

MARVEL
SUPER HEROES
ADVENTURE GAME

MARVEL
RPG

PHERSHEU MAHATMAH

GAME RULES

Agradecimentos

Rodrigo de Alves Ferreira, o “Phersheu Mahatmah, o paladino quase celestial”, agradece ao apoio direto ou indireto de:

Marcelo, que me iniciou no mundo do RPG com o guia do sabbat para Vampiro 2º edição, (Ei !!! Naquela época apenas os malkavianos do Sabbat tinham demência talvez isso explique a minha insanidade...)

Aos grandes Mestres Marcelos (Cassaro e Del Debbio) por seu livros assim diceminando ainda mais está febre do RPG.

Ao GIZMO que possibilita estes Net-Book

Ao meu antigo grupo de RPG, ou de fichas :

Gustavo “ Sou mestre por que não tenho sorte nos dados”(que permitiu que um paladino Aahsimar, meio-celestial, escolhido pelos deuses, com uma espada Vingadora Sagrada dos Solaris nasce-se no primeiro nível), Guilherme “ Mas tu é muito rabudo” (que me ensinou a graça do meu Poder Milagroso de Fé, que me permiti tirar 20 nos dados pelo menos uma vez por jogo), Daniel “ Eu quero ir no Bar, ou Cadê o Peixe?”, Martin “ o Elfo, com carisma menor que um OGRO” , e em especial ao Marcio (ÚNICO que vivo esquecendo o nome...) e o único que possui um personagem que não é virgem...

Sidney “Mobhos, O Samurai Meio Metaliano e sem modos”, e ao Matheus(Salanur Azhiz Azhendraff) “CABEÇASSS!!!!” que já estão cansados de eu sempre estar inventado mundos e nunca mestrar...

Ao Wagner “ Agora eu mestre, depois eu termino de ler o Livro”, também conhecido por seu Malkaviano que consegue abrir portas sem suas mãos nem pés... em especial por me ajudar a entender e entrar de cabeça no mundo do RPG.

Ao Lamazus, Anúbis, Shi Dark, Grismark, Spider Neo, MacGun, Baden, Dromar, Nvdaemon e outros que me mostraram que esse negócio de fórum e Net-Book são ótimo.

Ao Pessoal de POA, Shi Dark, BURB, Heykinin Oni e em especial ao Laos, que me criou coragem de continuar no RPG embora eu tenha pouco tempo para jogar.

Leshmaniose, Que vive falando comigo no forum e me dando ajuda, (e um pouco de racionalidade nesta mente caótica...)

Aos meus pais que não jogaram fora meus RPGs (Eu espero...)

Renan, “a já sei não é de Física, esse tal RPM” e Jennifer “ah, sei meu namorado joga RPG”, (provando que os rpgista também amam...), Thomazzi e o pessoal do Laboratório.

E em especial ao Mhobos, que não me ajudou em nada neste livro, e disse que não sabia como me ajudar quando eu pedi ... mas quer jogar quando eu terminar... vai ficar querendo !!!

E a participação “especialíssima” de Valcris(!!!) O Bardo Escriba, que não deixou que eu desisti-se da minha idéia... Muito Obrigado ... mesmo...!!!

Considerações

Este Net-book é uma nova opção par os jogadores que queiram jogar com heróis de verdade, (quem nunca quando criança sonho em ser um super-herói !?), ele tem regras do sistema de RPG que não deu certo da MARVEL e que tentei então adapta-lo para daemon, tomará que tenha conseguido...

Mas o mestre pode alterar o que quiser no livro para fazer a sua campanha do melhor jeito...

Pode ser usado em conjunto com outros livros, da linha DAEMON e outros NET-BOOK.

Obs.: Abrirei um tópico no fórum da Daemon assim os jogadores poderam comentar de idéias, problemas e sugestões par torná-lo mais completo.

Com o tempo enviarei as mais informações dos heróis. (ainda... prometo !!!)



ASS: Rodrigo A. Ferreira "Phersheu Mahatmah"

Universo Marvel Comics

UMA BREVE HISTÓRIA DO UNIVERSO MARVEL

O Universo Marvel está vivo. Ele respira com energia palpável, e mexe com o interior dos mais poderosos titãs. Ele ainda ressona com emoção e paixão quando a vida luta para sobreviver e se multiplica e vários mundos. No espaço distante um planeta azul grita por estar chegando a maturidade, e o universo inteiro escuta.

De fato, o universo Marvel é um nome impróprio. Um nome mais adequado seria *Multiverso*, o cruzamento de um número infinito de dimensões e realidades alternativas. Todos os planos se tocam, transpassando somente as mais bravas e brilhantes aventuras. Os habitantes mais fracos de uma realidade podem ser cultuados como deuses num outro plano. E o demônio mais perverso pode ser visto como um habitante comum em outra dimensão.

Essa história exuberante do Universo Marvel é apenas a ponta de um iceberg. Para uma história completa entre no mundo de cores e aventuras desse universo. As histórias em quadrinhos são uma porta aberta para outra dimensão, um mundo de ação, magia e emoção em que apenas os mais criativos e geniosos se aventuram.

Histórias e Mistérios

No início, quando as galáxias eram apenas poeira espacial, existia o primeiro ser do Universo. Ele é Galactus, o único sobrevivente de um cosmo morto. Ele começou a sentir fome.

Várias forças envolvem esse novo universo: os misteriosos Celestiais e os Vigias que juraram observar a evolução de todas as raças, mas nunca interferir. Os Kree e Skrull aumentam, e sua batalha dura milhões de anos terrestres.

Um milhão de anos antes da história gravada, os onipotentes Celestiais fizeram experimentos com os ancestrais dos humanos, criando os Eternos e os grotescos Deviantes. Centenas de milhares de anos depois o povo Kree fez um experimento parecido com os humanos primitivos, e criaram os Inumanos.

A humanidade tem sucesso. Nações florescem na Atlântida e Valusia, mas e caem devido a um cataclisma. Poderosos seres, tendo Thor e Hercules entre eles, vem até a Terra procurando serem cultuados como Deuses. Kang, um conquistador do futuro reina no Egito como o faraó Rama-Tut. Os deviantes cultuam e desejam a chegada do Terceiro Hospedeiro Celestial, mas são derrotados pelos Eternos. Cavaleiros de armaduras caminham pelo reino, como Sir Percy de Scandia, o primeiro Cavaleiro Negro a empunhar a Espada Mágica de Ébano.

O conhecimento corre o mundo, se iniciando na Ásia e de lá vai para o Ocidente atingindo a Europa e América. O dragão Fin Fang Foom aparece na China. Conde Drácula inicia seu reinado de sangue na Transilvania. O primeiro Motoqueiro Fantasma aparece no oeste americano, e na Europa uma irmandade mutante é fundada: O clube do Inferno.

No século 20, o mundo entra pela primeira vez numa guerra, e os primeiros heróis começam a aparecer, mas assim que a guerra termina eles desaparecem.

A batalha para acabar com todas as guerras não termina. Na Segunda Guerra Mundial, o campo de batalha é governado por bravos homens como Sgt. Nick Fury e o Cidadão V. O mais assustador é que essa época se torna a Era de Ouro com o surgimento de verdadeiros Super-Heróis. O Capitão América, Namor, o andróide Tocha Humana, e outros heróis como Spitfires, Toro, Bucky e Union Jack formam a primeira super equipe: Os Invasores. Eles lutaram contra o totalitarismo, Caveira Vermelha, Barão Zemo e até mesmo Adolf Hitler. Ainda assim milhões morreram, e muito mais ficaram com cicatrizes profundas, incluindo um certo sobrevivente de Auschwitz que irá desenvolver extraordinários poderes magnéticos e um fervoroso ódio pelos humanos.

A guerra fria termina com a Era de Ouro. Capitão América é jogado no mar e congelado pelo frio, e um Príncipe Submarino com a memória perdida perambula por Nova York como um mendigo. Alguns heróis como o Garoto Marvel permanecem, mas o mundo volta a viver num mundo sem super-heróis.

Na aurora da Era de Prata dos heróis, o mutante telepata, Professor Charles Xavier, treina a jovem Jean Grey para usar seus poderes. Logo ele surge com outros alunos – os Fabulosos X-Men.

Doutor Stephen Strange retorna de um treinamento místico da Ásia e toma uma casa em Greenwich Village. Strange se torna um mestre do misticismo, e em pouco tempo o Mago Supremo da Terra.

James MacDonald Hudson inventa uma vestimenta que confere ao usuário habilidades super-humanas. Ele se torna a Arma Alpha, o primeiro herói trabalhando no Departamento H do Canadá. Wolverine, um homem revestido de adamantium, e o super grupo Tropa Alpha surge desse experimento governamental.

Os exploradores Reed Richards, Ben Grimm, Sue Storm e Johnny Storm se lançam acidentalmente contra uma chuva de raios cósmicos. Quando sua nave se estrçalha na volta a Terra todos os quatro tripulantes mostram ter desenvolvido super poderes. E então o Quarteto Fantástico (Sr. Fantástico, O Coisa, Tocha humana e Mulher Invisível) jura usar seus poderes para o bem da humanidade. Em pouco tempo eles lutam e vencem a batalha contra o povo Skrull.

Lutando para descobrir os assassinos de sua esposa, o cientista Hank Pym descobre partículas subatômicas, chamadas então de partículas Pym. Essas partículas permitem que o cientista mude o seu tamanho, e ele então se torna o Homem Formiga. Ele ainda desenvolve um capacete que o permite se comunicar com os insetos, e também um soro de crescimento.

O estudante de Midtown High, Peter Parker, é mordido por uma aranha radiativa durante um experimento científico. Ele ganha uma espetacular agilidade, força, um sentido que o avisa de perigo e a habilidade de escalar paredes. Primeiramente ele usa seus poderes para obter ganhos pessoais, mas a morte de seu Tio Ben o leva a se tornar um herói Homem Aranha.

No Novo México Dr. Robert Bruce Banner testa uma Bomba-G desenhada para liberar letais raios gama. Um jovem, Rick Jones, vaga pelo campo de teste, e a bomba explode assim que Banner empurra o garoto para uma trincheira de segurança. Banner se torna um gigante esverdeado apelidado de Incrível Hulk.

Johnny Storm encontra Namor, o príncipe submarino, nos becos de Nova York e consegue reavivar sua memória. Acreditando que seu reino foi destruído Namor ataca Nova York, mas é impedido de destruí-la pelo Quarteto Fantástico. Namor jura que ainda irá voltar.

O Monarca da Latvéria Victor Von Doom revela sua plataforma temporal, o primeiro aparelho terrestre de viagem no tempo. O Quarteto Fantástico frustra os planos do Dr. Destino de usar essa plataforma para o mal, iniciando uma série de confrontos que mexerão com o mundo.

Fugindo dos Homens de Pedra de Saturno, Donald Blake se esconde numa caverna Norueguesa. Ele golpeia uma antiga bengala no chão, se transformando em Thor, o Deus do Trovão. Em pouco tempo o irmão adotivo de Thor, Loki, é liberado de uma prisão na divina Asgard. Ele viaja até a Terra para lutar contra Thor, mas é banido de volta a Asgard e enfrenta a ira de seu pai, Odin.

O inventor Anthony Stark é ferido em um teste militar secreto na Ásia. Um projétil de bala atinge perigosamente de seu peito, perto do coração. Enquanto escravizado por comunistas, Stark ajuda a construir uma poderosa armadura. Stark veste a armadura de suporte de vida, e escapa, se tornando o Homem de Ferro.

O Quarteto Fantástico encontra a “Área Azul” da Lua. Eles descobrem as ruínas de uma cidade Kree e encontrar Uatu, o Vigia, que silenciosamente observa a Terra.

Loki coloca Hulk contra Thor. Na batalha seguinte o Homem de Ferro, Homem formiga, e Vespa se aliam a Thor. Os heróis então formam um novo grupo, e os poderosos Vingadores avançam para a primeira batalha. Eles ainda irão ter muitas transformações no grupo ao longo dos anos.

Magneto usa seu poder de magnetismo para ameaçar a humanidade. Professor X envia seus estudantes (Homem de Gelo, Anjo, Ciclope, Garota Marvel e Fera) contra o inimigo. Entre os lacaios de Magneto estão Mercúrio e a Feiticeira Escarlata, que abandonam o vilão antes de saber que são seus filhos.

Namor encontra um grupo de esquimós cultuando uma figura congelada no gelo. Tomado pela fúria ele joga o bloco de gelo no mar, onde é levado vagarosamente pela maré. Os Vingadores recuperam o corpo e descobrem que o homem preso no gelo é o Capitão América, o lendário herói perdido da Segunda Guerra Mundial. Ele se juntou aos Vingadores, e Rick Jones deixou o Hulk para ser o auxiliar do Capitão.

Cegado por elementos radiativos, Matt Murdock desenvolveu seus outros sentidos de uma forma assombrosa. Murdock começa a usar um uniforme vermelho e amarelo e se torna o Demolidor, um herói sem medo que enfrenta tanto bandidos de rua quanto chefões do submundo como o Rei do Crime.

Um rico descendente britânico, Lorde Kevin Plunder é abandonado na Terra Selvagem na Antártica. Localizado anos depois, a criança havia se tornado o herói da Terra Selvagem: Ka-zar.

O arqueiro de circo, Clint Barton, cria uma vasta quantidade de truques com seu arco e Flecha para seu papel de heróis Gavião Arqueiro. Depois da polícia o confundir com um ladrão de jóias ele é resgatado por Natasha Romanova, uma espiã da Inteligência Soviética. Ambos se regeneram e se tornam Vingadores, sendo que Romanova ganha o codinome de Viúva Negra.

Procurando assassinar o Capitão América, o segundo Barão Zemo transforma Simon Williams no super poderoso Magnum, e o usa para se infiltrar nos Vingadores. Acreditado de estar morto depois dessa decepção, Magnum retorna para se juntar aos Vingadores em sua batalha contra o mal.

Doutor Estranho luta contra um poderoso demônio conhecido como Dormammu. Clea, uma nativa da dimensão de Dormammu, avisa o Dr. da brutalidade dos lacaios do demônio, que o ajuda a derrotá-lo. Dr. Estranho exige duas coisas de Dormammu: Ele nunca tentar entrar na dimensão da Terra, ou procurar se vingar de Cléa, o novo amor do herói.

Atlântida ressurgue poderosa quando o senhor da guerra Attuma lidera um ataque no mundo da superfície. O Quarteto Fantástico se alia com Namor, que em breve se torna o governador de Atlântida. Logo depois o Quarto Hospedeiro Celestial chega a Terra e os Eternos despertam de seu sono na América do Sul.

S.H.I.E.L.D., é fundada. Essa organização secreta é criada para combater a Hydra, o batalhão do Barão Wolfgang Von Strucker. Seu maior inimigo, Coronel Nick Fury, lidera a nova agência, que um dia contará com a presença da Viúva Negra e do mercenário Cavaleiro da Lua entre seus funcionários.

O Quarteto Fantástico descobre os Inumanos no Himalaia e iniciam uma batalha contra a família real e Maximus. Maximus cria um campo de Zona Negativa em volta da cidade dos Inumanos, aprisionando um impermeável globo de energia.

O Vigia Uatu quebra o seu voto, escondendo a Terra do Surfista Prateado, o arauto de Galactus, o devorador de mundos. Mesmo assim Galactus chega a Terra com a intenção de devorá-la. Os heróis da Terra e o arrependido arauto lutam em vão contra Galactus até que Uatu permite que o Tocha Humana tenha acesso ao Nulificador Total, o único dispositivo que Galactus teme. Ele deixa a Terra insatisfeito, e aprisiona seu arauto a ela.

O Visão, um robô orgânico sintético, criado pelo maléfico robô Ultron, exhibe grande poder sobre sua densidade e energia solar. Ele se junta aos Vingadores e mais tarde causa grande notoriedade quando se casa com a Feiticeira Escarlata, o primeiro casamento público de um andróide e um ser humano.

Herbert Wyndham, geneticista, se desenvolve num pináculo de intelecto e se torna o Alto Evolucionário. Ele cria a “Contra Terra” no lado mais distante do sol, e encontra um errante cósmico. O Alto Evolucionário o lhe dá o nome de Adam Warlock e lhe confia um artefato muito poderoso: a Jóia da Alma. Warlock inicia seus deveres como protetor da “Contra Terra”.

Mar-vell, o melhor de todos os guerreiros Kree adquire poderosos braceletes de combate. Ele tem seu corpo fundido com o de Rick Jones, que fica preso na Zona Negativa enquanto Mar-vell está no nosso universo. O então renomeado Capitão Marvel guerreia com o mais poderoso habitante da Zona Negativa: O Aniquilador. Não demora muito para que Mar-vell e Jones se juntam aos Vingadores, terminando abruptamente com a interminável guerra Kree-Skrull, quando lhes é revelado que nenhuma das raças voltará a evoluir.

Reed e Susan Richards concebem um filho, e lhe dão o nome de Franklin Richards. Este jovem irá desenvolver poderes que irão deixar o Quarteto Fantástico e toda a humanidade estupefata.

A morte da ex-namorada de Peter Parker, Gwen Stacy, parece ter dado início a uma era mais sombria. Com a chegada dos tempos modernos novos anti-heróis surgem. Simbolizando a era do Vietnã o veterano Frank Castle presencia a chacina de toda a sua família, feita por ladrões. Ele então se apronta com um arsenal de armas poderosas para vingar a morte de seus familiares como O Justiceiro.

O motoqueiro Johnny Blaze faz um pacto com o demônio Mephisto para salvar a vida de seu padrasto. Blaze é tomado pelo espírito de vingança Zarathos, se tornando o novo Motoqueiro Fantasma.

Um pântano na Flórida se torna o ponto de encontro de todas as realidades, onde a Terra converge para todas as direções. Lá o cientista Ted Sallis erra na recriação do soro de super soldado, e se torna o Monstro do Pântano, uma criatura sem intelecto, mas com um extraordinário nível de sensibilidade. Através desse Nexus, já veio a Terra um nativo do planeta dos Patos chamado de Howard, que chocou a América concorrendo para presidente.

Uma onda perigosa de histeria anti-mutante surge. Políticos, padres e puristas acham algo em comum para se opor àqueles geneticamente alterados. Professor X forma um novo e poderoso grupo, incluindo Wolverine e a até então cultuada como deusa da África, Tempestade. Apesar de poderosos em sua força, os X-men já se quebraram em vários outros grupos: Fator-X; Novos Mutantes; X-Force; Geração-X e Excalibur. Independente de seu número – ou talvez por causa dele – o ‘purismo’ aumenta e o Dr. Bolívar cria a mais poderosa arma (robô) anti-mutante: Os Sentinelas.

Dúzias de super grupos vêm e vão. Dr. Estranho formou os Defensores juntamente com Hulk e Namor, enquanto que Hercules e Homem de Gelo se juntaram a outros para formar os Campeões. Os experientes Luke Cage e Punho-de-Ferro iniciaram uma parceria, que irá se transformar nos Heróis de Aluguel.

A tecnologia avança mais rápido do que qualquer um pode acreditar. Reed Richards, Anthony Stark, e posteriormente o mutante Forge, dividem seus gênios científicos com o mundo e introduzem os uniformes de moléculas instáveis, carros voadores, e avançados hologramas. Mas doenças complexas como câncer e o devastador mutante Vírus Legado continuam além de suas habilidades como gênios.

Um ser quase deus, chamado de Kovac, viaja no tempo de volta ao século XX como “Michael”. Os futuristas viajantes do tempo, conhecidos como Guardiões da Galáxia o seguem. Michael e sua companhia Corina, a filha de uma entidade do Universo conhecida como Coletor, são confrontados pelos Vingadores e os Guardiões. O benevolente Michael mata, por desespero, a maioria dos Vingadores e Guardiões, mas vendo a destruição causada, ele restaura a vida daqueles que morreram e deixa-se ser morto.

Rom, o herói do planeta Galador vem a Terra para avisar sobre a invasão dos espectros, uma raça de alteradores de forma que querem dominar o mundo. Vestido com uma armadura prateada, Rom usa seu neutralizador para expor os espectros a total derrota.

Jean Grey, a Garota Marvel, aparentemente morre por uma exposição prolongada numa tempestade radiativa, e renasce como a onipotente Fênix. Ela se torna a insana Fênix Negra e aniquila um planeta inabitado. O Império alien Shi’ar decreta pena de morte para Jean. Numa épica batalha na lua entre os X-men e a guarda imperial de Shi’ar, a arrependida Fênix se mata na frente de seu grande amor, Ciclope. Os devastados X-men retornam à Terra para impedir que a Irmandade Mutante assassinasse o senador Robert Kelly, talvez antecipando um futuro tenebroso.

Adam Warlock se sacrifica para petrificar o adorador da morte Thanos, que deseja usar o modificador de realidade conhecido como Cubo Cósmico para destruir o Universo. Depois de lutar ao lado de Adam Warlock, Capitão Marvel deixa sua consciência cósmica de prontidão e descobre a horripilante verdade: ele está com câncer terminal. Circulado por amigos e amados, o maior de todos os guerreiros Kree sucumbe ao câncer e caminha para os braços da morte.

Uma imensamente poderosa, mas ingênua criatura, conhecida como Beyonder, transporta dúzias de heróis e vilões e mais uma patê de Denver para um mundo de amálgama, um campo de batalha. O poder de Beyonder é até mesmo maior que o do próprio Galactus, que também estava entre os gladiadores. A perda de vidas é enorme, mas o poder de Beyonder restaura a vida de todos, aparentemente com o custo de sua própria. Mas um ano depois Beyonder retorna a Terra, com um plano similar, mas é finalmente destruído.

Durante essas guerras secretas, o Homem Aranha adquire um uniforme preto. Um simbiote alienígena, que tenta se unir definitivamente com Peter Parker, mas que no final acaba encontrando um hospedeiro que o aceita: o repórter Eddie Brock. Misturado com uma certa humanidade de Brock, o simbiote trava uma violenta batalha contra o crime de acordo com suas próprias crenças, e se autodenomina Venom.

Nos confins do espaço, os X-men encontram aliens parasitas conhecidos como a ninhada. Anos luz de distância, Galactus consome o mundo Skrull, e esse império desmorona. O império Kree procura por um novo inimigo, e ao guerrearem com o império Shi’ar, perdem.

Thanos ressuscita e adquire o poder da manopla do infinito, que com as jóias o faz ter controle sobre o espaço, tempo, realidade, poder, mente e alma. Ele destrói todos os heróis que se unem contra ele, até mesmo quando o Capitão América, o último herói que resiste, o avisa de sua tolice. Thanos perde a manopla do infinito e os heróis são ressuscitados para acabar com seus planos. As jóias de controle são perdidas, e Adam Warlock cruza o espaço e tempo para reavê-las do deus negro Runa.

Magneto arranca o esqueleto de adamantium de Wolverine e, horrorizado, o Professor Xavier o faz uma lavagem cerebral no vilão, aparentemente criando a identidade de “Joseph”. Os lados negros de Magneto e do Professor X se unem para criar a criatura conhecida como Massacre, que ordena aos sentinelas que saqueiem Nova York. O Massacre é derrotado, mas com o aparente custo da vida dos Vingadores e do Quarteto Fantástico.

Longe da morte, o Quarteto Fantástico e os Vingadores lutam em um novo universo criado por Franklin Richards, até que os Celestiais o forçam a escolher entre seu próprio mundo e o Universo onde realmente vive. Ele escolhe o universo onde vive, e os heróis retornam. Eles encontram uma nova Atlântida e Asgard em ruínas.

Muitos outros acontecimentos ocorrem, e nos leva ao presente. É claro, há um futuro; de fato, há vários futuros. Irá o mundo sucumbir aos sentinelas, e perder seus heróis? A Terra será tomada por simbiotes alienígenas? Uma nova geração de heróis chegará ao ano de 2099? E o futuro é seu!!

SUPER HEROÍSMO

Todos temos, em algum lugar de nós, um Super-Herói esperando para ser libertado. Cada um de nós gostaria de imaginar que quando um prédio está em chamas ou quando ladrões roubam um banco ou aliens invadem a Terra, reagiríamos com rapidez, decididamente e diretamente. Achar uma gota de coragem num mar de medo é a essência de um super-herói.

CARACTERÍSTICAS DOS HERÓIS

Na medida em que você interpreta seu herói, considere essas observações que todo o herói tem:

O ser único

Aprofunde-se no que faz o seu herói ser único. O Homem Aranha não fala, age ou sente como o Sr. Fantástico. Eles podem trabalhar juntos, mas não são parecidos. O discurso do Homem Aranha é irreverente e irônico; O Sr. Fantástico é mais culto e sem tanto humor. O Homem Aranha normalmente age antes de pensar; o Sr. Fantástico fica tão ocupado pensando, que ele se esquece de agir. O Homem Aranha tem uma vida pessoal instável; a esposa do Sr. Fantástico dificilmente teme que seu marido esqueça da vida pessoal.

Preste atenção em que estágio da evolução do herói você vai se juntar. Você está jogando com a mulher invisível ou com a garota invisível? O tranquilo Demolidor ou o atormentado Demolidor? O Visão emotivo, ou o Visão sem emoção? Personagens mudam mais do que apenas seus uniformes. Mude com eles!

Estímulos

Veja a motivação do herói e você encontrará uma ligação com ele. Nenhum de nós deve ser tão patriótico quanto o Capitão América, mas sentimos uma proximidade com seus ideais. Isso requer que sigamos tais ideais, mas no caso de um incêndio numa escola, faça o Capitão socorrer primeiro as crianças ao invés da bandeira americana. Isso não só ajudará numa maior inspiração ao fim da estória, como também lhe ligará às motivações dos heróis.

Explore os medos e dúvidas dos seus heróis. Wolverine sabe que ele tem um lado selvagem, e que se for liberado, ele não tem certeza de recuperar a sanidade. A Vampira nunca poderá usar todo o seu poder sem temer que ela poderá novamente provocar o acidente que deixou Ms. Marvel inválida. O herói é rico por suas fragilidades, e qualquer time é mais forte quando todos se ajudam.

Um lugar na sociedade

Alguns heróis fazem o bem de várias maneiras. Com ou sem uniforme, esses heróis têm papéis de líderes que transcendem a violência. Reed Richards e Tony Stark são inventores renomeados, não são apenas Sr. Fantástico e Homem de Ferro. Matt Murdock é um procurador que defende os mais pobres e não apenas um Demolidor fantasiado. Todas as pessoas têm aspirações e a sociedade acha uma maneira de premiar essas aspirações para o bem comum. Alguns são líderes, alguns são seguidores, e alguns não são seguidores de nada, apenas procuram seu próprio caminho. Mas tudo se combina para um mundo vibrante.

Nem todo herói é o que deseja ser. Num mundo justo, Scott Summers seria líder de mutantes e humanos, sendo tratados igualmente. Mas o mundo não é justo e Ciclope lidera um grupo de mutantes unidos pelo medo que as outras pessoas têm deles. Ciclope sabe que o mundo o impede de ser tudo o que pode, mas sabe também que esse mundo lhe deu responsabilidade pelas vidas de todos os seus amigos mutantes. Heróis devem ser mais ou menos o que eles seriam sem poderes, afinal eles continuam sendo humanos.

Amigos e inimigos

Por toda a vida, existe um monte de gente que faz a pessoa percorrer o seu dia. Sendo amantes ou arqui-inimigos, esses personagens de apoio deixa a vida da pessoa interessante. Até mesmo os solitários tem quem se preocupe com eles – talvez querendo os assassinar, mas espera aí, isso também é uma preocupação.

Conforme você joga, lembre-se que o narrador estará trazendo à vida, todos os personagens do mundo de seu herói, e ele só poderá ser vibrante se você se envolver nesse mundo. Mesmo num jogo solo você terá companhias – no curso de uma sessão, o Homem Aranha pode encontrar J. Jonah Jameson, Mary Jane Watson Parker, o Duende Verde e Venom. E cada encontro será completamente diferente um do outro.

CONTRADIÇÕES DO HEROÍSMO

Super heróis lutam contra as contradições do heroísmo todo dia. Serem humanos (na maioria deles), é preciso reconciliar as tendências naturais humanas com os poderes não naturais. No decorrer do jogo, seu herói vai provavelmente encarar todas essas contradições. Se você acha que seu herói tem problemas, olhe para o nosso amigo da vizinhança Homem Aranha.

Grandes Poderes e Grandes Responsabilidades

O Homem Aranha descobriu da maneira mais triste que qualquer um que não trate seus super poderes como uma bênção, eles se transformam numa maldição. Após ter ganhado grande agilidade e força, a habilidade de grudar nas paredes e um poderoso sentido aranha, o escalador de paredes se envolveu numa vida que o tornou astro de TV. Usando seus super poderes apenas para ganhar dinheiro, ele deixou um insignificante ladrão fugir. Em seguida, esse mesmo ladrão insignificante matou seu Tio Bem, deixando a Tia May uma viúva. O Aranha se viu num abismo naquele dia, mas achou coragem para deixar de lado problemas pessoais e lutar pela justiça.

Se o seu herói (ou heroína) não usar os poderes para o bem, alguém irá inevitavelmente sofrer – provavelmente o seu herói. Os super heróis que tem características de bom samaritano, têm uma visão deturpada de quem não é, e então confrontos são inevitáveis. De forma mais grave é que esses super heróis vão ter a imprensa e a lei ao seu lado. A não ser que a motivação do seu herói exija que ele lute pela humanidade ou enfrente as consequências.



Popularidade e medo

Veja o nosso amigo Homem Aranha, as coisas não vão sempre bem para ele. Na verdade, as coisas nunca vão bem para ele, pois o público – pelo menos o público do Clarim Diário – acredita que ele é uma ameaça para a sociedade. De qualquer forma, ele arrisca a vida pela população de Manhattan. Os cidadãos olham para ele e o vêem como um E.T., como algo horrível. Alguns acham que ele deve ser mais Aranha que Homem.

A humanidade quer estar protegida, mas muitas vezes não quer olhar seu protetor nos olhos. Diferenças são difíceis das pessoas engolirem, mas os mais fortes entre eles olham para a pessoa por trás da máscara. Alguns heróis superaram isso (como Capitão América e Sr. Fantástico), mas apenas depois de anos de relações públicas. E mesmo assim, o público ainda pode ficar irado. Se você acha que seu herói vai ser bem recebido por um público resoluto, você logo acordará num pesadelo.

A Lei e a Vigilância

Tão mal quanto a antipatia do público pode ser, é pior quando esta antipatia está *armada*. O Aranha já encarou a polícia por mais vezes que ele possa contar; cada vez porque a polícia não entendeu seu heroísmo contra o malfeitor. A ausência de saber o que houve, faz as autoridades usarem um argumento bem persuasivo: o calibre 38! Um simples caso de trocas de identidades já fez o prefeito chamar os Thunderbolts, pedindo para prenderem o Homem Aranha – e na realidade, um dos seus piores inimigos é que estava por trás disso.

Políticos, policiais e soldados são vigilantes fantasiados muito cuidadosos, que não se preparam com treinos, não precisam rever prancheta de planos, não precisam de seguros nem de desculpas preparadas e não tem os limites da simples humanidade. Todos os cidadãos da república precisam obedecer ordens, mas freqüentemente os super heróis ignoram algumas das mais queridas leis (a inocência até que provem o contrário, sem buscas ilegais ou capturas) em busca de objetivos maiores. Seu herói pode lutar contra esse ponto de vista, mas a verdade dificilmente virá à tona, a não ser que todos os heróis lutem como agentes de aplicação da lei. Esse dia ainda demorará para vir.

Violência e Repressão

O Homem Aranha viu o Duende Verde empurrar sua amada Gwen Stacy de uma ponte, e ainda ouviu o som de seu pescoço quebrando. Ele jurou fazer o Duende Verde pagar com a vida. Quando ele teve o Duende em suas mãos, o Aranha não conseguiu matá-lo. A morte aparente do Duende naquele dia foi um acidente, pois para o Homem Aranha ele não pode trocar o conforto da compaixão pela frieza de uma vingança.

Há uma guerra lá fora. As forças do mal não estão com medo de usar força letal, e precisam encarar uma poderosa reação. Verdadeiros heróis percebem que eles não conseguem se rebaixar ao nível dos vilões sem pagar um preço moral. Com poucas exceções, os heróis não podem e não vão tirar a vida de seus inimigos. Para a maioria, toda vida é preciosa. Os poucos heróis que ignoram essa regra descobre que os outros heróis não o aceitarão. Os atos e alguns mutantes e os heróis moralmente ambivalentes, como o Justiceiro, fez essa situação se tornar muito ruim para os heróis nos anos mais recentes. Se o seu herói usa táticas mortais ou cruéis para prender super vilões, a gratidão será difícil de chegar.

ATIVIDADE ILEGAL

Heróis têm muitas regalias. As autoridades entendem que às vezes um lutador contra o crime é preciso no centro de Manhattan para salvar Nova York. Mas algumas coisas são simples e claramente ilegais. O governo tem uma visão muito ruim para as seguintes ações:

Cometer Crimes: Os chamados heróis que roubam bancos, carros, matam ou põe em perigo vida de inocentes, não são melhores do que os vilões com quem lutam. Violar a lei com o preceito de mantê-la, raramente será tolerado.

Reter Evidências: Equipamentos usados no crime são evidências que precisam ser entregues às autoridades. O herói que manter armas e equipamentos usados num crime estará retendo evidências, de certa forma estarão roubando o estado. Mesmo destruindo o equipamento, a chance de condenar o vilão é reduzida.

Vigilantes em ação: Com a exceção de que um herói ajuda a reforçar a lei, ele é um cidadão comum. Eles podem fazer prisões civis e levar os criminosos à justiça. O herói não pode quebrar a lei com o propósito de capturar um ladrão, não pode agir como juiz, júri ou executor. Qualquer herói que fizer o papel de justiceiro estará criando um problema com a lei.

Honestidade e Máscaras

Mesmo antes de decidir ser um combatente do crime, Peter Parker compreendeu que teria que usar uma máscara, senão ele saberia que todos próximos a ele estariam em perigo. Nos poucos casos em que ele deixou a guarda baixa, o perigo o seguiu. O Duende Verde sabe a identidade dele, e Peter teme que a qualquer momento ele irá golpear aqueles que ele ama.

As pessoas esperarão que seu herói seja firme na verdade e honestidade. Essa posição é menos sustentável com aquele “não acreditem em mim” estampado na cara do seu herói. Se o seu herói não deixa que veja o seu rosto, espere por dúvidas. Se o público conhece quem seu herói é, ele ficará sempre no meio de uma grande multidão e será incomodado nos lugares mais pessoais. E quem quer isso? Poucos heróis acharam uma maneira de fugir desse dilema.

Ganhos Pessoais e Caridade

Todos os dias, depois de arriscar sua vida para salvar Manhattan da depredação do Rei do Crime e do Duende Macabro, o Homem Aranha vai para a casa e se aflige pensando como vai pagar as contas de casa. O pagamento para um fotógrafo amador de uma notícia atual não é lá grande coisa, especialmente com tantas fotos tremidas. Às vezes, ele se balança pela parte da Stark e pensa como seria legal se ele tivesse uma vida tranqüila como a do alto executivo Tony Stark.

Encare isso, o pequeno salário do super herói não paga bem. De fato, não paga quase nada. É claro que com super poderes como o seu herói, ele poderia facilmente conseguir um emprego na construção ou ao menos na demolição, mas isso não salva vidas. De alguma maneira, as contas precisam ser pagas. Mesmo se o seu herói for um magnata, tudo isso vai para o ralo uma vez que se tire a armadura da mochila. Apesar de tudo, enquanto o seu herói está lutando com o Fantasma Escarlate, seus competidores estarão gastando seu tempo para tirar vantagem de sua ausência.

Individualismo e Trabalho de Equipe

Homem Aranha é solitário. Em algumas ocasiões, ele tenta se aliar a alguém (o Quarteto Fantástico, os Vingadores, os Novos Guerreiros, e por aí vai), apenas para depois terminar e pular fora apreciando sua independência. Mas espere um momento, se ele é um solitário, qual é o tempo que ele passa com outros heróis!? Parece que todo mês ele atua com o Demolidor ou o Dr. Estranho, ou o Homem-Coisa, ou o totalmente esquecido, Homem Sapo.

Independente do que fizer seu herói um ser único, ele será completado pelas qualidades de outros heróis. Seu herói não pode ser bom em tudo, a não ser que você esteja jogando com Galactus, você precisará de parceiros por pelo menos uma parte do tempo. Mesmo assim, algumas vezes ainda é bom ter toda a glória apenas para você. Se o seu herói está trabalhando sozinho ele não precisa ficar dando cobertura para todo mundo.

Grandes Poderes e Grandes Riscos

O mais assustador de tudo isso aterroriza Mary Jane à noite. Mesmo seu marido sendo abençoado com super poderes e uma incrível agilidade, há momentos em que isso não é o suficiente. É claro, Peter pode se esquivar de qualquer tiro (exceto se este tiro tiver o seu nome gravado na bala).

Seu herói pode ter os poderes mais impressionantes conhecidos pela humanidade, mas a escolha de estilo de vida convida o perigo, na maioria das vezes, sendo letal. Vilões não socam e atiram apenas para se distraírem, alguns deles estão tentando matar seu herói! Eles podem não serem substituídos, mas algumas vezes, a sorte acaba. Jogue suas cartas direito ou seu herói poderá ser o próximo.

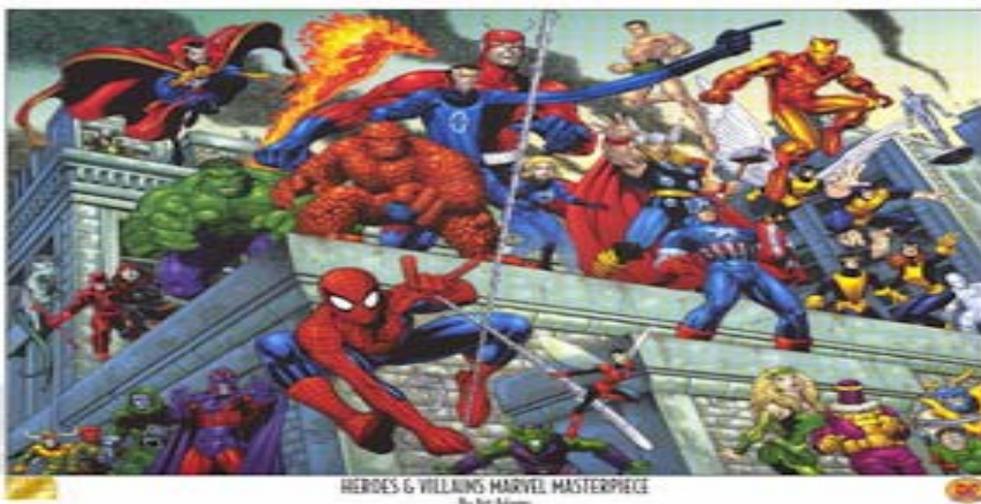
JUSTIÇA CRIMINAL

O procedimento normal para se fazer justiça é meio enfadonho. Um suspeito é levado a delegacia de polícia ou ao posto de comando de alguma agência para ser interrogado. A polícia precisa liberar o suspeito em 24 horas se não tiver provas, mas as agências federais podem ficar mais tempo com o suspeito caso a segurança Nacional esteja em risco. Se for condenado pelo crime, o suspeito normalmente é encarcerado na delegacia de polícia local. Criminosos super poderosos são geralmente desarmados ou tem, de alguma forma, seus poderes neutralizados.

O suspeito é levado diante do juiz. Um dia de julgamento e fiança é fixado. Se o suspeito pagar a fiança é liberado da cadeia. A maior parte da fiança é retornada ao suspeito no julgamento.

Se for culpado, o criminoso é sentenciado. Em casos anormais, a sentença é um exílio num planeta alienígena ou a perda do poder. Um condenado à prisão pode ter a liberdade condicional depois de ter cumprido 1/12 avos da sentença.

Tudo isso supõem um julgamento justo. Se não for o caso, sempre haverá fugas. Fugas de prisão acontecem frequentemente, especialmente de penitenciárias especializadas em super vilões, como o Instituto para Criminosos Maníacos Ravencroft. Fugir sempre envolverá, pelo menos, várias ações desesperadas, e devem ser jogadas como uma aventura separada.



CONCEITOS BÁSICOS

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Esses conceitos e termos usados no sistema de Magias e combates também são tratados neste capítulo.

Personagem: antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo fictício. Um Jogador pode criar um Personagem mago ou guerreiro, conforme desejar. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um vampiro.

Ficha de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida. **NPCs (Non Player Character),** Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma. Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D, com Atributos variando de 3 a 18 (ver Dados de Comparação).

Kit: conjunto de Aprimoramentos e Perícias que definem uma profissão ou carreira. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais a criação de um Personagem. Quando criar seu próprio kit procure manter um máximo de 3 Aprimoramentos e 12 Perícias para não desbalancear o jogo.

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um Jogador possui para refinar a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia; e depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

Perícia: determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem.

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (Espada longa 35/30). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um mago é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, o Sistema Daemon utiliza níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15 mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder. A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de Perícia bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados

de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Cronômetro: Ao invés de dados de dez faces, você pode utilizar um cronômetro digital que marque centésimos de segundo. Para utilizá-lo, basta apertar a tecla .start., contar até 3 e apertar a tecla .stop.. Não importa os valores marcados em segundo, apenas os valores dos centésimos de segundo, que variam entre 00 e 99, exatamente como um 1d100.

Dados de Comparação: É uma forma comparativa de estimar o quão poderosos as criaturas e os Personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (d6) um Personagem possui naquele Atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os Atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus Atributos. Um demônio pode possuir força 4D+10, o que daria a ele valores de força variando de 14 a 34.

Pontos de Vida, ou PV: É a forma como representamos a .energia. que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Cena: Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma .cena.. Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta

trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Distância de Tiro: Valor de distância relativa, que indica o quão próximo um oponente esta para ser acertado por um golpe de longa distância.

Distância de Golpe: Valor de distância relativa, que indica o quão próximo um oponente esta para ser acertado fisicamente.

Ataque e Defesa: No Sistema Daemon, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

Índice Crítico: Divida o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros. Por exemplo, alguém que possui Espada 50/30, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

IP (Índice de Proteção): A .armadura. que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc.)

Live Action: Ação ao Vivo. Regras para jogar com Personagens como se fosse teatro, ao invés de simplesmente sentar ao redor de uma mesa e interpretar.

Regra de Ouro: Você pode acrescentar, alterar ou remover qualquer regra que desejar, para que seu jogo fique do jeito que você gosta.

SEQÜÊNCIA DE CRIAÇÃO DO HERÓI

Durante essa seqüência, deixe sua mente aberta. Algumas vezes novas idéias vão lhe ocorrer para o seu herói quando começar a construí-lo, eu aconselho que não faça heróis rapidamente, talvez deixe uma seção inteira de jogo apenas dedicada a confecção de seu herói, esta talvez seja a parte mais importante do jogo.

Talvez seria bom se os jogadores não usassem de kits, pois os heróis da Marvel, embora tenham pontos em comum, eles são todos diferentes entre si, seu herói deve ser único, deve ter uma identidade, mas não se preocupe, pois seu primeiro herói não será perfeito mas com tempo se tornará um ótimo personagem...

Você deve seguir os passos para a criação do herói na ordem, mas poderá visitar algum passo para remanejar suas idéias. Uma vez terminado o processo, deve se revisar seu herói saiu como você desejou, aconselho ao mestre ser flexível neste tipo de campanha e não o recrimino se conceder um item, ou algum poder extra, pela experiência que tenho em campanhas de heróis, isto pode dar ótimos ganchos de aventuras e contribuir na história do herói.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Montar um personagem é uma tarefa fácil e divertida mais que deve ser feita com calma para que os jogadores não se decepcionem mais tarde, seria interessante que os jogadores conversassem com o mestre para saber onde ocorrerá a aventura para que eles possam se decidir melhor sobre quem eles irão interpretar no mundo de jogo e como deverão gastar seus pontos e escolher seus poderes e perícias, para ficarem mais próximos do conceito imaginado.

HERÓISMO

Escreva algumas notas da personalidade de seu personagem que podem lhe ajudar durante o jogo. Isso inclui o que o herói gosta ou não gosta, se ele é líder ou seguidor, hábitos pessoais esquisitos, nacionalidade e mesmo um sotaque na sua fala.

Se o seu herói tem uma ou duas frases características que todo mundo conhece, escreva-as também. E use-as!! Luke Cage pode não falar mais “Feliz Natal”, mas se você estiver jogando com ele, todos esperarão por esta frase. Então, por que desapontar seus fãs?

Sem uma origem e história fascinante, um herói não é nada mais que um sanduíche. Pense em todos os pedaços das histórias que você nunca esquecerá. Você sabe, como na primeira aventura de Peter Parker: *“Acidentalmente absorvendo quantidade maciça de radiação, o inseto a beira da morte pica o ser humano mais próximo...”* (Bem, tá certo que era um aracnídeo, mas você sabe o que eu quis dizer). Todo super-herói (ou quase todo) e super-vilão têm histórias emocionantes de como entraram para tal ramo de trabalho.

Para melhor criar seus Heróis siga os passos abaixo:

Passo 1: Campanha e Cenário

Este primeiro passo servirá para determinar o tipo de Personagens a serem criados, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos compatíveis com a área da terra escolhida. A última palavra sobre os personagens criados deve ser do mestre.

Ele pode limitar e até proibir Perícias ou Aprimoramentos que julgar adequados com o tipo de campanha (como um PC que acabou de sair do seminário e tem Armas de fogo 4!). Os Personagens começam com 100 pontos de Atributos (entre (3)5 e (18)20) mais um por nível (101 no primeiro nível), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias no máximo.

Passo 2: Passado

Procure imaginar o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um Personagem coerente e convincente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu objetivo na vida e claro por que se tornou Herói.

Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens (ele deve ser usado como base, mas nunca a ÚNICA base, sua imaginação está acima de tudo).

História

1. Qual é o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
5. O que sente sobre eles?
6. Os pais dele ainda estão vivos?
7. Se sim, como e onde eles vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs?
9. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
10. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)?
11. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
12. Ele recebeu educação formal? Se teve até onde ela foi?
13. Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
14. O que seu Personagem faz para viver?
15. Por que ele escolheu essa profissão?
16. Quando e que ele se tornou Herói? Por quê?
17. Ele tem algum poder? Como e quando o conseguiu?
18. Qual foi sua reação?
19. Pertence a algum super grupo ou sociedade secreta?
20. Como ele é fisicamente em detalhes?
21. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?



Objetivos

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?
10. O que ele sente em relação a os Vilões?
11. Como ele encara sua condição de Herói? ele tem algum motivo especial para ter se tornado um herói?

Qual?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se autodescreveria?
3. Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?
4. Qual é a atitude dele em relação às outras pessoas?
5. Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas?

Gostos e preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?

2. Que coisas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?
4. Como é sua rotina diária?

O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

Nosso personagem-exemplo será David Wilton um inglês nascido em Londres, David era um menino de rua, órfão não conheceu seus pais ,ele não era um péssimo elemento, mas fugia do orfanato em busca de aventuras, quando era jovem, nunca foi adotado e estudou no orfanato mesmo.

Certo dia teve pesadelos que se tornavam reais, dinossauros e outras coisas se tornavam palpáveis perante sua vontade, então David descobriu que era um mutante, logo não pode esconder seu segredo por muito tempo e sentiu na pele o peso de ser diferente. Quando viu que não era bem vindo ali, não se revoltou ou tentou encontrar um lugar onde gostariam dele. Por sua sorte houve um lugar onde ele seria aceito, ele foi detectado pelo Cérebro como Mutante pelo Professor Charles Xavier, mas pelo seu raro poder já chamou atenção de outros Mutantes.

Quando estava na rua encontrou alguns mutantes que usava seus poderes, para roubar e assaltar foi convencido a usar suas habilidades de ilusões para aplicar golpes, seus companheiros foram pegos e levados a polícia, ele viu que seus poderes devem ser usados para algo correto e agora acredita que junto desta escola e destes X-men, esteja na caminho certo, embora continue dando suas escapadas...

Passo 3: Atributos

Como estamos trabalhando com uma Campanha Heróica, os Personagens possuirão 101 pontos para distribuir em seus 8 Atributos, sem contar com modificações posteriores. Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua Campanha... Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito Valor Original. A segunda coluna, “Valores Modificados” só deve ser preenchida se o Personagem possui algum tipo de Aprimoramento, Perícia, Poder ou Equipamento que modifique tais valores (Por exemplo, um equipamento tecnológico ou mágico que aumente sua Destreza). De qualquer forma, isto só será feito mais tarde... Os números de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, multiplique o Atributo por QUATRO.

Atributos Valor Modificador Teste

<i>FR</i>	<i>11</i>	<i>-</i>	<i>44%</i>
<i>CON</i>	<i>12</i>	<i>-</i>	<i>48%</i>
<i>DEX</i>	<i>13</i>	<i>-</i>	<i>52%</i>
<i>AGI</i>	<i>14</i>	<i>-</i>	<i>56%</i>
<i>INT</i>	<i>16</i>	<i>-</i>	<i>64%</i>
<i>WILL</i>	<i>16</i>	<i>-</i>	<i>64%</i>
<i>PER</i>	<i>14</i>	<i>-</i>	<i>56%</i>
<i>CAR</i>	<i>15</i>	<i>-</i>	<i>60%</i>
<i>TOTAL: 101</i>			

Passo 4: KIT (opcional)

Os Kits foram desenvolvidos para facilitar a Criação de Personagem. Tratam-se dos tipos mais comuns de personagens escolhidos pelos jogadores e englobam a maior parte dos pontos e aprimoramento e perícias

disponíveis. Portanto utilizando- se de Kits, você poderá encurtar em dois terços a Criação de Personagens, na medida em que sobrarão poucos pontos de aprimoramento e perícias para serem utilizados.

Acho que para a criação de heróis, não seria bom a utilização dos kit, pois criação um herói deve ser feita um pouco mais lentamente, para que se desenvolva cuidadosamente a ficha do seu herói pois essa decisão terá conseqüências na historia do personagem.

Passo 5: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. No caso desta Campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento.

De acordo com a história de David, vamos escolher os seguintes aprimoramentos:

Aprimoramento	custo
Patrono (X-Men)	2
Inocência	1
Pontos heróicos	2
Super Poder	3
Alucinado -	-2
Curioso	-1

Passo 6: Profissão e Perícias

Dependendo da Campanha, tipo de Aventuras e do tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para serem escolhidas, a quantidade possível de empregos, subempregos ou bicos que uma pessoa pode fazer é extenso demais para ser listado aqui. Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde que, é claro, não atrapalhe a Campanha ou o Background dos outros Personagens).

Uma profissão não é obrigatória. Dependendo da história do personagem talvez não seja necessária.

Passo 7: Perícias de Combate

Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem DOIS valores: o valor de ataque e o de defesa. Todos os Personagens começam com a Perícia Briga DEX/ DEX, mas pode aumentá-la com Pontos de Perícia. Exemplos de Perícias de combate incluem Artes Marciais

(Karate, Judo, Aikido, Kung-Fu, jiu-Jitsu, Capoeira, etc.) e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, Lança, etc.).

As perícias com armas de fogo também se encaixam aqui, mas elas funcionam de um modo um pouco diferente, uma perícia com armas de fogo não possui dois valores, possui , possuindo apenas o valor de ataque, (mas seu custo é DOBRADO).



Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

$$\text{Pontos} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT}$$

OBS: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia “brutos” (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

David Wilton possui 22 anos e INT 16 (300 Pts no total).

Perícia:	Gasto:	Atributo:	Total:
Cajado	30/30	DEX/DEX	43/43
Pistolas	25/0	DEX/0	38/0
Atuação	10	CAR	25%
Escapismo	10	AGI	24%
Ilusionismo	20	DEX	33%
Presdigitação	10	DEX	23%
Disfarce	10	INT	26%
Língua nativa(inglês)	30	0	30%
Furtar	10	DEX	23%
Furtividade	20	AGI	34%
Jogos (Cartas)	10	PER	24%
Manipulação			
Empatia	10	CAR	25%
Impressionar	10	CAR	25%
Lábia	20	CAR	35%
Manha	20	CAR	35%
Manuseio de Fechaduras	10	0	10%
Investigação	20	PER	34%

As perícias de David refletem seu treino na Escola de Mutantes, e sua vivência nas ruas.

Passo 8: PVs, IP

Agora é só uma questão de matemática. Pontos de Vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por Nível. O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para DEX e AGI. David possui Força 11 e Constituição 12. Somando-se e dividindo os pontos por dois (não esqueça de acrescentar 1 ponto ao resultado, porque ele está no primeiro nível) chega-se a 12 Pontos de Vida. Como David não usa armaduras de qualquer tipo, portanto seu Índice de Proteção é Zero. e sua Agilidade é 14, portanto sua Iniciativa é igual a 14.

Passo 9: Pontos Heróicos

Pontos heróicos funcionam como um reforço aos PVs do Personagem. São pontos que podem ser usados em situações que envolvam atos heróicos. O Personagem os adquire através de treino em duros testes da vida (na verdade com o aprimoramento pontos heróicos, maiores informações no capítulo “Aprimoramentos” e ainda maiores no capítulo “Pontos Heróicos”. David tem 2 Pontos Heróicos, pois tem o Aprimoramento Pontos Heróicos 2 e está no nível 1.

Passo 10: Poderes Extras

(super poderes, etc)

No Marvel, normalmente os personagens possuem super poderes de algum tipo, mas isso não é regra há Heróis que não possuem super poderes, como o Justiceiro e Elecktra, por exemplo .

David possui o aprimoramento super poder em nível 3, por tanto 5 pontos para gastar em poderes, mais 1 por nível. Ele possui o poder Ilusão(intensidade nível 4) e possui a proeza de nível 3, imagem duradoura.

Passo 11: Equipamentos

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida.

David possui poucas coisas, algumas roupas dadas pelo professor, e um uniforme com uma capa e um capuz, seu cajado que é com que luta e uma mochila e leva consigo uma pistola laser para quando vai a missões, ele costuma levar consigo algumas coisas diferentes para cada missões em seu equipamento.

NOMES ALEATÓRIOS

Depois de ter acabado com todas as outras opções, você pode escolher um nome aleatório para seu herói ou vilão. Mas só faça isso se realmente suas opções estiverem esgotadas.

Lembre-se: Quando tudo falhar, faça onomatopéias.

1. Escolha um inseto
2. Escolha um posto militar
3. Escolha uma condição atmosférica
4. Escolha “Garota”, “Mulher”, “Super”, “Garoto”
5. Escolha uma palavra que contenha alguma letra Z, K, X, Q, ou J
6. Escolha um estado emocional
7. Escolha um sinônimo de “grande”
8. Escolha uma origem de luz ou escuridão
9. Escolha Dr., Sr., Miss, Madame ou Mestre(a)”
10. Escolha “O”, “A”, “OS”, “AS”
11. Escolha uma arma
12. Escolha um desastre
13. Escolha uma localização geográfica
14. Escolha um animal
15. Escolha uma cor
16. Escolha uma criatura mística ou científica
17. Escolha um elemento
18. Escolha um naipe de carta ou uma peça de xadrez
19. Escolha um sinônimo de “incomum”
20. Escolha um número Romano

ATRIBUTOS

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com todos os RPGs lançados pela Daemon Editora. São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de Campanha, para distribuir entre esses Atributos. Noventa e nove por cento das Campanhas de heróis envolvem Personagens humanos, cujos Atributos variam de 5 a 18.

ATRIBUTOS FÍSICOS

CONSTITUIÇÃO (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência . ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida . quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

FORÇA (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição . um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

DESTREZA (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

AGILIDADE (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos . mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

ATRIBUTOS MENTAIS

INTELIGÊNCIA (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

FORÇA DE VONTADE (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

CARISMA (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas

simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta. O Carisma também define a Sorte de um Personagem.

Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o Jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de .alto astral. costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

PERCEPÇÃO (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes . como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoadado.

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e .levar no papo. uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 10 e 30. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

De onde saíram estes números?

Apesar de sua simplicidade e praticidade, as regras desenvolvidas para o Sistema Daemon são o fruto de um complexo e elaborado sistema matemático desenvolvido por engenheiros da POLIUSP em 1992 para simulação de máquinas e equipamentos, mas que funcionava tão bem que decidimos utilizá-lo para toda a linha Arkanun/Trevas e posteriormente para toda a linha Daemon. Os Atributos e Perícias seguem uma curva exponencial de fórmula $Y=Kx2^{(Atributo/6)}$ onde K é o fator de conversão do Atributo e Y sua capacidade de realização. Isto significa, na prática, que os valores de Atributo DOBRAM a cada seis unidades (1D). Um Personagem que possua FR 17 tem o dobro da Força que um Personagem que possua FR 11 e assim por diante. E as Perícias, Atributos, Magias, Poderes e TUDO mais dentro do sistema encaixa-se perfeitamente neste mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consultar.

Outra vantagem é que, por ser um sistema percentual, as regras de Live Action e Mesa são exatamente as mesmas, fato ÚNICO no mundo dos RPGs.

Tabela de Valores de Atributos

	Atributo	Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	Bônus de dano	AGI Velocidade (m/s)
1D	1-2	15	30	-3	1,5
	3-4	20	40	-2	2,0
	5-6	25	50	-1	2,5
2D	7-8	30	60	-1	3,0
	9	35	70	0	3,5
	10	40	80	0	4,0
3D	11	45	90	0	4,5
	12	50	100	0	Caminhar
	13	55	110	0	5,5
4D	14	60	120	0	6,0
	15	70	140	+1	7,0
	16	80	160	+1	8,0
5D	17	90	180	+2	9,0
	18	100	200	+2	10
	19	110	220	+3	11
6D	20	125	250	+3	12
	21	140	280	+4	14
	22	160	320	+4	16
7D	23	180	360	+5	18
	24	200	400	+5	20
	25	225	450	+6	22
8D	26	250	500	+6	25
	27	280	560	+7	28
	28	310	620	+7	100km/h
9D	29	355	710	+8	35
	30	400	800	+8	40
	31	450	900	+9	45
10D	32	500	Carro	+9	50
	33	560	1120	+10	56
	34	630	1260	+10	63
11D	35	710	1420	+11	Ferrari
	36	800	1600	+11	80
	37	900	1800	+12	90
12D	38	1000	2000	+12	100
	39	1100	2200	+13	110
	40	1250	2500	+13	125
13D	41	1400	2800	+14	140
	42	1600	3200	+14	160
	43	1800	3600	+15	180
14D	44	2000	4000	+15	200
	45	2200	4400	+16	220
	46	2500	5000	+16	250
15D	47	2800	5600	+17	280
	48	3200	6400	+17	320
	49	3600	7200	+18	360
16D	50	4000	8000	+18	400
	51	4400	8800	+19	440
	52	5000	10000	+19	500
17D	53	5600	11200	+20	560
	54	6400	12800	+20	640
	55	7200	14400	+21	720
18D	56	8000	16000	+21	800
	57	8800	17600	+22	880
	58	10000	20000	+22	1000
19D	59	11200	22400	+23	1120
	60	12800	25600	+23	1280
	61	14400	28800	+24	1440

APRIMORAMENTOS

Aprimoramentos Positivos

Ambidestria

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Amor Verdadeiro

1 ponto: você ama alguém do fundo do seu coração, e não importa o que ou quem tente interferir neste relacionamento, nada abalará o amor mútuo entre vocês sentem um pelo outro. Independente da situação, você vai ter forças para defender seu amor. Em toda a situação que a pessoa que você ama estiver em apuros, o personagem recebe um bônus especial de +10% em todos os seus Testes de Atributos Físicos e Perícias que forem realizados na tentativa de ajudá-la. Também torna todos os seus Testes de WILL Fáceis contra Sedução.

Aparência Inofensiva

1 ponto: você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é verdade ou não). Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar.

Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

Armas de Fogo

Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possui certificados e licença (o que não é uma desculpa para entrar em um tiroteio) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada em Background.

1 ponto: o Personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

2 pontos: submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.

3 pontos: metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros. Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe.

Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

1 ponto: trata de 2 Subgrupos de Perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos

3 pontos: 10 Subgrupos

4 pontos: 14 Subgrupos

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice. Este Aprimoramento

é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

Caçador de Criaturas

Quando o jogador escolhe este ponto de Aprimoramento, seu personagem possui a “missão” de caçar e exterminar algum tipo de Criatura, como Anjos, Demônios, Vampiros..., por um motivo qualquer (vingança, ódio, dinheiro, um juramento). O personagem passará a vida toda atrás deste objetivo e sempre se aliará a outros caçadores.

1 ponto: O personagem possui Conhecimentos sobre a criatura que caça com até 30%, além de saber como encontrá-los, ou mesmo como destruí-los.

2 pontos: O personagem possui Conhecimentos sobre determinado tipo de criatura com 45 %, e conhece outros caçadores como ele. Pode vir a pertencer a uma Sociedade Secreta com este fim.

Capaz de Enxergar Auras

2 pontos: o personagem é capaz de enxergar a aura das pessoas (através de um Teste de Percepção), obtendo assim várias informações sobre as emoções e estado de espírito delas.

Cibernéticos

O Personagem possui itens biônicos conectados ou implantados no próprio corpo. Podem ser aparelhos robóticos que ele carrega consigo.

1 ponto: 1 ponto de Cibernéticos.

2 pontos: 3 pontos de Cibernéticos.

3 pontos: 5 pontos de Cibernéticos.

4 pontos: 7 pontos de Cibernéticos,

5 pontos: 10 pontos de Cibernéticos.

Classe Social

Trata-se de um local especial que você possui, um tipo de imóvel que lhe foi dado como herança ou mesmo construído por você. Não é preciso ter Recursos e Dinheiro para ter Classe Social, nem vice-versa.

1 ponto: O personagem possui uma torre, com cerca de 5 ou 6 empregados, ou uma pequena loja ou taverna. Pode, ainda, trabalhar a serviço de um Nobre ou Senhor Feudal.

2 pontos: O personagem possui um pequeno castelo ou feudo, ou é relacionado com o burgomestre da vila. Pode ainda possuir pequenas lojas ou uma companhia de navegação.

3 pontos: O personagem pertence à nobreza, e possui talvez um castelo, com servos, ou uma pequena cidade. O personagem pode ser um Nobre ou Embaixador

Clero

1 ponto: o personagem é um padre ou clérigo responsável por um pequeno templo em um vilarejo ou pequena cidade. O padre é responsável pelo bom andamento dos fiéis e organização da comunidade.

2 pontos: o personagem é um bispo ou clérigo responsável por uma região ou condado. Ele possui um templo de tamanho razoável em uma cidade maior, e cuida de assuntos mais abrangentes, como organizar grupos de paladinos para realizar missões e deve supervisionar o andamento dos padres de sua região.

3 pontos: o personagem é um arcebispo ou um alto sacerdote responsável por grande área e os vários templos contidos nela. Possui notória influência sobre a política regional.

Concentração

2 pontos: o Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Faça um Teste de WILL e, se for bem sucedido, tornará a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal).

Conhecimentos Arcanos

2 pontos: o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos. Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, leitura do Tarot de Marselha, I-Ching, Feng- Shui, roleta ou búzios. O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre). Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

Controle de Multidões

2 pontos: você tem o Dom da Palavra, e uma aura que desperta a confiança das multidões. O personagem sabe atrair a atenção dos ouvintes e pode manipulá-los a seguirem ordens (com um Teste de Liderança). Este controle permite incitar revoltas, espalhar desconfianças, vender produtos ou discursar em público com uma margem de sucesso muito maior do que qualquer obteria.

Coragem

2 pontos: você é totalmente desprovido do medo convencional, tal que em situações críticas, onde a maioria das pessoas fugiriam apavoradas, você continua firme. No caso de uma aventura de horror, ou em Testes de Resistência contra magias que gerem esse efeito, dobre a porcentagem dos Testes de WILL.

Divida de Gratidão

Você fez algo a alguém, e acabou caindo nas graças dessa pessoa. Agora, o Personagem pode se valer desta dívida para obter certos favores e benefícios para si próprio. No entanto, o Mestre deve decidir como serão os resultados desta ajuda. Os NPCs empenham-se em prestar ajuda conforme lhes for possível e conveniente.

- 1 ponto:** alguém lhe deve alguns favores menores (como conseguir um desconto para comprar armas, uma autorização jurídica para prosseguir as investigações ou um testemunho falso) e os atenderá somente se isto não vier a prejudicá-lo sob circunstância nenhuma.
- 2 pontos:** a dívida lhe vale favores maiores (como fornecer informações sigilosas ou realizar algum “serviço sujo”) e a pessoa que lhe deve irá ajudar mesmo que isso possa vir a colocá-la em situações perigosas.
- 3 pontos:** alguém lhe deve a vida, e fará tudo que estiver a seu alcance para ajudá-lo, não importam as conseqüências.

Empatia com Animais

1 ponto: os animais não vêem ameaça algum no personagem, chegando até a verem-no como um semelhante. Sua presença não afugenta animais selvagens e sua aproximação não os fará atacá-lo (a menos que estejam sendo controlados).

Fama

Você é famoso por seus feitos entre as pessoas mortais, sendo uma figura de destaque na mídia, política, submundo ou algum outro tipo de ambiente mundano, onde todos reconhecem seu nome e ele é freqüentemente um dos assuntos preferidos do público. Este tipo de reputação reflete um melhor tratamento por parte dos NPCs, uma série de convites para reuniões e festas, assédio de fãs, destaque na mídia e alvo constante de paparazis.

- 1 ponto:** líder reconhecido de um bairro
- 2 pontos:** alguns bairros, uma cidade pequena.
- 3 pontos:** algumas cidades pequenas, uma metrópole.
- 4 pontos:** algumas metrópoles, um estado ou região.

Família ou Mentor Honrado

1 ponto: o nome de sua família é famoso, sendo conhecido e considerado importante pela população, ou então seu mentor é um antigo herói cuja reputação e nobreza são admiradas. Na verdade este Aprimoramento equivale ao Aprimoramento Fama, entretanto o Personagem não é reconhecido por seus feitos, mas sim carrega consigo uma chance de provar sua dignidade por estar ligado ao bom nome da família ou do seu mentor (“se você é filho de McAssen, pode se casar com minha filha”, “todos os Smiths são bem-vindos à minha taverna”, “um discípulo do Cavaleiro Rondeville? Por favor Senhor, ajude-nos a combater a criatura maligna que habita aquela caverna sombria”).

Forças Militares

O personagem tem acesso a um pequeno grupo de soldados, tropa de elite, guarda-costas pessoais ou mercenários contratados, podendo utilizar seus serviços em horas de emergência.

- 1 ponto:** 2 soldados.
- 2 pontos:** 4 a 5 soldados.
- 3 pontos:** 8 a 10 soldados.
- 4 pontos:** 15 a 20 soldados.
- 5 pontos:** 30 a 40 soldados.

Guardião de um Artefato

3 pontos: como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem. ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE.

Identidade Secreta

1 ponto: o Personagem possui uma identidade totalmente falsa. Embora todas informações a respeito dele de fato estejam contidas em cartões de crédito, contas bancárias, documentos e registros legais, TODAS não passam de exímias falsificações. O personagem pode, ou não, saber que sua identidade é falsa. Ele mesmo pode utilizar este recurso para evitar caçadores, agentes federais ou outros inimigos que estejam à sua procura. No caso dele não saber realmente o motivo dessa farsa, o Mestre pode utilizar isto como pano de fundo para suas aventuras, fazendo com que o passado do personagem seja descoberto aos poucos, ligando pistas e encontrando as peças do quebra-cabeça. Porém é importante ressaltar o fato de que a verdadeira identidade do Personagem é altamente sigilosa, portanto apenas pouquíssimos NPCs, a conhecem.

Influência

Este é um Aprimoramento muito versátil, pois possibilita ao personagem a manipulação e controle sobre uma região e a sociedade que vive nela. O tipo de vínculo que o personagem possui pode colocá-lo em algum cargo importante dentro da organização, um contato principal ou mesmo como membro principal dos círculos internos. Esse tipo de comando pode ser estabelecido sobre diversas áreas, que irão causar uma influência sobre uma determinada parcela da população. Entre as possíveis formas de Influência estão:

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juizes. Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

Igreja: controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e local onde se estiver jogando: Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

Indústrias: seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernéticos, se a Campanha permitir).

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como Jornais, rádio, televisão, revistas, Internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Polícia: inclui delegados, investigadores, escrivães, algumas forças especiais (SWAT, FBI, drogas e homicídios, DENARC, GARRA). Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais “interessantes”.

Submundo: o que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa como a Máfia, a Cosa Nostra, a Tríade, a Yakusa ou os traficantes colombianos.

1 ponto: um bairro, sindicato ou estação local.

2 pontos: alguns bairros, uma cidade pequena.

3 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

4 pontos: algumas metrópoles, um estado.

5 pontos: dois ou três estados, um pequeno país.

Inocência

1 ponto: o Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar álbis, provar que “comprou aquela bolsa na feira local” ou que outra pessoa arrombou a porta.

2 pontos: funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de Lábias). Ele ainda torna Difíceis todos os Testes de Interrogatório.

Noção Exata do Tempo

1 ponto: seu relógio biológico é extremamente regular, sendo este sincronizado com a passagem de tempo dos relógios. O personagem é capaz de adivinhar o horário sem nem ao menos precisar consultar um relógio, ver a posição do sol ou valer-se de qualquer outro método para isso. Permite calcular com exatidão quase precisa o tempo que se passou desde o momento que ele ficou inconsciente, saber há quanto tempo está viajando e até memorizar o timer de uma bomba (podendo recordar o tempo restante para ela explodir).

Olhar da Verdade

2 pontos: você sabe dizer se alguém está dizendo a verdade, apenas olhando em seus olhos. Para tal faça um Teste de WILL contra WILL do alvo. Não funciona contra anjos, demônios ou qualquer outra criatura sobrenatural.

Patrono

2 pontos: um patrono é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser um governador, um vampiro, uma ordem militar religiosa, um clube de caça, etc. O seu patrono fornece, dentro de certos limites, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que o personagem precisar, mas em troca ele deve realizar todas as missões, cumprir ordens e obter todos os resultados que lhe forem solicitados.

Poderes Mágicos

1 ponto: Começou a estudar as artes arcanas a muito pouco tempo. Possui 2 pontos de Focus e 1 ponto de Magia.

2 pontos: Possui alguns conhecimentos de efeitos de Magia. Possui 3 pontos de Focus para dividir entre os caminhos que desejar. Começa o jogo com 2 pontos de Magia.

3 pontos: Mago. Já praticava as artes arcanas há algum tempo. Começa o jogo com 5 pontos de Focus e 3 pontos de Magia.

4 pontos: Mago desenvolvido. Possui 7 pontos de Focus para dividir entre os caminhos, e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre). Possui 5 pontos de Magia.

5 pontos: São personagens mais velhos, com muito poder acumulado e bastante conhecimento de magia. Possui pelo menos DOIS inimigos mortais a mais dos que já possuiria (a cargo do Mestre – e pode pegar pesado !). O personagem dispõe de 9 pontos de Focus e 7 pontos de Magia.

Poderes Psíquicos

Você foi agraciado com um grande poder, que instiga os sábios e estudiosos. Através da mente, o personagem é capaz de realizar diferentes proezas, como Telecinésia, Mediunidade, Psicoportação, Projeção de Consciência, Sensitividade e Força Vital. Permitir que um Personagem possua Poderes Psíquicos e outros tipos de habilidades místicas (como Poderes Mágicos, por exemplo) fica totalmente a cargo do Mestre.

1 ponto: 1 Ponto de Psi e Focus 2

2 pontos: 2 Pontos de Psi e Focus 3.

3 pontos: 3 Pontos de Psi e Focus 5.

4 pontos: 5 Pontos de Psi e Focus 7.

5 pontos: 7 Pontos de Psi e Focus 9.

Pontos de Fé

Em termos de jogo, a Fé representa os pequenos milagres que um personagem dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade (qualquer tipo de divindade que possa conceder estes pequenos milagres a seus adoradores, como o Deus Católico, Osíris, Odin, Allah, Shiva, Hecate, etc). A compra de Pontos de Fé deve ser autorizada pelo Mestre. Alguns destas pequenas façanhas incluem Afastar Mortos-Vivos, Aumentar Atributos Físicos, Cura, Criação de Água Benta e Controlar Mortos-Vivos..

1 ponto: Seguidor. 1 ponto de Fé + 1 a cada 2 níveis.

2 pontos: Fiel. 2 pontos de Fé + 1 a cada 2 níveis.

3 pontos: Entusiasta. 3 pontos de Fé + 1 por nível.

4 pontos: Fanático. 5 pontos de Fé + 1 por nível.

5 pontos: Radical. 7 pontos de Fé + 1 por nível.

Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heróicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heróico por nível.

2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heróicos por nível.

3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heróicos por nível.

4 pontos: Herói. 4 Pontos Heróicos por nível.

Presença Invisível

2 pontos: você tem a habilidade de não ser notado, as pessoas só percebem sua presença quando você se anuncia. O personagem não está realmente invisível, mas parece tão insignificante que as pessoas não prestam atenção nele, a menos que venha a se expor abertamente.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em dólares (relativos à época atual) e em florins (para uso em campanhas medievais), devendo ser ajustados relativamente de acordo com a época e local da Campanha. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até US\$ 2.000 (ou 100 florins) mensais.

2 pontos: renda de até US\$ 4.000 (ou 200 florins) mensais.

3 pontos: renda de até US\$ 8.000 (ou 400 florins) mensais.

4 pontos: renda de até US\$ 16.000 (ou 800 florins) mensais.

5 pontos: renda de até US\$ 32.000 (ou 1.600 florins) mensais.

Reputação

Existe uma diferença fundamental entre Fama e Reputação: um personagem com Fama É freqüentemente reconhecido pela população, pois é um elemento de destaque momentâneo na mídia ou nos núcleos sociais. Entretanto um personagem com Reputação já teve sua época de fama, mas acabou conservando-a até o presente e as pessoas podem vir a se recordar de seu período de glória no passado. É quase como ser uma própria lenda.

2 Ponto: Seu nome já foi famoso. Você teve seu auge. Hoje, porém, já são poucos que o conhecem. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 20% dela conhecê-lo.

3 pontos: Seu nome foi sinônimo de terror ou revolução. Sua participação junto à humanidade pode estar (ou vir a ser) citada em livros de história. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 50% dela conhecê-lo.

4 pontos: Seu nome é um ícone central da sociedade. Seus atos foram responsáveis, em algum aspecto, pelo estado atual da sociedade mundana em grande parte do mundo. O personagem conquistou uma fama internacional devido à sua participação decisiva junto à história (um cientista que descobriu a cura para uma doença, um filósofo que formulou uma teoria, um profeta cujos predizes estavam corretos, um grande rockstar, etc) e até os seres sobrenaturais podem reconhecer seu nome. Biografias são escritas sobre você, convites para entrevistas e festas chegam às toneladas e seu nome é usada sempre precedido dos adjetivos “Mestre” e “Grande”. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 90% dela conhecê-lo.

Resistência à Dor

3 pontos: o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só irá desmaiar (morrer) quando chegarem a – 5 (à exceção de golpe localizados na cabeça, d esferidos para atordoá-lo).

Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada

Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo. Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Saúde de Ferro

1 ponto: seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heróicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

Sedutor

1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras.

2 pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

Senso de Direção

1 ponto: seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais. Ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

2 pontos: O mesmo que a habilidade acima, mas funciona em importa em que plano de existência o Personagem esteja, mesmo em Arcádia ou Spiritum.

Senso Numérico

1 ponto: o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

Sentidos Aguçados

1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Sociedade Secreta

Obrigatório se o seu Personagem deseja pertencer ao Arkanun Arcanorum, Escola de Magia ou Ordem de Cavaleiros. Por suas habilidades, você foi escolhido e recrutado por uma Ordem Mística, onde você será treinado e aprenderá a refinar suas aptidões. Sendo membro de uma Sociedade Secreta, você receberá regalias e inimigos. Existem varias ordens, tanto de magos quanto de cavaleiros, para saber quais os benefícios e malefícios de cada uma consulte o Mestre.

1 ponto: seu Personagem pertence à Sociedade, mas como um membro dos círculos externos, ou aprendizes.

2 pontos: seu Personagem já possui uma influência maior dentro da Sociedade e, assim, pertence aos círculos mais internos dela (possuindo talvez até algum título mais importante).

Sono Leve

1 ponto: seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

2 pontos: sono reparador, você consegue dormir bem em qualquer lugar, isso permite que você durma menos para reaver as forças, lhe bastando quatro horas ao invés de oito.

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados). Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a "sorte" da sessão).

3 pontos: você tem o direito de declarar que um rolamento teve acerto crítico, uma vez por seção de jogo. Essa decisão deve ser tomada antes de rolar os dados.

Talento Matemático

1 ponto: o personagem tem extrema facilidade em lidar com números, conseguindo fazer cálculos complexos instantaneamente. Pode medir distâncias, contar o número de pessoas em uma multidão, dizer o valor exato de uma maleta cheia de notas de 100, e fazer muitos outros cálculos, que exigiriam um longo processo matemático, com um raciocínio rápido e preciso.

Talento

1 ponto por Arte: todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

Temperamento Calmo

2 pontos: o Personagem é uma pessoa com grande conhecimento e controle sobre suas emoções, sendo capaz de medir suas alterações de comportamento. Isso impede que ele fica agitado ou bravo facilmente, bem como se manter tranqüilo frente à um inimigo e não demonstrar medo (embora esteja realmente apavorado). Dobre todos o valor de um Teste quando a situação estiver relacionada à dissimulação ou auto-controle (como Força de Vontade, Carisma, Lábria, Intimidação e outros).

Vontade de Ferro

2 pontos: o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

Voz de Comando

4 pontos: o personagem é dotado de uma inigualável capacidade de comando, sendo capaz de emitir ordens e conseguir que as pessoas as cumpram cegamente. Basta que o Personagem exclame em voz alta a ordem e poderá conduzir um grupo a desempenhar, literalmente, qualquer tarefa. Este dom, no entanto, permite que os subordinados relutem quando não concordarem com a ordem (como atacar um exército visivelmente superior ou cometer qualquer ato que pareça suicídio). Um personagem com Voz de Comando faz um Teste de Liderança (sem precisar disputar contra a WILL dos demais) e o Mestre define se este será Fácil, Normal ou Difícil (levando em conta o grau de insatisfação dos subordinados em cumprir aquela ordem). Se obter um sucesso, TODOS vão seguir o mandato (mesmo sabendo que provavelmente morrerão ao fazê-lo). Se falhar, certamente haverá revoltas e desacato das ordens (o que pode levar à muitos perigos contra a vida do personagem).

Aprimoramentos Negativos

Alergia

-1 ponto: o Personagem é alérgico a alguma coisa (poeira, pêlo de animais, certos perfumes). Ao entrar em contato com essa substância, começa a espirar sem parar, o que prejudica suas ações físicas (o Mestre pode impor penalidades conforme o tipo de ação que ele pretender realizar).

Alergia Grave

-2 pontos: idêntico ao anterior, porém os efeitos são bem mais graves. Uma rápida exposição, pode gerar irritação nos olhos, e quanto mais tempo durar, maiores serão os males, tais como: irritação na pele, vômitos, parada respiratória, sendo que uma exposição prolongada pode levar à morte.

Alcoólatra

-1 ponto: o personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

Alucinado

-2 pontos: o personagem sofre constantes alucinações, tendo um visão distorcida da realidade. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali, e nem tudo que está ali ele vê. O Mestre deve exigir constantes Testes de INT (e não de PER) para discernir a realidade das alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos que atraem sua atenção e o fazem esquecer do resto à sua volta.

Amnésia

-1 ponto: o Personagem esquece facilmente as coisas, desde fatos recentes até sua própria identidade. Para se recordar de fatos passados, faça um Teste de INT (Fácil para fatos dos últimos dias, Normal para ocorrências das últimas semanas, e Difícil sobre meses ou anos atrás).

Andrógino

-1 ponto: o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo trulento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem.

Aparência Trocada

-1 ponto: o Personagem é incrivelmente idêntico a uma outra pessoa. Ambos são fisicamente iguais, mas possuem personalidades e comportamento muito diferentes. Mesmo para os amigos mais próximos, é quase impossível distinguir quem é quem apenas baseando-se na aparência. Isso pode trazer muitos problemas para o Personagem, pois geralmente o seu “gêmeo” costuma meter-se em encrencas e você acaba sendo considerado o culpado.

Assassino Serial

Por algum motivo que só seu Personagem conhece, ele mata pessoas. Pode fazer isso de forma cuidadosa e fria, ou em grandes ataques de sanguinolência.

-2 pontos: já matou algumas pessoas, e tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, ruivas, estrangeiros, pessoas religiosas), ou método de execução. Isso o colocou o personagem na lista de caça das autoridades, e dos caçadores de recompensas.

-3 pontos: igual ao anterior, mas ele já fez varias vitimas, e tomou gosto pelo sangue. Tanto que quando está próximo a uma possível vítima, deve fazer um Teste de WILL para resistir à oportunidade.

Assombrado

-1 ponto: por algum motivo desconhecido, as pessoas que o personagem conheceu e matou, retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar rondando-o e, em alguns casos, conversar com ele. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, na presença do Personagem. Muitos fazem perguntas como: “Porque você me matou?” ou “Porque me deixou que eu morresse?”.

Azarado

-1 ponto: em dado momento durante a seção de jogo, o Mestre declara que seu personagem teve uma falha critica em um Teste. De preferência, isso vai ocorrer na pior situação possível (arma quebrar diante do inimigo, esquecer os materiais para o ritual, saltar sobre o penhasco, etc).

Canibal

-3 pontos: por alguma razão, o Personagem aprecia uma iguaria mundana: a carne humana. Ele já matou várias vezes para satisfazer seu paladar, o que faz com que ele tenha que ocultar seus crimes das autoridades. O antropófago em questão deve fazer uma Teste de WILL para resistir à oportunidade de matar para fazer um lanchinho.

Casto

-1 ponto: o Personagem fez um voto de castidade, negando a si mesmo os prazeres carnis. Quebrar este voto vai trazer problemas para o Personagem de proporções psicológicas (remorso, autopunição, tendência suicida) ou sociais (ser expulso de uma seita, por exemplo). As razões para isso devem ser explicadas no background do personagem.

Cético

-1 ponto: o personagem simplesmente não acredita em nada sobrenatural. Ninguém conseguirá convencê-lo de que aquele cara com asas de morcego e grandes chifres era um demônio, ou que aquele objeto voando era realmente um disco voador. Para tudo ele procura explicações “científicas” e sensatas.

Cleptomaniaco

-2 pontos: seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

Código de Honra

-1 ponto cada: o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob qualquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Compulsão

-1 ponto: o personagem sente uma necessidade incontrolável de fazer uma certa tarefa. Se trata de algum tique nervoso, que o personagem repete compulsivamente sem que ele próprio perceba (limpar a arma, lavar as mãos, piscar o olho, pronunciar ao final de cada frase a palavra “né”, chamar a todos por tio/tia, etc).

Complexo de Culpa

-1 ponto: você se sente terrivelmente culpado por alguma coisa que fez no passado e julga-se responsável por todas as conseqüências disto. Às vezes, o motivo do acontecimento realmente foi culpa sua, em outros casos não, mas igualmente o Personagem se atribui como um responsável direto. Em todas as situações que lembrem o motivo que ocasionou seu complexo, deve fazer um Teste de WILL. Em caso de falha, o personagem ficará extremamente deprimido e todos os seus Testes se tonam Difíceis.

Complexo de Inferioridade

-1 ponto: o Personagem se sente inferior aos outros, não importa o quão forte ou hábil ele seja, até mesmo a pessoa mais fraca parece ser superior a ele. Isso o impede de se confrontar com qualquer um, ele já sabe que não pode vencer ninguém mesmo. Para entrar em um desafio ou realizar qualquer tipo de ação heróica, é preciso ser bem sucedido em um Teste Difícil de WILL. Mesmo que ele vença, o personagem ainda se julgará inferior, atribuindo a derrota do adversário à sorte.

Coração Mole

-1 ponto: o seu Personagem é muito sentimental e não é capaz de ver ninguém sofrer. Ele acredita que todos, sem distinção, merecem a clemência, o perdão e uma segunda chance. Por isso, ele NUNCA recusa nenhum pedido de ajuda e jamais irá matar ou ferir

gravemente seu oponente durante uma batalha, preferindo deixá-lo inconsciente ou até mesmo perder a luta. O sofrimento é algo que ninguém merece.

Covarde

-1 ponto: seu personagem tem um senso de sobrevivência muito aguçado, muito além da compreensão de seus companheiros. Isso o leva a tomar atitudes extremas para se manter vivo, tais como fugir ou se esconder ao menor sinal de perigo. Portanto, o Personagem nunca irá envolver-se em situações que ofereçam um grande risco. Mesmo que queira, só será capaz de deixar sua segurança de lado se for bem sucedido em um Teste de WILL.

Crédulo

-1 ponto: o personagem é uma pessoa extremamente crédula e ingênua, inocente ao ponto de acreditar em qualquer coisa que digam a ele. Para ele, todas as pessoas são boas e confiáveis, e só querem o seu bem. Isso faz com que seja facilmente enganado, traído e iludido. Quando alguém quiser contar uma mentira para o Personagem crédulo, nem precisa fazer Teste de Lábia.

Curioso

-1 ponto: sua curiosidade é muito maior que o seu juízo, e toda vez que algo lhe chamar a atenção, o Personagem ficará compelido a investigá-lo o mais depressa possível. Deve realizar um Teste de WILL para não abandonar tudo o que estiver fazendo e seguir essa pista misteriosa.

Defeito de Ryoga

-1 ponto: o personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

Deficiente Físico

-1 ponto: você possui uma deficiência pequena, como ser cego de um olho, não ter uma mão ou até ser quase surdo. Todos os Testes Fáceis de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Normais, e os Normais considerados Difíceis.

-2 pontos: sua deficiência é um pouco mais grave, podendo ser completamente cego, não ter um braço, ser surdo ou não sentir cheiros. Todos os Testes de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Difíceis.

-3 pontos: sua deficiência é grave e prejudica muito sua vida. Você pode ser um paraplégico, ser surdo-mudo ou não ter ambos os braços. Você não pode realizar certas proezas relacionadas à sua deficiência, como andar, escutar ou falar.

Dependência

-2 pontos: para se manter vivo o personagem precisa se alimentar de algo exótico e que causa um grande asco aos humanos, como carne de recém nascidos, sangue de unicórnio, ou outra coisa proibida. O personagem deve ingerir uma quantidade satisfatória desse alimento desumano todo o dia. Senão o fizer, perderá 1 PV a cada dia, até morrer ou até que volte a se alimentar.

Dificuldade de Fala

-1 ponto: o personagem é gago, tem a língua preza, ou qualquer outro problemas de dicção que dificulta o entendimento do que ele fala pelas outras pessoas.

Distração

-1 ponto: o personagem não consegue se concentrar em nada, vivendo no mundo das nuvens. Todos os Testes de WILL para se concentrar são Difíceis. Um personagem com Distração não pode comprar o Aprimoramento Concentração.

Dupla Personalidade

-3 pontos: o Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando o mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio a alguma coisa. São personalidades totalmente diferentes, com suas próprias lembranças e consciência. A mudança de uma personalidade para outra não é controlada pelo jogador e sim pelo Mestre.

Estigma Social

-1 ponto: por algum motivo o personagem é considerado um pária da sociedade. Todos que vivem naquela região o rejeitam e até o temem. O tipo de estigma social varia de várias formas. O personagem pode ser considerado um herege, um bárbaro, um leproso ou simplesmente ser evitado por ter hábitos muito estranhos (como só sair à noite, viver trancado em casa, esse tipo de coisa).

Esquizofrênico

-2 pontos: o personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por “eles”, ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, achar que é uma figura histórica reencarnada. Costuma ter idéias absurdas, e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (pois para ele são).

Família ou Mentor Desonrado

-1 ponto: seus descendentes ou seu mestre cometeram crimes terríveis no passado, e hoje você paga por isso, sendo discriminado e condenado como culpado também. Embora não haja realmente culpa sua, o Personagem ainda carrega essa má fama consigo por ter sido aprendiz de um mentor desonrado ou fazer parte de uma família que todos desprezam, recebendo um tratamento frio e desconfiado mesmo de quem antes o achava uma boa pessoa (“um Corson nas minhas terras! Saia já daqui rapaz, pois não quero ter

de mandá-lo para o calabouço”, “então seu mestre era o velho Angus, não? Desculpe, mas não confio em nada que venha daquele traidor”, “casar minha filha com um McAssen? Jamais!”).

Fanático

-2 pontos: sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal.

Fanfarronice

-1 Ponto: O personagem é um trovador. Sempre está contando vantagem de si mesmo. Conta histórias absurdas sobre coisas que fez (ou que os outros fizeram, dizendo que foi ele mesmo), se julga superior aos outros e não gosta que lhe olhem atravessado. Quer se demonstrar o maior e isso geralmente incomoda os outros (não é um Megalomaniaco, mas às vezes pode agir como tal).

Fobia

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difícies e os Difícies serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Fúria

-2 pontos: se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 5 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de WILL para não entrar em um estado de fúria cega. Nesse estado, o Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos. Ele ganha bônus de +30 % nos ataques e +3 no dano (além de receber as vantagens equivalentes ao Aprimoramento Resistência à Dor), e irá se manter assim durante 3d6 rodadas.

Galante

-1 ponto: seu personagem é um sedutor nato (ou ao menos tenta ser um). Possui um fraco pelo sexo oposto, nunca deixando passar a chance de conquistar um novo “troféu”. Faça um Teste de WILL para resistir à oportunidade de tentar conquistar um(a) amante.

Ganância

-1 ponto: a fraqueza dos homens. O personagem possui inveja de tudo que os outros possuem e ele não. Sua cobiça sempre o leva a quer mais e mais. Nenhuma riqueza é suficiente para ele. Para obter tudo o que deseja, o Personagem não mede consequências e realizará qualquer ato para satisfazer sua ganância (desde roubar até fazer pactos com demônios).

Gula

-1 ponto: o apetite do personagem é algo fora dos padrões normais, ele come o dobro ou o triplo do que uma pessoa comum. Além disso, o Personagem sempre encontra tempo para um lanchinho nas ocasiões mais inusitadas.

Hábitos Detestáveis

-1 ponto: você possui alguns atos involuntários que chocam e enojam as pessoas, tais como: cuspir o tempo todo, coçar as partes íntimas, não tomar banho com regularidade, entre outros.

Hipocondria

-1 ponto: o personagem acredita fervorosamente que está doente, ou que irá pegar uma doença em breve. Mesmo estando completamente saudável, ele crê que a morte está espreitando-o, prestes a avançar e lançar alguma de suas pestilências sobre ele. O Mestre deve exigir um teste de WILL toda a vez que algum tipo de contágio de uma doença for perceptível (como andar na chuva, aproximar-se de leprosos, estar perto de uma pessoa que espirra, etc.) para que o personagem não enlouqueça imaginando que está doente. Se falhar, ele se descontrolará e irá querer combater a doença a qualquer custo (tomando todos os remédios que encontrar pela frente, indo a vários médicos e, talvez até, procurar um demônio para fazer um pacto).

Inimigo

-1 ponto cada: o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras.

Intolerância

-1 ponto: existe algo que você não tolera, seja uma situação (ver alguém batendo numa mulher, reprimir-lhe apontando o dedo indicador, garotos pixando as paredes, fumantes), um animal, ou alguma coisa. Quando o Personagem encontra-se na circunstância que causa sua intolerância, ele imediatamente deixará tudo o que está fazendo de lado e irá tomar satisfações com o responsável. Pode chegar a agredi-lo caso tenha motivo para isso (o Mestre pode exigir um Teste de Will para verificar se o personagem perdeu totalmente a calma com ele).

Má Fama

Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma “má pessoa” ou um elemento perigoso, estando sempre sob suspeita e descrença.

-1 **ponto:** alguns bairros, uma cidade pequena.

-2 **pontos:** algumas cidades pequenas, uma metrópole.

-3 **pontos:** algumas metrópoles, um estado ou região.

Mania

-1 **ponto:** o personagem tem algum tipo de mania, é um hábito, um modus operandi. Pode ser colecionar alguma coisa, agir de determinada maneira, ou ir a certos lugares. Ele se sente compelido a realizar essa mania com frequência (pelo menos uma vez por semana). O Mestre pode usar isto como uma maneira de atrair ou emboscar o personagem (por exemplo, se um Personagem tem a mania de todo o domingo ir ao parque, os inimigos dele saberão onde encontrá-lo quando quiserem lhe armar uma armadilha).

Mania de Perseguição

-1 **ponto:** o Personagem é extremamente paranóico, acreditando fervorosamente que “eles” estão atrás dele, que está sempre sendo vigiado ou perseguido onde quer que ele vá. O Personagem sempre irá desconfiar de todos, por mais amigos que sejam.

-2 **pontos:** igual ao anterior, mas nesse caso ele realmente está sendo perseguido por alguém (embora não tenha certeza absoluta disso). Pode ser algum espírito, demônio, caçadores ou uma outra entidade que está no seu encalço e ele teme se encontrar com ela.

Maníaco Depressivo

-2 **pontos:** o personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e viceversa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

Marca do Predador

-1 **ponto:** os animais reconhecem o personagem como uma ameaça, fugindo quando o sentem sua aproximação. Em alguns casos, os animais podem ser mais agressivos e tentar atacá-lo para se protegerem, ou a suas proles.

Mau Humor

-1 **ponto:** o personagem parece sempre acordar com o pé esquerdo, o que faz com que ele sempre esteja irritado, zangado, nervoso e de mau humor. Quando alguém fala com o personagem, ele só responde grosserias. Todos os Teste de CAR se tornam mais Difíceis.

Megalomaniaco

-1 **ponto:** você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto-elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de WILL para não se enfurecer toda a vez que sua “divindade” for posta à prova.

Mentiroso Compulsivo

-2 **pontos:** dizem que o pior mentiroso é aquele que acredita nas próprias mentiras. E o personagem é um deles. Ele mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz, e pensa estar enganando a todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

Monstruoso

-1 **ponto:** a aparência física do Personagem é hedionda. Qualquer um que o veja, hesita em aproximar-se ou até olhar para você. Tentativas de relacionar-se com pessoas desconhecidas resultará em graves problemas, e os Testes de CAR do personagem SEMPRE serão Difíceis (isso quando ele teve a chance de realizar um Teste)..

Pacifista

Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 **ponto:** o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.

-2 **pontos:** o personagem só irá lutar se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

-3 **pontos:** o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma irá atacar.

Perda Terrível

-1 **ponto:** o personagem perdeu alguém que amava muito, como seus pais, um cônjuge, um filho ou mesmo toda a família Ele presenciou sua morte, ou foi o primeiro a encontrar seus corpos. Isso despedaçou sua sanidade, deixando seqüelas profundas até hoje. Quando a pessoa perdida e mencionada, o personagem deve fazer um Teste de WILL para não ficar catatônico por 3d6 rodadas.

Perversão Sexual

O personagem sofre de sérios distúrbios mentais, que o levam a fazer sexo de maneira não-convencional.

-1 **ponto:** fantasias inofensivas, como filmar ou fotografar o ato, vestir roupas do sexo oposto ou fazer amor em locais públicos.

-2 pontos: sadomasoquismo, sexo com animais.

-3 pontos: as perversões mais grotescas e bizarras, consideradas crimonosas pelo FBI. Incluem estupro seguido ou não de morte, sexo com crianças, sexo com cadáveres, tortura e tudo o que a sua imaginação doentia permitir.

Pupilo

-1 ponto: um pupilo é alguém indefeso a quem o Personagem está ensinando seu ofício. É dever do Personagem protegê-lo, sendo o responsável legal por ele, estando encarregado de pagar suas contas, tanto financeiras quanto legais. Acima de tudo, o personagem deve zelar pela integridade e bem estar de seu aprendiz.

Pesadelos

-1 ponto: o sono do Personagem é freqüentemente afetado por pesadelos indescritíveis. Situações de horror total consomem os sonhos do personagem e começam agora a incomodá-lo quando está acordado também. Sempre que ele se depara com algo que o recorde de um de seus pesadelos, o Personagem deve fazer um Teste de WILL para não entrar em pânico, desmaiar ou sofrer algum tipo de tormento que o deixa incapaz de agir por 3d6 rodadas.

Sanguinário

-1 ponto: quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

Sono Pesado

-1 ponto: o personagem dorme como uma pedra, ficando completamente fora de prontidão. Sempre perde o horário, dificilmente será acordado por ruídos (mesmo os mais altos) e facilmente dorme se estiver cansado. Testes de PER para verificar se o personagem desperta serão sempre Difíceis.

Suspeito

-1 ponto: tudo o que acontece as pessoas acham que o responsável foi você. Se uma loja foi roubada, um assassinato cometido, sempre há alguns vizinhos que acham seu comportamento estranho.

-2 pontos: o personagem realmente inspira medo nas pessoas. Elas não confiam em você. Sempre que a polícia vê você próximo à cena de um crime, pára para interrogá-lo. Já acordou várias vezes à noite com a polícia à sua porta. E o pior, as evidências apontam para você. Basta que haja uma mínima ligação com o caso e todos tentam acusá-lo de ser o culpado.

Sarcasmo

-1 ponto o personagem é extremamente sarcástico (irônico), não perdendo a oportunidade de zombar ou fazer observações maldosas a respeito dos outros o tempo todo. Se o jogador não interpretar esta desvantagem, o Mestre pode usá-la para colocar o personagem em enrascadas, como fazê-lo ser sarcástico ao conversar com um agente da CIA de pavio-curto.

Toque Letal

-2 pontos: o mero toque dos dedos do personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos mamíferos. Plantas e outros vegetais apodrecem se o personagem ficar perto deles por muito tempo.

Traumatizado

-2 pontos: este personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança, nem a maioria dos adultos, está preparada para enfrentar (foi testemunha de um crime hediondo, ou foi molestada sexualmente). Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o Personagem o obrigam a fazer um Teste de WILL. Se falhar, todos os seus Testes se tornam Difíceis pelos próximos 3d6 turnos.

Timidez

-1 ponto: o Personagem é extremamente tímido, receando falar e até se aproximar das outras pessoas. Raramente irá emitir suas opiniões (a não ser que seja questionado), sempre hesita ao máximo falar diante de desconhecidos e tem sérias dificuldades para relacionar-se com o sexo oposto. Para um personagem com Timidez, todos os Testes de CAR são considerados Difíceis.

Teimosia

-1 ponto: você é teimoso como uma mula. Não importa o que os outros digam, o personagem acredita ferreamente que ele, e somente ele, está certo. Nunca irá concordar com ninguém, pois crê que sempre estão errados. Isso pode levar o Personagem a enfrentar problemas, principalmente em situações que um grupo deve tomar uma decisão em conjunto. O Personagem vai tentar de todas as maneiras possíveis convencer os outros que o seu ponto de vista é o correto, chegando, inclusive, a usar de métodos menos ortodoxos (agredir os companheiros, assassinar os reféns, atrair a atenção do inimigo, etc).

Viciado em Drogas

-1 ponto: o personagem é dependente ou viciado por algum tipo de substância química (cocaína, heroína, anfetaminas, LSD, soníferos, éter, etc), o que faz com que ele deseje consumir freqüentemente algum tipo de droga. Sempre o Personagem permanecer mais de 6 horas privado do vício, ele deve fazer um Teste Difícil de WILL para resistir à vontade de consumi-lo novamente. Para um personagem sobre os efeitos das drogas, todos os Testes são considerados Difíceis.

Viciado em Jogos

-1 ponto: seu personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Para resistir à chance de apostar faça um Teste Difícil de WILL.

Visão Monocromática

-1 ponto: seu personagem enxerga apenas em preto, branco e tons de cinza.

Vontade Fraca

-1 ponto: o Personagem é extremamente suscetível à desistência e passividade. Sempre que uma tarefa parecer muito difícil, ele logo a abandonará (ou nem tentará realizá-la). Também é facilmente manipulado e controlado pelos outros. Acrescente uma penalidade de, pelo menos, -25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).



Novos Aprimoramentos

Super Poder: o Personagem por algum motivo, recebeu poderes especiais ou sobrenaturais que pode usar de acordo sua vontade, e dependendo do nível que possui deste poder mais afinidade possui com eles.

- 1 ponto :** *1 pontos de intensidade ou proeza.*
- 2 pontos :** *3 pontos de intensidade ou proezas.*
- 3 pontos :** *5 pontos de intensidade ou proezas.*
- 4 pontos :** *7 pontos de intensidade ou proezas.*
- 5 pontos :** *9 pontos de intensidade ou proezas.*
- 6 pontos :** *11 pontos de intensidade ou proezas.*
- 7 pontos :** *13 pontos de intensidade ou proezas.*
- ... e assim por diante...*

Mas como fica o avanço de nível?

O Mestre pode definir se há ou não avanço de nível para seus personagens, dependendo da aventura mas aí estão sugestões...

- 1 ponto:** Você ganha 1 ponto de poder a cada 2 níveis.
- 2 pontos:** Você ganha 1 ponto de poder a cada nível.
- 3 pontos:** Você ganha 2 ponto de poder a cada nível.

Veículos

Seu herói possui um ou mais veículos, simples ou equipados com alguns “extras”, que o auxiliam na luta contra o crime.

- 1 pontos:** Moto.
- 2 pontos:** Automóvel ou Moto Especial.
- 3 pontos:** (Lancha ou Jato) ou Automóvel Especial
- 4 pontos:** (Barco ou Avião) ou (Lancha ou Jato Especial)
- 5 pontos:** Nave Espacial ou (Barco ou Avião Especial)

Base Operações (2 a 5 pontos)

Seu herói possui uma base de operações, um lugar onde ele pode descansar guardar material e outras coisas mais. O Quanto é equipado seu lugar de “trabalho” é definido pelo nível do aprimoramento.

Heróis Aliados (1 ponto cada)

Seu herói possui um contato no mundo dos Super Heróis, outros ser com poderes como ele e o mesmo fervor para combater o crime, (ou não...). Contatos mais poderosos, como Wolverine e Capitão América podem custar muitos pontos mais...

Grupo de Heróis Patrono (3)

Seu herói trabalha, participa de um grupo de que o auxilia em seus objetivos, podem trabalhar sozinho ou ter uma empresa ou corporação que os auxilia.

E outros podem vir a serem desenvolvidos...

PONTOS HERÓICOS

Pontos Heróicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo; eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas funcionam como tal. Eles são uma espécie de “aura heróica” ou “sorte”, que protege o corpo físico do aventureiro de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de um prédio para outro, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

Por que Pontos Heróicos?

O Sistema Daemon foi desenvolvido para ambientes REALISTAS.

Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real), o que é extremamente prático para um RPG de horror ou investigação. Porém, em Marvel, os personagens jogadores são heróis que vivem enfrentando perigos extremos, sendo que o uso de pontos heróicos extremamente NECESSÁRIOS.

Para resolver esse problema foram criados os Pontos Heróicos, que são Pontos “extras” que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Dessa forma, um Demônio com 30 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê.

Como Funcionam?

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, quando é arrastado em velocidade, atacado por um lobisomen, recebe flechadas ou outros atos dignos de um aventureiro). O uso de Pontos Heróicos não é considerado ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heróicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem. Eles NÃO podem ser usados em condições de não- heroísmo (por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele). As situações que não permitem o uso de Pontos Heróicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender. Lembrem-se sempre que, se os Personagens possuem Pontos Heróicos, os NPCs importantes TAMBÉM os possuirão. Pontos Heróicos não tem nenhuma relação com o fato do Personagem ser bom ou mau. Os vilões também realizam feitos extraordinários nesse tipo de Campanha, tendo portanto, os mesmos “direitos” dos heróis no que toca a Pontos Heróicos. A quantidade de Pontos Heróicos deve ser compatível com a experiência do Personagem ou NPC em questão para evitar distorções.



Recuperando Pontos Heróicos

Um Personagem recupera seu custo de aprimoramento de Pontos Heróicos por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida.

Pontos Heróicos (Regra Alternativa): o Personagem recebe mais pontos heróicos do que normalmente receberia no 1º nível, mas não ganha mais nenhum ao avançar de níveis.

1 ponto : 5 pontos heróicos.

2 pontos : 10 pontos heróicos.

3 pontos : 15 pontos heróicos.

4 pontos : 20 pontos heróicos.

5 pontos : 25 pontos heróicos.

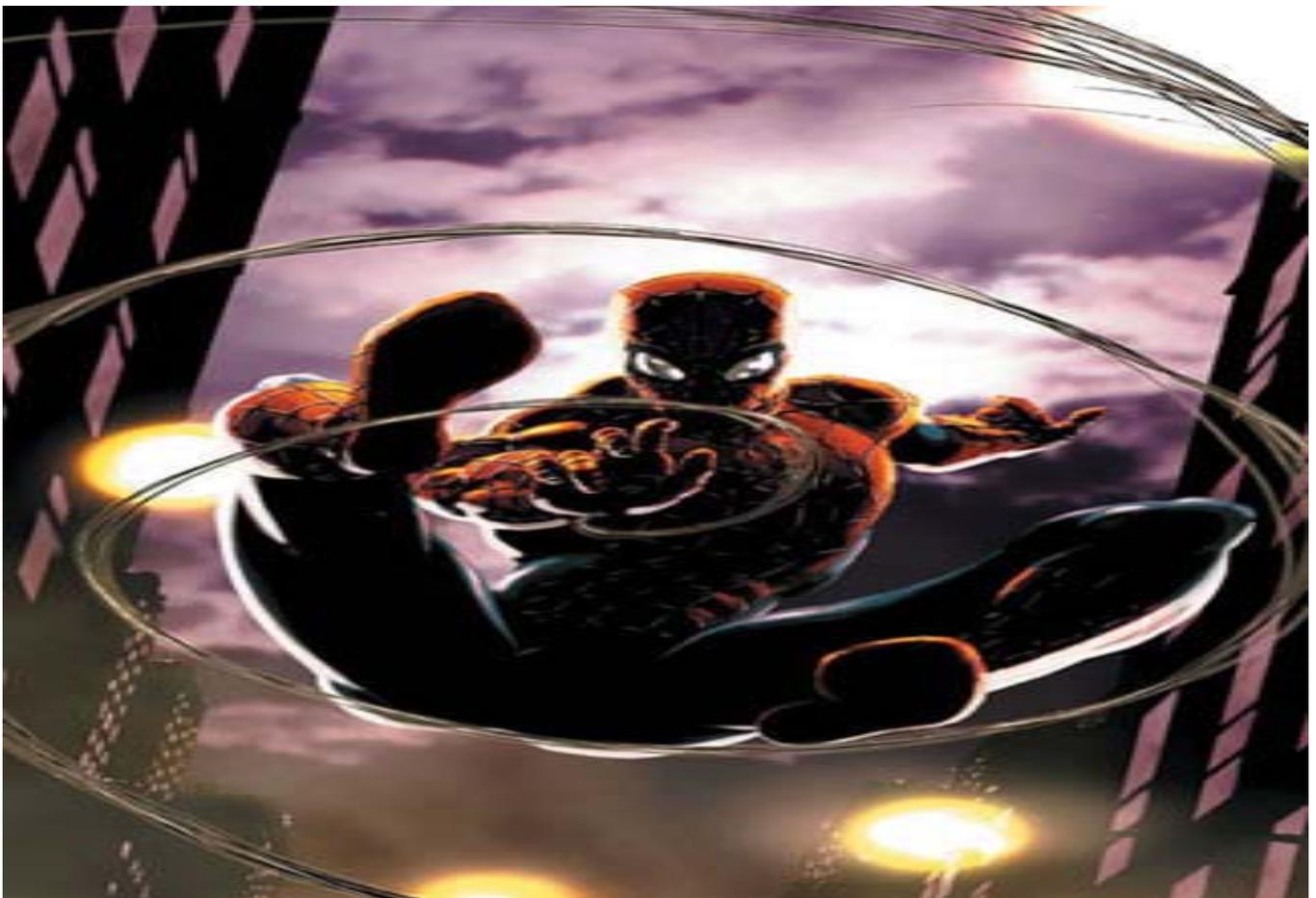
... e assim por diante...

Nova Regra : CUSTO (opcional)

Embora, o ideal deste poderes é deixar seu uso livre, alguns mestres preferem utilizar pontos de poderes, assim para cada utilização haveria um preço a ser pago...

Para isso você poderia utilizar os pontos heróicos (não você não ganha pontos heróicos deve comprar como aprimoramento) para utilizar de acordo com a escala de poder abaixo...

Intensidade	Custo
1D	1 PH
2D	2 PH
3D	3 PH
4D	4 PH
5D	5 PH
6D	6 PH
7D	7 PH



PERÍCIAS

São campos de especialização que qualquer um pode dominar, dados tempo de prática e aptidão natural. Você pode criar qualquer perícia que quiser, desde que seu Narrador aprove.

SUPER PERÍCIAS*

SUPER PODERES*:

Esta não é uma perícia única mais sim um grupo bem variado.

Toda vez que herói, quiser melhorar sua chance em determinado efeito ou poder, ele pode criar uma perícia para tal efeito (normalmente as perícias são feitas para utilizar em efeitos básicos de um poder ou alguma proeza especial dele...). Quando isso ocorre, as regras de perícia são as mesmas, se houver algum atributo que possa seu o valor inicial ele será considerado, caso contrario o valor inicial será (0).

Ex.: O herói *Chama Viva*, quer melhorar sua habilidade em arremessar “bolas de fogo”. Para isso resolve treinar com outros heróis utiliza-las para acertar garrafas, ou outro qualquer treinamento que achar interessante... Após isso ao passar de nível o mestre permitiu que ele criasse uma perícia **Bola de Fogo** com os pontos que ganhou, para valor inicial ele utilizou sua destreza 15 para tentar acertar, mas isso o daria apenas 15% de chance de acertar, mais o 20 pontos que gastou, ele terá 25% na perícia.

Agora ele possui a perícia **Bola de Fogo (DEX) 25%** suas chances são bem melhores...

Não é necessário que os personagens tenham sempre perícias para realizar as funções básicas dos poderes e não é necessário que possuam perícias específicas para cada manobra ou função que o poder realizar, para isso se utiliza o valor de uma Atributo correspondente, mas possui-las só ira melhorar as habilidades dele e com certeza facilitará a vida do seu herói.

NOVAS PERÍCIAS

Astronavegação (0): Uma perícia que concede a capacidade de se localizar no espaço e viajar através dele, se tiver esse poder...

Biônica (0): A ciência que estuda a utilização de parte tecnológica em corpos humanos.

Combate Aéreo (50): Uma manobra que permite que seu personagem combate no céu como ele combateria em terra, sem nenhuma penalidade.

Combate Aquático (50): Uma manobra que permite que seu personagem combate na água como ele combateria em terra, sem nenhuma penalidade.

Geografia Dimensional (0): A *ciência* da compreensão de outras existências. Seu herói tem catalogado realidades alternativas e novas dimensões.

Inutilidades (INT): Uma mistura de conhecimentos especializados. Seu herói tem um ou mais assuntos sobre os quais é mais experiente. Podem ser assuntos como: filmes antigos, história militar, esportes, música, histórias em quadrinhos... Você é quem inventa.

Maquinário do Tempo (0): Uma perícia rara que permite a construção de máquinas que fazem transporte pelo tempo. (Obviamente, o Narrador tem completo controle sobre quando o herói pode tentar fazer este incrível perícia funcionar)

Mitologia (0): O estudo de mitos clássicos que são bem reais num mundo, como os de que Thor, Hércules e Drácula vivem.

Naves Espaciais (0): A *ciência* da construção de transportes espaciais. Seu herói entende como as espaçonaves funcionam e como repará-las.(Para pilotar o herói deve ter pilotagem).

Oceanografia (0): A *ciência* dos mares. Seu herói sabe como as correntes marítimas funcionam, a complexidade das profundidades e o perigo da poluição para o ecossistema.

Provocação (CAR): Fazer piadas em combate para detrimento dos oponentes. Se seu herói gastar pelo menos um turno irritando os outros (e você também deve fazer isso pelo herói). Se estiver muito enfurecido, o oponente não pode fazer ataques surpresas ou usar qualquer perícia para modificar a dificuldade do ataque.

Radiologia (0): A *ciência* da radiação. Seu herói entende os diferentes tipos de radiação, incluindo o cuidado que se deve ter na sua manipulação e perigos que podem afetar os humanos.

Robótica (0): A *ciência* dos robôs. Seu herói pode fazer e desmanchar robôs não inteligentes, mas com uma complexa programação, um herói com esta perícia pode até transformar um robô programado pelo mal em algo com apenas intenções de serviçal.

Sistema de Armas (0): A complexa *ciência* das armas. Seu herói pode construir e desmanchar armas super poderosas e sistemas de instrução (por exemplo, orientação de mísseis).

Super Psicologia (0): A *ciência* dos super poderes. Essa perícia permite que o herói possa entender o funcionamento de um super poder, como ele influencia a vida de um herói positivamente e negativamente, quais são tipos de poderes que existem e suas proezas.

Viagem Temporal (0): A *ciência* da viagem no tempo. Uma perícia que permite o personagem conhecer as teoria sobre viagem do tempo.



PERÍCIAS COMUNS

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito.

No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de Perícia

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender do tipo de Campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência.

. Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.

. Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia.

. Cada ano de idade não-natural significa 5 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade ou INT (a não ser que seja algum tipo de Campanha diferente).

Subgrupos

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos.

Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de Perícias instintivas, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de Perícias altamente técnicas. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de habilidades muito aparentadas. Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado). Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área.

Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma.

Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia . mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Você é MESMO bom?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade.

Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% . mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

até 15% Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.

15 a 20% Novato. Está começando a aprender.

21 a 30% Praticante. Usa esta Perícia diariamente.

31 a 50% Profissional. Trabalha e depende desta Perícia.

51 a 60% Especialista.

60%+ Um dos melhores na área.

LISTA DE PERÍCIAS

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

Grupo*

Subgrupos

Observação: o símbolo * só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais* : Alguns subgrupos possíveis:

Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

Armadilhas (PER)

Armas Brancas* (DEX): Alguns subgrupos possíveis:

Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças.

Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas de Fogo* (DEX) Alguns subgrupos possíveis:

Revólveres, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça, Espingardas, Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas e Armas Experimentais.

IMPORTANTE: esta Perícia exige que o Personagem tenha determinados Aprimoramentos sem os quais fica impossibilitado de ter estes conhecimentos.

Artes* :Alguns subgrupos possíveis:

Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX),Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

Artes Marciais (AGI)*

Artífice* (DEX)

Avaliação de Objetos* (PER): Alguns subgrupos possíveis:

Antigüidades, Gemas, Metais Valiosos (Ourives), Obras de Arte.

Camuflagem (PER)

Ciências* (INT) Alguns subgrupos possíveis:

Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

Condução* (AGI): Alguns subgrupos de Condução:

Automóvel, Ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Carruagem, Motocicleta.

Pilotagem* (AGI): Alguns subgrupos de Pilotagem:

Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida, Helicóptero, Avião Comercial, Avião Militar, Ônibus Espacial, Lancha, Iate, Veleiro, Navio Cargueiro, Ultraleve e Asa Delta.

Disfarce (INT)

Eletrônica (0)

Engenharia (0)* : Alguns subgrupos possíveis:

Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval e Química.

Escutar (PER)

Esquiva (AGI)

Esportes* : Outros subgrupos possíveis:

Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Basquete (DEX), Boxe (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui(AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON), Pará-quedismo(AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

Etiqueta (CAR)*: Alguns subgrupos possíveis:

Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Explosivos (0)

Falsificação* (INT): Alguns subgrupos possíveis:

Documentos, Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI)

Idiomas/ Línguas (0)*: Alguns subgrupos possíveis:

Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos lingüistas.

Linguagens Secretas (0)*: Alguns subgrupos possíveis:

Braile (0), Código Morse (0), Criptografia (0), Linguagem de Sinais (0), Leitura Labial (0)

Informática* (0): Alguns subgrupos possíveis:

Computação, Internet (0), Hacker (0), Manutenção(0), Programação (0)

Jogos* : Alguns subgrupos possíveis:

Cartas (PER), Tabuleiro (INT), Vídeo games (DEX), RPG (INT).

Manipulação* : Alguns subgrupos possíveis:

Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábria (CAR), Liderança (CAR), Manha(CAR), Sedução(CAR),Tortura(INT).

Manuseio de Fechaduras (0)

Mecânica (DEX)

Medicina*

Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT)

Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

Mineração* (0): Alguns subgrupos possíveis:

Cristais, Gemas, Metais.

Negociação* : Alguns subgrupos possíveis:

Barganha (CAR), Burocracia (INT), Contabilidade (INT), Marketing (INT).

Pesquisa ou Investigação (PER)

Procura (PER)

Rastreio (PER): Alguns subgrupos possíveis:

Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Sobrevivência (PER)* : Alguns subgrupos possíveis:

Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Personagens

Raças Humanóides

Muitas aventuras Marvel mostram mais do que apenas humanos. Há bilhões de personagens com muito potencial no Universo Marvel (e nem todos se parecem conosco).

Aqui estão algumas raças existentes no Mundo de Marvel, são apenas sugestões e :

OBS : Se o jogador quiser que seu personagem seja de alguma raça, a decisão é a do mestre, aqui elas aparecem como opção. Aconselho ao mestre só autorizar o uso de uma raça se souber perfeitamente a sua cultura e outras informações, a maioria das aventuras se passa com humanos, e não acho necessidade de interagir com outras raças, mas se este for o desejo do mestre opte por raças novas, talvez até que você mesmo inventou, o universo Marvel parece que não tem limite...)

Mas só permita que os jogadores possuam alguma raça, citadas aqui em casos mais que especiais e tenha certeza do que esta fazendo...

Assim que o nosso planeta começou a desenvolver vida, os **Vigias** monitoraram nosso progresso. Eles estão acima de qualquer conflito, jurando ficarem neutros mesmo que estejam vendo a ruína de uma raça. Esse carecas alienígenas são representados no nossos sistema por Uatu, um gentil e gigantesco vigia que já quebrou seu juramento de não-interferência para salvar a terra do devorador de mundos Galactus.

Os primeiros humanóides não-humanos que primeiramente encontramos foram os **Celestiais**, mas éramos muito primitivos para saber de sua importância. Os Celestiais, com seus 30m de altura, estão protegidos por armaduras alienígenas, e como eles nunca falam ou mostram suas emoções, ninguém sabe de onde vieram e quais são suas motivações. O que sabemos com certeza é que seus experimentos em nossos ancestrais, os primatas, deram aos humanos a carga genética para suportarem super poderes.

Os Celestiais criaram dois ramos de humanidade. Dos **Eternos**, apenas alguns ainda vivem na Terra. Os Eternos (que são muito parecidos com os humanos) são imortais e capazes de manipular a energia cósmica em várias formas. Em grupos, eles têm uma fantástica habilidade mental, que se for usada, dará uma “união mental” com o resto do grupo.

Por milênios, os Eternos defendem o mundo dos **Deviantes**, um outro produto de experimentos Celestiais. Os Deviantes sofre uma mutação em toda geração. Eles são mal-humorados por natureza. O Deviante Kro é o dominador da Lemuriana Cidade dos Sapos.

Os Atlânticos de pele azul (*Homo mermanus*) vivem nas profundezas do Oceano Atlântico. O meio humano Príncipe Namor governa o império submarino, que inclui tribos de bárbaros, como as de Attuma. Os Atlânticos respiram água, e quando saem das águas, eles devem usar dispositivos para respirarem, ou então sufocarão. Numa ramificação dos *Homo mermanus* estão os **Lemurianos**, que têm uma aparência réptil. Eles vivem nas profundezas do Oceano Pacífico, sob o governo de Karthon, e cultuam uma serpente demoníaca, conhecida como Set.

Inumanos são produtos dos experimentos do império Kree. Eles usam a neblina mutante para que a mutação ocorra rapidamente, contudo mais devagar que os Deviantes. A sua cidade, Attilan, já foi localizada nos Himalayas, e depois na Área Escura da Lua, mas agora está na reerguida Atlântida. O silencioso Raio Negro, e sua esposa Medusa governam os Inumanos.

De onde estamos sentados, a raça humanóide mais importante é a **humana**, também conhecida como *Homo sapiens*. A Terra Marvel tem uma completa variedade de humanos. De uma descendência humana, estão os **Mutantes**, que são humanos que nasceram com potencial para adquirir super poderes. Tecnicamente um mutante é uma criança com traços não possuídos pelos pais; no Mundo Marvel, eles são crianças de humanos cujas células reprodutivas foram modificadas pela radiação constante da nossa era atômica. Os temidos mutantes foram rotulados como *Homo sapiens superior*, mas a maioria deles são como nós.

Os **Homens Animais** são uma raça de animais inteligentes, que foram alterados geneticamente pelo Alto Evolucionário. Apesar de ter sido criado na montanha de Wundagore, na nação balcânica de Transia, ele abandonou a Terra e foi para Wundagore II, num planeta na órbita de Sirius, a Estrela Canina.

Subterrâneos são os servidores do Toupeira, um humano cuja aparência repulsiva o fez procurar abrigo debaixo da Terra. Os Subterrâneos quase não têm cérebro, e nem emoções próprias. Ao invés

disso, suas emoções são as mesmas sentidas pelo humano que os lidera. Seu poder se deve ao enorme número em que vivem

Muitas raças espaciais vivem aos arredores da Via Láctea, e galáxias próximas. Como a humanidade tem pouca experiência com viagens espaciais, os Terráqueos não se encontraram com muitas dessas raças. Três raças já se intrometeram em assuntos humanos. Os guerreiros **Kree** (alguns com a pele azul, e outros com a pele em tom bege) são liderados pelo seu mentor, conhecido como Inteligência Suprema. Os inimigos mortais dos Kree são os **Skrulls**, com a pele esverdeada e que podem mudar de forma. A Imperatriz S'Byll os lidera, desde que Galactus consumiu o planeta natal dos Skrulls. Com o caos no império Skrull, os Kree lutaram com a majestosa Princesa Lilandra, e agora também fazem parte do império **Shi'ar**.

As raças de outras dimensões mais conhecidas são os **Asgardianos**, **Heliopolitanos** e **Olímpicos**, uma vez que já foram cultuados como Deuses dos nórdicos, egípcios e gregos. Esses poderosos seres são frequentemente intolerantes com os humanos, ou até mesmo hostis. Pelo passado de flertes com os humanos, Asgardianos e Olímpicos interferem regularmente nos assuntos terrestres, seja por esporte, por uma sutil vitória ou por preocupação com a humanidade. Thor e Hercules representam sua raça na Terra, mas os Heliopolitanos mantêm uma certa distância.

“Inferno” ou “limbo” são termos genericamente aplicado a vários planos dimensionais. Belasco reina os planos negros e alterados, habitados por **Sombras** e **Demônios**.



RAÇAS (Opcional)

Aqui estão as estatísticas mínimas para a representação dessas raças:

ASGARDIANOS

CUSTO	6 pontos
IDADE INICIAL	18+2d6
ATRIBUTOS	+6 em CONS, +6 em FR
VANTAGENS	IP 3 (pele dura), Vida Longa (200 anos).
DESVANTAGENS	Não conhecem a tecnologia Terrestre.
PODERES COMUNS	Resistência ao frio, Invulnerabilidade a doenças; Resistência ao envelhecimento

ATLANTICOS

CUSTO	4 pontos
IDADE INICIAL	16+2d6
ATRIBUTOS	+3 em CONS, +3 em FR.
VANTAGENS	IP 3 (pele dura), Vida Longa (250 anos), Subaquáticos.
DESVANTAGENS	Vulnerável (viver fora d'água)
PODERES COMUNS	Respiração Aquática, Resistência ao frio.

DEMONIOS

CUSTO	6 pontos
IDADE INICIAL	15+4d6
ATRIBUTOS	FR + 6, CONS + 6, CAR-3,
VANTAGENS	Vida Eterna (mas não imortal).
DESVANTAGENS	Monstruoso.
PODERES COMUNS	Resistência ao Fogo.

ESPECTROS

CUSTO	0 pontos
IDADE INICIAL	15+2d6
ATRIBUTOS	CONS-3, FR-3, WILL-3
VANTAGENS	Visão Noturna
DESVANTAGENS	Monstruoso, Não Corpóreos
PODERES COMUNS	Mudança de Forma

HELIPOTIANOS

CUSTO	7 pontos.
IDADE INICIAL	15+3d6
ATRIBUTOS	+9 em CON, +6 em FR, +3 em AGI, +6 em WILL
VANTAGENS	Vida Eterna.
DESVANTAGENS	Estritamente Vegetariano.
PODERES COMUNS	Imortalidade, Invulnerabilidade

HOMENS ANIMAIS

CUSTO	Depende do Animal
IDADE INICIAL	18 +1d6
ATRIBUTOS	*FR, *AGI, *CON, *PER, * CAR.
VANTAGENS	Sentidos Aguçados,... Depende do animal.
DESVANTAGENS	Monstruoso, Vida Curta. Depende do animal
PODERES COMUNS	Depende do Animal...

HUMANOS

CUSTO	0 pontos
IDADE INICIAL	17+1d6
ATRIBUTOS	Nenhum
VANTAGENS	Nenhum
DESVANTAGENS	Nenhum
PODERES COMUNS	Nenhum

INUMANOS

CUSTO	5 pontos
IDADE INICIAL	15+1d6
ATRIBUTOS	+3 em todos Atributos.
VANTAGENS	Sentidos aguçados.
DESVANTAGENS	Nenhum
PODERES COMUNS	Qualquer poder(ganho por nível)

LEMURIANOS

CUSTO	3 pontos
IDADE INICIAL	21+3d6
ATRIBUTOS	+3 em CON, +3 em FR.
VANTAGENS	Vida Longa (250 anos), Subaquáticos.
DESVANTAGENS	Monstruosos, Vulnerável (viver fora d'agua)
PODERES COMUNS	Cauda, Respiração Aquática, Resistência ao frio.

KREE

CUSTO	6 pontos
IDADE INICIAL	25+1d6
ATRIBUTOS	+3 em todos atributos.
VANTAGENS	Vida Eterna
DESVANTAGENS	Nenhum
PODERES COMUNS	Nenhum

MUTANTES

CUSTO	2 pontos.
IDADE INICIAL	15+1d6
ATRIBUTOS	Nenhum
VANTAGENS	Nenhum
DESVANTAGENS	Nenhum
PODERES COMUNS	Qualquer poder (ganho por nível)

OLIMPICOS

CUSTO	7 pontos
IDADE INICIAL	20+3d6
ATRIBUTOS	+6 em CON, AGI +3
VANTAGENS	Vida Eterna, Tamanho (3 m)
DESVANTAGENS	Nenhum
PODERES COMUNS	Imortalidade

SKRUUL

CUSTO	4 pontos
IDADE INICIAL	25+1d6
ATRIBUTOS	+2 em todos atributos.
VANTAGENS	Vida Eterna.
DESVANTAGENS	Nenhum
PODERES COMUNS	Mudança de Forma

SHI'AR

CUSTO	2 pontos
IDADE INICIAL	25+1d6
ATRIBUTOS	Nenhum
VANTAGENS	Nenhuma
DESVANTAGENS	Nenhuma
PODERES COMUNS	Vôo

KITS DE PERSONAGEM

Agente Federal

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícia.

Perícias: Armas de Fogo (Escolha 2 Subgrupos 40/0), Ciências (Direito 30%, Psicologia 20%), Condução (Escolha um Subgrupo 20%), Esportes (Artes Marciais 40/40), Informática (Escolha um Subgrupo 30%), Manipulação (Escolha 2 Subgrupos 30%), Negociação (Escolha um Subgrupo 20%), Pesquisa 50%, Rastreo (Escolha um Subgrupo 30%), Sobrevivência (Escolha um Subgrupo 30%).

Aprimoramentos: Agente do Governo, Armas de Fogo 2. Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Apostador

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 260 pts de Perícia

Perícias: Avaliação de Objetos 30%, Etiqueta (Mercado Negro 25%, Submundo 35%), Falsificação 35%, Jogos (Cartas 50%, Tabuleiro 15%, Cassino 60%), Manha 25%, Manipulação (Lábia 30%), Negociação (Barganha 40%).

Aprimoramentos: Recursos e Dinheiro 1, Senso Numérico 1.

Antiquário

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 220 pts. de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (Escolha um Subgrupo 20/20), Avaliação de Objetos (Antiguidades 50%, Escolha outro Subgrupo 50%), Ciências (Arqueologia 30%, História 30%), Falsificação 40%, Negociação (Escolha 2 Subgrupos 40%), Pesquisa 20%.

Aprimoramentos: Biblioteca 2. Recursos e Dinheiro 3.

Arqueólogo

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícia.

Perícias: Armadilhas 30%, Armas Brancas (Escolha um Subgrupo 20/20), Armas de Fogo (Escolha um Subgrupo 20/0), Avaliação de Objetos (Escolha 2 Subgrupos 30%), Ciências (Arqueologia 50%, História 50%), Falsificação 20%, Idiomas (Escolha 2 Subgrupos 30%), Pesquisa 30%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1. Biblioteca 2. Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Artista

Artista

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 140 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (Atuação 50%, Dança 25% Canto 20%, Instrumentos Musicais (escolha 1 ou divide os pontos) 30%), Manipulação (Empatia 25%, Sedução 15%), Esportes (Acrobacia 15%), Disfarce (Maquiagem 30%).

Aprimoramentos: Recurso e Dinheiro 1, Contatos (Mídia) 2

Ator

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 225 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (Atuação 50%, Canto 30%, Dança 25%), Furtividade 25%, Manha 20%, Disfarce (Maquiagem 35%, Efeitos Especiais 20%), Manipulação (Empatia 35%, Impressionar 20%, Sedução 15%).

Aprimoramentos: Inocência 1, Contatos (Mídia) 2.

Músico

Custo: 2 pt. de Aprimoramento, 220 pts de Perícia

Perícias: Artes (Escolha um Instrumento Musical 60%, Canto 40%, Dança 20%), Ciências (Antropologia 20%, Filosofia 35%, História 20%, Sociologia 20%), Disfarce (Efeitos Especiais 20%), Etiqueta (Diplomacia 25%), Manipulação (Empatia 35%).

Aprimoramentos: Contatos (Mídia) 2, Recursos e Dinheiro 1.

Artista Marcial

Artista Marcial

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 260 pts. de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (Escolha 2 Subgrupos 30/30), Ciências (Filosofia 30%), Esportes (Acrobacia 30%, Artes Marciais 50/50), Esquiva 40%, Furtividade 40%, Idiomas (Escolha um Subgrupo 30%).

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 3. Pontos Heróicos 4.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Lutador de Aikido

Custo: 1 pts. de Aprimoramento, 80 pts. de Perícia.

Perícias: Artes Marciais (Aikido) 10/30, Acrobacias (Rolamentos) 10%, Manobras de Combate (Chaves de Membro, Imobilização) Ciências (Filosofia 20%), Esquiva 20%, Idioma (japonês) 10%.

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1. Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Lutador de Boxe

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 25 pts. de Perícia.

Perícias: Artes Marciais (Boxe) 20/20.

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1. Pontos Heróicos 4.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Lutador de Capoeira

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 65 pts. de Perícia.

Perícias: Artes Marciais (Capoeira) 20/20, Acrobacias 30%, Esquiva 30%, Manobras de Combate (Manobras para Impressionar).

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1. Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Lutador de Jiu Jitsu

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 80 pts. de Perícia.

Perícias: Artes Marciais (Jiu Jitsu) 20/20, Acrobacias (Rolamentos) 20%, Manobras de Combate (Torções, Imobilização e Quebramentos).

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1. Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Lutador de Karate

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 65 pts. de Perícia.

Perícias: Artes Marciais (Karate) 20/20, Acrobacias 10%, Ciências (Filosofia 20%), Idioma (japonês) 10%. Manobras de Combate (Quebramentos).

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1. Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.



Lutador de Kung Fu

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 95 pts. de Perícia.

Perícias: Artes Marciais (Escolha um estilo de Kung Fu) 20/20, Acrobacias 20%, Ciências (Filosofia 20%), Ciências Proibidas (Acupuntura 10%, Chi Kung 10%), Esquiva 20%, Manobras de Combate (Quebramentos, Imobilização)

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1. Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Lutador de Sumô

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 30 pts. de Perícia.

Perícias: Artes Marciais (Sumo) 20/20, Arremesso 20%.

Aprimoramentos: Boa Fama, Contatos e Aliados 1. Pontos Heróicos 4.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Atleta

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 125 pts. de Perícia.

Perícias: Esporte (escolha qual 50%), Manipulação (Empatia 30%, Impressionar 30%). Escolha também duas perícias que estejam relacionadas com o esporte de seu Personagem pratica com 40%.

Aprimoramentos: Recursos 2, Boa Fama, Pontos Heróicos 2

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Bibliotecário

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 215 pts. de Perícia.

Perícias: Avaliação de Objetos 20%, Ciências (Filosofia 30%, Heráldica 10%, Literatura 50%), Ciências Proibidas (Oculto 10%), Escutar 15%, Falsificação 20%, Idioma Antigos (Latim 30%, Ler e Escrever Latim 30%, Grego Clássico 20%, Ler e Escrever Grego Clássico 20%), Negociação (Barganha 15%), Pesquisa/Investigação 40%.

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Recursos 1.

Caçador de Recompensas

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 350 pts. de Perícia.

Perícias: Armas de Fogo (escolher 3 grupos com 50%), Artes Marciais (escolha uma) 40/40, Condução 30%, Escutar 30%, Explosivos 30%, Falsificação 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Manha 30%, Liderança 20%), Rastreo 30%, Sobrevivência (escolha uma) 30%.

Aprimoramentos: Contatos 3, Pontos Heróicos 3

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Cientista

Custo: 2 pt. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícia

Perícias: Ciências (Antropologia 15%, Astronomia 25%, Botânica 25%, Física 35%, Genética 30%, Herbalismo 35%, Matemática 25%, Química 35%, Zoologia 25%), Condução 20% Eletrônica 20%, Informática (Computação 25%, Internet 20%), Medicina (Primeiros Socorros 20%), Pesquisa/Investigação 35%.

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Recursos e Dinheiro 1, Senso Numérico 1 e Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Cientista do Oculto

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícia

Perícias: Ciências (Antropologia 15%, Astronomia 25%, Botânica 15%, Genética 20%, Herbalismo 25%, Química 35%, Zoologia 15%), Ciências Proibidas (Alquimia 25%, Astrologia 20%, Oculto 15%, OVNI 15%, Teoria da Magia 10%, Psionicismo 10%), Eletrônica 20%, Informática (Computação 25%), Medicina (Primeiros Socorros 20%), Pesquisa/Investigação 35%.

Aprimoramentos: Recursos e Dinheiro 1, Senso Numérico 1 e Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Circenses

Artista de Circo

Custo: 1pt. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.

Perícias: Animais (Doma 20%), Artes (Atuação 20%, Canto 20%, Dança 20%, Ilusionismo 20%, Instrumentos Musicais 20%, Prestidigitação 20%), Camuflagem 30%, Disfarce (Maquiagem 30%), Etiqueta 10%, Esportes (Acrobacia 40%, Arremesso 40%, unhal 50/20, Armeiro 25 %, Ciências (Anatomia 15 %), Esportes (Acrobacia 20%, Arremesso 60%), Manipulação (Empatia 10%, Impressionar 10%).

Aprimoramentos: Contatos 2.

Atirador de Facas

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícia.

Perícias: Punhal 50/20, Armeiro 25 %, Ciências (Anatomia 15 %), Esportes (Acrobacia 20%, Arremesso 60%), Furtar 20%, Furtividade 20%, Manha 20%, Luta às Cegas (40).

Aprimoramentos: Ambidestria 2, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Domador de Feras

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 210 pts. de Perícia.

Perícias: Chicote 30/30, Animais (Treinamento 40%, Montaria 30%, Doma 40%), Ciências (Zoologia 25%), Esportes (Caça 25%), Manha 20%, Veterinária 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Malabarista e Acrobata

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícia.

Perícias: Esportes (Acrobacia 60%, Arremesso 35%, Salto 45%, Salto Ornamental 45%), Furtar 20%, Furtividade 30%, Manha 20%, Manobras para Impressionar (30).

Aprimoramentos: Ambidestria 2, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Palhaço

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 220 pts. de Perícia.

Perícias: Marreta 20/20, Artes (Atuação 25%, Ilusionismo 25%), Disfarce (Maquiagem 30%), Esportes (Acrobacia 20%), Furtividade 20%, Manha 20%, Jogos (Cartas 25%), Manipulação (Empatia 40%, Lábria 20%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Colecionador

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (Escolha um Subgrupo 20/20), Artes (Escolha um Subgrupo 30%), Avaliação de Objetos (Escolha um Subgrupo 50%), Ciências (História 30%, Literatura 30%), Falsificação 40%, Negociação (Escolha 2 Subgrupos 40%), Pesquisa 50%.

Aprimoramentos: Biblioteca 2. Pontos Heróicos 2. Recursos e Dinheiro 3.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Criminosos

Assassino

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícia.

Perícias: Armadilhas 20%, Armas Brancas (Escolha um Subgrupo 30/30), Armas de Fogo (Escolha 2 Subgrupos 40/0), Artes (Escapismo 20%), Camuflagem 30%, Ciências (Herbalismo 50%), Disfarce 30%, Falsificação 20%, Furtar 20%, Furtividade 30%, Manuseio de Fechaduras 30%, Rastreo (Escolha um Subgrupo 30%), Sobrevivência (Escolha um Subgrupo 30%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2. Contatos e Aliados 2. Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Capanga

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícia.

Perícias: Briga 40/30, Armas Brancas (escolha entre bastão ou faca) 30/30%, Armas de fogo (escolha três 35%) Condução 20%, Furtividade 25% Avaliação de Objetos 20%, Manipulação (Interrogatório 30%,Intimidação 30%, Manha 25%), Procura 15%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Influência (Submundo) 1, Pontos Heróicos1.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Capanga da Máfia Italiana

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícia.

Perícias: Briga 40/30, Armas Brancas (escolha entre bastão ou faca) 30/30%, Pistola 40/0, Submetralhadora 30/0, Escopeta 30/0, Avaliação de Objetos 20%, Manha 20%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%), Idiomas (Italiano 20%, Ler e Escrever Italiano 20%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Influência (Submundo) 1, Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Capanga da Yakusa

Custo: 3 pt. de Aprimoramento, 250 pts de Perícia

Perícias: Pistola 40/0, Escopeta 20/0, Escolha uma Arma Branca 30/30, Esportes (Acrobacia 20%, Artes Marciais 50/50), Furtividade 35%, Manha 30%, Subterfúgio 20%, Escolha um Manobra de Combate (50).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1, Ambidestria 2, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Contrabandista

Custo:5 pts. de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.

Perícias: Pistola 40%, Submetralhadoras 30%, Avaliação de Objetos 40%, Ciências(Direito10%) Condução 40%, Falsificação 30%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Manha 40%)Negociação (Barganha 40%).

Aprimoramentos: Armas de fogo 2, Recursos 3, Contatos 2.

Ladrão (estilo gatuno)

Custo: 2 pts de Aprimoramento, 390 pts. de Perícia.

Perícias: Esquiva 40%, Armadilhas30%, Artes (Escapismo30%), Avaliação de Objetos 50%, Camuflagem 30%, Ciências (Direito 10%), Condução 40%, Disfarce 20%, Escutar 20%, Esporte (Acrobacia 20%, Escalar 30%), Furtividade 30%, Falsificação 40%, Manipulação(Lábria 30%, Manha 30%) Subterfugio 40%, Negociação (Barganha 20%) Pesquisa/Investigação 20%

Aprimoramentos: Contatos 2, Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1 por nível.



Ladrão (Gangue de Rua)

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 260 pts. de Perícia.

Perícias: Armadilhas 30%, Armas Brancas (Escolha um Subgrupo 30/30), Armas de Fogo (Escolha um Subgrupo 40/0), Artes (Escapismo 30%), Camuflagem 20%, Disfarce 20%, Escutar 20%, Falsificação 20%, Furtar 50%, Furtividade 50%, Manuseio de Fechaduras 50%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1. Contatos e Aliados 1. Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Membro de Gangue

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 170 pts. de Perícia.

Perícias: Arma de Fogo (escolha duas em 40%), Armas Brancas (escolha duas em 30/30), Manipulação (Intimidação 10%, Interrogatório 10%, Lábria 10%, Manha 10%, Tortura 10%).

Aprimoramentos: Patrono, Pontos Heróicos 3, Inimigo (Polícia) e Má Fama

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Traficante

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 180 pts. de Perícia.

Perícias: Pistola 30/0, Submetralhadora 20/0, Briga 40/30, Manha 30%, Refém (30), Barganha 30%, Sobrevivência (nas ruas 30%), Subterfúgio 30%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Contatos e Aliados 2, Contatos (Submundo) 2

Detetive Particular

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.

Perícias: Revólver 30 %, Pistola 30%, Armadilhas 10%, Ciências (Direito 20%), Condução 30%, Disfarce 30%, Escutar 30%, Falsificação 30%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Manha 40%), Manuseio de Fechaduras 30%, Negociação (Barganha 10%), Pesquisa/Investigação 50%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1, Contatos 3, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Engenheiro

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 180 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Física 30%, Matemática 30%, Química 30%), Condução (Escolha um Subgrupo 20%), Idiomas (Escolha 2 Subgrupos 30%), Informática (Escolha um Subgrupo 40%), Eletrônica 40%, Engenharia (Escolha um Subgrupo 50%), Mecânica 40%.

Aprimoramentos: Biblioteca 2. Contatos e Aliados 2.

Escritor

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 270 pts de Perícia

Perícias: Artes (Desenho e Pintura 15%, Redação 60%), Ciências (Criminalística 25%, História 20%, Psicologia 20%, Ufologia 15%, Literatura 35%), Ciências Proibidas (Oculto 15%), Etiqueta (Diplomacia 20%), Idiomas (Inglês 35%, Ler e Escrever Inglêses 35%), Informática (Computação 25%), Negociação (Barganha 25%), Pesquisa/Investigação 30%.

Aprimoramentos: Recursos e Dinheiro 1, Contatos (Mídia) 1.

Espião

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 260 pts. de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (Escolha um Subgrupo 30/30), Armas de Fogo (Escolha um Subgrupo 30/0), Artes (Escapismo 30%), Camuflagem 40%, Disfarce 40%, Escutar 50%, Etiqueta (Escolha um Subgrupo 20%), Falsificação 20%, Furtividade 20%, Manipulação (Escolha 2 Subgrupos 30%), Manuseio de Fechaduras 40%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1. Contatos e Aliados 3. Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Estudante Colegial

Custo: 110 pts de Perícia

Perícias: escolha cinco Ciências em 20%, Pesquisa 20%, escolha um Esporte em 20%, Manipulação (Empatia 20%, Lábria 10%).

Estudante de Faculdade

Custo: 150 pts de Perícia

Perícias: escolha seis Ciências em 30%, Pesquisa 30%, escolha um Esporte em 20%, Manipulação (Empatia 30%, Lábria 20%).

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1.

Explorador

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícia.

Perícias: Armadilhas 30%, Armas Brancas (Escolha um Subgrupo 20/20), Armas de Fogo (Escolha 2 Subgrupos 30/0), Artes (Fotografia 30%), Camuflagem 30%, Ciências (Botânica 20%, Herbalismo 20%, Zoologia 20%), Condução (Escolha um Subgrupo 20%), Esportes (Escolha 2 Subgrupos 30%), Furtividade 20%, Rastreo (Escolha 2 Subgrupos 20%), Sobrevivência (Escolha 2 Subgrupos 30%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1. Contatos e Aliados 2. Pontos Heróicos 3. Recursos e Dinheiro 1.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Gamer

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 200 pts de Perícia

Perícias: Armadilhas (Eletrônicas 20%), Condução 25%, Eletrônica 20%, Informática (Computação 45%, Internet 30%, Hacker 15%, Programação 20%), Jogos (Videogames 60%), Manha 30%, Furtar 25%.

Aprimoramentos: Contatos e Aliados (na net) 1, Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Guerreiro

Amazona

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícia.

Perícias: Escolha uma Espada 20/20, Escudo 0/20, Arco 25/0, Montaria 30%, Armadilhas 15%, Camuflagem 15%, Ciências (Herbalismo 20%, Teologia 15%), Saltos 30%, Manipulação (Sedução 25%, Tortura 15%), Rastreo 15%, Sobrevivência (Floresta) 25%.

Aprimoramentos: Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 3

Pontos de Fé: 1 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos Heróicos: 3 por nível

Bárbaro

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícia.

Perícias: Machado Bárbaro 40/40, Espada Curta 30/30, Montaria 20%, Doma 15%, Ciências (Geografia 20%), Manipulação (Intimidação 25%), Sobrevivência (escolha um ambiente) 40%, Rastreo 20%, Escalada 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Senso de Direção 1.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Gladiador

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 230 pts. de Perícia.

Perícias: Gládio 40/30, Escudo 0/30, escolha outra arma 25/25, escolha uma Manobras para Impressionar (50), Montaria 25%, Manipulação (Intimidação 30%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Ambidestria 2.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Ninja

Custo: 3 pt. de Aprimoramento, 440 pts de Perícia

Perícias: Escolha uma espada oriental 50/50, Armadilhas (Mecânicas 25%), Camuflagem 40%, Escutar 30%, Esportes (Acrobacia 40%, Arremesso 30%, Escolha uma Arte Marcial 50/50, Salto 30%), Furtar 25%, Furtividade 40%, Manha 25%, Luta às Cegas (40), Manuseio de Fechaduras (Mecânicas 25%), Subterfúgio 30%.

Aprimoramentos: Ambidestria 2, Pontos Heróicos 4.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Pirata

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícia.

Perícias: Sabre de Piratas 20/20, Adaga 20/20, Avaliação de Objetos 20%, Ciências (Geografia 20%, Meteorologia 20%), Natação 30%, Navegação 40%, Negócios (Barganha 20%), Sobrevivência (Mar) 30%, Furtar 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Senso de Direção 1.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Samurai

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 280 pts. de Perícia.

Perícias: Espada Katana 40/40, Montaria 35%, Ciências (Heráldica 20%), Esquiva 30%, Acrobacia 20%, Saltos 20%, Furtividade 30%, Etiqueta (Nobreza) 30%, Luta com Duas Armas (50), Desarme (40), Manipulação (Liderança 15%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Hacker

Custo: 2 pt. de Aprimoramento, 260 pts de Perícia

Perícias: Armadilhas (Eletrônicas 25%), Condução 20%, Eletrônica 30%, Informática (Computação 60%, Internet 50%, Hacker 50%, Manutenção 30%, Programação 50%), Jogos (Videogames 35%), Linguagens Secretas (Criptografia 20%), Manha 20%.

Aprimoramentos: Contatos e Aliados (na net) 3, Pontos Heróicos 1.

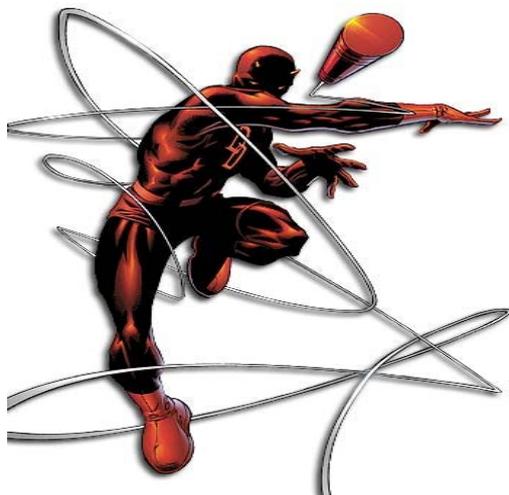
Pontos Heróicos: 1 por nível.

Jornalista

Custo: 2 pts de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia

Perícias: Artes (Crítica de Arte 30%, Redação 30%), Ciências (Literatura 30%), Condução 20%, Etiqueta 30%, Idiomas (Nativo +20%, Outro Idioma 30%), Manipulação (Impressionar 20%, Intimidação 30%), Pesquisa/Investigação 40%.

Aprimoramentos: Biblioteca1, Contatos 2



Jurídico

Advogado

Custo: 2 pts de Aprimoramento, 220 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (Atuação20%, Redação30%), Ciências (Criminalística 40%, Direito 40%, Filosofia 10%, Literatura 10%, Psicologia 10%), Etiqueta 30%, Idiomas (Nativo +20%, Latim 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%), Negociação (Barganha 20%, Burocracia 20%).

Aprimoramentos: Contatos 2, Biblioteca 1, Recursos 2.

Juiz

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (Atuação 25%, Redação 25%), Ciências (Direito ou Jurisprudência 50%, Filosofia 20%), Etiqueta (Diplomacia 40%), Legislação 40%, Manha 40%, Manipulação (Empatia 30%, Interrogatório 40%, Lábria 40%), Negociação (Burocracia 30%).

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 2, Direito e Jurisprudência 1, Recursos e Dinheiro 2, Inocência 1.

Promotor

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 210 pts. de Perícia.

Perícias: Armas de Fogo (Revolver ou Pistola 20/0), Artes (Atuação 30%), Ciências (Direito 50%), Etiqueta (Escolha um Subgrupo 30%), Idiomas (Idioma Nativo +20%, Latim 30%), Manipulação (Escolha 2 Subgrupos 30%), Negociação (Escolha 2 Subgrupos 30%).

Aprimoramentos: Biblioteca 1. Contatos e Aliados 2. Recursos e Dinheiro 2.

Medicina

Cirurgião

Custo: 3 pt de Aprimoramento, 300 pts de Perícia

Perícias: Ciências (Anatomia 50%, Biologia 50%, Fisiologia 50%), Condução 20%, Etiqueta 20%, Medicina (Cirurgia 50%, Diagnose 50% Primeiros Socorros 50%, escolha uma especialidade 40%) Manipulação (Empatia 30%).

Aprimoramentos: Biblioteca 2, Recursos 3.

Médico

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 260 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Anatomia 40%, Biologia 40%, Fisiologia 40%), Condução (Escolha um Subgrupo 20%), Etiqueta (Escolha um Subgrupo 20%), Manipulação (Empatia 30%), Medicina (Cirurgia 40%, Diagnose 40%, Primeiros Socorros 40%, Escolha uma Especialidade 40%).

Aprimoramentos: Biblioteca 1. Recursos e Dinheiro 2.

Mercenário

Custo: 5 pts. de Aprimoramento, 400 pts. de Perícia

Perícias: Armas de fogo (escolher 3 grupos com 50%), Faca 40/30, escolha uma Arte Marcial 40/40, Camuflagem 20%, Condução 30%, Escutar 20%, Explosivos 30%, Falsificação 20%, Furtividade 30%, Idiomas (Código Morse 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Manha 30%, Liderança 20%, Tortura 20%), Rastreo 20%, Sobrevivência (escolha uma 30%).

Aprimoramentos: Armas de fogo 3, Contatos 1, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.



Oficial do Corpo de Bombeiros

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 250 de Perícia.

Perícias: Machado 35%, Condução 30%, Escutar 25%, Esportes (Acrobacia 20%, Alpinismo 35%, Mergulho 30%, Natação 30%), Manipulação (Empatia 20%, Liderança 20%), Manobra de Combate (Imobilização 20), Medicina (Primeiros Socorros 35%), Procura 30%, Rastreo 20%, Sobrevivência (escolher uma com 30%).

Aprimoramentos: Recursos 1, Pontos Heróicos 4, Talento 1.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Parapsicólogo

Custo: 2 pts de Aprimoramento, 170 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Antropologia 10%, Arqueologia 10%, Direito 10%, Filosofia 10%, Física 20%, Química 10%, Sociologia 10%, Teologia 20%), Ciências Proibidas (Astrologia 20%, Ocultismo 40%), Condução 20%, Etiqueta 20%, Manipulação (Empatia 30%, Hipnose 20%), Pesquisa / Investigação 20%.

Aprimoramentos: Recursos 2, Biblioteca 1, Contatos 1

Paramédicos

Paramédico Militar/Policial

Custo: 5 pts de Aprimoramento. 250 pts. de Perícia.

Perícias: Ciência (Anatomia 20%, Biologia 20%, Fisiologia 20%), Medicina (Primeiros Socorros 40%) Condução 20%, Etiqueta 30%, Pistola 20%, Revolver 10%, Procura 20%, Briga 10/20, Pesquisa 20%, Intimidação 10%, Direito 10%.

Aprimoramentos: Armas de fogo 2, Recursos 1, Biblioteca 1, Pontos Heróicos 1 Improvisador 2.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Paramédico Salva-vidas

Custo: 3 pts de Aprimoramento 250 pts de Perícia.

Perícias: : Ciência (Anatomia 20%, Biologia 20%, Fisiologia 20%), Medicina (Primeiros Socorros 40%), Condução 20%, Etiqueta 20%, Esportes (Natação 30%, Surf 20%), Manobra de Combate (Imobilização 20), Procura 20%, Briga 10/20, Pesquisa 20, Intimidação 10%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Improvisador 2,

Talento 1, Recursos 1.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Paramédico “Anjo do Asfalto”

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 230 pts de Perícia.

Perícias: Ciência (Anatomia 30%, Biologia 30%, Fisiologia 30%), Medicina (Primeiros Socorros 40%) Condução 40%, Etiqueta 20%, Escutar 25%, Esportes (Natação 30%) Procura 20%, Pesquisa 30%, Procura 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Improvisador 2, Recurso 1.

Pontos Heróicos: 2 por Nível.

Playboy

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (Crítica de Arte 15%), Avaliação de Objetos 15%, Condução (Carros 35%, Motos 35%), Etiqueta (Alta Sociedade 30%), Idiomas (Inglês 20%, Ler e Escrever Inglês 10%), Manipulação (Impressionar 45%, Lábria 30%, Sedução 45%).

Aprimoramentos: Burocracia, Política e Governo 1, Direito e Jurisprudência 1, Recursos e Dinheiro 1.

Polícia

Detetive Policial

Custo: 2 pt. de Aprimoramento, 320 pts de Perícia

Perícias: Revólver 25/0, Artes (Fotografia 30%), Ciências (Criminalística 35%, Jurisprudência 30%), Condução 20%, Furtividade 20%, Informática (Computação 15%), Manha 30%, Manipulação (Interrogatório 20%, Lábia 30%), Etiqueta (Submundo 35%), Procedimento Policial 40%, Pesquisa/Investigação 40%.

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1, Armas de Fogo 1, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Investigador de Polícia

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 220 pts. de Perícia

Perícias: Revolver 30%, Pistola 30%, Defesa Pessoal 20/40 Submetralhadora 20%, Armadilhas 10%, Falsificação 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Impressionar 10%, Manha 30%, Pesquisa/Investigação 30%, Procura 40%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Contatos 1, Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2 por nível.



Policial

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícia.

Perícias: Cassetete 30/30, Pistola 40/0, Revólver 40/0, Escopeta 20/0, Manha 30%, Procedimento Policial 40%, Pesquisa/Investigação 20%, Condução 30%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 40%, Lábia 15%), Procura 40%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2 Contatos e Aliados 1, Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Político

Custo: 4 pt. de Aprimoramento, 380 pts de Perícia

Perícias: Ciências (Criminalística 15%, Direito ou Jurisprudência 40%, Filosofia 30%, Sociologia 20%), Etiqueta (Comercial 30%, Diplomacia 35%, Submundo 20%), Falsificação 30%, Legislação 40%, Manipulação (Empatia 50%, Impressionar 40%, Lábia 40%, Liderança 30%), Negociação (Burocracia 30%, Contabilidade 30%).

Aprimoramentos: Burocracia, Política e Governo 2, Contatos e Aliados 1, Recursos e Dinheiro 2, Mídia 1.

Professor

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 200 pts de Perícia

Perícias: Artes (Desenho e Pintura 15%, Redação 15%), Ciências (Botânica 20%, Filosofia 15%, Física 20%, Geografia 25%, História 25%, Literatura 25%, Matemática 25%, Química 25%, Ecologia 20%), Esportes (Escolha um 20%), Idiomas (Inglês 20%, Ler e Escrever Inglês 20%), Informática (Computação 25%).

Aprimoramentos: Contatos e Aliados (Escola) 2.

Prostituta

Custo: 1pt. de Aprimoramento, 170 pts de Perícia.

Perícias: Revolver 20%, Artes (Canto 10%, Dança 20%), Avaliação de Objeto 10%, Condução 20%, Etiqueta 10%, Manipulação (Empatia 20%, Impressionar 20%, Lábia 30%, Manha 30%, Sedução 50%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1, Contatos 1.

Militares

Militar (Alta Patente)

Custo: 5 pt. de Aprimoramento, 400 pts de Perícia

Perícias: Faca 20/20, Revólver 40/0, Pistola 40/0, Rifle Militar 30/0, Metralhadora 30/0, Submetralhadoras 30/0, Condução (Automóveis 30%), Sobrevivência (Deserto 25%, Floresta 50%, Montanha 25%, Planície 40%, Selva 40%), Camuflagem 50%, Armadilhas (Mecânicas 25%), Táticas de Guerra 40%, Furtividade 20%, Explosivos 20%.

Aprimoramentos: Contatos e Aliados (no Exército) 3, Armas de Fogo 3, Pontos Heróicos 4.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Soldado (Guerrilheiro)

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (Escolha um Subgrupo 40/40), Armas de Fogo (Escolha 2 Subgrupos 40/0), Camuflagem 20%, Condução (Escolha um Subgrupo 30%), Escutar 20%, Esportes (Artes Marciais 40/40), Explosivos 30%, Furtividade 30%, Manipulação (Escolha um Subgrupo 20%), Rastreo (Escolha um Subgrupo 30%), Sobrevivência (Escolha um Subgrupo 30%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 3. Pontos Heróicos 4.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Soldado do Exército

Custo: 3 pt. de Aprimoramento, 400 pts de Perícia

Perícias: Faca 20/20, Revólver 40/0, Pistola 40/0, Rifle Militar 30/0, Metralhadora 30/0, Submetralhadoras 30/0, Condução (Automóveis 30%), Sobrevivência (Deserto 25%, Floresta 50%, Montanha 25%, Planície 40%, Selva 40%), Camuflagem 50%, Armadilhas (Mecânicas 25%), Táticas de Guerra 40%, Furtividade 20%, Explosivos 20%.

Aprimoramentos: Contatos e Aliados (no Exército) 1, Armas de Fogo 2, Pontos Heróicos 4.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Exército – Força da Ação Rápida

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 380 pts. de Perícia.

Perícias: Pistola 40/0, Metralhadora 40/0, Submetralhadora 45/0, Armadilhas (Mecânicas 25%), Camuflagem 45%, Demolição 35%, Esportes (Alpinismo 40%, Natação 30%, Caça 20%, Pesca 20%), Linguagem Secreta (Código Morse 30%), Primeiros Socorros 20%, Rastreo 50%, Sobrevivência (Selva 40%, Floresta 30%, Montanha 30%), Pára-quedismo 30%

Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Pontos Heróicos 3

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Soldado da Força Aérea (Piloto)

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 340 de Perícia.

Perícias: Armas de fogo (escolher 3 grupos com 40%), Faca 40/30, Combate Desarmado 40/30, Camuflagem 20%, Condução (escolha duas 20%), Pilotagem (escolha duas 40%) Escutar 20%, Esportes (Paraquedismo 30%) Furtividade 30%, Manipulação (Intimidação 20%), Rastreo 20%, Sobrevivência (escolha duas 30%).

Aprimoramentos: Armas de fogo 3, Contatos 1, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Soldado da Marinha

Custo: 3 pts de Aprimoramento, 340 de Perícia.

Perícias: Armas de fogo (escolher 3 grupos com 40%), Faca 40/30, Combate Desarmado 40/30, Camuflagem 20%, Condução (escolha duas 20%) Pilotagem (escolha duas 40%), Escutar 20%, Esportes (Natação 30%, Megulho 20%) Furtividade 20%, Manipulação (Intimidação 20%), Rastreo 20%, Sobrevivência (escolha duas 20%).

Aprimoramentos: Armas de fogo 3, Contatos 1, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Marinha – Comando Anfíbio

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 360 pts. de Perícia.

Perícias: Pistola 30/0, Fuzil Militar 40/0, Esportes (Natação 45%, Mergulho 45%, Infiltração Submarina 40%), Explosivos (Demolição Submarina 40%), Ciências (Geografia 25%, Meteorologia 25%), Montanhismo 30%, Pára-queda 40%, Táticas de Guerra 30%, Informática (Computação 20%), Primeiros Socorros 25%, Navegação 40%, Rastreamento 30%, Sobrevivência (Selva 35%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Contatos e Aliados (no Exército) 1 Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos : 3 por nível.

Agente da S.W.A.T.

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 340 pts. de Perícia.

Perícias: Armas de Fogo (escolha 2 grupos com 40%, submetralhadoras 50%), Acrobacia 30%, Arrombamento 50%, Esquiva 50%, Furtividade 40%, Primeiros Socorros 40%, Rastreamento 40%, Subterfúgio 40%, Táticas Militares 50%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Pontos Heróicos 4

Pontos Heróicos: 4 por nível.

Forças Especiais

Custo: 5 pts de Aprimoramento, 400 de Perícia.

Perícias: Armas de fogo (escolher 3 grupos com 50%), Faca 40/30, escolher uma arte marcial 30/30, Camuflagem 20%, Condução 30%, Escutar 20%, Esportes (Mergulho 30% ou Paraquedismo 30%), Explosivos 30%, Furtividade 30%, Idiomas (Código Morse 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20% Liderança 20%), Rastreamento 20%, Sobrevivência (escolha uma 30%).

Aprimoramentos: Armas de fogo 3, Contatos 1, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível

Comando de Operações Táticas (COT)

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícia.

Perícias: Pistola 50/0, Rifle 30/0, Artes Marciais 40/30, Direito 40%, Burocracia 30%, Condução (Automóvel 30%), Informática (Computação 20%), Ciências (Psicologia 20%), Manha 20%, Manipulação (Lábias 40%, Interrogatório 30%), Pesquisa/Investigação 50%, Arrombamento 20%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Agente Federal 2

Centro de Inteligência (CI)

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 400 pts. de Perícia.

Perícias: Pistola 50/0, Artes Marciais 40/30, Negociação (Burocracia 40%), Informática (Computação 45%, Internet 45%), Ciências (Fotografia 30%, Criminalística 35%, Psicologia 40%, Direito 40%), Manha 20%, Pesquisa/Investigação 50%, Manipulação (Lábias 30%, Interrogatório 40%), Escutar 20%, Furtividade 30%, Camuflagem 20%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Agente Federal 2, Contatos e Aliados 2

Operações Especiais de Resgate

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 290 pts. de Perícia.

Perícias: Pistola 40/0, Escopeta 40/0, Artes Marciais 45/40, Cassetete 40/20, Escudo 0/35, Condução (Automóvel 40%), Esportes (Arremesso de granadas 30%), Manipulação (Intimidação 45%), Manuseio de Fechaduras (Mecânicas 0%), Pesquisa/Investigação 20%, Procura 30%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Contatos e Aliados (polícia militar) 1

Religiosos

Monge

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícia.

Perícias: Artífice (Costureiro 15%, Carpinteiro 15%), Ciências (Agricultura 15%, Herbalismo 15%, Teologia 35%, História 20%, Literatura 25%), Ciências Proibidas (Oculto 20%, Sonhar 15%, Viagem Astral 25%), Idioma Antigos (Latim 25%, Ler e Escrever Latim 25%), Pesquisa/Investigação 30%.

Aprimoramentos: Pontos de Fé 2, Biblioteca 1.

Pontos de Fé: 2 + 1 por nível.

Padre

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 160 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Filosofia 35%, Teologia 60%, Oratória 50%, Pedagogia 35%), Etiqueta (Clero 30%), Manipulação (Empatia 30%, Liderança 20%), Burocracia 20%.

Aprimoramentos: Clero 1 (fornece +10% em Teologia e Burocracia, já inclusos), Pontos de Fé 1.

Pontos de Fé: 1 a cada 2 níveis.

Profeta

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 220 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Filosofia 25%, História 30%, Teologia 30%), Ciências Proibidas (Astrologia 35%, Oculto 10%), Escutar 15%, Religião 30%, Idiomas Antigos (escolha um 20%, Ler e Escrever o escolhido 20%), Manipulação (Empatia 20%, Liderança 35%).

Aprimoramentos: Pontos de Fé 3, Sensitivo 1

Pontos de Fé: 3 + 1 por nível.

Missionário

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 210 pts. de Perícia.

Perícias: Ciências (Antropologia 20%, Filosofia 10%, Geografia 10%, História 30%, Teologia 30%), Condução 20%, Etiqueta 40%, Idiomas (Idioma Local 30%, escolha um idioma relacionado à religião 20%), Manipulação (Empatia 40%, Impressionar 10%, Lábria 10%, Liderança 35%, Manha 20%) Sobrevivência (Ambiente Local 20%).

Aprimoramentos: Contatos 1, Patrono (Igreja)

Monge Shaolin

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 290 pts. de Perícia.

Perícias: Kung-Fu 40/40, Cajado 20/20, Ciências (Teologia 30%, Heráldica 20%), Artes (Culinária 20%), Esquiva 50%, Acrobacia 40%, Salto 30%, Furtividade 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Sentidos Aguçados 1, Pontos de Fé 2.

Pontos de Fé: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

Teólogo

Custo: 1 pt. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.

Perícias: Artes (Redação 30%), Ciências (Filosofia 40%, História 40%, Mitologia 30%, Sociologia 30%, Teologia 60%), Línguas Antigas (Latim 30%), Pesquisa/Investigação 40%

Aprimoramentos: Biblioteca 1.

COMBATE !!!

Artes Marciais (AGI/AGI)

Esta artes marciais abaixo são uma espécie de subgrupo de periciais, o jogador deve escolher qual arte ele luta, mas se o mestre quiser pode considerar a arte marcial como sendo a perícia e ignorar o subgrupo. Além do bônus de manobras iniciais o personagem para cada arte aqui descrita considera seu dano de 1d6 (não letal). Em compensação todo o personagem sofre a desvantagem de seguir o Código de Honra de Arte Marcial, se ele foi obedecido o personagem ganha a desvantagem Má Fama.

Aikido / Aikijutsu Conhecida muito pelo uso de pontos de pressão.

An Chi Arte famosa por seus discípulos conseguirem utilizar qualquer coisa como uma arma.

Bandô Arte onde utiliza-se os movimentos de animais.

Capoeira Técnica de combate brasileiro onde se luta gingando o tempo todo.

Full Contact (Forças Especiais) Luta criada para uso militar.

Hapkido Luta usada para técnica de defesa pessoal.

Judô / Jiu Jit-su Técnica que usa visa derrubar e imobilizar o oponente.

Kabadi Técnica de Luta Indiana derivada do Yoga.

Karatê Técnica de Luta Japonesa muita famosa no mundo.

Kempô Técnica de Luta usada por Samurais.

KickBoxing Técnica de Luta que mistura golpes de Boxe com chutes.

Kung-Fu Técnica chinesa de Luta onde se transforma o corpo em uma arma.

Luta Livre / Sambo / Westling Luta onde usa principalmente a força e movimento de imobilização para vencer.

Muai-Thai Técnica de Luta Tailandesa onde se chuta e soca muito e os golpes com cotovelos e joelhos são mortais.

Ninjitsu / Bushin Técnica de Luta usada por Ninjas.

Panocrácio / Luta Greco-Romana Luta originaria Grega que foi usada pelos Gladiadores.

Sumô Técnica japonesa onde tenta usar a massa corporal para sobrepujar o adversário.

Taekendô Técnica de Luta Coreana onde se principalmente se usa chutes.

Tai Chi Chuan Técnica baseada do Kung-Fu, mais utilizada como apresentação artística.

Wu Shu Técnica onde se tenta usar sua força do oponente contra ele.

Briga de Rua* (DEX/DEX)

Forma de combate mista que é feita através de improvisação.

Esta perícia não é marcial mas é muito usada, para ter Briga de Rua (ou só Briga) não é necessário nenhum treinamento profundo, ela é totalmente instintiva, não há estilo próprio e qualquer manobra pode ser comprada para esta perícia, embora não haja restrição também não bônus de manobra e personagem se quiser deve comprar separado. *Briga de Rua o dano é de 1d3.*

Boxe (DEX/DEX) Combate onde se utiliza somente socos para vencer o oponente.

O Boxe não é uma arte marcial, mas é mais técnica que a Briga de Rua, o personagem também sofre restrição de estilo pois só pode comprar manobras que sejam compatíveis com Boxe, Além disso seu **dano é de 1d6 + bônus de FR.**

COMBATE NÃO MORTAL

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas como Briga de Rua, Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente. Note que esse caso é mais freqüente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação, na maior parte das vezes. Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas um terço do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano real e o temporário), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Dano por Nocaute

Certas armas, como bastões, granadas de concussão e munição tranqüilizante, podem ser usada para nocaute sem matar. Role o dano da arma normalmente, mas apenas 1 ponto será dano “real” (descontado dos Pontos de Vida da vítima).

Cada ponto de “dano atordoante” vale 10% de Chance de Nocaute. Se você ataca com um cassete e provoca 7 pontos de dano (sendo apenas 1 ponto real), sua Chance de Nocaute será de 70%. A vítima faz então um Teste de Resistência entre sua CON e a chance de nocaute do ataque. Se perder, fica inconsciente durante um minuto para cada ponto de diferença na derrota durante o teste (se perdeu por 12%, ficará desacordada durante 12 minutos).



Manobras de Combate

OBS: As manobras aqui citadas também incluem algumas que podem ser usadas em combate armado.

Afastar (20) O personagem faz um ataque de forma a assustar o oponente, ele faz o teste e em caso de acerto o inimigo recua 2m, não funciona se oponente estiver em risco de vida (em um precipício).

Agarramento (Grappin) (20) Seu personagem sabe arte de segurar seu oponente ele faz um teste de força difícil, se passa no turno seguinte pode fazer um ataque com acerto automático.

Aparar Armas (40) Se personagem consegue aparar um ataque de uma arma (não se aplica as armas de ataques a distância) com outra arma ou até com as mãos nuas, ele pode fazer um teste de valor de defesa de sua arma ou artes de combate desarmado com metade do valor contra o valor de ataque da arma, assim contestando o sucesso do teste anterior do oponente, após isso o turno permanece com oponente, caso que ele tente atacar com arma mesmo assim, sua ação será resistida pelo valor de defesa do oponente desta vez dobrado.

Arremesso de Armas (30) Esta manobra permite que arremesse uma arma que não é feita normalmente para arremessar, como espadas e martelos, quando numa atitude desesperada o personagem quer acertar um oponente lançando sua arma, neste caso ele faz um teste de ataque normal sem penalidades, em caso de falha ele joga sua arma longe do alvo, (Esta manobra não concede bônus em armas feitas exclusivamente para arremesso como shurikens e facas de arremesso, mas pode funcionar em facas e machados por exemplo).

Arremesso de Oponente (60) Seu personagem pode deslocar o ponto de equilíbrio de seu oponente e arremessá-lo longe, 1m a cada ponto de dano, ele faz um teste de ataque -20% e arremessa o oponente causando seu dano da arte de 2d6+seu bônus de força.

Artes Ocultas (100) Seu personagem possui alguma afinidade com poderes além da compreensão, como magia, poderes Psi, ou outro aprimoramento. Mas quando utiliza este poderes para lutar ganha +50% no teste para dividir em ataque ou defesa e +5 nos danos.

Ataque Carregado (80) Seu personagem perde o turno, mas realiza um ataque com um penalidade de -30% e causa dano dobrado (como se tivesse alcançado um índice crítico), mas ao fazer este ataque recebe um dano de impacto 1 mais o equivalente ao seu bônus de dano.

Ataque Constritivo (40) Seu personagem consegue prender seu oponente e ele deve fazer um teste do valor de ataque para conseguir manter o personagem preso, e a cada turno a vítima leva 1d6 de dano de sufocamento por turno.

Ataque contra Esquiva (50) Seu personagem pode encurralar seu oponente quando ele usar sua esquiva, cada vez que ele tentar um esquiva contra seu personagem, ele ganhará um bônus de +10%, no seu ataque e o oponente um redutor de -10% no seu teste de esquiva.

Ataque de Carga (40) Seu personagem realiza um ataque de carga como descrito no módulo básico, mas com esta manobra ele aumenta o ataque em +30% o dano é +7 e o dano de impacto passa a ser 5, mas ele ainda perde o direito de defesa.

Ataque de Cólera (60) Seu personagem faz um ataque com sua força contra um oponente, essa perícia só pode ser usada quando o personagem estiver nervoso ele sofre uma penalidade em -10% em defesa e ataque e recebe +4 nos danos.

Ataque de Oportunidade (50) Algumas vezes um personagem comete um erro em seu ataque que o acaba deixando o desprotegido, possuindo está manobra seu personagem sabe como se aproveitar do erro de seu adversário. Toda vez que ele cometer um erro de ataque seu personagem, ganha um ataque extra fora de seu turno se aproveitando do erro, embora esta manobra seja ótima em lutas um a um, ela não pode ser usada em combates com mais de um oponentes, (esta manobra só pode ser usada com personagens com AGI maior que 18).

Ataque Duplo (30) Seu personagem pode realizar 2 ataques no seu turno, (um normal e outro com a mão oposta) e faz um só teste com o redutor de -40%, (se tiver o aprimoramento ambidestro a penalidade baixa para 20%).

Ataque Giratório com Arma (60) Seu personagem faz um ataque com o bônus de +10% para cada oponente e causa -1 ponto de dano para cada oponente, a parte boa é que com o ataque giratório sua defesa não precisa ser dividida para vários oponentes, isto se dá por causa que é difícil atacar enquanto está manobra é usada.

Ataque Montado (40) Seu personagem quando atacar com sua arma ganha +4 nos seus ataques enquanto estiver montado.

Ataque Múltiplo (50+) Se personagem NÃO faz ataques extra em um oponente, mas caso esteja lutando com vários oponentes, ele pode lutar com eles normalmente como se estivesse lutando um a um, normalmente para ataques múltiplos o personagem divide sua porcentagem entre os lutadores, com esta manobra ela multiplica o valor de perícia de seu ataque, com (50) você duplica o valor, (100) você triplica o valor e com máximo de (150) você quadriplica o valor. Com valor agora adquirido personagem divide seu valor de ataque.

Bloqueio (10+) Esta é uma manobra de combate diferente. Ao invés de causar dano, o personagem sabe deter golpes com tamanha habilidade que é capaz defender-se destes ataques. Em outras palavras o personagem faz um teste de defesa da sua Arte Marcial (mesmo já tendo o oponente já acertado o golpe) se obtiver sucesso é capaz de se defender eliminando um ponto de dano à cada 10% nesta perícia, ao máximo de 100%.

Bloqueio Agressivo com as Mãos (20) Seu personagem consegue executar um bloqueio ofensivo utilizando socos contra ataques baseados em chutes, joelhadas e golpes executados com seus membros inferiores, sendo assim pode somar seu bônus de soco ao bloqueio e o excedente da defesa será o dano do atacante.

Bloqueio Agressivo com os Pés (20) Seu personagem consegue executar um bloqueio ofensivo utilizando chutes contra ataques baseados em socos, cotoveladas e golpes executados com seus membros superiores, sendo assim pode somar seu bônus de chute ao bloqueio e o excedente da defesa será o dano do atacante.

Cabeçada (40) Seu personagem ataca com uma cabeçada contra o oponente em virtude disso causa um dano 1d6+2 mais seu bônus de força, e no próximo turno seu oponente terá uma penalidade de -10% a cada ponto de dano que você causou em seu ataque. Mas em troca recebe os dano mínimo que causaria em dano de Impacto.

Capacidade de Tiro (50) Seu personagem pode atirar mais de uma flecha, dividindo seu valor de ataque nas flechas com testes separados, as flechas que acertam causam dano normal.

Capturar Flechas no Ar (100) Seu personagem de alguma maneira tem a capacidade de segurar algumas flechas no ar, ele pode fazer um teste de destreza com a metade do valor contra o valor de ataque do arqueiro em caso de sucesso ele consegue segurar um flecha no ar, no caso de vários arqueiros soma se os valores das perícias dos arqueiro, (esta manobra só pode ser realizado por personagens com destreza maior que 20).

Carregamento Rápido (40) O Personagem pode carregar sua arma rapidamente num turno e ainda atacar.

Cegar (40) Esta manobra não cega literalmente o alvo, ele faz um ataque contra cabeça do oponente (que não causa dano) e se o alvo não for bem sucedido fica cego nos próximos 2 turnos.

Chave de Membro (20) Seu personagem pode utilizar chaves de braço e de perna para dominar o oponente torcendo o membro escolhido. Com um ataque bem sucedido, pode – se segurar um membro do adversário de tal modo que, se ele se mover, quebrará o membro preso. Para escapar de uma chave, é preciso em Teste de Esquiva contra a perícia que o adversário usou no ataque. **Quebramentos (+10)** É um complemento da Técnica de Chave de Membro, permite que o você de fato quebre os ossos do oponente (a vítima faz um Teste de CON vs. FR por rodada para evitar isso).

Chute (10+) São movimentos feitos com pernas e pés, sua forma depende das variantes dentro de cada Arte Marcial. Possuindo esta manobra se personagem possui um chute treinado que aumenta +1 a cada 10% na perícia, ao máximo de 100%.

Chute Circular (20) Seu personagem pode executar um chute especial que gira em torno de seu corpo, ao executá-lo seu personagem deve fazer um teste de ataque com -10% e ganha +4 nos danos, e ainda soma mais 10% na chance de nocaute. Em compensação seu oponente recebe +20% nos teste para tentar derrubá-lo. (ex.: rasteira).

Chute Defensivo (30) Seu personagem pode defender-se atacando quando é atacado por chutes dando outro chute, o oponente faz um teste de ataque contra o ataque do adversário e jogam seus danos de ataques juntos o excedente será o dano do outro, esta manobra só poder executada se o personagem não fez mais nenhuma defesa por turno, só valido para ataque de chute.

Chute Múltiplo (40) Seu personagem pode dividir seu valor de ataque para executar vários chutes no mesmo oponente, cada teste é contado como ataque separado.

Cobertura (30) Seu personagem pode dar “cobertura” ao seu companheiro, então ele se intromete no combate e ataca o oponente de seu companheiro, sendo assim ao invés de fazer seu teste de ataque com o

valor da defesa do companheiro ele fará o teste com o valor de ataque do personagem que realiza a cobertura. Se mesmo assim ele tiver sucesso ataque será realizado no companheiro.

Combate Aéreo (70) Seu personagem ganha +30% nos testes e +6 nos danos de ataque pelo ar. Mas o personagem ainda deve ter as perícias adequadas, como salto e acrobacia.

Consciência (50) Seu personagem foi treinado de em estudar as técnicas do oponente, ele não ataca no primeiro turno e pode ficar os turnos seguintes observando seu oponente e apenas se defendendo, depois faz um teste Artes Marciais (INT), (se não possuir está perícia, ele só poderá usar esta manobra contra oponentes que tenha perícia na arte marcial), após isso quando resolver atacar ele ganhará +10% em seus teste de ataque e defesa em artes marciais contra seu oponente a cada turno que ficou observando, seu não atacar por 3 turno quando for atacar ganhará +30% em seus testes, a cada turno subsequente bônus diminui em 10% em ataque e defesa até voltar ao seu valor normal de perícia, (é importante dizer que esta manobra só funciona se for usada no início do combate, e em oponentes que nunca havia lutado antes, e não funcionará duas vezes no mesmo oponente).

Contra – Ataque (30) Seu personagem quando sofrer um ataque bem sucedido pode realizar um teste difícil resistido contra o valor de ataque de seu oponente, caso passe causa um dano simples de ataque (1d3+FR) no seu oponente e ainda ataca normalmente no seu turno.

Corte Duplo (40) Seu personagem pode realizar 2 ataques no seu turno, mas faz um só teste com o redutor de 40%, se tiver a manobra com duas armas, o redutor será de 30%, (se tiver o aprimoramento ambidestro a penalidade baixa para 20%).

Cotovelada (20) O personagem executa um ataque contra um oponente com o cotovelo e causa dano como se fosse um ataque de soco, acrescido do bônus de +5, porém seu personagem leva de dano 1PV a cada ataque mas o seu dano simples de força.

Cura Yin/Yang (30): Com esta perícia o personagem pode usar os conhecimentos de acupuntura para curar até 1 ponto para cada 10% na perícia Acupuntura.

Defesas Múltiplas (50+) Se personagem NÃO executa defesas extra em um oponente, mas caso esteja lutando com vários oponentes pode lutar com eles normalmente como se estivesse lutando um a um, normalmente para defesas múltiplas o personagem divide sua porcentagem entre os lutadores, com esta manobras ela multiplica o valor de perícia de sua defesa, com (50) você duplica o valor, (100) você triplica o valor e com máximo de (150) você quadriplica o valor. Com valor agora adquirido personagem divide seu valor de defesa.

Desarmar (40) Às vezes, oponente não é o inimigo. Esta manobra permite tirar arma da mão do oponente sem feri-lo com um teste de ataque.

Deslocamento (50) O Personagem é capaz de mover-se tão rápido que escapa aos olhos destreinados, permitindo que ele reapareça secretamente em qualquer local (até AGI metros de distância) sem ser notado. Um adversário pode tentar encontrá-lo mediante um teste Difícil de PER. Caso oponente não seja bem sucedido, seu personagem poderá realizar um Ataque Surpresa.

Especialização em Combate (60) Seu personagem tem uma capacidade de manobrar sua habilidade em uma perícia de combate de acordo com a situação, assim pode emprestar alguns pontos de ataque em sua perícia para seu valor de defesa, ou vice versa, durante um turno, isto torna seu personagem mais eficiente de acordo com situação que se encontra. OBS: esta perícia deve ser específica para que perícia de combate ela ira funcionar, se ao comprá-la usa para o Karatê não poderá utilizá-la para luta com espadas ou Kung-Fu, para isso ele deve ser comprada também naquela perícia ou com seu valor total.

Estocada (70) Seu personagem faz um ataque direto num ponto fatal do oponente, ele realiza um teste de ataque com a metade do valor, mas dobra o dano de sua arma e em caso de índice crítico o dano será de 3x o dano normal.

Ferir Braços (30) O personagem sabe como machucar os braços do oponente, ele deve declarar a ação antes de fazê-la, e se for bem sucedido no teste o oponente leva um redutor de igual a força do personagem.

Ferir Pernas (30) O personagem sabe como machucar as pernas do oponente, ele deve declarar a ação antes de fazê-la, e se for bem sucedido no teste o oponente leva um redutor de igual a força do personagem.

Foco (10+) Seu personagem possui uma afinidade especial com um típico específico de arma (ex.: espada curta), isso pode ser por que ele mesmo construi a arma ou é de família ou específica de um clã ou raça, e por isso conhece seu fio e a melhor forma de manusea-la, causando 1 ponto de dano a mais do que a arma causa normalmente a cada 10% nesta manobra, até o máximo de 100%.

Fuga Rápida (50) Em situações de combate, as vezes a melhor situação não é lutar, principalmente quando se encontra em desvantagem numérica, com está manobra seu personagem consegue escapar de um combate,

através de um teste difícil de AGI ele pode sair da distância de combate num único turno, e fica imune a ataques surpresas.(é bom lembrar que ele ainda se encontra em distância de tiro...).

Gancho (40) Seu personagem pode executar um soco especial que ataca brutalmente o queixo de seu oponente, ao executá-lo seu personagem deve fazer um teste de ataque com -10% e ganha +6 nos danos, e ainda soma mais 20% na chance de nocaute.

Garrote (30) Seu personagem consegue prender seu oponente com sua arma, ele deve fazer um teste do valor de ataque com a arma para conseguir manter o personagem preso, e a cada turno a vítima leva 1d6 de dano por sufocamento por turno.

Golpe Vigoroso (65): Após 1d6 turnos seguidos de um teste, o personagem consegue projetar sua energia interior (Chi) para aplicar um golpe devastador. Em regras o personagem *triplica* o valor da FR. Este efeito só dura uma cena.

Imobilização (20) O personagem sabe como imobilizar um oponente de forma eficiente, ele pode capturar alguém com facilidade e sem machucá-lo.

Investida (40) Seu personagem faz um ataque com todo seu corpo contra o oponente, seu dano será de 1d6+ 7 e recebe 3 ponto de dano por impacto.

Jab (15): Este é um golpe curto e rápido ,que pode ser usado antes de vários ataques leves ou como finta para um ataque mais poderoso. O Jab permite um ataque extra naquele turno, mas os dois golpes tem que ser Jabs. (dano é de 1d2).

Joelhadas (20) O personagem executa um ataque contra um oponente com o joelho e causa dano como se fosse um ataque de chute, acrescido do bônus de +5, porém seu personagem leva de dano 1PV a cada ataque mas o seu dano simples de força.

Luta Suja (60) Seu personagem sabe que é bom competir, mas seu negócio é ganhar, então ele sabe usar de técnicas não leais de combate para lutar, como jogar areia nos olhos do oponente e chutá-lo nos “países baixos”, isso aplica bonificações nos teste e danos do personagem. Todas as Artes de Marciais, abolem use dessas técnicas desonrosas e podem abolir personagem de torneio e tirar sua faixa, sem falar das pequenas vinganças que lhe o aguardaram...

Lutar as Cegas (40) Capacidade de lutar sem ver (o que inclui olhos vendados e cegueira).

Lutar com Duas Armas (50) O personagem é capaz de lutar com duas armas, desde que sejam do mesmo tipo e uma delas seja menor que a outra. Para usar cada arma é feito o Teste individualmente.

Manobra para Impressionar (30) Personagem pode realizar efeitos com uma arma visando chamar a atenção. Ele descreve a ação que deseja e realiza um ataque. Se for um acerto, a manobra será conforme o descrito. Uma falha crítica colocará o personagem em uma situação embaraçosa. De qualquer maneira, uma manobra para impressionar NUNCA causa dano a ninguém.

Mestre da Arma (50) O seu personagem teve um árduo treinamento com um específico tipo de arma, sendo assim possui um bônus de 30% para dividir em ataque e defesa e +3 de dano, (este dano não é considerado mágico).

Mira (30) A vantagem das armas de distância é poder usá-las longe da cena de combate. A mira aumentada em 30% o valor da Perícia para o próximo disparo, mas obriga o Personagem a perder uma rodada inteira se concentrando.

Movimentação (30) O personagem é capaz de mover-se com maior rapidez durante seu turno, percorre uma distância maior antes de efetuar o se ataque ou sem precisar abdicar da defesa. Ao invés de andar somente AGI/2 metros como os demais, o seu personagem desloca-se uma quantidade de metros igual a sua AGI.

Pancada Forte (40) Seu personagem utiliza um ataque com sua força para nocautear o oponente, após um teste de ataque bem sucedido o oponente faz um teste de nocaute com o dano tranquilizante é o valor de força do personagem. Caso ele passe no teste não sofre nenhum dano.

Permanecer Consciente (80) Seu personagem tem uma capacidade de resistência a danos incrível, ele faz um teste fácil de Constituição para resistir ao nocaute.

Pontos de Pressão (100) Seu personagem conhece as técnicas de pontos de pressão, assim ele sabe atacar aonde dói mais, para isso seu personagem deve fazer um teste de ataque com metade do valor e aplica dano máximo para sua força, esta manobra só pode ser usada em ataque simples e não pode ser usada em conjunto com qualquer outra manobra.

Prontidão (30) O personagem está sempre preparando para um combate ele possui uma notável consciência das ameaças à sua volta, recebendo um bônus de + 5 para sua jogada de iniciativa.

Queda (30) Seu personagem sabe cair, caso for empurrado desequilibrado ou até arremessado, ao invés de fazer um teste AGI para reduzir o dano a metade, ele fará o teste com o seu valor de defesa em sua arte marcial.

Rajada em Arco (20) A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno pois apenas uma ou outra bala acertará. Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como valor de ataque apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo. Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certo entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos PODEM ser acertados). Proceda o cálculo do dano. atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

Rajada Frontal (20) A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior. Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como valor de ataque apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo. Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano .

Rasteira (30) O personagem sabe aplicar corretamente uma rasteira, sendo capaz de derrubar um oponente. Quando é derrubado, o personagem perde a iniciativa do combate (caso fosse ele primeiro a atacar). Um bom lutador pode realizar um teste AGI ou de Acrobacia para evitar a queda (ele pode chegar a cair, mas move-se de maneira a levantar-se tão rápido que não perde a iniciativa).

Refém (30) O personagem conhece técnicas de imobilização de reféns em situações de crise. Pode ser uma faca no pescoço em posição estratégica ou uma estaca no coração. Se um personagem com está perícia estiver como um refém e decidir matá-lo não há nenhuma ação que o impeça, (ao menos que ele não passe no teste).

Ricochete (80) Seu personagem pode dividir seu valor de ataque em dois para que o ataque desvie em outro lugar os danos são subsequentes se desconte o valor de dano causado no primeiro ataque, para o dano do segundo, (se um tiro causa dano de 1d6+1 e no primeiro alvo causa 4 pontos de dano no segundo o ataque será de 1d6-3 (1d6+1 -4)). Só pode ser usado em personagens que possuam valor de ataque na perícia maior que 75%.

Saque Rápido (30) Caso ganhe a iniciativa pode sacar a arma e atacar no mesmo turno.

Soco (10+) São movimentos feitos com mãos, podem ser de punho cerrado, laterais com a mão esticada ou mesmo tapas com a mão aberta, sua forma depende das variantes dentro de cada Arte Marcial. Possuindo esta manobra se personagem possui um soco treinado que aumenta +1 a cada 10% na perícia, ao máximo de 100%.

Soco Defensivo (30) Seu personagem pode defender-se atacando quando é atacado por socos dando outro soco, o oponente faz um teste de ataque contra o ataque do adversário e jogam seus danos de ataques juntos o excedente será o dano do outro, esta manobra só poder executada se o personagem não fez mais nenhuma defesa por turno, só valido para ataque de soco.

Soco Múltiplo (30) Seu personagem pode dividir seu valor de ataque para fazer executar vários socos no mesmo oponente, cada teste é contado como ataque separado.

Suplex (60) Seu personagem consegue dar um salto e jogar toda a força de seu corpo sobre seu oponente este ataque causa o valor da própria Constituição + a força do personagem de dano.

Surdez (Telefone) (60): Igual ao Cegar, mas permite deixar o oponente surdo e artodoado.

Time (80) Seu personagem sabe lutar muito bem em grupo, sendo assim pode, com outro Lutador que também tenha a manobra unir-se em combate, se pega o maior atributo de cada um e pontuação de perícias de combate para assim considerar como um só lutador, (o novo lutador terá dois ataques e defesas por turno, dependendo do número de lutadores do Time este número de ataques e defesas podem aumentar). Ao fim do combate os danos são divididos.

Toque de Dor (90) Seu personagem sabe as artes marciais e combate muito bem e pode até se quiser causar dano letal, ao contrário do Toque Letal, esta habilidade só funciona se o personagem se concentrar, para isso considera-se todas as jogadas de dado para os danos sempre mínimo possível.

Toque Letal (100) Seu personagem devido a seu treinamento ou a sua brutalidade consegue matar com suas mãos nuas, seu dano de ataque sempre será letal, não calculando o dano temporário que ocorre em combate não – mortal, (esta habilidade não pode ser desligada e seus danos sempre serão letais).

Torção (50) Seu personagem pode realizar um ataque baseado em força que não causa dano normal, mas sim por torção, portanto o oponente ignora a IP do alvo ou pontos de bloqueio, em compensação este ataque não pode ser usada em conjunto com a manobras de socos ou de chutes.

Trespasar (60) Seu personagem pode realiza um ataque de desesperado e avança contra o oponente (e o que estiver pela frente), mas com esta manobra ele aumenta o ataque em +30% o dano é +11 e o dano de impacto passa a ser 5, mas ele ainda perde o direito de defesa.

Velocidade (50) Todos os testes das perícias Esquiva, Salto e Corrida do personagem tornam – se mais fáceis, em virtude do árduo treinamento que o personagem praticou com movimentos corporais. Um teste Difícil torna-se Normal. Um teste Normal torna-se Fácil. Um teste Fácil torna-se um sucesso automático.

Voadeira (60) Seu personagem consegue dar um salto combinado com um chute em direção de seu oponente, para isso deve fazer o teste de ataque com uma penalidade de –30%, mas se passa além do dano por chute causa mais 1d6+2 de dano no ataque, (então 2d6+2+ seu bônus de força) em caso de falha a voadeira acontece mas não atinge o alvo.



OBS: Regra Opcional de Armas de Fogo

As armas de fogo, são mais perigosas que armas brancas por muitas vezes um tiro pode acertar por acaso em um lugar fatal, ou se localizar na vitima de forma a comprometer sua saúde, atravessando ou localizando-se em seu corpo, para isso considere que cada 6 numa jogada de 1d6, ou dano máximo na suas jogadas de dado, concederiam ao jogador um dado extra de dano a cada dano máximo tirado e sucessivamente. Assim qualquer personagem poderia morrer com um só tiro.

ITENS HERÓICOS

Existem alguns itens que são fontes de grandes poderes, ou são extremamente famosos, pois o que seria o Homem de Ferro sem sua valiosa armadura, Homem Aranha sem seu atirador de teia (não ele não joga direto do braço como no filme...)

EQUIPAMENTO

Como o Besouro poderia dizer, uma boa armadura, com muitos poderes, pode desfazer uma vida inteira de insegurança. Enquanto um manto mágico pode não ser capaz de fazer de alguém um Mago Supremo, ele pode levitar qualquer um. Sendo mágico ou tecnológico, o equipamento é uma fonte de poder maior do que todas as mutações do mundo combinadas.

Uma regra governa os equipamentos: *um equipamento pode fazer qualquer coisa que um poder possa fazer*. É claro que equipamentos podem quebrar, enferrujar, queimar e danificar-se de inúmeras maneiras. Contar com um equipamento é arriscado, já que ele pode ser sempre destruído, e então seu herói se torna uma pessoa comum numa roupa completamente destruída.

Uma parte do equipamento geralmente tem apenas as habilidades que favorecem seu criador. Se o criador for o Devorador de Mundos, bem, então ele pode fazer praticamente qualquer coisa. Mas itens criados por mortais tem limitações de tamanho, poder, defesa e utilidade. Um sucesso na criação de algum item sempre é o resultado de uma cuidadosa pesquisa.

É claro que o usuário de um item não precisa ser necessariamente o seu criador. O item pode ser herdado, como a espada de ébano do Cavaleiro Negro; concedido, como o escudo do Capitão América; comprado, como os Andróides da S.H.I.E.L.D.; encontrado por acaso, como o rubi de Cyttorak do Juggernaut; ou roubado, como o Duende Macabro “pediu emprestado” a parafernália do Duende Verde. E em ocasiões mais estranhas, o personagem pode até mesmo ativar um equipamento inteligente como a nave de Apocalipse.

Construindo um equipamento

Um criador só pode desenvolver em um item com poderes que estejam associados ao seu campo de especialidade. Para poderes mágicos, o criador necessitará ter Perícia em Ocultismo, e algum domínio em magia. Para poderes tecnológicos, algumas perícias científicas provavelmente serão necessárias. Artefatos mágicos geralmente só possuem os poderes deste apêndice, entretanto alguns são conscientes e mudam a sua própria vontade. Itens tecnológicos freqüentemente têm uma ordem confusa de poderes que apenas algumas pessoas entendem, na qual o usuário pode entrar despreparado numa batalha, ou no mínimo sem um guia de utilização avançada.

Qualquer item menor que uma casa pode ser construído junto com alguns poderes desse apêndice. Um carro, por exemplo, pode ter poderes de Velocidade da luz, Luzes, um alarme e um compartimento para passageiros. Adicionando Vão, uma arma de projétil, um raio trator, um computador, e alguma proteção, e você estará perto de algo parecido com uma nave de guerra espacial. Descartando o compartimento para passageiros e a luz, você teria uma armadura com muitos poderes. Se você quiser um transportador com hélices, ou um base flutuante, você terá mais equipamentos do que uma pessoa sozinha poderia desenvolver.

Super Equipamento (Intensidade em Instrumentos): o Personagem possui um equipamento, arma, armadura ou outro objeto qualquer com super poderes, sua origem poder ser natural, tecnológica, mágica, psíquica ou outra. Em termos de regra um super poder oriundo de um equipamento funciona da mesma maneira, mas não há ganho de pontos de poder por nível (um equipamento não evolui, para aumentar seu poder o jogador deverá comprar o aprimoramento em nível mais elevado) e sem falar que o poder esta contido nele e se ele o perder ou for digamos “roubado” adeus poder...

- 1 ponto :** 3 pontos de super poderes.
- 2 pontos :** 6 pontos de super poderes.
- 3 pontos :** 9 pontos de super poderes.
- 4 pontos :** 12 pontos de super poderes.
- 5 pontos :** 15 pontos de super poderes.

Poderes Especiais para Equipamentos

Aqui estão alguns poderes utilizáveis na construção de equipamentos, (funcionam como aprimoramentos), mas exclusivos para serem comprados com pontos de poderes, seu custo é igual ao valor apontado abaixo :

Alarme (1): alerta o usuário quando estiver em perigo.

Aleatório (2): atira de forma aleatória em vários alvos, neutralizando assim o Senso de Perigo.

Anti-Incêndio (2) : apaga chamas que ocorrem dentro ou fora do item.

Anti-Roubo (1): causa seu nível de intensidade em pontos de dano quando tentam roubá-lo.

Arma (Variável): como um porrete, uma faca, dispositivos que dão choque, e outras armas de ataque que não sejam de disparo.

1 – 1d6 + 1

2 – 1d10 + 2

3 – 2d6 + 3

4 – 2d10 + 4

5 – 3d6 + 5

Arma de Fogo (Variável): atira balas, flechas, mísseis, ou outros projéteis.

1 – 1d6 de dano, Munição 5 tiros.

2 – 2d6 de dano, Munição 10 tiros.

3 – 3d6 de dano, Munição 15 tiros.

4 – 4d6 de dano, Munição 20 tiros.

5 – 5d6 de dano, Munição 25 tiros.

Codificado (1): só pode ser utilizado por aqueles que possuem o código.

Compartimento para Passageiros (4): permite comportar mais alguém além do usuário.

Consciência (Variável): pode tomar suas próprias decisões com um valor de Inteligência igual 5 por ponto de gasto.

CPU (Variável): possui uma unidade de processamento central que o administra, (inteligência artificial e conhecimentos específicos).

1 – 50 pontos de perícia

2 – 100 pontos de perícia

3 – 150 pontos de perícia

4 – 200 pontos de perícia

5 – 250 pontos de perícia

ECM (1): possui recursos eletrônicos de detecção e mira (+15% em teste de percepção e a manobra Mira).

Escudo (Variável): se defende pode ser anéis, bracelete ou escudos.

1 – IP 2 e +15%

2 – IP 5 e +30%

3 – IP 8 e +45%

4 – IP 10 e +60%

5 – IP 12 e +75%

Inquebrável (5): não pode ser danificada, mas o dano ainda pode passar através dela.

Irremovível (3): não pode ser removido, nem mesmo pelo herói que o utiliza.

Luzes(1) : pode projetar luzes. Veja o poder “Controle de Luz” para ter uma noção da intensidade da luz.

Mérito (1): necessita de um teste antes de qualquer um poder usá-lo.

Modulador de Voz (1): pode falar por si mesmo.



Moléculas Instáveis (2): se adapta aos poderes do herói.

Movimentação Básica (1): torna-se capaz de mover-se sozinho possui 5 pontos de Agilidade por ponto gasto.

Poder Reserva (2): fonte de poder auxiliar que entra em ação quando a fonte de poder principal falha. Aumenta a capacidade de outro poder.

Proteção EMP (1): possui total proteção contra impulsos eletromagnéticos.

Raio Trator (1): permite atrair objetos de mesmo tamanho ou menor com 5 pontos de FR por ponto gasto.

Retorno Automático (1): sempre irá retornar para uma determinada pessoa ou lugar.

Sensor (1): permite rastrear além do campo de visão.

Sistema de Localização (1): pode localizar objetos através de um rastreador, ou raios de rastreamento.

Transmissor (1): permite comunicação por ondas de rádio ou outro método.

Recarga (2): seu equipamento caso perca o poder pode ser recarregado, com algum tipo de energia.



Alguns equipamentos são feitos de materiais raros, e jogadores também pode ter tais materiais... Mas primeiro devemos entender como funciona a resistência de alguns materiais...

RESISTÊNCIA DOS MATERIAIS

A resistência dos materiais é quanto ele pode aguentar de dano, pois isso poderia ser simbolizado pelo IP, mas o material para ser destruído não basta apenas causar mais danos que seu IP, para destruí-lo temos que acabar com os “pontos de vida” que são ditos de acordo com a CON ou a FOR do material que também depende da seu volume...para saber a capacidade de pontos de vida do material é o IP vezes 5.

Quando um material é adaptado para uma arma ou armadura, divida a resistência do material por 4 arredondando para baixo, e você terá o bônus de danos ou o bônus de defesa (IP) que arma ou armadura concede (não se apresse apelão...).

É bom o mestre estar ciente que estes materiais são raros e dar aos PCs dever ser bem merecidos...pois da para contar nos dedos os heróis que utilizam estes materiais...



<i>Kevlar</i>	IP	+1 por camada
<i>Fibra de vidro</i>	IP	12-18
<i>Couro</i>	IP	1
<i>Madeira</i>	IP	2-5
<i>Concreto</i>	IP	15-24
<i>Aço</i>	IP	25
<i>Ligas de Titânio</i>	IP	30

* IP (cinético e balístico)

TIPOS DE INDICE DE PROTEÇÃO(IP)

IP Físico Cinético
 Balístico

IP de Energia
 Fogo ,(calor); Gelo,
 (frio);Eletricidade; Ácidos; Radiação;
 Venenos; Laser; Plasma; e etc...

IP Especial
 Som, Pressão, Quedas e etc...

MATERIAIS RAROS

Os materiais a seguir, dispensam muitas apresentações, e são muito raros, então mestre, pense duas vezes, antes de permitir que algum herói possua tal material.(se pode contar nos dedos quantos heróis possuem equipamentos destes materiais.)

Se comprar este material, significa que possui alguma coisa feita deste material, a quantidade exata não é importante, mas o fato de ter acesso ao material e alguma forma de forjá-lo para um equipamento.

Wakandam Vribranium

IP 45

Bônus de Ataque : +1d10 de dano

Bônus de Defesa : IP + 10 (ou + 3d6+2)

Bônus Especial : FR – 10D/+10

Wakandan Vribranium é um metal natural que absorve impactos. **CUSTO : 2 APRIM**

Vibranium Antártico

IP 50

Bônus de Ataque : +2d6 de dano

Bônus de Defesa : IP + 12 (ou + 4d6)

Bônus Especial : FR–12D/+12

Vibranium Antártico dissolve materiais da mesma ou menor resistência. **CUSTO : 3 APRIM**

Adamantium

IP 60, inquebrável

Bônus de Ataque : +2d6 + 3 de dano e divide o IP por 2)

Bônus de Defesa : IP + 15 (ou + 5d6)

Bônus Especial : FR-15D/+15

Adamantium é um metal super-duro feito pelo homem. **CUSTO : 5 APRIM**

Liga de Adamantium-Vibranium

IP 70, inquebrável

Bônus de Ataque : +3d6 de dano e divide o IP por 3

Bônus de Defesa : IP +18 (ou + 6d6)

Bônus Especial : FR-18D/+18

Adamantium já foi ligado ao vibranium uma vez, para fazer o escudo do Capitão América, não se tem notícia de outra coisas feita desta liga. **CUSTO : 7 APRIM**

Uru

IP 80, inquebrável

Bônus de Ataque : + 2d10 de dano e divide IP por 5

Bônus de Defesa : IP + 20 (ou + 4d10)

Bônus Especial : FR-20D/+20

Uru, um mineral Asgardiano, fez o martelo de Thor, e a lança e bastão de Odin, apenas os deuses tem acesso a este material os anões de Asgard o forjam. **CUSTO : 8 APRIM**

Armadura celestial/ cósmica

IP 100 indestrutível

Bônus de Ataque : +2d10 + 5 de dano e divide o IP por 10

Bônus de Defesa : IP + 25 (ou + 5d10)

Bônus Especial : FR-25D/+25

Material usado nas armaduras dos celestiais ele é invulnerável a tudo!!! **CUSTO 10**



REGRAS E TESTES

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes. As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

TESTES

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se 1d100 (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100.

O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste. Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa falha, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um Teste de Atributo. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de Agilidade porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é $15 \times 4 = 60$. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um Teste de Perícia.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar modificadores. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o Dobro do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático. Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser $48 \times 2 = 96$, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com Metade do valor.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil.

O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser $48/2 = 24$.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Márcio Alexsunder tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

Caso especial : Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta.

Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a Fonte Ativa; o outro será a Fonte Passiva. Verifique a diferença entre os Atributos. Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Kevin e Andreas estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FR 16 e Andreas tem FR 13. No primeiro caso, Kevin será a Fonte Ativa. A diferença de FR é $16 - 13 = 3$. Assim, $3 \times 5 = 15$. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Kevin) vencer será $15 + 50 = 65\%$. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa.

Esse Teste também pode ser feito com Andreas como Fonte Ativa.

Assim sendo, temos a diferença de FR de $13 - 16 = -3$, assim temos $-3 \times 5 = -15\%$ e a chance de Andreas vencer é de 35%. Antony tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila. O peso de 100Kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é $11 - 12 = -1$. A chance será $50\% - 5\% = 45\%$.

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela ao lado: escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

Sucesso e Fracasso automáticos

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o Mestre determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite

que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o Atributo Somado. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Robert, Janus, Gabriel e Luigi estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, $16+11+8=35$. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado).

Agora somamos os 17 de Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%.

		Ativo																					
		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
Passivo	7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	Sucesso automático					
	10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	
	11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	
	12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	
	13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	
	14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	
	15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	
	16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	
	17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	
	18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
	19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	
	20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
	21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	
	22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	
	23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	
	24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	
	25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	
	26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
	27	-	-	-	Fracasso Automático							-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
	28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	
	29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	
	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	

Teste de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a provas de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um Teste de Resistência nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psiônicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Nancy Ross está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que agarra Nancy e começa a esmagá-la. Nancy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Edward Innes está enfrentado um demônio que tem poderes mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de Innes. Edward tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Johannes, um mago Vermelho, conjura uma bola de fogo sobre um investigador de polícia que o perseguiu. O Personagem investigador tem direito a um teste de AGI para se esquivar do Ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia. Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia Furtividade. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.

Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar

COMBATE

No Sistema Daemon, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada rodada de combate, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
- 4- Calcula-se os acertos e os danos.

1 - Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para les suas decisões.

modificadores que somem/ subtraem ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

Chen está preparando um jantar com a Perícia Culinária.

Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa Difícil. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.

Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa.

Maureen terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como Fonte Ativa e o outro lado será a Fonte Passiva. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Airton e Alain estão realizando uma corrida de carros. Airton tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condução - Automóveis 30]. Assumindo Airton como Fonte Ativa, sua chance de vitória será $50\% + 40\% - 30\% = 60\%$. Se Alain for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de $50\% + 30\% - 40\% = 40\%$, o que dá no mesmo.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo.

Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo. Marcos, um membro da Ordem de Khalmyr, está sendo torturado por um clérigo de Tenebra. O clérigo possui [Tortura 40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o clérigo possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um mago que conhece o Caminho do Fogo. O Jogador de Rupert quer lançar uma Bola de Fogo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Rupert fará uma Bola de Fogo se não houver nenhum amigo seu perto do inquisidor inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- Calcula-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer uma Magia espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de Fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

Iniciativa e Modificadores

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo.

Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Modificador de Arma

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados modificadores no resultado da iniciativa.

As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e frequentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

Modificador de Arma Mágica

Armas mágicas possuem modificadores positivos.

Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa.

É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica +2 terá portanto um modificador de -3 apenas.

Modificador de Magia

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada Ponto de Focus utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Rupert está conjurando uma grande Bola de Fogo. (Criar Fogo 5).

Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o salitre na direção desejada e esse incendeia-se, formando uma magnífica bola de fogo. Todos esses passos do Ritual terão um modificador de -5. Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.

Iniciativa Negativa

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com iniciativa negativa, ele perde sua ação nessa rodada.

Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tornar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

Velocidade

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o triplo da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Luther está combatendo um Chefe Orc. Sua Agilidade é 13 e a do Chefe Orc é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther também não ajuda: -7, da espada curta é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com 13+9-7=15 de iniciativa contra os 15+2-4=13 do Orc (tirou 2 em 1d10). Luther fará seu ataque antes.

Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o valor de ataque e o valor de defesa. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial.

Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque. Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver

as Fases do Combate e Iniciativa acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem

ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor

de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia

Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe Orc que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Chefe Orc é 30. Sua chance de acertar é $50\% + 40\% - 50\% = 40\%$. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do Orc é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do Orc acertar são melhores: $50\% + 30\% - 25\% = 55\%$.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto.

Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará dano. Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe.

Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas a regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um zumbi com seu machado. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao zumbi 1d10+2 pontos de dano.

Acerto Crítico

O índice crítico de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque dividido por 4, arredondado para cima. Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado duas vezes e somado. Note que bônus mágicos ou de Força NÃO são somados duas vezes!

Luther possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%.

Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará 2d10+2 pontos de dano no zumbi.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O índice de proteção existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos. De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de impacto e balística. Outros IPs incluem fogo, gases, eletricidade, ácidos, frio, pressão e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o dano de impacto. Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um

ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Combate Desarmado

Também conhecido como Briga ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário. O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas.

Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

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

Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas.

Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da Velocidade.

Ataques a Distância

Algumas armas são consideradas armas de longa distância. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo. Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em Dobro dos pontos. Cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque. Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Ataques Fora de Alcance

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo. Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível.

Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Lucas está dando cobertura para Aryttyane. Ela está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Lucas sabe que sua arma não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Lucas atira mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com os tiros e se abaixam, dando tempo para Aryttyane se esconder.

Rajada

Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas ou longas. Porém é importante frisar que existem dois tipos de rajada: frontal ou em arco.

A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior. A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno pois apenas uma ou outra bala acertará.

Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como valor de ataque apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo.

Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano.

Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certo entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos PODEM ser acertados). Proceda o cálculo do dano.

No desembarque das tropas americanas na Normandia, quando os barcos-transportes abriram as portas, os soldados nazistas dispararam suas MG3 contra as tropas. Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralhadoras 33]. Como estava mirando, faz um Teste Fácil e joga 10 Ataques (1,1,3,3,4,5,7,7,7,9). Ele acerta 6 tiros, sendo 2 críticos. Cada navio carrega 20 homens, mas apenas 4 são considerados alvos. O Mestre decide que os dois primeiros levam 2 tiros cada, e os dois próximos 1 tiro.

Granadas

As granadas de mão possuem uma característica técnica chamada pulso, além, é claro do dano. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O primeiro é o raio de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato nd6, onde n é um número inteiro.

O dano apresentado é o dano que a granada provoca dentro do raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da granada naquela área, onde X é o redutor da granada. Um granada de dano 4d6, pulso 2/1 foi jogada contra o Personagem.

O arremesso não foi preciso e o Personagem estava a 4 metros da granada. Quem estava a até dois metros do ponto de impacto sofre 4d6, quem estava entre 2 e 3 metros sofre apenas 3d6, enquanto o Personagem sofre 2d6.

Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O Ataque Localizado é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter conseqüência fortes.

Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido um ataque localizado no coração. A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Glynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Glynton enxerga apenas sombras e vultos. Glynton mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é Pistola 40%, precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.

O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Glynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

Desarme

O Desarme é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o Ataque Surpresa, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de Ataque pelas Costas. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com [espada 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira mirando um inimigo e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.
- Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado

humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Mark está possuído por um espírito e ataca seu amigo Eris com uma faca. Eris não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Mark. Eris tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca de Mark no chão.

Ataque Total

Também conhecido como Carga. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco.

Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em Carga. Marcy tem Briga 30/30, precisando de 40 em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3, já que a roupa do motoqueiro confere IP 2.

O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.

por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).

- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por snippers em seus tiros com rifles.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Eder atirar. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [rifles 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate Luta às Cegas (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade metade tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.

Posição Desvantajosa

Acontece com alguma freqüência de um dos combatentes estar em posição desvantajosa no combate. Ele pode estar

sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas. Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem.

O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade. Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa. Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.

Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a mão oposta a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, divide o resultado por 2 (arredondando para cima).

O Aprimoramento Ambidestria neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza e [pistola 35].

Assim, Eddie terá de usar apenas $(35-15)/2 = 10\%$. Se Eddie fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [pistola 25%].

Regras Especiais

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água.

Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Andrew esconde-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar, Andrew descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogênio, mas nada pode fazer...

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem

não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais frequente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas um terço do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano real e o temporário), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real. Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark. Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Mark acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).

Ambiente Adverso

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações. Michael está atirando em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Micheal consegue vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [pistola 40%] sofrerá penalidade de 10% ficando [pistola 30%]. Outra penalidade possível é Metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entendeu que seria um valor injusto.

dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Joe saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas sofre apenas 1d6 pontos de dano. Se tivesse caído, sofreria 8d6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

Venenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Dano Localizado

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Em uma queda, Joe sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe faz dois Testes de CON e falha em um: ele quebrou uma perna

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma flecha certa no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante.

Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e Seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa. Alguns Rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente. Nesse caso,

mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!



EXPERIÊNCIA

As regras de passagem de nível a princípio continuam as mesmas do sistema Daemon, fora as alterações feitas abaixo...

NÍVEL

Nível é um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes.

O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15o nível. Mas como estamos jogando um RPG de SUPER HERÓIS, esta regra pode ser desconsiderada, pois é possível que seres com super poderes (que por muitas vezes são extraterrestres ou deuses), que o nível máximo para estes seres seja 100º nível para isso usaremos as regras de nível épico...

O QUE EU GANHO A CADA NÍVEL ?

O Personagem ganha 1 PV por nível, 1 ponto de atributo por nível e 25 pontos de Perícia a cada nível e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis.

OBSERVAÇÃO: Considere que cada 10 anos sem Aventuras DEPOIS da sua criação garantem ao Personagem 1 nível.

O método místico é utilizado APENAS por magos (adiciona 10 pontos de Perícia, 1 ponto de Focus e 1 ponto de Magia). Caso o personagem utilize a regra dos poderes especiais, este método é desconsiderado.

Níveis acima do 15o também são possíveis através de **Idade Avançada**, as únicas diferenças são que se ganha 1 PV, 1 ponto de atributo e 50 pontos de perícia a cada 10 anos, 1 ponto de aprimoramento a cada 20 anos e 1 ponto de poder mas o equivalente pelos ponto de aprimoramento a cada 10 anos.

TESTE IMPOSSÍVEL

Para definir quando algo é realmente impossível, como levantar uma montanha inteira sem que ela se destrua, parar um meteoro com o dedo indicador, etc...

Este teste é feito um $\frac{1}{4}$ do valor original.

Namor possui Agilidade 30. Ele esta tentando nadar cachoeira acima. O mestre decide que isto é impossível.

O valor normal de Teste seria $30 \times 4 = 150$, mas como o Mestre julgou o Teste Impossível, o valor passa a ser $150 / 4 = 30\%$.

Vale lembrar que este teste só é permitido a personagens que possuam o atributo testado em 30 ou mais.

PONTUAÇÃO INICIAL

Personagens heróicos, podem ter três pontuações iniciais definidas pelo mestre, dependendo do tipo de campanha que queira mestrar...:

1. **Heróis mirins:** 80 pontos de atributos (Atributos entre 3 e 15), 3 pontos de aprimoramentos (Aprimoramento SUPER PODER 1) e máximo de 250 pontos de perícias, (Idade máxima de 17 anos).

2. **Heróis iniciantes:** 100 pontos de atributos (Atributos entre 3 e 18), 5 pontos de aprimoramentos (Aprimoramento SUPER PODER 3) e máximo de 500 pontos de perícias, (Idade máxima de 25 anos).

3. **Heróis intermediários:** 120 pontos de atributos (Atributos entre 5 e 20), 8 pontos de aprimoramentos (Aprimoramento SUPER PODER 5) e máximo de 750 pontos de perícias, (Idade máxima de 35 anos).

4. **Heróis avançados:** 150 pontos de atributos (Atributos entre 7 e 24), 10 pontos de aprimoramentos (Aprimoramento SUPER PODER 7) e máximo de 1000 pontos de perícias, (Idade máxima de 50 anos).

5. **Heróis Épicos:** 180-200 pontos de atributos (Atributos entre 10 e 30), 12-15 pontos de aprimoramentos (Aprimoramento SUPER PODER 10) e máximo de 1250-1500 pontos de perícias, (Idade máxima até 100 a 500 anos).

Mas o mestre pode alterar o que quiser no livro para fazer a sua campanha do melhor jeito...



TABELA DE AVANÇO DE NÍVEL

Nível	Experiência	PV	Atributos	Pontos de Aprimoramentos	Pontos de Perícias
0	-	inicial	100	inicial	inicial
1	0	+1	101	inicial	inicial
2	5	+2	102	+1	+25
3	15	+3	103	+1	+50
4	30	+4	104	+1	+75
5	50	+5	105	+2	+100
6	80	+6	106	+2	+125
7	120	+7	107	+2	+150
8	180	+8	108	+3	+175
9	250	+9	109	+3	+200
10	400	+10	110	+3	+225
11	550	+11	111	+4	+250
12	800	+12	112	+4	+275
13	1.100	+13	113	+4	+300
14	1.600	+14	114	+5	+325
15	2.200	+15	115	+5	+350
16	3.000	+16	116	+5	+375
17	3.500	+17	117	+6	+400
18	4.000	+18	118	+6	+425
19	4.500	+19	119	+6	+450
20	5.000	+20	120	+7	+475
21	5.500	+21	121	+7	+500
22	6.000	+22	122	+7	+525
23	6.500	+23	123	+8	+550
24	7.000	+24	124	+8	+575
25	7.500	+25	125	+8	+600
26	8.000	+26	126	+9	+625
27	8.500	+27	127	+9	+650
28	9.000	+28	128	+9	+675
29	9.500	+29	129	+10	+700
30	10.000	+30	130	+10	+725

31	10.500	+31	131	+10	+750
32	11.000	+32	132	+11	+775
33	11.500	+33	133	+11	+800
34	12.000	+34	134	+11	+825
35	12.500	+35	135	+12	+850
36	13.000	+36	136	+12	+875
37	13.500	+37	137	+12	+900
38	14.000	+38	138	+13	+925
39	14.500	+39	139	+13	+950
40	15.000	+40	140	+13	+975
41	15.500	+41	141	+14	+1.000
42	16.000	+42	142	+14	+1.025
43	16.500	+43	143	+14	+1.050
44	17.000	+44	144	+15	+1.075
45	17.500	+45	145	+15	+1.100
46	18.000	+46	146	+15	+1.1125
47	18.500	+47	147	+16	+1.150
48	19.000	+48	148	+16	+1.175
49	19.500	+49	149	+16	+1.200
50	20.000	+50	150	+17	+1.225
51	20.500	+51	151	+17	+1.250
52	21.000	+52	152	+17	+1.275
53	21.500	+53	153	+18	+1.300
54	22.000	+54	154	+18	+1.325
55	22.500	+55	155	+18	+1.350
56	23.000	+56	156	+19	+1.375
57	23.500	+57	157	+19	+1.400
58	24.000	+58	158	+19	+1.425
59	24.500	+59	159	+20	+1.450
60	25.000	+60	160	+20	+1.475
61	25.500	+61	161	+20	+1.500
62	26.000	+62	162	+21	+1.525
63	26.500	+63	163	+21	+1.550
64	27.000	+64	164	+21	+1.575
65	27.500	+65	165	+22	+1.600
66	28.000	+66	166	+22	+1.625
67	28.500	+67	167	+22	+1.650
68	29.000	+68	168	+23	+1.675
69	29.500	+69	169	+23	+1.700
70	30.000	+70	170	+23	+1.725

71	30.500	+71	171	+24	+1.750
72	31.000	+72	172	+24	+1.775
73	31.500	+73	173	+24	+1.800
74	32.000	+74	174	+25	+1.825
75	32.500	+75	175	+25	+1.850
76	33.000	+76	176	+25	+1.875
77	33.500	+77	177	+26	+1.900
78	34.000	+78	178	+26	+1.925
79	34.500	+79	179	+26	+1.950
80	35.000	+80	180	+27	+1.975
81	35.500	+81	181	+27	+2.000
82	36.000	+82	182	+27	+2.025
83	36.500	+83	183	+28	+2.050
84	37.000	+84	184	+28	+2.075
85	37.500	+85	185	+28	+2.100
86	38.000	+86	186	+29	+2.125
87	38.500	+87	187	+29	+2.150
88	39.000	+88	188	+29	+2.175
89	39.500	+89	189	+30	+2.200
90	40.000	+90	190	+30	+2.225
91	40.500	+91	191	+30	+2.250
92	41.000	+92	192	+31	+2.275
93	41.500	+93	193	+31	+2.300
94	42.000	+94	194	+31	+2.325
95	42.500	+95	195	+32	+2.350
96	43.000	+96	196	+32	+2.375
97	43.500	+97	197	+32	+2.400
98	44.000	+98	198	+33	+2.425
99	44.500	+99	199	+33	+2.450
100	45.000	+100	200	+33	+2.475

* Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento e Pontos de Perícia estão **ACUMULADOS** (ao chegar ao 7o nível, o Personagem ganha apenas 1 Pontos de Vida e não outros 6!!!).

REGRAS : SUPER PODER

Esta enorme lista possui uma completa descrição dos maiores poderes encontrados no Universo Marvel. No entanto, você nunca deve encará-la como uma limitação de suas escolhas. Se você quiser criar um novo poder, tenha certeza que o Mestre o aprova e então coloque-o no jogo.

Super Poder : o Personagem por algum motivo, recebeu poderes especiais ou sobrenaturais que pode usar de acordo sua vontade dependendo do nível que possui deste poder mais afinidade possui com suas habilidades.

1 ponto : 1 pontos de intensidade ou proeza.
2 pontos : 3 pontos de intensidade ou proezas.
3 pontos : 5 pontos de intensidade ou proezas.
4 pontos : 7 pontos de intensidade ou proezas.
5 pontos : 9 pontos de intensidade ou proezas.
6 pontos : 11 pontos de intensidade ou proezas.
... e assim por diante...

7 pontos : 13 pontos de intensidade ou proezas.
8 pontos : 15 pontos de intensidade ou proezas.
9 pontos : 17 pontos de intensidade ou proezas.
10 pontos : 19 pontos de intensidade ou proezas.
11 pontos : 21 pontos de intensidade ou proezas.



INTENSIDADES

Quando você possui o aprimoramento **Super Poder**, você ganha pontos para distribuir em intensidade e proezas, mas o que é Intensidade ?

Intensidade é uma medida abstrata de poder, cada poder deste livro funciona como se fosse uma atributo deste jogo, (como força, agilidade, percepção...), mas ao invés de possuir um valor fixo, ele utiliza “dados de comparação” (3D, 5D...), então é difícil determinar a capacidade exata de cada poder, (quantos kg pode levantar, a velocidade exata em km/h...), mas serve para interagir com outros poderes e com atributos de outros personagens.

Habilidade: Se o mestre quiser pode optar por dar um valor fixo de atributo, para teste é só indicar 6 a cada 1D, assim um personagem com 3D terá 18 de atributo, este valor se utiliza para teste que envolvam as capacidades do poder, mas não dispensa a utilização de perícias adequadas para a utilização de algum poder, se necessário. **(Regra Opcional)**

A intensidade é quanto forte um poder é, ou quão rápido é um poder, e também outros fatores...

Seu personagem quando compra um poder, gastará pontos em intensidade para definir seu nível de poder, embora poderes diferentes tenham características diferentes, existem peculiaridades que são iguais a todos os poderes, contanto que tenham mesmo nível. (OBS: A tabela mostra a capacidade de cada poder de forma genérica, mas não que dizer que todo o poder a obedeça).

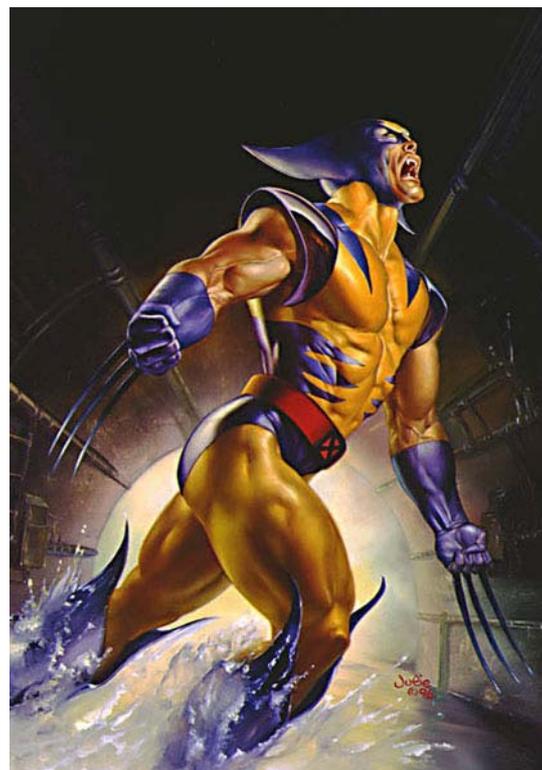


TABELA DE SUPER PODERES

Dê uma olhada na tabela abaixo para verificar a intensidade de cada poder de seu herói.

MARVEL RPG -TABELA DE SUPER PODERES							
Intensidade (nível)	Habilidade (Atributo)	Dano	IP	Alcance	Raio de Efeito	Peso	Velocidade
						Carregar	
1D	6	1d6	1	10 m		25 kg	
2D	12	2d6	2	25 m		50 kg	5 m/s
3D	18	3d6	3	50 m	1 m	100 kg	10 m/s
4D	24	4d6	4	100 m	2 m	200 kg	20 m/s
5D	30	5d6	5	200 m	4 m	400 kg	40 m/s
6D	36	6d6	6	400 m	8 m	800 kg	80 m/s
7D	42	7d6	7	800 m	16 m	1,6 ton	160 m/s
8D	48	8d6	8	1,6 km	32 m	3,2 ton	320 m/s
9D	54	9d6	9	3,2 km	64 m	6,4 ton	640 m/s
10D	60	10d6	10	6,4 km	128 m	12,8 ton	1280 m/s
11D	66	11d6	11	12,8 km	256 m	25,6 ton	2560 m/s
12D	72	12d6	12	25,6 km	500 m	50 ton	5000 m/s

OBS: A cada nível de intensidade corresponde um custo igual a 1 ponto, não cumulativo, ou seja se quiser ter um poder de intensidade 1D pagará 1 ponto, mas para aumentar a intensidade deverá pagar 1 pontos para aumentar sua intensidade para 2D. Mas se quiser começar com um poder de intensidade nível 2D deverá primeiro possuir o mesmo poder em nível 1D.

Intensidade	Exemplos
0	Ser humano normal sem superpoderes
1D	A cadeira flutuante do Professor X
2D	O Vôo de Namor, Escalada de Noturno
4D	Camuflagem do Noturno, Telepatia de Magneto
5D	Velocidade da luz de Tigresa, Regeneração de Luke Cage
7D	Telecinética de Cable, Invisibilidade da Mulher Invisível
10D	Controle de Insetos do Homem Formiga, Explosões de Gambit
12D	Telecinética de Fênix, Alteração do tamanho do Gigante
14D	Vôo do Arcanjo, Escalada do Homem Aranha, Controle de clima da Tempestade
15D	Magia do Dr. Estranho, Regeneração de Wolverine, Telepatia do Professor X
18D	Velocidade do Mercúrio, Controle de fogo do Tocha Humana
20D	Controle de energia cósmica do Surfista Prateado
25D	Salto da Mulher Hulk, Resistência de Electro a eletricidade
30D	Salto do Hulk, Controle cósmico de Galactus



Um poder pode ser medido pelo valor de intensidade que possui, mas as vezes este nível é subdividido em poderes menores que constituem o seu poder, Exemplo: Se você possui Telecinese (Intensidade 5D) (deve definir qual valores indicara para a Força e a Destreza Telecinética, sendo que cada nível concede 6 pontos, vamos indicar FR 15 e DEX 15). Então os poderes funcionam como um atributo para todos os fatores de testes e suas capacidade de acordo com sua tabela de intensidade.

Ex.: Bob, Homem de gelo não quer que os capangas do Aniquilador fujam, para isso usa seu poder controle de Gelo (18D) para congelar os pés deles, então o mestre decide que está ação pode ser conseguida com um teste normal, assim ele faz um teste de Controle de Gelo 72 (sua perícia) como ele possui 72% de chance de sucesso (ele joga e tira 54, passa) e então os capangas do Aniquilador agora se encontram numa fria...

Ex.: Raio de Sol, quer utilizar um de seu raio de luz para desarmar um assaltante, mas não possui nenhum treino em disparar seus raios de luz então faz um teste para acertar com Controle de Luz 2D ela possui apenas 14% , (sua destreza) é melhor ela treinar com seu irmão...



PROEZAS

Além dos poderes padrão, (conferidos por sua intensidade) seu herói pode ter uma ou mais proezas associadas para cada poder, elas funcionam como uma perícia, pois são habilidades possíveis que um herói pode ter acesso. Mas lembre-se que estas perícias podem ser compradas na lista de acordo com os poderes, quando você compra um poder gasta pontos em intensidade (pelo menos 1 ponto obrigatoriamente deve ser gasto em intensidade) e os outros pontos que possui podem ser utilizados para comprar proezas que estão associadas para a habilidade de seu poder, contanto que seja obedecidas as exigências de nível de poder.

Uma proeza às vezes concede ao herói um poder já descrito no livro, nestes casos, o herói ganha o poder (a habilidade básica concedida pela intensidade deste poder), mas não ganha e nem pode comprar nenhuma das proezas listadas para ele.

As proezas só podem ser compradas se você possuir no mínimo o poder descrito na intensidade (nível) que a proeza exige, *por exemplo: uma proeza de nível 5 só pode ser comprada por heróis que possuam intensidade 5D.*

Se seu herói pode comprar qualquer proeza contanto que as exigências de nível sejam obedecidas, pelo custo de 1 ponto, não importando o poder ou nível da proeza.

CONCEDENDO NOVAS PROEZAS

Quase sempre durante as lutas, os jogadores vão querer que seus heróis façam novas proezas para salvar seu pescoço. Talvez a represa esteja prestes a explodir, e o herói com Duplicação de Objeto quer fundir o próprio corpo com a parede da represa para segurar a estrutura. Isso é jogar de forma criativa e estratégica e deve ser encorajada.

Seu herói pode obter novas proezas, mesmo que ela não esteja listada nesse apêndice. Para tentar uma nova proeza, declare o efeito que seu personagem quer causar e use sua ação para tentar realizar a nova proeza. Seu narrador deverá decidir o nível de dificuldade para a realização dessa proeza. Essa dificuldade normalmente é alta, mas você pode fazer algumas coisas para aumentar a sua chance de sucesso.

Se seu herói consegue alcançar o nível de dificuldade que o narrador estipulou, ele poderá realizar essa proeza pelo menos uma vez. De fato, o narrador irá reduzir a dificuldade em um nível depois que você realizar essa proeza pela primeira vez, se você passar nos testes consecutivos o mestre poderá desconsiderar as exigências de nível, e permitir que compre a proeza na próxima oportunidade do herói.

Contudo, por muitas vezes há proezas que não estão previstas neste livro, então que o mestre esteja a vontade e o jogador com a permissão do mestre, que invente tais proezas, e que fique a cargo dele estipular um nível exato.



LIMITES

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 intensidade, habilidade ou aquisição de mais proezas. Assumir um limite aprovado pelo seu narrador, permitirá a você adicionar pontos para ser usados em intensidade ou proeza quando estiver criando um novo herói.

Os limites que funcionam em um poder específico só poderam ser gastos com bônus neste mesmo poder.

Limites deverão reduzir a aplicabilidade, utilidade, efetividade ou a facilidade no uso de um poder. Se o limite já estiver na descrição do poder (como Concentração que é parte da *Mágica*), ele não contará como um limite.

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 -3 pontos totais (na soma de todos os poderes que possui).

Aqui estão alguns exemplos de limites:

Apenas animais (-3): só afeta animais com Inteligência menor que 5.

Apenas Proezas (-2): o personagem só pode usar as proezas do poder, ele é incapaz de utilizar as manifestações básicas de seu poder.

Bloqueado (-1): não afeta alguns objetos ou substâncias muito comuns.

Brutamontes (-3): mal consegue colocar a mão nas próprias costas, o uso do poder aumenta a expansão corporal do herói penalizando sua velocidade, na mesma proporção do nível de intensidade, (-6 AGI e -3 DEX a cada nível de intensidade).

Carregado (-2): número limitado de cargas antes de perder o efeito. (número de cargas é igual ao valor da intensidade x 5).

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

Degradável (-2): enfraquece em 1 nível de intensidade a cada de uso. (recupera 1nível por hora)

Despertado (-2): funciona somente se um certo evento ocorrer para causar o efeito.

Dificuldade Elevada (-2): o nível de dificuldade da ação é dobrado.

Encantos (-1): necessita de gestos e encantamentos até o fim do turno.

Fora de Controle (-2): o personagem perde 5% nos testes que envolvem o poder a cada uso, o que torna ele cada vez, mais difícil de controlá-lo. A recuperação se dá de 5 ponto por cada números de turnos iguais ao de intensidade.

Gênero Específico (-2): afeta apenas aqueles do mesmo gênero.

Imprevisível (-2): o narrador joga 1d10; e obtém falha se a sair 10.

Incontrolável (-2): é ativado o personagem querendo ou não e assim o permanece sempre ativo.

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

Inicia Perda de Força (-2): perde todo o seu poder quando estiver próximo de um objeto ou material.

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

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

Monstruoso (-2): não parece nem remotamente com um humano ou é tão desfigurado que correm de medo ao menor sinal que tenham de você.

Não Corporal (-2): não tem um corpo físico, não pode atacar fisicamente, mas pode ser ferido.

Preventivo (-1): impossibilita o usuário de realizar qualquer ação enquanto estiver em uso.

Situacional (-1): funciona somente em certas situações.

Suscetível (-2): vulnerável a uma forma de ataque, como controle da mente, fogo ou frio, (os dano desse tipo de ataque são sempre dobrados).

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 das citadas acima. O narrador 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.

Normalmente, um limite terá duração limitado ao poder, por exemplo, poderes sempre ativos terão limites sempre ativos, poderes só limitam o poder, e quando são usados... (Um personagem com Super Força e limite brutamontes, será sempre brutamonte se o poder for sempre ativo, se ele pode se transformar e desativar o poder, o limite também não deverá ser aplicado...).



FONTE DOS PODERES

O poder de um herói pode ter uma centena de origens diferentes, mas algumas delas ocorrem com uma espantosa regularidade. Um poder não está ligado intimamente a uma origem específica; qualquer poder pode ter qualquer origem, desde que ela seja aprovada pelo narrador.

Aprendizagem: alguns poderes são adquiridos pela busca do auto-aperfeiçoamento. Poderes aprendidos podem ser aperfeiçoados através de estudo e são normalmente vulneráveis a amnésia.

Hereditariedade: o poder pode ser passado por um dos pais. Dessa forma, os poderes se apresentam como uma característica familiar dominante e surpreendentemente são difíceis de serem ignorados. Se seu herói adquire poderes dessa forma, a história construída em volta deste poder, faz um herói ser fácil de ser achado, e semelhanças entre seus progenitores, favoráveis ou não, serão enormes.

Racial: se seu herói é de uma outra sociedade ou raça, ele ou ela pode vir com algumas características peculiares. Esses poderes são facilmente perceptíveis, mas muito difíceis de serem anulados. Humanos não possuem nenhuma característica especial exceto o nosso espírito indomável e a nossa criatividade, famosos por toda galáxia.

Mutação: um herói mutante manifesta, na puberdade, suas características derivadas geneticamente, mas que não são possuídas por seus progenitores. As mutações têm aumentado drasticamente com o surgimento da era nuclear, e em consequência disso aumentaram-se também as pessoas que os temem. Mutações podem ser rastreadas por poderes que localizam mutantes e são vulneráveis a alguns dispositivos de anulação.

Radiação: se seu herói não desenvolveu asas na puberdade, você pode se conformar em saber que uma rajada de radiação forneceria essas asas numa velocidade incrível. É claro que isso pode transformar seu herói no Hulk. Além de ser letal, a radiação é notoriamente imprevisível e exposições exageradas podem alterar seus poderes sem aviso. Contadores Gaiser podem rastrear alguns heróis irradiados.

Poderes Transferidos: muitos seres e aparelhos podem conceder poderes permanentes. Andróides e arautos de Galactus são criados dessa maneira, como os Inumanos que respiram neblina mutante. No entanto, como o Surfista Prateado e Terrax já perceberam, o concessor do presente pode freqüentemente tomar de volta os poderes concedidos.

Possessão: outros seres e aparelhos concedem seus poderes tomando o controle sobre o indivíduo. O hospedeiro ganha os poderes do possessor e em troca perde o controle de sua mente. Possessões podem ser descobertas por varredura da mente, e pode ser atacado pelo exorcismo.

Equipamento: se seu herói tem um cubo ou espada mágica ou um supercomputador que lhe dá seus poderes, perder esse equipamento é igual a perder o poder. Além disso, a menos que o item seja ligado permanentemente ao herói, qualquer um pode usá-lo com um certo sucesso. Portanto, não se preocupe se seu herói perder um item, ele irá retornar em breve - e nós não dizemos que retornará em bom estado...

TERMINOLOGIA DOS PODERES

Nome: O poder é identificado pelo nome e listado em ordem alfabética para facilitar sua localização. Tanto para os heróis da Marvel quanto para os heróis criados para jogo, o nome de um poder pode ser único para identificar um poder particular de um herói e suas variações. O poder de Míssil é chamado de “Campo de Explosão” apesar desse poder em termos de jogo ser Controle Cinético com algumas proezas como Vôo e Campo de Repulsão, o mesmo acontece com Sentido de Perigo (Sentido Aranha).

Exemplos: Nessa parte é colocado o nome de alguns heróis do Universo Marvel que possuem o poder em questão. É importante notar que nem todos os heróis que tem o poder em questão são citados, e aqueles que o são é apenas para demonstração. Além disso, os heróis dos quadrinhos podem usar seus poderes de alguma forma diferente, ou mais criativa do que a descrição contida, isso porque eles possuem muito mais experiência do que os heróis recém criados.

Poderes Relacionados: Essa categoria indica poderes que frequentemente são usados em conjunto com o poder em questão, ou poderes que um herói criativo poderia combinar com o poder para causar efeitos inusitados.

Descrição: A descrição de um poder detalha o efeito de cada um deles. Em geral, poderes requerem uma *Teste Fácil* para serem usados, com o próprio poder sendo usada seu valor de habilidade como fator de teste. Proezas (incluindo aquelas que fazem referência a outros poderes) requerem uma *Teste Normal/Fácil* para serem usados.

Proezas e Limites: Alguns limites e proezas do poder, são detalhadas nessa seção. Eles dão, tanto para o Narrador quanto para o jogador, idéias para usar o poder de uma maneira nova e única, sem pretender estar limitando-os.

Poderes em ordem alfabética

Absorção	Corrosão	Predição futura
Adaptação	Cristalização	Predição passada
Agonia	Dentes	Projeção astral
Alquimia	Desintegração	Prolongamento
Alteração do tamanho	Despertar de imagens	Radar
Amplificação de poder	Deteção	Rajada de energia
Animação	Distorção da realidade	Rajada de impacto
Anulação	Dreno vital	Rajada psíquica
Arma corporal	Duplicação	Refração de energia
Armadura corporal	Duplicação de objetos	Regeneração
Arremesso de corda/rede/laço	Duplicação de poder	Resistência
Asas	Empatia	Respiração aquática
Aura de energia	Escalar paredes	Roubo de poder
Auxílio de Capacidade	Escavação	Salto
Campo de força	Espinhos	Sensor adicional
Camuflagem	Explosão	Sentido de perigo
Cauda	Feronômios	Sentidos ampliados
Chifres	Forma animal	Sentidos protegidos
Conjuração	Fúria	Sonar
Controle animal	Garras	Super Agilidade
Controle aquático	Gênio Científico	Super Carisma
Controle cinético	Grito Sônico	Super Constituição
Controle corpóreo	Hiper Aceleração	Super Destreza
Controle da luz	Hiper Intelecto	Super Força
Controle da mente	Hiperlinguística	Super Força de Vontade
Controle da radiação	Hipnose	Super Inteligência
Controle da terra	Ilusão	Super Percepção
Controle das sombras	Imitação	Super Sopro
Controle de clima	Imortalidade	Suporte de vida
Controle de densidade	Intangibilidade	Tela psíquica
Controle de energia cósmica	Invisibilidade	Telecinese
Controle de força negra	Invocação	Telepatia
Controle de matéria	Invulnerabilidade	Teletransporte
Controle de plantas	Ionização	Tentáculos de cabelo
Controle do ar	Ligação com computador	Terremoto
Controle do fogo	Mediunidade	Transformação corporal
Controle do frio	Membros adicionais	Transmutação
Controle do sono	Mentalização (PES)	União
Controle do tempo	Modelagem	Velocidade da luz
Controle elétrico	Mudança de forma	Veneno
Controle emocional	Ofuscamento	Viagem dimensional
Controle gravitacional	Pancada Sônica	Viagem no tempo
Controle magnético	Paralisia	Vitalidade
Controle sônico	Percepção cósmica	Vôo
Conversão de energia	Plasticidade	Vôo espacial

DESCRIÇÃO DOS PODERES

Absorção

Exemplos: Sebastian Shaw, Fortão, Mancha Solar

Poderes Relacionados: Conversão de energia, Refração de energia

Seu herói pode absorver um certo tipo de dano (exemplos são: dano por fogo, dano por frio ou dano cinético). A Absorção de diferentes tipos de dano devem ser escolhidos separadamente. Qualquer ataque com valor igual ou menor da intensidade da Absorção (1D por nível), feito de modo específico não causa pontos de dano ao herói. Danos maiores que o nível de intensidade da Absorção são sofridos normalmente, como se a Absorção fosse uma defesa adicional, um tipo de armadura.

Proeza – Absorção Poderosa (3): Essa é uma forma especializada de Absorção que permite ao herói converter energia em Força. Seu herói ainda absorve até a intensidade do poder em algum tipo de energia, mas agora ele pode melhorar temporariamente seu corpo com ela. O valor da Força do herói aumenta em números de pontos iguais a intensidade do poder, até um valor máximo obtido por sua intensidade, (ex.: intensidade 2D, que joga uma defesa de 10, contra 12 de dano, perde 2PVs, mas aumenta a força em +10, ou dano de 6 contra uma mesma jogada de 10, o herói absorve tudo e ainda aumenta a força em +6). O poder dura um número de turnos iguais ao nível da absorção.

Proeza - Absorver e Converter (4): Seu herói transforma a força ou energia absorvida em outro tipo de efeito que cause dano. Esse novo dano não pode ser redirecionado sem o uso de um poder ou uma proeza que o faça (ex.: Controle do Fogo).

Proeza - Absorver e Curar (5): Além do dano ser absorvido, ele pode ser usado para restaurar a saúde do herói. Isso requer um turno totalmente dedicado a cura após o dano causado ter sido absorvido pelo herói, e o mesmo não pode ultrapassar o máximo de PVs do herói.

Adaptação

Exemplos: Mantis, Husk

Poderes Relacionados: Suporte de vida, Mudança de forma.

Adaptação muda fisicamente o corpo de seu herói para que ele sobreviva em ambientes hostis. Depois de um turno, durante a qual o herói deve se concentrar, ele (ou ela) pode realizar uma mudança em seus aspectos físicos como aparência, pele, capacidade respiratória, e resistência a danos de origem natural. Seu herói pode adaptar sua força para a de um nativo do planeta alienígena em que ele se encontra, ou mudar sua respiração para respirar até mesmo metano. Esse poder permite adaptar-se a ambientes e não a situações; um herói não pode fazer crescer asas se for jogado de um abismo, mas poderá crescer guelras se estiver submerso na água. Da mesma forma, seu herói não ganhará nenhuma resistência extra se for golpeado ou coisa assim, mas poderá ganhar Resistência a Fogo se estiver lutando com o Homem-Lava. O nível máximo de resistência vai até o nível de intensidade do poder, e às vezes seu efeito permanece por dias ou semanas.

Proezas - Suporte Vital (3): Enquanto estiver usando esta proeza, seu personagem não necessitará comer, respirar ou dormir.

Proezas - Adaptação de Situação (5): Um teste fácil, permite ao herói adaptar seu corpo para uma determinada situação conscientemente, ou seja, sem ter a necessidade física de fazer a mudança (como uma preparação para um ataque). Leva um turno inteiro realizando uma alteração forçada, e essas adaptações permanecem enquanto seu personagem se concentra nelas.

Agonia

Exemplos: Mojo, Pestilência

Poderes Relacionados: Corrosão, Veneno

Seu herói pode infligir horríveis enfermidades através de um *Teste Normal* (resistida pela CON). Essas doenças podem começar imediatamente ou ter seu início retardado por algum tempo. Uma vez que a enfermidade comece a agir, ela provocará na vítima, sua intensidade em pontos de danos a cada hora, com direito a teste de CON para dividir o dano pela metade. Se a vítima cair para 0 Pvs., ela entrará em

coma. Alguém que tenha a Perícia Medicina pode manter a vítima viva com um Teste Fácil de Medicina, resistida pela intensidade da enfermidade, a cada dia para curá-la.

Seu herói pode curar a doença que ele causa apenas tocando a vítima.

Limite – Tóxico (-2): Seu herói não tem o controle sobre a infecção da doença e além disso, não pode curá-la. Isso pode causar aos outros, dano igual a intensidade do poder, para quem quer que esteja a uma distância de golpe, ou causar uma doença como descrito acima. Se sua personagem estiver numa roupa de contenção, esse limite pode ser controlado.

Proeza - Remissão de Enfermidade (5): Seu herói pode interromper qualquer enfermidade fazendo um *Teste de Agonia*, resistido pela intensidade da doença.

Proeza – Envelhecimento (6): Seu herói pode acelerar o processo de envelhecimento. Essa enfermidade pode avançar a idade da vítima em anos igual ao número de intensidade do poder, ou multiplicar a velocidade de envelhecimento de um alvo (Ex: o alvo envelhece a intensidade em anos em um único ano). O herói não pode matar alguém com esse poder, mas pode fazê-lo ficar velho e fraco.

Proeza – Rejuvenescimento (6): Seu herói pode desacelerar o processo de envelhecimento de um alvo. Essa enfermidade pode subtrair a idade da vítima em anos igual ao número de intensidade do poder, ou dividir a velocidade de envelhecimento de um alvo (o alvo envelhece um ano somente depois que passar um número de anos igual a intensidade do poder). O herói não pode matar alguém com esse poder, mas pode fazê-lo voltar ao momento do seu nascimento.

Proeza - Implante Alienígena (7): Seu herói pode implantar um ovo alienígena. Seu herói faz um *Teste Normal* (resistida pela WILL), e se qualquer dano atravessar a defesa, o ovo é implantado. No turno após a implantação, o ovo choca como uma ação contingente; isso irá infligir sua intensidade em danos ou dominar a mente da vítima. Alguém com Regeneração pode lutar contra esses implantes fazendo uma *Teste de Regeneração* (resistida por Agonia).

Proeza - Apodrecer a Mente (8): Seu herói 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 pela intensidade do poder.

Alquimia

Exemplos: Alquimista

Poderes Relacionados: Transmutação

Seu herói pode mudar qualquer elemento único, em outro elemento puro, assumindo que o material tenha uma resistência máxima igual a intensidade do poder. Este poder necessita de um *Teste de Alquimia* para funcionar, que é normalmente uma consequência quando resistido pela Agilidade de alguém tentando mover o elemento (ou talvez alguém que é o elemento vivo). Esse poder oferece uma verdadeira tabela periódica de proezas, um pouco das quais estão listadas a seguir.

Limite - Somente um Elemento (-2): Seu herói só pode fazer um elemento mudar, tipo afetando só metais ou ser hábil somente em transformar chumbo em ouro.

Limite - Transmutação Temporária (-2): A mudança só permanece por uma rodada.

Proeza – Animação (2): Seu herói ganha Animação sobre objetos compostos, na maior parte, por um único elemento.

Proeza – Disfarce (2): Através da manipulação de elementos, seu herói pode transformar sua aparência como se ele tivesse Plasticidade. Isso não fornece nenhuma das outras características de Plasticidade.

Proeza - Nuvem de Poeira (2): Seu herói pode criar uma poeira para reduzir a visibilidade a uma distância de golpe. Essa nuvem afeta qualquer um numa distância de tiro.

Proeza – Sufocar (3): Seu herói pode cobrir uma área com um gás sufocante, ou mudar todo o oxigênio num quarto fechado em nitrogênio, isso inflige, logo depois do primeiro turno, a intensidade do poder em danos a cada turno para qualquer um dentro da área, ou para qualquer indivíduo.

Proeza - Animação de Elementos (5): Seu herói ganha as proezas do Elemento do Ar, Criaturas de Terra, Elemento do Fogo, Elemento da Água, listados na suas respectivas descrições de Poder. Requer um turno inteiro para criar cada Elemento da Natureza. Enquanto seu herói estiver criando um elemento,

nenhum dos outros elementos do herói pode fazer alguma coisa. Só pode ser criado no máximo um ser para cada nível de intensidade. O herói deve se concentrar para controlar esses seres, e se o herói ficar inconsciente, eles se dissiparão no final de cada turno. Essas criaturas têm o valor da FOR, DEX, AGI e CONS igual a intensidade atual do poder, e permanecem enquanto o personagem se concentra nelas. Uma vez que o herói encerre a concentração ou perca a consciência, os elementos se dissiparão no final do turno. O herói pode criar um número de seres iguais ao seu valor de intensidade. Ex.: Eu tenho intensidade 3D então posso criar no máximo 3 seres que terão For-3D, Dex-3D, Agi-3D, Cons-3D, Int-3, Will-3, Per-3D, Car-3, como são golens e não terão espíritos, seus atributos mentais como Inteligência, Força de Vontade e Carismas serão os mínimos e iguais ao seu nível de intensidade.

Proeza – Explosão (8): Mudando um elemento qualquer em plutônio, seu herói causa uma explosão que inflige a intensidade do poder em dano em qualquer um dentro da distância de tiro.

Alteração de Tamanho

Exemplos: Vespa, Gigante.

Poderes Relacionados: Controle de Densidade

Seu herói pode, segundo a sua vontade, pode se tornar maior ou menor. Roupas e materiais não vão mudar, a não ser que sejam feitos de moléculas instáveis. O herói pode usar qualquer quantidade do poder, desde que não ultrapasse a intensidade máxima de seu poder.

Se o herói quiser crescer, ele automaticamente ganha +6 de Força e Constituição a cada nível de intensidade crescido. Mas esse grande tamanho deixa o herói mais vagaroso, diminuindo a Agilidade e Destreza em -1. Seu herói cresce aproximadamente 0,5 metro. Na intensidade 4D, ou maior, seu herói pode cruzar uma distância de tiro em apenas um turno.

Se o seu herói encolher, ele ganha +6 de Agilidade e Destreza, a cada nível de intensidade encolhida, mas perde -1 em Força e Constituição. Se o herói diminuir até 0 de Força, ele ficará muito pequeno para ser visto ou atingido por alguém no tamanho natural. Mas há um lado ruim, pois com 0 de Força seu herói não poderá cruzar distância alguma. A cada nível de intensidade diminuído, seu herói perde aproximadamente 20 cm de altura. Mas cuidado, pois com um tamanho muito diminuído, aranha e leves brisas se tornam grandes desafios para seu herói. O Narrador deve fazer de tudo para tornar o seu tamanho diminuído ou aumentado num verdadeiro problema.

Limite – Apenas Crescer (-1): Seu herói não consegue ficar menor do que o tamanho natural.

Limite – Apenas Encolher (-1): Seu herói não consegue ficar maior do que seu tamanho natural.

Limite – Apenas com os Outros (-1): Seu herói só poder afetar outras pessoas e objetos, mas nunca poderá afetar o próprio corpo. Veja **Provoca Alteração de Tamanho** abaixo.

Limite – Permanente (-3): Seu herói fica preso no tamanho grande ou pequeno, e não pode retornar ao tamanho natural. E é óbvio que heróis com 15 cm ou 3,5 m não enganarão muita gente com suas identidades secretas.

Proeza – Cruzar a Barreira Pym (10): Heróis com intensidade de poder maior que 10D, podem cruzar a “Barreira Pym” e entrar no Microverso, um universo subatômico que só é acessado através da diminuição. Continuar diminuindo é impossível, uma vez no Microverso.

Proeza – Crescimento Repentino (4): Uma vez diminuído, o herói pode repentinamente crescer para fazer um ataque surpresa de intensidade. Isso só funciona se o herói surpreender a vítima com sucesso.

Proeza – Provocar Alteração de Tamanho (6): Seu herói pode alterar o tamanho de outros seres vivos. Se o alvo estiver recusando o crescimento, o herói deverá fazer um Teste de *Alteração de Tamanho* (resistida pela Força de Vontade), para conseguir mudar o tamanho da vítima.

Proeza – Alterar Tamanho de Materiais (8): Seu herói pode alterar o tamanho de objetos de acordo com a massa do objeto, pode se aumentar ou diminuir sua massa cerca de 1/5 por nível de intensidade (só se pode modificar objetos cuja a massa seja de acordo com a capacidade de seu poder na **tabela**).

Amplificação do Poder

Exemplos: Cérebro, Loki

Poderes Relacionados: Roubo de Poder, Duplicação de Poder

Seu herói pode se concentrar para aumentar a intensidade dos superpoderes de outras pessoas. Através do toque, o herói transfere uma parcela de seus poderes para outro super humano. A pessoa afetada

ganhará uma certa quantidade pré-definida na intensidade de seu poder. O herói que aumenta o poder dessa pessoa, no entanto, perde a mesma quantidade na intensidade do seu poder de Amplificação de Poder. Quando o herói parar de se concentrar, a intensidade de poder “emprestada” volta à ele.

Se o nível de poder ampliado for ao dobro da sua intensidade da pessoa, ela sofre a diferença da intensidade de dano e sofre um efeito negativo escolhido pelo Narrador. Alguns exemplos são: a pessoa solta grandes rajadas de energia que acertam aleatoriamente as pessoas a sua volta, Teletransporte incontrolável ou desmaiar sempre que o poder amplificado for usado.

Limite – Apenas um Poder (-2): Seu herói só pode amplificar um tipo de poder, como Mentalização (PES), ou Controle do Fogo.

Proeza – Amplificação Extensa (4): A amplificação do poder do seu herói dura tanto quanto você queira. O poder amplificado não volta ao normal até que o herói que o amplificou deseje, ou até que o tempo especificado da ampliação termine.

Animação

Exemplos: Diablo, Sersi, “Black Talon”

Poderes Relacionados: Controle da Terra, Telecinese

Seu herói pode fazer objetos sólidos inanimados se moverem e realizarem ataques com um comando mental. Isso pode ser tanto ataques a uma distância de golpe, quanto numa distância de tiro. Esse poder não funciona em gases ou líquidos, a menos que uma certa proeza tenha sido escolhida.

As propriedades de um objeto são baseadas em sua forma; espadas cortam, pedras derrubam, e cordas enlaçam. Todos os objetos usam o nível de intensidade desse poder como valor pra sua Agilidade e dano igual a relação de intensidade. Se o herói cessar a concentração, o objeto para no final do turno.

Limite - Um Objeto Apenas (-2): Seu herói pode animar somente um tipo de objeto, como cordas, ou espadas.

Proeza - Animar Gases (2): O poder de seu herói pode funcionar com o ar e outros gases.

Proeza - Animar Líquidos (2): O poder de seu herói pode funcionar com líquidos.

Proeza - Consciência Limitada (3): Seu herói concede ao objeto animado pontos de Inteligência, Percepção, Carisma e Força de Vontade. O objeto pode se lembrar de imagens e de sons, repetir mensagens, e trazer objetos, mas de qualquer forma é uma pedra estúpida.

Proeza - Enxame de Objetos (5): Seu herói pode animar uma grande quantidade de pequenos objetos, atingindo os alvos como se os objetos tivessem sido arremessados. O herói faz um *Teste de Animação* para afetar a todos, ou se estiver concentrando todos os objetos em um único alvo.

Proeza – Necromancia (8): Seu herói pode animar corpos mortos com um pouco de vida. Os esqueletos e Zumbis então criados, têm FOR, CON, DEX e AGI igual ao que tinham em vida, mas 0 em INT, CAR e WILL. Se um cadáver animado tiver perdido partes como suas pernas ou braços, não poderá fazer todas as ações (isso não é Reviver os Mortos. Para isso veja **Imortalidade**).

Anulação

Exemplos: Arma anuladora de Forge

Poderes Relacionados: Amplificação do poder

Seu herói faz os outros se lembrarem que seus superpoderes são apenas placas com os dizeres: “Me anule!”. Esse poder pode anular a habilidade super-humana inata de outras pessoas. Para anular o poder seu herói deve fazer um *Teste de Anulação*, resistida pela intensidade do poder do alvo. Se a ação não for bem sucedida, nada acontece. Se o herói tiver sucesso na sua ação, o poder da vítima desaparece, independente das conseqüências, fazendo até um herói que voa cair como uma pedra, ou um herói cego perder seu radar e se tornar realmente cego.

Se tiver sucesso, a anulação funciona como uma ação contingente. Isso normalmente significa que a vítima perde seus poderes no final do turno, quando os ferimentos são calculados. Isso dá a vítima uma chance de reagir antes que o poder desapareça. Se seu herói atingir um vilão com um raio de anulação, esse vilão ainda tem a chance de reagir usando o poder, antes que ele desapareça. É claro que ele vai ter

apenas uma chance, mas às vezes isso é tudo que um vilão precisa. Contudo, se o vilão quiser fugir de cena, é melhor ele ter algum método que não dependa de seus poderes.

Esse efeito atrasado demonstra que a maioria dos heróis contam com a anulação, e podem usá-lo em ataques surpresa. A anulação é temporária, sendo marcada a duração pela intensidade em turnos da anulação (é claro). Se esse período terminar, ou qualquer outra coisa fizer o poder perdido retornar, ele voltará a ficar ativo no turno seguinte, ocorrendo antes das declarações de ação. Então se seu herói anulou o poder do Tocha Humana de Controle de Fogo, e a anulação terminou, Johnny não poderá ficar em chamas até o próximo turno.

Limite – Apenas um Tipo de Poder (-2): Seu herói pode apenas anular um tipo de poder, como Controle da Mente, ou mutações ou Mágica.

Proeza – Rajada Anuladora (2): Seu herói pode projetar uma rajada de energia que pode anular os poderes dos oponentes, aqueles em que acertar a rajada, devem fazer um teste de poder resistido pelo poder de anulação, se falharem seus poderes serão temporariamente anulados, além disto a proeza permite que utilize seu poder a uma distância de tiro.

Proeza – Campo de Anulação (3): Seu herói pode projetar sua anulação a todos que estão dentro de uma distância de tiro, assim todos que se aproximarem do campo do herói deverão fazer um teste de poder resistido pela anulação para não terem seu poder anulado. (esta proeza pode ser combinada com enfraquecimento).

Proeza – Enfraquecimento (4): Seu herói pode não só anular o poder, mas pode enfraquecer os poderes de seus oponentes até o seu valor de anulação. Um herói com intensidade 3D de anulação pode com um Teste de Anulação diminuir a intensidade de poder do oponente de 4D (4D – 3D) para 1D, a restauração se dá 1 nível de intensidade a cada um número de turnos iguais a intensidade do poder de anulação.

Proeza – Restauração (5): Seu herói pode restaurar qualquer poder que tenha sido anulado.

Proeza – Anulação Extensiva (8): A Anulação de seu herói funciona por um longo, mas limitado, período de tempo. O máximo de tempo que a anulação funciona é o seu valor obtido nos dados em turnos, (você deve jogar os dados). Apesar disso, alguns equipamentos podem fazer essa anulação ser permanente, como os colares inibidores de poder mutante. (Esse tipo de anulação permanente é melhor deixar nas mãos do Narrador, e usá-la apenas muito de vez em quando).

Arma Corporal

Exemplos: Carnage

Poderes Relacionados: Armadura Corporal, Plasticidade, Prolongamento, Penas

Seu herói possui a capacidade de fazer armas derivadas de seu próprio corpo, (a constituição e a origem delas depende do poder do herói elas podem ser de ossos, carne, aço, metal, ou vir de uma dimensão estranha) elas causam 1d6 de dano a cada 2D de intensidade.

As armas podem ser de arremesso, dano por corte, contusão ou perfuração, mas só podem ser armas brancas.

È raro herói com armas que causem mais que 3d6 (5D de intensidade) e o herói deve ter perícia adequada para usá-las.

Limite – Munição Limitada (-1): As armas de arremesso (caso seu personagem tenha a proeza) que produz estas armas, as suas possuirão uma carga limite igual a seu valor de intensidade vezes 5 por dia.

Limite – Tipo Único (-1 a -3): Os tipos de armas que seu personagem possui são limitados só de contusão ou só arremesso ou um apenas um tipo como espada.

Proezas – Garras (1): Seu herói ganha o poder garras.

Proezas – Garrote (2): A arma possui uma corrente que pode prender o oponente com uma força igual a intensidade.

Proezas – Artilharia (3): As armas que seu herói produz podem ser de arremesso como dardo, flechas ou shurikens.

Proezas – Escudo (3): Seu herói pode também criar escudos com um IP de acordo com a tabela para sua intensidade.

Proezas – Objeto (4): A arma pode se separar do corpo do herói mais desaparece ou se degrada em minutos iguais a intensidade.

Proezas – Armas de Fogo (5): As armas que seu personagem cria, podem ser armas de fogo, e seu dano é considerado a partir da tabela de dano para intensidade, (intensidade 5D terá 5d6 de dano).

Armadura Corporal

Exemplos: Coisa, Homem de Ferro, Dr. Destino

Poderes Relacionados: Controle de Densidade, Campo de Força.

Todo herói tem um tipo de armadura cuja defesa é seu Índice de Proteção. Bônus de defesa das Armaduras subtrai os danos de ataques não esquivados. Se a defesa for maior que a quantidade de danos, então nenhum dano é sofrido. O IP dos personagens sempre o protegerão contra ataques físicos ou ataques de energia, (dependendo do tipo de IP).

Durante a criação do herói, você pode gastar pontos para Armadura Corporal que vão lhe conceder +3 ponto de IP a cada ponto de gastos de intensidade, (se ignora o IP da tabela). Armaduras Corporais podem ser naturais ou artificiais. O corpo humano não consegue suportar bônus de defesa maiores que +15, e poucos existem que são acima de +10. O IP da Armadura Corporal é eficaz ao tipo de dano escolhido, o herói deve especificar a que tipos de danos a armadura é eficaz, o número máximo de IPs é igual a intensidade, (Ex.: Armadura Corporal 7D, 4D físico (2D cinético 2D balístico) e 3D energia (1D fogo, 1D ácido e 1D frio); assim o herói terá IP 6 (cinético e balístico) e IP 3 (fogo, frio e ácido)).

A intensidade de Armaduras com poder normalmente substituem a defesa do usuário. O dano que ultrapassa a armadura pode vir danificar a armadura e penalizar a defesa, caso não passe no teste de poder.

Proeza – Disfarce (2): Através da Armadura Corporal, seu herói pode transformar sua aparência como se ele tivesse Plasticidade. Isso não fornece nenhuma das outras características de Plasticidade.

Proezas – Auto-Reparo (3): A armadura se auto-repara depois de ser golpeada, se estiver quebrada, depois de um turno ela retorna com o valor normal total.

Proezas – Resistência Superior (4): A armadura possui seu valor de bônus ao IP é +5 por ponto de intensidade, só válido para os danos físicos (que simboliza sua resistência superior).

Proezas – Pele de armadura (4): A pele do herói é reforçada e possui um **IP total** igual a sua intensidade, este tipo de proteção pode ser usada de forma alternativa a regra normal, a vantagem que este tipo de proteção sempre funciona, não importando a origem dos danos, mas não tendo um valor fixo de IP, a proteção depende dos dados do herói. (Ex.: Um herói com intensidade 4D terá IP 4d6).

Proezas – Inquebrável (5): A Armadura não pode ser quebrada. Seu bônus de defesa é maior (+6 no IP a cada nível de intensidade) e seu valor de IP não muda, mas os danos ainda passam através dela, mas a armadura por si só é inquebrável.

Arremesso(Captura) de Corda/Rede/Laço

Exemplos: Homem Aranha, Venom, Viúva Negra

Poderes Relacionados: Captura através de Laço, Escalar Paredes.

Seu herói pode projetar um tipo de corda pegajosa (uma teia), que pode ser usada para balançar nos altos prédios, ou para cegar adversários. A cada turno que se usa esse poder, o herói precisa fazer um *Teste de Arremesso de Corda* para conseguir atingir o próximo alvo, resistida pela agilidade do alvo, se estiver se movendo. O herói pode se balançar de prédio para prédio, se prendendo em mastros de bandeiras, ou em antenas de TV, e no final descer no teto de algum veículo.

O herói pode enlaçar alguém fazendo um *Teste de Arremesso de Corda* (resistida pela Agilidade). Se esse ataque não for esquivado, o oponente fica embaraçado na corda (pode vir a ser estrangulado), como uma ação contingente. Nas próximos turnos, a vítima pode tentar se livrar das cordas, fazendo uma *Teste de Força* (resistida pelo Arremesso de Corda). Vítimas que estão amarradas, embaraçadas, presas, não podem se mover ou fazer qualquer outra ação até que se livre das cordas.

Existem substâncias, usadas no Arremesso de corda, que podem ser instáveis (como a Teia do Homem Aranha). Todos os efeitos que envolvam essa substância terminam depois de uma hora.

Proeza – Adesão (1): O material que aprisiona é tão grudento que pode aderir em qualquer lugar que toque, em qualquer objeto. No turno seguinte, e nos próximos, a vítima poderá fazer um *Teste de Força* (resistida pelo poder de Captura com rede ou laço) para se livrar da substância adesiva.

Proeza – Liberdade Instantânea (1): Seu herói pode escolher libertar alguém que tenha sido aprisionado pelo próprio herói, quando quiser, sem precisar executar uma ação.

Proeza – Alvos Múltiplos (2): Seu herói pode atingir qualquer número de pessoas dentro de uma distância de tiro. Uma simples pontuação de ação é gerada para todos os alvos, mesmo que a Agilidade de quem resiste varie a dificuldade.

Proeza – Rede (2): Seu herói pode usar a intensidade do poder ao invés da Agilidade para pegar objetos ou pessoas que estejam caindo. O herói não sofre danos se tentar salvar um objeto do tamanho de uma pessoa, a não ser que esse objeto caia na sua cabeça.

Proeza – Balanço na Teia (2): Seu herói pode usar o poder Vão com mesma intensidade mas só poderá ir a lugares que a teia alcance e terá velocidade e distância percorridos divididos pela metade.

Proeza – Resistência a Captura de Laço ou Rede (3): Seu herói ganha Resistência a captura de laço ou rede, na mesma intensidade do poder, e ainda pode se livrar da maioria das amarras.

Proeza – Escudo (3): Seu herói pode fazer um escudo da substância que usa para arremesso (a teia no caso do Homem Aranha), ganhando defesa igual a intensidade do poder contra ataques físicos.

Asas

Exemplos: Arcanjo, Abutre

Poderes Relacionados: Vão

Seu herói tem asas que, de certa forma, dão a ele a habilidade de vôo. As asas do herói são vulneráveis, e um tiro bem mirado e não esquivado nas asas, irão debilitá-las se a intensidade desse tiro for maior do que a intensidade das asas. Nesse caso, o herói não sofre danos, mas perde a habilidade de voar. O herói pode intencionalmente traçar esse destino, colocando suas asas na frente de si, como se fosse um escudo.

Limite – Asas para Planar (-1): Seu herói só pode voar para baixo, e apenas com a ajuda dos ventos.

Proeza – Ventania (2): Seu herói pode bater as asas, causando uma rajada de vento, e pressionando um (ou mais) oponente. O herói executa um *Teste de Asas* (resistido pela Força) em cada indivíduo que estiver abaixo de si, e se tiver sucesso, o alvo perderá um turno. Uma simples pontuação de ação é gerada para todos os alvos, mesmo que a Força de quem resiste varie a dificuldade.

Proeza – Rajada de Penas (3): Seu herói pode despregar e atirar suas penas (ou algo similar), com uma força igual a intensidade do poder, numa distância de tiro.

Proeza – Asas Protegidas (3): As asas do seu herói tem uma resistência material (IP) no mesmo valor de sua Intensidade, e suas asas não podem ser afetadas por um tiro bem mirado, descrito acima.

Proeza – Ataque de Asa (2): Seu herói pode usar sua asa para atingir um oponente. O herói precisa, pelo menos, cruzar uma distância de tiro, e só pode atingir o oponente se estiver a uma distância de golpe na hora do ataque. O dano é de 1d6+ o nível da intensidade.

Proeza – Mergulho (2): Seu herói pode usar a intensidade de poder em Asas, para atacar, neste caso dano dele será o próprio valor da intensidade. Se o ataque for esquivado, o herói continua a passar pelo oponente, e provavelmente irá se espatifar em alguma coisa, infligindo a intensidade do poder em danos no próprio corpo.

Proezas – Asas Retráteis (3): As asas podem voltar para dentro do corpo do personagem, (perde um número de PVs iguais a intensidade do poder cada vez que a proeza é usada).

Aura de Energia

Exemplos: Tocha Humana

Poderes Relacionados: Transformação Corporal.

Esse poder permite que o herói cerque seu corpo com uma aura energia. A energia dessa aura pode ser de qualquer tipo. Isso não é Transformação Corporal, já que a integridade básica do corpo não pode ser destruída simplesmente cancelando o poder.

A Aura de Energia é uma defesa especializada que trabalha no lugar da defesa natural do herói, mas depende da natureza da aura, uma aura de energia de fogo, por exemplo, com intensidade 3D terá IP 3 (ou 3d6 de PVs Extras por turno) para todos os ataque e causará 1d6(+3) de dano ao toque. Essa defesa se

aplica apenas quando a Aura está ativa. Se um ataque excede a intensidade do poder (IP), o herói sofre danos e precisa fazer um *Teste de Aura de Energia* para manter a aura de energia ativa.

Limite – Constante (-2): Seu herói está sempre protegido pela Aura de Energia. O herói não pode retornar a forma natural (ou forma humana) de maneira alguma.

Proeza – Rajada de Energia (2): Seu herói ganha Rajada de Energia quando está com a Aura de Energia acionada.

Proeza – Vôo (2): Seu herói ganha Vôo enquanto está com a Aura de Energia acionada.

Proeza – Suporte de Vida (2): Seu herói ganha Suporte de Vida enquanto a Aura de energia permanecer acionada.

Proeza – Velocidade da Luz (2): Seu herói ganha Velocidade da Luz enquanto estiver com a Aura de Energia acionada.

Proeza – Resistência (2): Seu herói ganha Resistência a algum tipo de energia enquanto estiver com a Aura de Energia acionada.

Auxílio de Capacidade

Exemplos: Shang Chi, Punho de Ferro

Poderes Relacionados: Chi

Auxílio de Capacidade permite melhorar imediatamente e temporariamente o valor de um de seus Atributos Físicos (que deve ser escolhida antecipadamente). Esse poder aumenta seu valor de atributo por seu valor de intensidade (obtido numa jogada de dados) por um número de turnos máximos iguais a sua intensidade, (se você possui auxílio de capacidade 3D e Força 15, joga a intensidade e obtém 13 (6+3+4) a sua nova “força” será de “28” durante um máximo de 3 turnos).

Mas após a modificação de atributo, é necessário fazer um teste do atributo escolhido, falha indica uma grande exaustão física, que irá penalizar o atributo pelo o valor de intensidade, o que o impedirá de usar o poder até que seu atributo volte ao valor normal, (a recuperação se dá de 1 ponto de atributo a cada 3 turnos), além disso se um herói tiver um valor diminuído até zero ele irá desmaiar.

Limite Exaustão Extrema (-3): Seu personagem quando utiliza o poder sofre muito fisicamente, seu teste de atributo é um teste difícil e o tem de recuperação de seus atributos é de 1 ponto a cada 5 turnos.

Proeza - Duplo Auxílio de Capacidade (3): Seu personagem pode auxiliar dois atributos ao invés de um, e o valor aumentado do atributo de cada um deles é limitado até a intensidade total do poder.

Proeza – Mãos de Sabre (5): Seu personagem pode causar 1d6 de danos a cada nível de intensidade. (só valido com aumento de Força).

Proeza – Punho de Ferro (2): Seu personagem pode causar 1d6 de dano a cada 2 níveis de intensidade. (só valido com aumento de Força).

Proeza – Vitalidade (5): Seu herói ganha o poder Vitalidade. (só valido para aumento de Constituição).

Proeza – Ações Extras (3): Seu personagem ganha +1 ataque por turno a cada 3 níveis de intensidade. (só valido com aumento de Destreza ou Agilidade).

Proeza – Velocidade (5): Seu personagem aumenta seu valor de intensidade na sua iniciativa.(só valido com aumento de Agilidade).

Proeza – Camisa de Ferro (5): Seu personagem pode usar seu valor de intensidade como IP. (só valido com aumento de Constituição).

Proeza - Auxílio de Capacidade Total (5): Seu personagem pode auxiliar todos os atributos físicos ao invés de um, e o valor aumentado de cada atributo é limitado até a intensidade total do poder.

Campo de Força

Exemplos: Mulher Invisível; Kang; Dr. Destino

Poderes Relacionados: Armadura Corporal, Controle Cinético

Seu herói pode criar Campos de Força para se proteger de ferimentos. Na forma básica, o poder permite que o herói cerque seu corpo com algum tipo rudimentar de escudo de energia. Isso requer um turno para ser criado, mas o campo irá proteger contra qualquer ataque durante o turno que foi criado. O Escudo pessoal utiliza sua intensidade de poder como defesa (IP) e seu valor de intensidade x 5, como

resistência (PVs), (alguém com campo de força 3D terá seu campo de força com IP 3 e PVs 15) subtraindo danos de todos os ataques físicos, (IP cinético e balístico). Campos de Força pessoal requerem concentração, com exceção de alguns heróis que têm equipamentos que deixam o Escudo erguido sem precisar se concentrar neles. Qualquer proeza com os Campos de Força também vão necessitar de um turno inteiro para serem realizados.

Quando o Escudo sofre mais avarias num ataque do que a sua intensidade, ele é destruído. O excesso de danos atinge o herói, mas alguns bônus de defesa natural ainda podem reduzi-los. O Campo de Força requer um turno inteiro para ser recarregado.

Limite – Escudos Visíveis (-1): Os campos de força do seu herói são visíveis a quem quer que olhe, e não pode ser facilmente usado para ataques surpresa. Mas o lado bom é que esse escudo protege o herói do Ofuscamento.

Proeza – Vôo pelo Campo de Força (1): Seu herói ganha vôo 1D, formando colunas de força que podem se alongar ou se retrair.

Proeza – Bolhas (2): Seu herói consegue criar várias pequenas esferas de energia que podem ser usadas para atacar ou defender o herói. Um personagem pode criar um número máximo de bolhas iguais a sua intensidade, ele pode colocar todos contra um oponente, causando um dano de 3d6 ou as envolver em seu corpo para fazer uma proteção de 3D, se tiver Intensidade 3D, por exemplo, mas as bolhas por si só não possuem proteção alguma, todas tem IP 0 e apenas 1 PV cada.

Proeza – Flecha de Força (2): Seu herói consegue criar um tipo de míssil de força cinética que tem a mesma força da intensidade do poder. Esses mísseis cinéticos podem ser usados até uma distância de tiro.

Proezas – Colchão de Força (2): Seu herói pode criar um tipo de colchão que eleva outras pessoas, ou absorve até a intensidade do poder em danos de queda.

Proeza – Frasco de Energia (3): Se o herói se defender com sucesso de um ataque de energia (veja a proeza de *Defesa contra Energia*), ele poderá armazenar a energia num frasco de força. O herói pode então liberar essa energia no próximo turno (ou mais tarde se ele se concentrar) na mesma direção de que veio.

Proeza – Defesa contra Energia (4): O Campo de Força de seu herói fornece uma defesa contra a maioria de ataques de energia, e não apenas de ataques físicos. Exceções incluem a energia Sônica e de Ofuscamento (normalmente luz), apesar de que manifestações sólidas ou semi-sólidas desses poderes não podem penetrar no escudo, a não ser que essas formas seja criadas dentro do escudo (exemplo: Um laser pode ser ricocheteado pelo escudo, mas um martelo sônico -feito com energia sônica- criado dentro do escudo encurrala o herói)

Proeza – Defesa contra Mágica (4): O Campo de Força de seu herói fornece defesa contra qualquer tipo de ataque ou controle mágico.

Proeza – Defesa contra Psíquicas (4): O Campo de Força de seu herói fornece defesa contra poderes derivados da força psíquica.

Proeza – Bolha de Força (4): Se o herói gastar um turno mirando, ele poderá criar uma bolha de força dentro de uma pequena abertura e expandi-la, infligindo danos igual a intensidade do poder. Esse ataque pode desprezar Armaduras Corporais mecânicas, se essa armadura tiver alguma abertura a ser explorada. Essa proeza não pode ser usada para ferir criaturas vivas (alvos vivos), ou seres humanos.

Proeza – Armadilha (5): Essa proeza permite que o herói cerque outras pessoas num escudo de força, fazendo um *Teste de Campo de Força* (resistida pela Agilidade). 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 danos suficientes. O herói também pode usar esse poder para pegar objetos da mão de algum oponente numa distância de tiro, através de um *Teste de Campo de Força* (resistida pela Agilidade).

Proeza – Campo de Força Distante (5): Seu herói consegue projetar um campo de força em volta de qualquer um ou qualquer coisa que estiver dentro de uma distância de tiro, mesmo que o herói não esteja dentro desse escudo. Qualquer um dentro do escudo, também ganha suas efeitos, mas nem o herói, nem aqueles dentro do escudo podem se esquivar de ataques fora dele. A falha em projetar um campo de força distante, faz o campo de força diminuir (como se estivesse esmagando que está dentro dele), mas aqueles dentro do escudo não são feridos por esse ataque. Quando o escudo sumir, o criador do escudo precisa se suceder num *Teste de Força de Vontade*.

Proeza – Sufocar (6): Seu herói pode sufocar um inimigo cortando seu ar. Isso necessita que o herói mire. Se a *Teste de Campo de Força Média* (resistida pela Agilidade) não for esquivada, a vítima perde um Pv por turno. O escudo pode ser quebrado normalmente, mas não pela vítima.

Camuflagem

Exemplos: Noturno, Skrulls

Poderes Relacionados: Imitação, Invisibilidade.

Seu herói pode mudar a pigmentação ou cor de sua pele (e das roupas também, se forem feitas de moléculas instáveis) para se adaptar ao meio, como um camaleão. Esse poder age como invisibilidade, se o herói não se mover. Contra sentidos especiais e detecção eletrônica, o herói deve fazer um *Teste de Camuflagem* (resistida pela Percepção) para permanecer camuflado, escondido.

Camuflagem afeta apenas a visão, por isso Sentidos Ampliados poderão detectar um herói camuflado, mas com um pouco de dificuldade. Enquanto compensado pela mudança de cor, de acordo com o ambiente, o herói não pode mudar distâncias. Se o herói parar de se concentrar na Camuflagem, ela termina imediatamente.

Limite – Apenas na Escuridão (-1): O poder só funciona na escuridão. A longas distâncias e pouca luz, ninguém consegue ver seu herói. Esse limite pode também se aplicar a outros cenários, como florestas ou água.

Proezas – Camuflagem de Roupas (1): As roupas de seu herói e objetos que ele carrega também se camuflam com ele, independente se forem feitos de moléculas instáveis.

Proezas – Camuflagem de Outros (2): Qualquer um que seu herói toque também poderá se camuflar ao cenário. Isso requer a completa concentração do herói.

Cauda

Exemplo: Escorpião, Lagarto

Poderes Relacionados: Dentes, Garras, Penas

Seu personagem possui uma cauda, e este é um membro oriundo de uma continuação sua coluna, ela pode ser longa, curta, ter espinhos, ser lisa, ou como o herói quiser... . Uma cauda terá força igual a sua intensidade de poder. A intensidade do poder nunca poderá ser maior que 5D. Afinal e contas, poucos heróis têm armas naturais acima de 3D de intensidade.

Proeza – Ataque Inesperado (1): Se seu herói pode a cada dois ataques, tentar um terceiro com cauda, como se fosse surpresa, este tipo de ataque, diminuiu a metade a chance do oponente se esquivar dele.

Proeza – Equilíbrio Perfeito (1): Se seu herói ganha + 6 em agilidade para manter o equilíbrio.

Proeza – Cauda de Ataque (1): Seu herói saber lutar muito bem com sua cauda e ela possui um bom dano, pode ser por causa de espinhos, a força das escamas, ou outro motivo qualquer mas sua cauda causa 1d6 de dano a cada 2 níveis de intensidade.

Proeza – Cauda Articulada (2): Se seu herói possui uma cauda preênsil ou de outra forma, mas que lhe permite grande capacidade de articulação e manuseio, em testes que envolvam movimentos de destreza o seu personagem, pode utilizar além da mãos, a cauda, como escrever num papel, atacar com uma espada e até disparar um revólver ! Para isso pode somar + 1 em seus testes de destreza cada nível de intensidade, quando estiver usando a cauda.

Proeza – Arpão (3): Se seu herói possui uma espécie de arpão, lamina ou pinça em sua cauda, quando utilizar este arma, por causa disso ele pode causar um dano correspondente a sua intensidade.

Chifre

Exemplo: Rhino

Poderes Relacionados: Dentes, Garras, Penas

Chifres são extensões na cabeça, que normalmente terminam em pontas afiadas. Para serem qualificados como poder, eles devem ser um pouco mais assustadores do que os chifres do Demolidor. A intensidade do poder se refere ao dano do chifre ou chifres, que nunca poderão ser maior do que intensidade 5D. Afinal e contas, poucos heróis têm armas naturais acima de 3D de intensidade.

Proeza – Facada (3): Se seu herói cruzar uma distância de tiro até uma distância de golpe num turno, ele pode dobrar a força material do chifre apenas para causar ferimentos. Contudo, se o ataque for esquivado, o herói acerta o que estiver atrás do alvo, como uma ação contingente. Se o herói atingir algo que for mais resistente que seus chifres, então o chifre quebrará, a não ser que o herói consiga ter sucesso num *Teste de Chifre*.

Conjuração

Poderes Relacionados: Animação, Alquimia

Seu herói pode através de uma forma estranha de teletransporte ou de transformação e controle molecular, “criar” matéria, com este incrível poder o herói pode quase que criar tudo o que quiser, mas apenas matéria sólida e composta de um tipo único de substância, pelo menos por vez, este material, terá todas as atribuições e características inatas da substância, mas herói deve saber usar aquilo que cria, e não pode criar mais matéria que sua capacidade por intensidade. Matéria viva ou que de alguma forma já foi viva não pode ser criada. Todo objeto criado pode ser mantido por seu valor de intensidade horas, após isso ele perde força e desaparece.

Limite – Apenas um tipo de Material (-2): Seu herói só pode criar, coisas feitas de uma única substância, como ferro, cobre, cloro, aço, titânio...

Proeza – Criação Mecânica (6): Seu herói pode conjurar objetos com partes mecânicas, como um carro, uma arma de fogo ou algo parecido, qualquer material conjurado, será de aparência bizarra ou extraterrestre, de forma que nunca se passará por um objeto comum...

Proeza – Criação Molecular (4): Seu herói pode fazer substâncias, compostas de varias outras substâncias, como uma tesoura, com cabo de acrílico, ou uma roda de carro...

Controle Animal

Exemplos: Falcão, “Moonstar”, Homem formiga

Poderes Relacionados: Empatia, Controle de plantas

Seu herói pode conversar com animais e influenciar suas ações. Muitos animais não são realmente capazes de falar, mas se comunicam através de sinais verbais e/ou não verbais. Esse poder não pode ser usado para controlar humanos.

Para controlar as ações de um animal, seu herói deve ter sucesso num *Teste de Controle Animal* (resistido pela Força de Vontade). Se tiver sucesso, você dita as ordens que o animal executará enquanto você estiver concentrado no controle.

Limite - Um único tipo de Animal (-1 ou -3): Seu herói só pode afetar um tipo de animal, como pássaros, répteis, ou animais aquáticos. De outra forma, seu herói pode afetar somente um animal (como o Falcão da asa vermelha), do qual será sua companhia.

Proeza - Telepatia Animal (1): Seu herói pode ler a mente dos animais (tal como são), como se ele tivesse telepatia.

Proeza - Convocar Animal (2): Seu herói pode conjurar um ou mais tipos de animais, até o máximo de um por ponto de intensidade.

Proeza - Escavar Memória (2): Seu herói pode fazer um animal controlado lembrar-se de algo que ele sentiu.

Proeza - Controle Cerebral (3): Seu herói pode controlar as células básicas do cérebro de qualquer criatura descendente de um animal que ele possa controlar. Fazendo um *Teste de Controle Animal* (resistido pela Força de Vontade), o herói pode tirar da vítima a capacidade de respirar ou se mover, chegando a perder um PV a cada turno. Se seu herói falhar nessa ação em um turno, a vítima imediatamente se recupera, a menos que já esteja inconsciente.

Controle Aquático

Exemplos: Homem Hídrico

Poderes Relacionados: Controle do Frio, Respiração Aquática

O Controle Aquático permite que o herói controle os líquidos a sua volta. A água pode ser usada como uma arma tipo míssil, dentro de uma distância de tiro, causando danos igual a intensidade do poder. A água pode ser usada como escudo contra energia, reduzindo os ataques energéticos pela intensidade do poder.

Seu herói ainda pode acalmar ou agitar as águas, como desejar. A distância desse aspecto do poder da água alcança até onde o herói possa ver, apesar de ser muito difícil controlar grandes quantidades de água.

Limite – Submerso (-1): Seu herói precisa estar embaixo da água que deseja controlar.

Proeza – Respiração Aquática (1): Seu herói ganha Respiração Aquática.

Proeza – Bolhas de Ar (2): Seu herói pode criar tantas bolhas de ar quanto um número de pessoas igual a intensidade do poder necessitem para sobreviver embaixo da água.

Proeza – Neblina (2): Seu herói pode criar neblina, como se ele tivesse esse aspecto do Controle de Clima.

Proeza – Derreter (2): Seu herói pode derreter qualquer tipo de gelo.

Proeza – Propulsão (2): Seu herói pode usar a água para dar mais velocidade a veículos aquáticos, como em Velocidade da Luz.

Proeza – Andar nas Águas (2): Seu herói pode andar sobre a superfície da água, como se ele estivesse na terra.

Proeza – Criação de Água (3): Seu herói pode criar qualquer quantidade de água.

Proeza – Desidratação (4): Seu herói pode destruir a água. Ele pode diminuir o nível da água em organismos vivos, através de um *Teste de Controle Aquático* (resistido pela Constituição).

Proeza – Afogamento (4): Seu herói pode afogar uma vítima com um *Teste de Controle Aquático*. A cada turno que esse ataque afetar a vítima, os danos aumentam em um nível.

Proeza – Tsunami (5): Seu herói pode fazer um *Teste de Controle Aquático* para fazer uma água existente se transformar numa onda, e então, como uma ação contingente, a onde pode esmagar a todos que estiverem dentro de uma distância de tiro. O herói deve fazer um *Teste de Controle Aquático* (resistida pela Agilidade) para causar danos aos que estiverem dentro da distância de tiro.

Proeza – Elementos de Água (5): Seu herói pode criar seres de água, ou outro líquido, enquanto seu herói estiver criando um elemento, nenhum dos outros elementos do herói pode fazer alguma coisa. Só pode ser criado no máximo um ser por cada nível de intensidade. O herói deve se concentrar para controlar esses seres, e se o herói ficar inconsciente, eles se dissiparão no final de cada turno. Essas criaturas têm o valor da FOR, DEX, AGI e CONS igual a intensidade atual do poder, e permanecem enquanto o personagem se concentra nelas. Uma vez que o herói encerre a concentração ou perca a consciência, os elementos se dissiparão no final do turno. O herói pode criar um número de seres iguais ao seu valor de intensidade. Ex.: Eu tenho intensidade 3D então posso criar no máximo 3 seres que terão For-3D, Dex-3D, Agi-3D, Cons-3D, Int-3, Will-3, Per-3D, Car-3, como são golens e não terão espíritos, seus atributos mentais como Inteligência, Força de Vontade e Carismas serão os mínimos e iguais ao seu nível de intensidade. Essas criaturas sofrem o dobro de danos de ataques de fogo.

Controle Cinético

Exemplos: Míssil, Homem de Ferro

Poderes Relacionados: Absorção, Campo de Força, Rajada de Impacto

Seu herói pode gerar uma rajada de força cinética (o poder por trás do movimento), como repulsores. Com um *Teste de Controle Cinético* (resistida pela Agilidade), que inflige danos como uma Bomba de Efeito Moral. O Controle Cinético é tratado como se a rajada fosse uma arma de ataque normal, ou como se fosse um soco (para propósitos de defesa, as rajadas cinéticas não são ataques de “energia”, como o fogo ou radiação).

Se o herói variar a intensidade de ataque, ele poderá ter controle sobre a força do dano cinético. Por exemplo, se o herói igualar a intensidade com a de um míssil cruzador, esse míssil irá parar no meio do vôo. Se a intensidade for um pouco maior que a do míssil, ele será mandado para fora de seu curso, e se for uma intensidade muito maior que a do míssil, ele poderá explodir em pleno ar.

Limite – Apenas Força Máxima (-1): Seu herói só consegue fazer rajadas na intensidade máxima do poder.

Proeza – Absorção (1): Seu herói ganha Absorção (Cinética). O herói pode absorver energia cinética ao contato. O herói ainda pode reduzir danos de ataques físicos pela intensidade de absorção.

Proeza – Imobilidade (1): Seu herói não pode ser movido de onde está, enquanto se concentra em ficar no seu lugar. Se a concentração for quebrada, a imobilidade termina.

Proeza – Refração de Energia (2): Seu herói ganha Refração de Energia (Cinética). Com um teste de habilidade o herói pode refletir o poder de um ataque físico de volta ao oponente.

Proeza – Vôo (2): Seu herói ganha Vôo.

Proeza – Campo de Força (2): Seu herói ganha um Campo de Força pessoal.

Proeza – Movimento (2): Seu herói pode fazer objetos se mexerem, como se alguém estivesse empurrando com força igual a intensidade do poder.

Proeza – Repulsores (2): Seu herói pode gerar um campo repulsor (que repele) da intensidade do poder até uma distancia de tiro, afetando a todos dentro da área atingida.

Proezas – Ricochete (3): Seu herói ganha a técnica do Ricochete, que só pode ser usado com esse poder. Isso permite que o herói divida o ataque físico em dois alvos, sendo que o segundo ataque é uma ação contingente. O herói divide a intensidade entre os dois ataques, arredondando a divisão para baixo.

Proezas – Raio com Ângulo Aberto (3): Seu herói pode projetar uma rajada de energia cinética tão ampla que atinge todos que estão dentro duma distância de tiro.

Proezas – Vibração (6): Seu herói pode utilizar sua energia cinética para fazer os corpos, vibrarem, assim ele pode infligir danos iguais ao seu valor de intensidade.

Controle Corpóreo

Poderes Relacionados: Auxílio de Capacidade, Salto

Seu herói possui um extremo controle sobre o próprio corpo, ele pode para e interromper funções vitais, como a respiração e batimentos cardíaco e outros efeitos fantásticos, qualquer manipulação do próprio corpo pode ser feita com teste de Controle corpóreo, desde deslocar seus ombros um pouco até fazer as unhas crescerem e criar garras.

Proeza – Desligamento (1): Seu herói pode desligar seus nervos, assim ele evita dor (mas não os danos), e ainda se tocar vitima fazê-la perder os movimentos deixando seu corpo mole, a vitima deve fazer um teste de atributo contra a intensidade do poder para tentar realizar uma ação.

Proeza – Caimbra (1): Seu herói pode fazer os músculos se paralisarem assim, ele poderia ficar imóvel ou paralisar seus oponentes apenas os tocando.

Proeza – Super Articulações (1): Seu herói pode somar seu valor de intensidade a sua agilidade ou destreza para teste de suas articulações.

Proeza – Punhos Aços (3): Seu herói pode causar 1d10 a cada 3 níveis de intensidade para ataques de socos e chutes.

Proezas – Vigor Supremo (3): Seu herói pode possuir uma proteção de IP Total igual a tabela de poderes.

Proezas – Garras (3): Seu herói pode fazer crescer suas unhas e ganhar o poder Garras.

Proeza – Cura Acelerada (3): Seu herói pode curar seu valor de intensidade de PVs por dia.

Proezas – Maestria de Movimentos (3): Seu herói pode somar seu valor de intensidade aos testes de destreza, e isso também inclui o bônus em combate.

Proeza – Meditação (5): Seu herói pode meditar por um número de rodadas iguais a intensidade e seu corpo se sentirá como se estivesse dormindo o mesmo valor em horas, isso também funciona para recuperar pontos e poderes corporais...

Proezas – Suporte de Vida (5): Seu herói ganha o poder Suporte de Vida na mesma intensidade do poder.

Proezas – Sangue Venenoso (5): Seu herói pode transferir enzimas para suas veias que tornam seu sangue venenoso, ele ganha os bônus do poder Veneno.

Proezas – Sangue Ácido (6): Seu herói pode transferir enzimas para suas veias que tornam seu sangue ácido, ele ganha os bônus do poder Corrosão.

Proezas – Separação (8): Seu herói pode separar partes do corpo, como braços, pernas troncos, cabeças, olhos... e continuar controlando por um numero de turnos iguais a intensidade, a partir deste tempo ele perde o controle.

Controle da Luz

Exemplos: Cristal, Adaga, Jubileu

Poderes Relacionados: Controle de Força Negra, Controle das Sombras, Controle Sônico.

Seu herói pode gerar e manipular energia luminosa. Esse poder, na sua forma básica, permite que o herói crie ondas de luz brilhantes, causando ofuscamento.

Seu herói também pode usar esse poder para enxergar no escuro. O herói pode dissipar as trevas em um espaço fechado e prover luz até uma distância de tiro, em espaço aberto. A intensidade de poder de um Controlador das Sombras e de um Controlador de Força Negra, deverá ser dividido pela metade quando lutarem contra um Controlador de luz.

A luz ambiente de um prédio tem normalmente intensidade igual a 1D, enquanto holofotes têm intensidade igual a 2D. Um laser tem intensidade igual a 4D, e um grande raio de luz de uma enorme espaçonave tem intensidade 5D.

Proeza – Absorção (1): Seu herói ganha Absorção.

Proeza – Rajada Ofuscante (1): Seu herói pode atacar a todos dentro de uma distância de tiro. Se o herói tiver um acerto, oponente não poderá enxergar até o próximo turno.

Proeza – Show de Luzes (1): Seu herói pode variar as cores e brilhos da luz, criando uma bela exibição. Heróis poderão reduzir a dificuldade de ações para qualquer apresentação artística.

Proeza – Fogos de Artifício (2): Seu herói pode criar pequenas esferas de luz que explodem, causando dano na mesma intensidade do poder.

Proeza – Vôo (2): Seu herói ganha Vôo.

Proeza – Campo de Força (2): Seu herói pode criar um Campo de Força de luz pessoal.

Proeza – Invisibilidade (2): Desviando a luz de refletir no seu corpo, seu herói ganha Invisibilidade.

Proeza – Laser (2): Seu herói pode concentrar a energia da luz em um feixe de raio laser concentrado, que causa dano igual a sua intensidade de poder vezes 5, um herói com intensidade 3D causará um dano de 15 pontos.

Proezas – Facas de Luz (2): Seu herói pode atirar facas de luz até uma distância de tiro, com um *Teste de Controle da Luz*, mas o dano das facas serão sempre de 1d6+ intensidade, mas o número de facas que poderão ser arremessadas em cada ataque será igual a intensidade.

Proeza – Espada de Luz (3): Seu herói pode criar uma espada de luz que sai de suas mãos para atacar alguém que esteja dentro de uma distância de golpe, mas agora o dano será 1d6 a cada 2 níveis de intensidade + 1 pontos de dano por nível de intensidade, um herói com intensidade 3D causará um dano de 2d6 + 3.

Proeza – Figura de Luz (3): Seu herói pode criar objetos semi-sólidos com resistência material igual a intensidade do poder. O herói pode criar um objeto por ponto de intensidade.

Proeza – Hipnose (3): Seu herói ganha Hipnose.

Proeza – Purificação (4): Seu herói pode eliminar veneno e doenças de curta duração banhando a pessoa na luz (ou usando qualquer outro tipo de proeza baseado na luz). Essa proeza não tem efeito em doenças de longo prazo como mutações ou envenenamento por radiação, mas pode eliminar os efeitos de drogas e resfriados.

Proeza – Trevas (4): Seu herói pode ocasionar um blecaute, jogando uma área nas trevas e reduzindo a visibilidade a 0. Isso é feito variando a luz na área que se deseja.

Proeza – Resistência a Trevas (4): Seu herói ganha Resistência a Trevas (incluindo Controle das Sombras e de Força Negra).

Proeza – Modulação (5): Seu herói pode fazer um *Teste de Controle da Luz* (resistida pela Força de Vontade) para causar uma rápida modificação da luz existente e da luz criada (como se vários flashes fossem acionados ao mesmo tempo, com intensidades e cores diferentes). Isso faz os observadores sucumbirem ao ataque e caírem inconscientes por causa da sobrecarga.

Proeza – Elemento de Luz (5): Seu herói pode criar criaturas de luz que podem se mover, enquanto seu herói estiver criando um elemento, nenhum dos outros elementos do herói pode fazer alguma coisa. Só pode ser criado no máximo um ser por cada nível de intensidade. O herói deve se concentrar para controlar esses seres, e se o herói ficar inconsciente, eles se dissiparão no final de cada turno. Essas criaturas têm o valor da FOR, DEX, AGI e CONS igual a intensidade atual do poder, e permanecem enquanto o personagem se concentra nelas. Uma vez que o herói encerre a concentração ou perca a

consciência, os elementos se dissiparão no final do turno. O herói pode criar um número de seres iguais ao seu valor de intensidade. Ex.: Eu tenho intensidade 3D então posso criar no máximo 3 seres que terão For-3D, Dex-3D, Agi-3D, Cons-3D, Int-3, Will-3, Per-3D, Car-3, como são golens e não terão espíritos, seus atributos mentais como Inteligência, Força de Vontade e Carismas serão os mínimos e iguais ao seu nível de intensidade.

Proeza – Corpo de Luz (5): Seu herói se torna uma criatura de pura luz. Enquanto estiver na forma de luz, o herói pode ir a 0 de Força em apenas um turno, para se tornar invulnerável a ataques físicos e cinéticos. O herói ainda ganha Rajada de Energia, e pode explodir para afetar todos os alvos dentro da distância de tiro, se ele também aceitar receber os danos (ignorando todas as defesas). O corpo de luz sofre dano igual ao dobro da intensidade do poder de ataques baseados no Controle da Luz ou de outros poderes parecidos.

Proeza – Ilusão (5): Seu herói pode criar hologramas, como se ele tivesse o poder de Ilusão.

Controle da Mente

Exemplos: Controlador, Professor X

Poderes Relacionados: Controle Emocional, Hipnose

O poder mais perigoso, que permite ao herói subjugar a mente consciente. A personalidade da vítima permanece, mas suas ações são controladas pelo herói. O herói deve fazer um *Teste de Controle da Mente* (resistida pela Força de Vontade) para dominar a vítima. Se ele tiver sucesso nessa ação, ganhará o controle da vítima a partir do próximo turno, e continuará controlando enquanto estiver se concentrando.

O atacante e a vítima precisam inicialmente estar dentro de uma distância de tiro para que o Controle de Mente funcione, e depois disso poderão ficar a milhas de distância. A vítima irá obedecer somente as ordens verbais ou telepáticas do controlador. Toda vez que o herói ordenar que a vítima faça algo que normalmente não faria, o herói precisa fazer uma *Teste de Controle da Mente* (resistida pela Força de Vontade) para reforçar o controle.

O controlador da mente tem acesso às memórias da vítima, que depois só irá se lembrar de que por algum tempo teve um “branco”. Se o herói de um jogador for controlado, o jogador pode continuar normalmente com seu herói, mas todas as ações devem ser aprovadas pelo herói que estiver controlando. Naturalmente o herói controlado não pode passar informações do seu estado para os outros.

Proeza – Auxílio de Capacidade (2): Seu herói ganha Auxílio de Capacidade para um atributo. Contudo, o valor máximo desse Auxílio de Capacidade é igual ao atributo correspondente da vítima.

Proeza – Impacto Mental (5): Seu herói pode apagar a memória de outro indivíduo. Isso requer no mínimo 5 minutos de concentração, seguido de um *Teste de Controle da Mente* (resistida pela Força de Vontade). Se essa ação falhar, o herói é reduzido a apenas um Pvs, e não pode fazer ações no próximo turno. Se obtiver sucesso, a memória da vítima é apagada. Isso não altera pontos de atributos, perícias ou poderes, mas pode mudar alguns aprimoramentos. Se a vítima for um herói, o jogador não pode mexer nas memórias que a vítima tinha antes dessa proeza. Quando a memória for restaurada (independente se for por essa proeza, ou por outra cirurgia psíquica) a vítima recupera todas as suas memórias.

Proeza – Possessão (5): Esse é uma forma específica do Controle da Mente, na qual todas as ações de uma vítima são controladas pelo herói. O controlador fica “dentro” da mente da vítima e pode controlá-la sem ter que falar ou mandar comandos. Possessões só são possíveis contra vítimas que tenham a Força de Vontade menor do que a intensidade do poder (jogada de dados) de Controle da Mente do herói.

Proeza – Transferência (5): Essa é a completa transferência da consciência da vítima para o corpo do herói. Essa proeza necessita de um sucesso num *Teste de Controle da Mente* (resistida pela Força de Vontade). Se a transferência falhar o herói cai inconsciente e não poderá tentar usar essa proeza novamente pelo período de um dia. Se ela for bem sucedida, vítima e herói trocam e consciência. Cada um continua com sua própria Inteligência, Percepção, Carisma, Força de Vontade, Poderes Mentais e Perícias. Constituição, Agilidade, Destreza e Força e qualquer outro poder físico são trocados.

Controle da Radiação

Exemplos: Estrela de Fogo, Homem Radioativo.

Poderes Relacionados: Controle da Luz, Controle Sônico.

Seu herói pode controlar a radioatividade, como microondas e radiação gamma. O herói pode absorver essas radiações do ambiente ou gerá-las internamente. A radiação é uma força muito perigosa, causando mutações e doenças. Algumas vezes seus efeitos demoram anos para aparecer.

A aplicação mais básica desse poder é projetar uma explosão em volta de si, com uma radiação perigosa, que causa danos na intensidade do poder a todos dentro de uma distância de golpe. O herói ainda pode projetar raios de radiação em apenas um alvo, através de um *Teste de Controle de Radiação* (resistida pela Agilidade), e dessa forma ferir seu oponente.

Limite – Danos Colaterais (-2): Sempre que seu herói ferir alguém ou alguma coisa com esse poder, todos que estão dentro de uma distância de golpe também sofrerão o mesmo dano.

Limite – Tóxico (-2): Seu herói transmite radiação o tempo inteiro. Isso pode tanto causar danos na intensidade do poder a alguém dentro de uma distância de golpe, ou causar doenças (Veja **Agonia**). Se o herói estiver numa roupa de contenção, esse limite é controlado.

Limite – Instável (-2): Se o herói está usando esse poder numa luta, ou em qualquer outra situação tensa, o herói faz um teste de intensidade se falhar, o herói dispara uma rajada incontrolável de radiação, num objeto ou pessoa aleatória.

Proeza – Ofuscamento (2): Seu herói ganha Ofuscamento.

Proeza – Vôo (2): Seu herói ganha Vôo.

Proeza – Campo de Força (2): Seu herói pode criar Campos de Força pessoal. Esse escudo protege contra ataques físicos e baseados na radiação.

Proeza – Agonia (3): Seu herói ganha Agonia, mas não pode curar doenças.

Proeza – Controle de Calor (3): Seu herói pode alterar o nível de calor dentro de uma distância de tiro, aumentando aproximadamente 5°C por ponto de intensidade, (em jogadas de dados). Um herói com 20 pontos de intensidade (intensidade 4D (4+6+ 5+5) pode fazer a temperatura de uma sala com 10°C aumentar para 110°C, em apenas um turno. Se a temperatura subir para mais de 45°C, todos na sala sofrem a intensidade do poder em danos, depois de subtrair a defesa. Esse poder pode almejar apenas um indivíduo se o herói quiser.

Proeza – Esfera de Calor (3): Seu herói forma um globo de calor que inflige a intensidade do poder em danos a qualquer um ou qualquer coisa que tentar atravessá-lo. Se esse globo tiver intensidade maior que 2D, ela derreterá balas de revólver antes de atingir o herói.

Proeza – Mutagênicos (5): Seu herói pode causar estranhas reações no corpo de mutantes e daqueles sob o efeito da radiação. O jogador testa a intensidade se há falha crítica a mutação pode ocorrer. A mutação pode ser positiva ou negativa. Se a passar ou falhar no teste, nada acontece.

Controle da Terra

Exemplos: Avalanche, Cristal

Poderes Relacionados: Escavação, Terremoto, Controle de qualquer elemento natural

Seu Herói pode manipular solo e rochas de materiais que tem um valor resistência menor ou igual a intensidade do poder. Este poder é limitado a elementos encontrados na natureza, como 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.

Limite – Enraizado (-3): A Intensidade do poder do seu Herói é diminuída pela metade se ele não estiver em contato com o chão. Se o herói estiver a uma distância maior que a distância de tiro do chão, a intensidade é reduzida a zero.

Proeza - Nuvem de Pó (2): Seu herói pode levantar poeira, reduzindo a visibilidade numa distância de golpe. Essa proeza pode vir a afetar a todos numa distância de tiro.

Proeza - Vôo Terrestre (3): Seu Herói ganha Vôo 1D fazendo pilares de terra sob seus pés. Estes pilares têm uma resistência igual à intensidade do poder. Se os pilares ruírem, o herói cairá.

Proeza – Escavar (3): Seu herói ganha o poder de Escavação.

Proeza - Onda de Terra (3): Seu herói provoca uma onda no chão e flui por ela. O herói pode se equilibrar sobre a onda para conseguir a Velocidade da Luz, ou usar a onda para atacar um inimigo (numa distância de tiro ou mais próximo).

Proeza - Rajada de Lava (3): Seu herói atira uma Rajada Energética de Lava de suas mãos ou a faz brotar do solo.

Proeza - Forma da Lava (4): Seu herói pode tornar qualquer rocha e mineral, dentro de uma distância de tiro, para rocha derretida, para depois modelá-la conforme desejar. A rocha derretida vai resfriar-se e endurecer em um turno, a menos que o herói se concentre para mantê-la derretida. Se o herói atacar um ser de pedra consciente (racional, como um Gárgula) com este poder, então é uma *Teste de Controle de Terra* (resistido pela Força). Se a criatura foi remodelada, o Narrador decide que poderes ou características a criatura adquire e perde.

Proeza – Aprisionamento (4): O herói abre o solo sob os pés do oponente ou ergue colunas de pedra em volta dele. Este é um ataque comum, exceto pelo fato de que se o ataque não for esquivado, o alvo perde a capacidade de se mover e adquire a Armadura de Terra. O alvo pode usar uma ação no próximo turno ou mais tarde para tentar se livrar do Aprisionamento, mas para isso deve ter sucesso em um *Teste de Força* (resistida pelo Controle de Terra), e causa a Intensidade de poder em dano para a vítima, quer seja ou não bem-sucedida.

Proeza – Terremoto (4): O Herói ganha o poder de Terremoto.

Proeza - Armadura de Terra (5): Seu herói pode criar uma Armadura Corporal (funciona como o poder de mesmo nome) fazendo com que a terra se acumule em volta de si (e, se você quiser, uma armadura também pode ser criada para quem o Herói estiver tocando).

Proeza - Elementos de Terra (5): Seu herói pode criar seres de terra, pedra, rocha ou mineral, enquanto seu herói estiver criando um elemento, nenhum dos outros elementos do herói pode fazer alguma coisa. Só pode ser criado no máximo um ser por cada nível de intensidade. O herói deve se concentrar para controlar esses seres, e se o herói ficar inconsciente, eles se dissiparão no final de cada turno. Essas criaturas têm o valor da FOR, DEX, AGI e CONS igual a intensidade do poder, e permanecem enquanto o personagem se concentra nelas. Uma vez que o herói encerre a concentração ou perca a consciência, os elementos se dissiparão no final do turno. O herói pode criar um número de seres iguais ao seu valor de intensidade. Ex.: Eu tenho intensidade 3D então posso criar no máximo 3 seres que terão For-3D, Dex-3D, Agi-3D, Cons-3D, Int-3, Will-3, Per-3D, Car-3, como são golens e não terão espíritos, seus atributos mentais como Inteligência, Força de Vontade e Carismas serão os mínimos e iguais ao seu nível de intensidade. Essas criaturas sofrem o dobro de danos de ataques de ar.

Controle das Sombras

Exemplos: O Grupo da Guarda Imperial

Poderes Relacionados: Controle da Força Negra

Seu herói pode criar e manipular as trevas. Sombras não são o mesmo que Força Negra, uma poderosa energia negra. Ao invés disso, o herói diminui a luz, e brinca com as sombras.

O herói pode deixar uma área, até uma distância de tiro, na mais completa escuridão. O efeito termina quando o herói parar de se concentrar, com a luz voltando ao normal no turno seguinte. O herói também pode usar esse poder para deixar um alvo em específico na escuridão. Isso necessita de uma *Teste de Controle das Sombras* (resistida pela Agilidade).

Proeza – Absorção (2): Seu herói ganha Absorção (da luz), usando as sombras para assimilarem a luz.

Proeza – Infravisão (2): O indivíduo com essa habilidade consegue ver no escuro, que limita a visibilidade até uma distância de golpe. Uma escuridão normal tem intensidade 1D. Poderosas escuridões, como a causada pelo poder de “Controle de Força Negra”, requer uma *Teste de Controle de Sombras*, resistida pela intensidade da escuridão, para que o herói consiga ver algo.

Proezas – Sombras (2): Seu herói tem o reflexo de fazer uma pequena sombra sobre seus olhos para o proteger de luzes ofuscantes, e outros ataques baseados na luz. Essa defesa permite *Resistência à Luz*.

Proeza – Pontos de Sombra (3): Seu herói pode atirar pontos de sombra nos olhos de um inimigo, causando Ofuscamento.

Proezas – Resistência às Trevas (3): Seu herói ganha resistência às Trevas.

Proezas – Resistência à Luz (3): Seu herói ganha resistência à luz.

Proeza – Sombra Nocauteadora (3): Seu herói pode fazer a sombra de alguém levantar e socar a pessoa, como se o herói estivesse usando um ataque físico baseado nas suas habilidades básicas.

Proeza – Brincar com Sombras (4): Seu herói pode mudar a forma e tamanho de alguma sombra existente, criando objetos e criaturas tridimensionais. Essas sombras não têm Força e são imunes a todo tipo de ataque, com exceção de ataques de luz e geradores de luz similares.

Controle de Clima

Exemplos: Tempestade, Thor

Poderes Relacionados: Controle do Ar

Seu herói pode manipular o clima, incluindo ventos, temperatura, chuva, e até mesmo raios e trovões. Na forma mais básica do poder, ele permite que o herói aumente ou diminua a intensidade do clima atual, com a intensidade do seu poder. Ele pode diminuir uma tempestade, deixar a neblina mais espessa, ou fazer raios atingirem o chão aleatoriamente. Seu herói pode prever o tempo, com um teste fácil de intensidade.

A intensidade do clima pode impedir o bom uso de qualquer poder na terra – mas normalmente não faz. O clima deve ser tratado como qualquer outro ataque ou poder: Chuvas não ferem, e em dias quentes, elas não são grandes problemas. Mas quando um controlador do tempo altera seus efeitos, o clima pode se tornar monstruoso: Furacões restritos a uma área, neve congeladora, ondas fortes de chuva, insolação abundante. Dessa forma, o herói pode causar ferimentos da intensidade do poder a todos que estejam dentro de uma distância de tiro (inclusive inocentes desavisados). Quando herói parar de se concentrar, o tempo volta a sua normalidade.

Limite – Clima Fora do Controle (-3): Se seu herói começar a usar o Controle de Clima, e tira uma falha crítica, os efeitos se tornarão desastrosos e fora do controle.

Proeza – Deslize em Arco (2): Seu herói pode ser conduzido por arcos, impulsos de eletricidade que permitem o Vôo enquanto o chão estiver dentro da distância de tiro. O Herói não pode fazer curvas fechadas ou pequenas pausas. Se o Herói "fritar" e/ou ficar inconsciente, ele cairá. (Veja o poder de **Controle de Elétrico**).

Proeza – Neblina (2): Seu herói pode obscurecer a visão de todos dentro de uma distância de tiro, reduzindo a visão a uma distância de golpe. Os efeitos de cobertura máxima duram tanto quanto a concentração do herói, e se dispersam no turno seguinte em que o herói parar de se concentrar. O herói também pode usar esse poder contra apenas um alvo específico. Nesse caso ele deverá fazer um *Teste de Controle de Clima* (resistida pela Agilidade) para que a neblina individual funcione. O herói ainda pode usar essa proeza com neve, se assim desejar.

Proeza – Ventania (2): Seu herói pode pressionar alvos com uma rajada de vento. O herói executa um *Teste de Controle do Clima* (resistido pela Força) em cada indivíduo que estiver abaixo de si, e se tiver sucesso, o alvo perderá uma ação. Uma simples pontuação de ação é gerada para todos os alvos, mesmo que a Força de quem resiste varie a dificuldade.

Proeza – Vôo (2): Seu herói ganha Vôo.

Proeza – Controle de Calor (3): Seu herói pode alterar o nível de calor dentro de uma distância de tiro, aumentando aproximadamente 5°C por ponto de intensidade (em jogada de dados). Um herói com 20 pontos de intensidade, (intensidade 4D (6+4+5+5)) pode fazer a temperatura de uma sala com 10°C aumentar para 110°C, em apenas um turno. Se a temperatura subir para mais de 45°C, todos na sala sofrem a intensidade do poder em danos, depois de subtrair a defesa. Esse poder pode almejar apenas um indivíduo se o herói quiser.

Proeza – Controle do Frio (3): Seu herói ganha Controle do Frio.

Proeza – Raios e Trovões (4): Presumindo que exista uma tempestade, seu herói pode atingir qualquer indivíduo, que esteja dentro de uma distância de tiro, com um raio. Esse ataque elétrico necessita de um *Teste de Controle de Clima* (resistida pela Agilidade).

Proeza – Resistência ao Clima (5): Seu herói ganha resistência ao Clima. O herói não é resistente a ataques que venham de outra origem que não o próprio tempo (clima). Dessa forma o herói pode ser resistente a raios e trovões, mas não a eletricidade de um gerador comum.

Controle de Densidade

Exemplos: Visão

Poderes Relacionados: Intangibilidade

Seu herói consegue alterar a própria densidade.

Se a densidade aumentar, o herói ganha automaticamente +3 em Força a cada nível de intensidade aumentado. Contudo, uma densidade maior deixará seu herói mais vagaroso, pois ele perderá Agilidade na mesma proporção (a cada ponto de densidade aumentada, um ponto a menos de Agilidade).

Se seu herói reduzir a densidade para menos do que o normal, ele ganhará Agilidade, mas perderá Força.

Ao atingir 0 de Força, o herói será insubstancial. Na densidade 0 o herói não pode passar através de itens sólidos, mas será imune a ataques físicos (mas não será imune a ataques de algum tipo de energia).

Ao atingir 30 de Força, o herói será impermeável. Na densidade maior que 30 o personagem terá IP +1 cada nível de Força acima de 30, seu IP lhe protegerá de ataques físicos e a maioria de ataques de energia, e ficará fortemente protegido de ataque de gases.

Limite – Apenas Aumentar Densidade (-1): Seu herói não consegue diminuir sua densidade, e com isso não poderá diminuir sua força para aumentar sua Agilidade.

Limite – Apenas Diminuir Densidade (-1): Seu herói não consegue aumentar sua densidade, e com isso não poderá aumentar sua força e diminuir sua Agilidade.

Proezas – Flutuar (1): Seu herói ganha vôo 1D se estiver na densidade 0.

Proezas – Intangibilidade (3): Seu herói ganha o poder de Intangibilidade na mesma intensidade do poder, se estiver na densidade 0.

Proezas – Armadura Corporal (3): Seu herói ganha o poder de Armadura Corporal na mesma intensidade do poder, se estiver na densidade 30.

Proezas – Resistência a Pressão (3): Seu herói ganha resistência a gases e a pressão.

Proezas – Controle de Densidade Remota (5): Seu herói pode usar o próprio poder em outro indivíduo, fazendo um *Teste de Controle de Densidade* (resistida pela Força de Vontade). O alvo do poder pode escolher se resiste ou não a ação.

Controle de Energia Cósmica

Exemplos: Galactus, Destrutor, Surfista Prateado

Poderes Relacionados: Controle Cinético, Controle da Luz

O poder cósmico é a maior potência do universo (éter). Manipular essa energia onipresente é difícil, mas com algum treino se terá grande poder. O uso básico desse poder é a rajada de energia, numa intensidade igual o poder.

O herói que usa esse poder deve aceitar os riscos implícitos. Em qualquer momento que esse poder, ou qualquer proeza for usada, o jogador do herói tirar uma falha crítica o herói sofre aquela quantia em danos (ignorando todas as defesas) e não poderá usar esse poder no próximo turno. Heróis com um número maior que 4D de Controle de Energia Cósmica não sofrem danos por falha crítica. Vale lembrar que não há qualquer invulnerabilidade ou defesa realmente eficaz há energia cósmica a não ser a própria energia cósmica.

Limite – Apenas Plasma (-2): Seu herói só consegue controlar a mais volátil forma de energia cósmica: Plasma. Isso limita as proezas disponíveis para apenas Rajada Cósmica.

Proezas – Absorção (2): Seu herói ganha Absorção (de Energia Cósmica).

Proezas – Auxílio de Capacidade (2): Seu herói ganha Auxílio de Capacidade, com o valor máximo de pontos de intensidade igual a 6D.

Proezas – Alquimia (3): Seu herói ganha Alquimia e poderá transformar elementos, mas não poderá remodelá-lo.

Proezas – Rajada Cósmica (4): Seu herói poder usar a energia cósmica para ataques de poder, para representar a magnitude deste poder um ataque de energia cósmica se somam mais 2d6 ao dano da rajada

identificado na tabela de intensidade, assim alguém com intensidade 3D causará 5d6 de dano com esta proeza.

Proezas – Detecção de Energia (4): Seu herói pode detectar ondas de energia. O herói identifica o tipo de energia (raios-X, luz, nuclear, etc.) e pode seguir o rastro de energia daquele tipo específico. Trilhas fracas ou aspectos confusos de energias poderão requerer um *Teste de Energia Cósmica*.

Proezas – Cura (4): Usando energia cósmica, ferimentos podem ser restaurados, sendo do próprio herói ou de outra pessoa. O herói pode reparar a saúde de alguém acrescentando um valor de PVs de acordo com seu valor de intensidade.

Proezas – Resistência a Radiação (5): Seu herói ganha Resistência a Radiação, incluindo Energia Cósmica.

Proezas – Explosão Cósmica (8): Seu herói pode extrair o máximo do Controle de Energia Cósmica. Ele acertará a todos, dentro de uma distância de tiro, com uma explosão cósmica de intensidade igual ao valor do poder. Isso não apenas fere o herói, como também não o deixará usar essa proeza novamente até que se recupere do dano causado na explosão. (Pode ser acumulado com a rajada cósmica).

Proezas – Presente Energético (10): Controle supremo desse tipo de energia permite que seu herói mude a natureza das pessoas e objetos. O herói poderá dar a qualquer um, um pouco de poder de energia que possua, mas apenas se o alvo fizer um *Teste de Força de Vontade* (resistida pelo valor do Controle de Energia cósmica). Se essa ação falhar, o alvo sofrerá em danos, o valor da intensidade do poder. Funciona como Amplificação de Poder.

Controle de Força Negra

Exemplos: Manto, Blackout

Poderes Relacionados: Controle das Sombras; Controle da Luz

Seu herói pode se utilizar-se de um campo de energia extra-dimensional, chamado de Força Negra. A frígida Força Negra pode infligir dano igual a intensidade do poder quando atinge alguém. Vítimas que não se esquivam do ataque, nem defendem o dano (o IP é nulo).

Limite – Hostilidade Negra (-3): A Força Negra é consciente, e não gosta do herói. Dessa forma, sempre que o herói utilizar a força negra, perderá Pvs de dano igual a intensidade.

Proezas – Criar trevas (2): Trazendo a Força Negra à Terra, o herói pode escurecer tudo numa distância de tiro. Uma visão normal é obscurecida, e aqueles com infravisão e poderes de luz precisam fazer uma *Teste de Intensidade* resistida pela intensidade das trevas, para depois conseguirem usar seus poderes.

Proezas – Aura Negra (2): Um campo de energia cobre seu herói, agindo como um escudo pessoal, com intensidade igual a do poder. Essa aura cobre inteiramente o corpo do herói com uma completa escuridão, mas o herói consegue ver o que se passa fora desse escudo.

Proezas – Míssil Negro (2): Seu herói pode fazer flechas, adagas, pedras, e qualquer tipo de projétil com a Força Negra. Isso irá infligir danos em ataques de Força Negra normal, mas numa distância de golpe.

Proezas – Vôo (2): Seu herói ganha vôo.

Proezas – Formas Negras (3): Seu herói pode criar prisões, globos, mãos, martelos e outros tipos de material com a Força Negra, que terão intensidade igual a intensidade do poder.

Proezas – Escudos de Força (3): Seu herói pode gerar auras de Força Negra que podem envolver um número de pessoas igual a intensidade do poder. Essas pessoas precisam estar dentro de uma distância de golpe.

Proezas – Resistência às Trevas (3): Seu herói ganha resistência às Trevas.

Proezas – Resistência à Luz (3): Seu herói ganha resistência à luz.

Proezas – Teletransporte (4): Seu herói ganha Teletransporte, utilizável para se movimentar através da Força Negra (dimensão negra).

Proezas – Janela (5): Sobrepondo a Força Negra em volta do próprio corpo, seu herói pode fazer coisas passarem através da Força Negra (dimensão negra). Se for utilizado como uma defesa contra ataques, o herói precisa fazer um *Teste de Agilidade* resistida pela intensidade do poder de quem ataca.

Controle de Matéria

Poderes Relacionados: Alquimia, Animação, Conjuração, Controle Magnético

Seu herói consegue controlar a matéria, transformar qualquer objeto, uma variação de transmutação, controle de matéria permite que herói remodele a matéria inorgânica, ele não pode criar matéria, nem mudar as substâncias que a compõem (isso fica a cargo de outros poderes) o poder esta limitado a quantidade de matéria e a substância que a compõem, mas mesmo assim ele pode mudar sua forma das coisa, o que lhe permite que faça coisas fantásticas como conseguir um bota a partir de um pneu e uma chave a partir de uma faca de cozinha...(Este poder só faz efeito em substâncias inorgânicas e sólidas).

Limite – Apenas um Tipo de Matéria (-2): Seu herói só consegue afetar um tipo específico de matéria, como plástico ou ferro.

Proeza – Transmutação (8): Seu herói agora também pode alterar a substância da matéria.

Proeza – Transformação (8): Seu herói agora também pode alterar a forma da matéria.

Proeza - Reformulação (5): Seu herói pode recriar um objeto específico a partir de outro semelhante.

Proeza – Reconstituição (5): Seu herói pode fazer que coisas remodeladas por ele voltem a forma original.

Proeza – Elementos de Matéria (4): Seu herói pode criar seres de matérias, como golens e outras criaturas, enquanto seu herói estiver criando um elemento, nenhum dos outros elementos do herói pode fazer alguma coisa. Só pode ser criado no máximo um ser por cada nível de intensidade. O herói deve se concentrar para controlar esses seres, e se o herói ficar inconsciente, eles se dissiparão no final de cada turno. Essas criaturas têm o valor da FOR, DEX, AGI e CONS igual a intensidade atual do poder, e permanecem enquanto o personagem se concentra nelas. Uma vez que o herói encerre a concentração ou perca a consciência, os elementos se dissiparão no final do turno. O herói pode criar um número de seres iguais ao seu valor de intensidade. Ex.: Eu tenho intensidade 3D então posso criar no máximo 3 seres que terão For-3D, Dex-3D, Agi-3D, Cons-3D, Int-3, Will-3, Per-3D, Car-3, como são golens e não terão espíritos, seus atributos mentais como Inteligência, Força de Vontade e Carismas serão os mínimos e iguais ao seu nível de intensidade.

Proeza – União de Matéria (5): Seu herói pode juntar várias partes de uma mesma matéria para remodelar e criar outras como, muitas moedas e somá-las para fazer uma espada por exemplo.

Controle de Plantas

Exemplo: Homem Planta

Poderes Relacionados: Controle Animal, Controle da Terra

Seu herói consegue controlar as ações de plantas com clorofila, lhes concedendo poder temporário, como movimento, crescimento e até mesmo uma inteligência rudimentar. Essas habilidades irão existir pelo tempo em que o herói se concentrar nelas. O herói não pode controlar plantas que tenha uma resistência maior que a intensidade do poder. O herói precisa fazer uma *Teste de Controle de Plantas* (resistida pela Força de Vontade) para controlar uma planta consciente. O controle dura enquanto o herói se concentrar.

Numa intensidade 4D, ou superior, o herói é abençoado com os vegetais do mundo inteiro. Isso dá ao herói incríveis poderes, como a habilidade de transformar uma cidade em uma selva. Mas com essa intensidade de poder o herói vai sentir que as plantas ficam ressentidas de serem controladas.

Limite – Apenas um Tipo de Planta (-2): Seu herói só consegue afetar um tipo geral de plantas, como árvores ou flores.

Proeza – Captura com Cipó (2): Seu herói pode animar trepadeiras ou videiras, deixando-as com Força e Agilidade iguais a intensidade do poder. Essas plantas terão o poder de Captura com Rede/ Laço na mesma intensidade do poder de Controle de Plantas do herói.

Proeza – Armamento de Madeira (3): Seu herói pode criar armas que causam 1d6 de dano para cada 2 níveis de intensidade e armaduras com o valor de IP da tabela.

Proeza - Escavar Memória (3): Seu herói pode fazer uma planta controlada relatar as suas “lembranças” de pessoas que a tocaram ou chegaram perto.

Proeza - Controle de Fungos (4): Seu herói pode comandar as ações dos bolores e fungos, mesmo que eles não sejam plantas. Dessa forma o herói amplia seu controle a todos os membros do Reino Vegetal.

Proeza – Controle da Célula Básica (5): Seu herói pode controlar células de qualquer criatura descendente de uma planta. Fazendo uma *Teste de Controle de Planta* (resistida pela Força de Vontade), o herói pode acabar com a habilidade da vítima de extrair dióxido de carbono ou de se mover, e ainda faz a vítima perder um Pv por turno. Se o herói falhar nessa ação em qualquer turno, a vítima recobra a consciência instantaneamente.

Proeza – Elementos de Planta (5): Seu herói pode comandar plantas ou árvores gigantes, enquanto seu herói estiver criando um elemento, nenhum dos outros elementos do herói pode fazer alguma coisa. Só pode ser criado no máximo um ser por cada nível de intensidade. O herói deve se concentrar para controlar esses seres, e se o herói ficar inconsciente, eles se dissiparão no final de cada turno. Essas criaturas têm o valor da FOR, DEX, AGI e CONS igual a intensidade atual do poder, e permanecem enquanto o personagem se concentra nelas. Uma vez que o herói encerre a concentração ou perca a consciência, os elementos se dissiparão no final do turno. O herói pode criar um número de seres iguais ao seu valor de intensidade. Ex.: Eu tenho intensidade 3D então posso criar no máximo 3 seres que terão For-3D, Dex-3D, Agi-3D, Cons-3D, Int-3, Will-3, Per-3D, Car-3, como são golens e não terão espíritos, seus atributos mentais como Inteligência, Força de Vontade e Carismas serão os mínimos e iguais ao seu nível de intensidade.

Proeza – Estátua de Planta (6): Seu herói pode fazer imagens de plantas que duplicam um ser humano. O controlador deve fazer uma *Teste de Controle de Planta* (resistida pela Força de Vontade) para enganar os observadores de que aquela estátua de planta é um humano. Apenas uma pontuação de ação é gerada para todos os observadores, mesmo que a Força de Vontade de quem observa varie a dificuldade. Contudo, a descrença não acontecerá até que algum observador tenha motivo para crer que aquela estátua de planta é falsa.

Proeza – Crescimento da Planta (7): Seu herói pode acelerar o crescimento de plantas, criando espécimes gigantes. Se o herói tiver uma semente, ele poderá fazê-la crescer ao tamanho normal em apenas um turno.

Proeza – Teletransporte de Planta (8): Seu herói pode se teleportar através das plantas, como se ele tivesse o poder de Teletransporte. É preciso que existam plantas no ponto de partida e no ponto de chegada.

Controle do Ar

Exemplos: Tempestade, Cristal

Poderes Relacionados: Controle do Clima

Seu herói pode manipular o ar e o vento. Além disso, ele pode usar o ar como uma arma de alcance, infligindo danos até a intensidade do poder com ventos parecidos com redemoinhos. Qualquer forma de *Campo de Força* repele esse ataque. O herói também é capaz de gerar ventos com força igual a intensidade.

Proeza – Ventania (1): Seu herói pode pressionar alvos com uma rajada de vento. O herói executa um *Ataque de Controle de Ar* causa dano para distância de golpe.

Proeza - Escudo de Ar (2): Seu herói pode criar escudos de ventos com força igual a intensidade do poder que serve para defender contra ataques físicos. Isso pode bloquear inteiramente qualquer ataque baseado no vento.

Proeza – Vôo (2): Seu herói pode voar.

Proeza – Super Sopro (2): Seu herói ganha o poder super sopro.

Proeza - Resistência a Pressão (3): Seu herói ganha resistência à pressão. Ela protege contra vertigem e outras formas de desorientação.

Proeza – Tornado (3): Seu herói pode gerar um tornado que irá infligir dano igual a intensidade do poder em qualquer um dentro da distância de tiro. O herói deve fazer um *Teste de Controle do Ar* para controlar o tornado a cada turno. Se esse controle for perdido, o tornado age aleatoriamente por um turno e então se dissipa. Se seu herói estiver tentando controlar um tornado já existente, ele deve fazer um *Teste de Controle do Ar*, resistido pela intensidade da tempestade.

Proeza - Controle de Pressão (4): Seu herói pode influenciar fenômenos climáticos existentes. No máximo, ele poderá empurrar uma tempestade em formação na direção que desejar, ou soprar um

nevoeiro da área. Ambos são feitos com um sucesso num *Teste de Controle do Ar*, resistida pela intensidade das condições climáticas. No entanto, seu herói não pode criar essas condições climáticas.

Proeza - Elementos do Ar (5): Seu herói pode criar seres de ar puro, enquanto seu herói estiver criando um elemento, nenhum dos outros elementos do herói pode fazer alguma coisa.

Só pode ser criado no máximo um ser por cada nível de intensidade. O herói deve se concentrar para controlar esses seres, e se o herói ficar inconsciente, eles se dissiparão no final de cada turno. Essas criaturas têm o valor da FOR, DEX, AGI e CONS igual a intensidade atual do poder, e permanecem enquanto o personagem se concentra nelas. Uma vez que o herói encerre a concentração ou perca a consciência, os elementos se dissiparão no final do turno. O herói pode criar um número de seres iguais ao seu valor de intensidade. Ex.: Eu tenho intensidade 3D então posso criar no máximo 3 seres que terão For-3D, Dex-3D, Agi-3D, Cons-3D, Int-3, Will-3, Per-3D, Car-3, como são golens e não terão espíritos, seus atributos mentais como Inteligência, Força de Vontade e Carismas serão os mínimos e iguais ao seu nível de intensidade.

Controle de Fogo

Exemplos: Tocha Humana, Pyro, Senhor do Fogo

Poderes Relacionados: Controle do Frio, Controle da Luz

Seu herói pode gerar e controlar o fogo que sai do próprio corpo. Ele pode projetar uma Rajada de Energia de Fogo, num oponente que esteja até uma distância de tiro. O fogo destrói e danifica outros objetos.

Seu herói também pode manipular provedores do fogo, aumentando sua intensidade até a intensidade do poder, ou diminuí-los até 0 de intensidade. O herói deve controlar o fogo se concentrando, e uma vez que essa concentração parar, o fogo volta a seu estado anterior. Depois de alguns turnos de fúria descontrolada, o fogo cria fumaça que reduz a visibilidade para uma distância de tiro, e inflige a intensidade do poder em danos, mesmo que o alvo não esteja pegando fogo.

Limite – Apenas Calor (-1): Seu herói não pode manifestar ou controlar o fogo, mas pode controlar o seu calor. Os danos causados não são mudados.

Limite – Apenas Luz (-1): Seu herói não pode gerar ou controlar o aquecimento do fogo, mas pode controlar a luz que emite.

Limite – Apenas Rajada (-2): Seu herói não consegue controlar o fogo, a não ser para atirar Rajadas de Fogo.

Limite – Danos Colaterais (-2): A qualquer momento que o herói cause danos a alguém ou a alguma coisa, todos dentro de uma distância de tiro também recebem os danos.

Limite – Força Máxima (-2): Seu herói pode apenas atirar uma rajada com força total, e não pode variar a intensidade para um controle de fogo mais fino.

Limite – Não-Gerador (-2): Seu herói não consegue gerar fogo. Apenas se o fogo da intensidade desejada existir é que ele pode usar o Controle de Fogo.

Proeza – Absorção (2): Seu herói ganha Absorção (de Fogo). Ele pode absorver até a intensidade do poder de fogo e calor, reduzindo a intensidade dos ferimentos causados a pessoas e objetos. O herói pode absorver chamas até uma distância de golpe, a não ser que a intensidade do poder seja maior. Heróis com grande intensidade de poder, podem absorver o fogo a uma distância maior que a de tiro.

Proeza – Cortina de Fumaça (2): Seu herói pode esconder uma área com fumaça sufocante ou feita para apenas cegar. A visibilidade de todos numa distância de tiro será reduzida a distância de golpe. O herói poder fazer um *Teste de Controle de Fogo* (resistida pela Força do oponente) para roubar a todos que estiverem na fumaça.

Proeza – Empuxo (2): Seu herói consegue controlar o calor ambiente para formar um colchão de ar, que servirá de empuxo. Isso vai fazer o objeto ou pessoa flutuar, ou desacelerar a queda de algo, como se o herói os suspendesse com uma força igual a intensidade do poder.

Proeza – Ofuscamento (2): Seu herói ganha Ofuscamento

Proeza – Mísseis de Fogo (2): Seu herói pode atirar chamas já existentes, como se fossem armas, em ataques até a distância de tiro. O valor máximo desses mísseis é o valor da intensidade da chama existente.

Proeza – Contenção de Fogo (2): Seu herói pode moldar chamas em cúpulas, gaiolas, cobertores com intensidade baixa de calor e algemas. O herói precisa ter sucesso num *Teste de Controle de Fogo* (resistida pela Agilidade) para aprisionar o oponente. Se o ataque não for esquivado, o oponente não sofre danos, mas é imobilizado pelo calor e fogo. A vítima poderá tentar se libertar, mas vai receber a intensidade do poder em ferimentos ao tentar fazê-lo.

Proeza – Escudo de Fogo (2): Seu herói pode manipular o fogo para formar um escudo de fogo que vai infligir a intensidade do poder em danos para qualquer coisa que tentar ultrapassá-lo. O escudo pode ter qualquer forma. Se esse escudo tiver intensidade maior do que 2D, ele irá derreter balas de revolver antes de atingir o herói.

Proeza – Molde de Fogo (2): Seu herói pode criar imagens de fogo, e escrever palavras com as chamas no céu. Elas têm a duração de uma rodada, depois que o herói para de se concentrar nelas. Heróis com a perícia Arte podem diminuir em um nível de dificuldade se quiserem convencer as pessoas do mérito das imagens.

Proeza – Vôo (2): Projetando fogo atrás de si, o Herói ganha Vôo.

Proeza – Controle de Calor (2): Seu herói pode alterar o nível de calor dentro de uma distância de tiro, aumentando aproximadamente 5°C por ponto de intensidade do poder, (em jogadas de dados). Um herói com 20 pontos de intensidade, (intensidade 4D (4+6+5+5)) pode fazer a temperatura de uma sala com 10°C aumentar para 110°C, em apenas um turno. Se a temperatura subir para mais de 45°C, todos na sala sofrem a intensidade do poder em danos, depois de subtrair a defesa. Esse poder pode almejar apenas um indivíduo se o herói quiser.

Proeza – Esfera de Calor (3): Seu herói forma um globo de calor que inflige a intensidade do poder em danos a qualquer um ou qualquer coisa que tentar atravessá-lo. Se esse globo tiver intensidade maior que 2D, ela derreterá balas de revolver antes de atingir o herói.

Proeza – Ilusão (5): Seu herói pode formar imagens de calor, como se o herói tivesse o poder de Ilusão. Essas imagens aparecem nas visões nebulosas de pessoas em áreas quentes (como se fosse uma miragem).

Proeza – Bola de Fogo (5): Seu herói consegue se transformar numa bola de fogo. Essa técnica projeta danos a todos numa distância de tiro. No começo de cada turno que o herói ainda estiver usando essa proeza, um PV é perdido.

Proeza – Elementos de Fogo (5): Seu herói cria seres de fogo, enquanto seu herói estiver criando um elemento, nenhum dos outros elementos do herói pode fazer alguma coisa. Só pode ser criado no máximo um ser por cada nível de intensidade. O herói deve se concentrar para controlar esses seres, e se o herói ficar inconsciente, eles se dissiparão no final de cada turno. Essas criaturas têm o valor da FOR, DEX, AGI e CONS igual a intensidade atual do poder, e permanecem enquanto o personagem se concentra nelas. Uma vez que o herói encerre a concentração ou perca a consciência, os elementos se dissiparão no final do turno. O herói pode criar um número de seres iguais ao seu valor de intensidade. Ex.: Eu tenho intensidade 3D então posso criar no máximo 3 seres que terão For-3D, Dex-3D, Agi-3D, Cons-3D, Int-3, Will-3, Per-3D, Car-3, como são golens e não terão espíritos, seus atributos mentais como Inteligência, Força de Vontade e Carismas serão os mínimos e iguais ao seu nível de intensidade. Essas criaturas sofrem o dobro de danos de ataques de água.

Proeza – Explosão Nova (6): Seu herói pode atingir todos com uma explosão gigantesca. Todos dentro de uma distância de tiro serão queimados, numa intensidade igual a do poder. Não só o herói é afetado por este poder, mas como também não conseguirá usar seu poder até que tenha o número de PVs restaurados .

Controle do Frio

Exemplos: Homem de Gelo, Nevasca

Poderes Relacionados: Controle do clima

Heróis com Controle do Frio podem diminuir a temperatura na região a sua volta. Seu herói pode fazer a temperatura diminuir em aproximadamente 5°C por ponto de intensidade (jogadas de dados). Um herói com 20 pontos de intensidade (intensidade 4D (4+6+5+5)) pode fazer a temperatura de uma sala com 10°C diminuir para -90°C, em apenas um turno. Se a temperatura cair para menos de -40°C, todos na sala sofrem a intensidade do poder em danos, depois de subtrair a defesa. Esse poder pode almejar apenas um indivíduo se o herói quiser. Se o herói parar de se concentrar no controle da temperatura, ela sobe até a temperatura ambiente normal, no fim do turno.

Limite – Improdutivo (-2): Seu herói não pode produzir (criar) gelo, e a temperatura precisa estar abaixo de 0°C para que o poder funcione. Apenas se existir gelo na densidade desejada é que o herói poderá usar proezas de gelo ou o Controle de Frio.

Proezas – Absorção (2): Seu herói ganha Absorção (de frio). Ele pode absorver o frio (1 ponto de intensidade do frio por ponto de intensidade do poder), e derreter efetivamente qualquer gelo ou proteger seus companheiros de ataques de frio.

Proezas – Armadura (2): A intensidade do poder pode ser usada no lugar da IP, como defesa. O herói não tem defesa se for atingido por fogo, ou calor, e ainda perde a Armadura por um turno.

Proezas – Flama de Frio (2): Seu herói pode projetar uma labareda de frio de seu corpo. Isso pode ser usado como um ataque de distância de tiro, causando dano igual a intensidade do poder. Esse poder é semelhante ao Controle de Fogo, mas não dá nenhuma proeza que o poder de Fogo dá (para isso você deve pegar o Controle de Fogo, o limite de ‘apenas luz’).

Proezas – Ondas de Frio (2): Seu herói pode projetar ondas de energia de frio. Indivíduos sem resistência ao frio, que estão dentro de uma distância de golpe, têm seus índices de dificuldade elevados em um nível. Essa proeza pode ser usada como um contra-ataque de danos de calor (Ex.: projetando frio ao redor de personagens com poder do Fogo).

Proezas – Congelar (3): Com um *Teste de Controle do Frio*, seu herói pode congelar um inimigo, para que assim ele não possa se mexer. O alvo deve usar um turno para fazer um *Teste de Força* (resistida pelo Controle do Frio) para conseguir se livrar da prisão de gelo. Caso contrário, o alvo deverá esperar o gelo derreter por completo.

Proezas – Explosão de Frio (3): Seu herói pode ir atingir a todos numa distância de tiro com uma explosão de frio, com intensidade igual ao do poder. Além dessa proeza ferir o herói, ele não poderá usá-lo de novo até que esteja com todas as PVs de volta.

Proezas – Mísseis de Gelo (2): Seu herói congela gotas de água e fazer mísseis de gelo ou de neve, que ele pode atirar até uma distância de tiro. Esses mísseis causam dano igual a intensidade do poder, enquanto que mísseis de neve causam metade.

Proezas – Caminhos de Gelo (2): Seu herói pode criar caminhos (estradas) de gelo. Aqueles que estiverem andando sobre o gelo devem fazer um *Teste de Agilidade* (resistida pelo Controle do Frio) para evitar escorregarem e perderem um turno.

Proezas – Rampas de Gelo (2): Seu herói patina em rampas de gelo que permitem Vôo 1D, enquanto estiverem a uma distância de tiro do chão. O herói não pode fazer curvas rápidas ou paradas repentinas, mas com suportes poderá elevar a altura da rampa. Rampas de Gelo não são permanentes e o seu derretimento pode causar danos a propriedades.

Proezas – Escultura de Gelo (1): Seu herói consegue criar estátuas de gelo, incluindo imagens do espelho. Se o herói quiser impressionar outras pessoas com suas esculturas, e tiver a Perícia de Arte, ele poderá diminuir em um nível a dificuldade de fazê-la.

Proezas – Escudo de Gelo (2): Seu herói cria um escudo que bloqueia ataques múltiplos, tendo uma resistência igual a intensidade do poder. Ataques que conseguirem passar através do escudo, podem quebrá-lo, mas não ferirá o herói. O herói precisa se concentrar para usar esse escudo.

Proezas – Paredes de Gelo (4): Seu herói pode criar colunas, paredes e outras figuras geométricas grandes, com resistência igual a intensidade do poder.

Proezas – Resistência ao Frio (3): Seu herói ganha Resistência ao Frio.

Controle do Sono

Exemplos: Mesmero

Poderes Relacionados: Controle da Mente, Invocação

O Controle do Sono permite que seu herói altere o sonho de seus oponentes, este poder pode fazer que personagem entre na mente de seres em estado de sono e influa nela, quase qualquer coisa pode ser criada no mundo dos sonhos, para alterar a realidade no mundo dos sonhos é só fazer um *Teste de Controle de Sono* (resistido pela Força de Vontade da vítima).

Proeza – Induzir ao Sono (4): Com o toque do herói ele pode fazer com que o oponente durma, para isso deve passar num *Teste de Controle de Sono* (resistido pela Força de Vontade).

Proeza – Controle Total de Sono (5): O herói pode criar qualquer coisa que queira no mundo dos Sonhos, quando ele usa esta proeza é como se ele tivesse o poder ilusão na mesma intensidade.

Proeza – Viagem ao Sonhar (6): O herói entrando em estado de transe, pode levar seu espírito para o mundo dos Sonhos: O Sonhar.

Proeza – Comunicação em Sonhos (3): Seu herói pode se comunicar com uma pessoa, enquanto ela estiver dormindo. Utilizando junto com o poder Mentalização ele pode se comunicar com qualquer que encontrar.

Controle do Tempo

Exemplos: Tempo

Poderes Relacionados: Predição Passada, Predição, Viagem no tempo.

O Controle do Tempo permite que seu herói altere o fluxo do tempo, de uma maneira bem limitada. O herói pode avançar e voltar alguns segundos no tempo. Dessa maneira o herói pode evitar se ferir e fazer ataques mais precisos. Contudo, o herói não pode alterar o tempo fora do limite de um turno.

Heróis com Controle do Tempo podem mudar suas ações declaradas, depois de todos já terem feito suas declarações. Se dois heróis com Controle do Tempo declararem suas ações ao mesmo tempo, seus poderes serão cancelados.

Diminuindo a velocidade com que o tempo corre, o herói pode usar a intensidade do Controle do Tempo ao invés da Agilidade para se esquivar de um (e apenas um) ataque feito dentro de uma distância de tiro. O herói precisa declarar com qual ataque estará usando o poder.

O Controle do Tempo só pode ser adquirido com no mínimo 5D de intensidade.

Proeza – Paralisia (3): Com o toque o herói pode parar ou diminuir o fluxo do tempo, em volta de uma pessoa, ganhando Paralisia. Essa proeza pode ser positivamente usada para proteger aliados feridos, envenenados ou que estão morrendo. Tanto o efeito de parar o tempo, como o efeito de diminuir seu fluxo, duram pela quantidade de minutos igual a intensidade do poder. O herói pode usar essa proeza para paralisar um oponente. Veja o poder **Paralisia**.

Proeza – Velocidade Temporal (4): Seu herói pode viajar a frente do tempo, cruzando distâncias como se ele tivesse Velocidade da Luz (da perspectiva do observador). Contudo, seu herói não ganha nenhuma outra regalia da Velocidade da Luz, a não ser cruzar rapidamente certas distâncias.

Controle Elétrico

Exemplos: Electro, Zzzax

Poderes Relacionados: Controle do Clima

Seu Herói pode atirar raios de energia elétrica até um limite da sua Intensidade de poder. No entanto, se o alvo estiver em contato com o Herói, ou o alvo estiver em contato com algum material condutor ou água que também estiver em contato com o Herói, o dano é aplicado a ele também.

Seu Herói pode gerar a energia aplicada neste poder de seu próprio ser ou retirá-la de alguma outra fonte, como linhas de alta tensão que tenham se partido. Neste caso, a Intensidade máxima do poder é igual à que a fonte dele possui. Para os propósitos desse poder, uma tomada teria Intensidade 1D, enquanto uma turbina pequena teria Intensidade 4D. Um gerador grande de energia teria intensidade 8D. Uma Usina de energia elétrica teria Intensidade 12D. No entanto, se a Intensidade da fonte de energia é maior do que a do Herói no poder do Controle da Eletricidade, a cada turno o Herói deve fazer uma *Teste de Força de Vontade*, resistido pela intensidade da fonte de energia. Se esta Ação falha, o herói "frita" e cai inconsciente.

O Herói também pode recarregar aparelhos elétricos e conduzir eletricidade pela água e outros meios condutores. Cobre, ferro e aço são condutores excelentes, enquanto prata e ouro são menos potentes. Enquanto o Herói tocar o meio condutor, todos os outros que também estiverem em contato com este meio serão afetados.

Limite – Constante (-1): Seu Herói sempre emite eletricidade, e qualquer um que toca o Herói sofre um dano igual à Intensidade do poder.

Limite - Não Condutor (-1): Seu Herói não pode agir como um condutor para a eletricidade usada de uma fonte, como uma tomada ou uma usina de energia. Ele pode apenas gerar este poder internamente.

Limite - Não Gerador (-1): Seu Herói não pode gerar eletricidade e não pode sugar pequenas quantidades de eletricidade do ambiente. Ele apenas pode manipular a eletricidade se estiver conectado a uma fonte de energia.

Proeza - Auxílio de Capacidade (2): Seu Herói ganha Auxílio de Capacidade, mas pode modificar apenas a Força.

Proeza - Absorção (2): Seu Herói ganha Absorção (de ataques elétricos). Ele pode absorver eletricidade a um nível equivalente à sua Intensidade de poder para evitar que elas atinjam outras pessoas e/ou objetos, ou guardar esta energia dentro de si para um ataque de toque ou outra Proeza, por um turno.

Proeza - Deslize em Arco (2): Seu herói pode ser conduzido por arcos, impulsos de eletricidade que permitem o Vôo enquanto o chão estiver dentro da distância de tiro. O Herói não pode fazer curvas fechadas ou pequenas pausas. Se o Herói "fritar" e/ou ficar inconsciente, ele cairá.

Proeza - Blecaute (3): Seu herói pode liberar toda a energia elétrica necessária para queimar aparelhos elétricos e eletrônicos que estejam dentro de uma distância de tiro pela duração de um turno. 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.

Proeza - Raios (4): Seu Herói pode invocar raios dos céus com um *Teste de Controle de Eletricidade*. Esta Proeza funciona apenas durante tempestades.

Proeza - Resistência à Eletricidade (3): Seu Herói ganha Resistência à Eletricidade (esta Proeza é altamente recomendada, uma vez que vários efeitos colaterais podem ser encontrados com este poder).

Proeza - Explosão (4): Seu Herói pode atingir todos que estiverem dentro de uma distância de tiro com uma explosão elétrica com Intensidade igual à do poder. Não só o Herói é afetado por este poder, mas como também não conseguirá usar seu poder até que tenha o número de PVs iniciais de volta.

Proeza - Animação Mecânica (4): O Herói pode comandar uma máquina para se deslocar e atacar à seu comando. Se a máquina não puder se mover por si, o herói pode dar um movimento limitado.

Proeza - Velocidade da Luz (4): Seu Herói ganha Velocidade da Luz se estiver deslizando sobre fios com potencial elétrico, como linhas de alta tensão, cabos de telefone e outros. Se o Herói tem Alteração de Tamanho, ele pode mudar seu tamanho para um elétron. Não há como se perder enquanto estiver nesta forma.

Proeza - Estocar Energia (4): Seu herói pode estocar qualquer Intensidade de eletricidade por qualquer período de tempo. Esta energia pode ser liberada toda de uma vez ou então por partes, diminuindo a Intensidade conforme esta vai sendo gasta. Esta estocagem leva um turno inteiro para ser completada.

Proeza - Campo Elétrico (4): Seu Herói pode temporariamente carregar seu corpo ou algum material condutor com uma quantidade de energia igual à Intensidade de seu poder. A carga dura de acordo com a duração do turno e libera sua energia ao toque. Se o herói está com seu corpo carregado, este efeito dura enquanto ele estiver concentrado. Isso é particularmente útil para carregar portas de metal, pisos, cadeiras, armas e outros com carga elétrica.

Controle Emocional

Exemplos: Psycho-Man, Enchantress, Devoto do Ódio

Poderes Relacionados: *Empatia, Controle da Mente, Feromônios*

Seu Herói pode controlar as emoções de outro fazendo um *Teste de Controle Emocional* (resistida pela Força de Vontade). Se a Ação for bem-sucedida, o Herói pode implantar emoções na vítima, podendo fazê-la sentir um pavor iminente, ser tomada por uma súbita paixão, ou sentir o que quer que o Herói deseje. Robôs e alienígenas sem elos com a espécie humana são imunes ao Controle das Emoções, mas animais com Inteligência 5 ou maior são afetados por este poder.

Apenas uma emoção de cada vez pode ser implantada em um alvo. As opções incluem medo, ira, amor, respeito, amizade, dúvida e prazer. O Herói deve reforçar o controle com outro *Teste de Controle de Emocional* (resistida pela Força de Vontade) se a emoção implantada for contra a natureza do alvo.

Limite - Emoção Reflexiva (-1): Seu herói pode apenas implantar uma emoção que ele já tenha sentido alguma vez.

Limite - Uma Emoção Apenas (-2): Seu Herói pode implantar apenas uma emoção, como o amor ou o ódio.

Proeza – Transmissível (2): Seu herói não precisa estar dentro da distância de tiro 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. Essa proeza é mais eficiente combinada com Alvos Múltiplos.

Proeza – Empatia (2): Seu herói ganha Empatia.

Proeza – Alvos Múltiplos (2): Seu Herói pode afetar qualquer número de pessoas que estiver escutando a sua voz. Uma simples pontuação de ação é gerada para todos os alvos, mesmo que a Força de Vontade de quem resiste varie a dificuldade.

Proeza – Emoções Prolongadas (3): Emoções que o herói implanta podem durar muito mais do que a duração do turno. Apesar da intensa da emoção sumir aos poucos, a emoção básica fica. Por exemplo, essa proeza pode fazer uma vítima continuar apaixonada pelo herói, ou sofrer sérias dúvidas sobre continuar sendo um herói ou vilão.

Proeza – Resistência ao Controle da Mente (3): Seu herói ganha Resistência ao Controle da Mente.

Controle Gravitacional

Exemplos: Gráviton, Vetor

Poderes Relacionados: Controle de Densidade, Controle Cinético

Esse poder altera as forças atrativas da gravidade, deixando-a maior ou menor. Se o herói reduzir a força gravitacional para 0, todos os indivíduos afetados ganham o poder de Salto. A gravidade da Terra é 2D, então, se o herói diminuir essa intensidade, todos numa distância de tiro ganham Vôo 1D (muitos planetas têm gravidades de diferentes intensidades).

Se o herói aumentar a força da gravidade, o alvo, ou todas as pessoas dentro de uma distância de tiro têm seus Atributos Físicos penalizados pela intensidade do Controle Gravitacional. Poderes que dependem da gravidade sofrem a mesma penalidade.

Proeza – Vôo (2): Seu herói ganha Vôo

Proeza – Campo Gravitacional (2): Fazendo objetos caírem no chão, o herói ganha um efetivo campo de força.

Proeza – Rajada de Impacto (2): Seu herói ganha Rajada de Impacto.

Proeza – Telecinese (2): Seu herói ganha Telecinese.

Controle Magnético

Exemplos: Magneto, Polaris

Poderes Relacionados: controle Gravitacional, Telecinese

Seu herói controla linhas de força magnética. O herói pode mover, moldar e controlar objetos metálicos que têm resistência igual ou inferior a intensidade do poder. Isso é como a *Telecinese*, mas apenas para objetos feitos de metal. Na categoria dos metais podemos incluir ferro, aço e adamantium, mas não metais preciosos (que não enferrujam) como cobre e ouro. O herói pode repelir ou atrair esses objetos entre si fazendo um *Teste de Controle Magnético*.

Heróis com Controle Magnético podem projetar raios de força magnética através de um *Teste de Controle Magnético* (resistida pela Agilidade), mas não poderá fazê-lo se estiver numa distância de golpe.

Proeza – Animação (2): Seu herói ganha Animação

Proeza – Sentido de Direção (1): Conseguindo sentir o campo magnético da Terra, o herói pode imediatamente ganhar um sentido de onde ele está em relação aos pólos da Terra.

Proeza – Vôo (2): Seu herói ganha Vôo.

Proeza – Detecção de Energia (3): Seguindo as flutuações das linhas de energia magnéticas, o herói pode detectar energia. O herói pode identificar o tipo de geral da energia (Raios-X, luz, nuclear, etc.) com um *Teste de Controle Magnético*, e pode seguir a trilha desse tipo específico de energia.

Proeza – Armadilhas (3): Seu herói pode “empacotar” um oponente com placas de metal se tiver sucesso num *Teste de Controle Magnético* (resistida pela Agilidade). Se essa ação tiver sucesso o herói pode escolher entre simplesmente imobilizar a vítima ou causar danos enquanto tenta esmagar a vítima.

Proeza – Campo de Força (2): Seu herói ganha Campo de Força.

Proeza – Manipulação de Objetos Sem Ferro (2): O poder de seu herói afeta objetos sem ferro como prata, alumínio e vibranium.

Proeza – Manipulação de Objetos Não-Metálicos (3): O poder de seu herói afeta objetos que não tem metal (como plástico ou vidro) através da manipulação do campo magnético da Terra.

Proeza – Montagem Rápida (4): Seu herói pode rapidamente montar qualquer dispositivo que poderia construir normalmente. Essa proeza requer um *Teste de Inteligência* para criar esse dispositivo em um turno. Os materiais para fazer esse dispositivo devem estar todos dentro de uma distância de tiro, no máximo.

Proeza – Rajada de Impacto (3): Seu herói pode usar o poder para abalar criaturas orgânicas vivas, interrompendo magneticamente seu coração ou sistema nervoso. Isso é equivalente a Bomba de efeito Moral.

Proeza – Telecinese (5): Seu herói ganha Telecinese, afetando todos os objetos, e não apenas os objetos que contém ferro.

Proeza – Esculpir (5): Seu herói pode esculpir máquinas sem consciência. Se for atacar uma máquina consciente com esse poder, o herói precisa fazer um *Teste de Controle Magnético* para causar danos nela (resistida pela Força de Vontade). Se a máquina for reduzida a 0 pontos de vida, ela vai precisar ser reprogramada ou vai necessitar de uma nova fonte de energia.

Controle Sônico

Exemplos: Siryn, Garra Sônica.

Poderes Relacionados: Controle da Luz, Sonar.

Seu herói pode amplificar, enfraquecer, e focar o som existente. Se o herói aumentar o som e inundar uma sala com barulho, ou cortar totalmente a emanção e ondas sonoras, os heróis não poderão se comunicar uns com os outros, a não ser que tenham alguma forma de telepatia. Os jogadores podem falar com o Narrador, desde que não comuniquem suas intenções aos outros jogadores.

O som ambiente de um escritório normal, é de intensidade 1D, enquanto que um estádio num concerto de rock tem intensidade 4D. Um estouro sônico causado pelo Vão acima da velocidade do som, é de intensidade 8D, e uma gigantesca explosão gera um som de intensidade 12D.

Limite – Freqüências Danosas (-1): Seu herói pode ser atacado por certas freqüências de som. Quando o herói ouvir essas freqüências, elas agirão como se fossem ataques de intensidade 4D.

Limite – Apenas Sons Altos (-1): Seu herói não consegue diminuir o volume de uma área, apenas aumentá-lo.

Limite – Apenas Sons Baixos (-1): Seu herói não consegue aumentar o volume de uma área, apenas diminuí-lo.

Proeza – Absorção (2): Seu herói ganha Absorção (de som).

Proeza – Eco (2): Seu herói pode duplicar qualquer som, permitindo-o imitar vozes e outros sons.

Proeza – Campo de Força (2): Seu herói fazer subir um Campo de Força Sônico pessoal.

Proeza – Pancada Sônica (2): Seu herói ganha o Poder Pancada Sônica.

Proeza – Resistência ao Som (2): Seu herói ganha Resistência ao Som, incluindo ataques sônicos, ou qualquer outro que possa causar surdez.

Proeza – Sonar (2): Seu herói ganha Sonar.

Proeza – Vão Sônico (4): Seu herói ganha Vão 4D.

Proeza – Grito Sônico (3): Seu herói ganha o poder Grito Sônico.

Proeza – Hipnose (4): Seu herói ganha Hipnose.

Proeza – Formas Sônicas (4): Seu herói pode criar objetos semi-sólidos, com resistência material iguais a intensidade do poder. Apesar do som ser normalmente invisível, as criaturas e objetos são visíveis.

Proeza – Vibração Sônica (4): Seu herói ganha Desintegração, com o limite de Apenas Romper.

Proeza – Corpo Sônico (5): Seu herói se torna uma criatura de puro som. Enquanto estiver nessa forma, o herói tem 0 de Força, e consegue Invulnerabilidade a ataques cinéticos, ou outros ataques físicos. O herói também adquire Rajada de Energia, e pode explodir, afetando a audição de todos numa distância de tiro, se ele também aceitar sofrer os danos (ignorando todas as defesas). Corpos Sônicos sofrem o dobro de danos de ataques baseados no som.

Proeza – Elementos Sônicas (5): Seu herói pode criar seres sônicos, enquanto seu herói estiver criando um elemento, nenhum dos outros elementos do herói pode fazer alguma coisa. Só pode ser criado no máximo um ser por cada nível de intensidade. O herói deve se concentrar para controlar esses seres, e se o herói ficar inconsciente, eles se dissiparão no final de cada turno. Essas criaturas têm o valor da FOR, DEX, AGI e CONS igual a intensidade atual do poder, e permanecem enquanto o personagem se concentra nelas. Uma vez que o herói encerre a concentração ou perca a consciência, os elementos se dissiparão no final do turno. O herói pode criar um número de seres iguais ao seu valor de intensidade. Ex.: Eu tenho intensidade 3D então posso criar no máximo 3 seres que terão For-3D, Dex-3D, Agi-3D, Cons-3D, Int-3, Will-3, Per-3D, Car-3, como são golens e não terão espíritos, seus atributos mentais como Inteligência, Força de Vontade e Carismas serão os mínimos e iguais ao seu nível de intensidade. Apesar do som ser normalmente invisível, as criaturas e objetos são visíveis.

Conversão de Energia

Exemplos: Cristal

Poderes Relacionados: Absorção, Refração de Energia.

Seu herói pode mudar uma forma de energia em outra. O herói pode fazer isso através da intensidade do poder de Conversão de Energia. As formas de energia precisam ser decididas no início. A energia convertida pode ser drenada do ambiente (presumindo que exista essa energia no meio) ou de um ataque direcionado para o herói.

Proeza – Controle de Conversão (3): Seu herói ganha um Controle de poder ligado com as formas de energia alteráveis. Esse controle é possível apenas quando a origem da energia está disponível e convertida.

Corrosão

Exemplos: Styx, Homem Coisa

Poderes Relacionados: Veneno, Escavação

Seu herói tem um ataque corrosivo, ácido ou de apodrecimento que podem causar decadências e destruição.

A corrosão também pode danificar objetos, dissolvendo a força (resistência) do material. A corrosão inflige a intensidade do poder em danos no objeto, e se qualquer dano conseguir atingir os pontos de resistência do material, os pontos adicionais reduzem a IP do material. Se os danos excederem a resistência do material, esse objeto é destruído. Então se uma intensidade ácida de 4D atingir uma placa de metal com IP 5 ela se defende jogando 1D para cada ponto de IP, o dano que ultrapassa a defesa penaliza o IP e se for maior que seu valor a destroi.

Se for atacar um ser humano diretamente ele o enfraquece o herói joga sua intensidade de poder e o que excede sua constituição, a penaliza sua constituição e seus pontos de vida.

Limite – Sensível a Emoções (-2): Os danos são dados apenas às criaturas vivas que guardam emoções particulares como o medo.

Limite – Sensível a Materiais (-3): Os danos são dados a apenas um tipo particular de material, como madeira ou carne.

Proezas – Missil Corrosivo (2): Seu herói pode lançar um ataque corrosivo numa distância de tiro. Se ele errar, ainda assim vai atingir alguma coisa.

Proezas – Resistência a Corrosão (3): Seu herói tem resistência a corrosões.

Cristalização

Exemplos: Cristal, Diamante

Poderes Relacionados: Conversão de Energia, Controle de Luz, Controle de Terra

Seu herói pode transformar e criar substâncias em cristal, os cristais que seu herói cria possuem resistência material igual ao nível de intensidade. Seu herói pode controlar cristais, fazendo-os brotar da terra como um ataque, com um *Teste de Cristalização*..

Proezas – Penas (2): Seu herói pode criar estacas de cristais em seu corpo, assim ganha as habilidades do poder Espinhos.

Proezas – Prisão (4): Seu herói pode prender oponentes dentro de Sarcófagos de Cristal, com um *Teste de Cristalização* (resistida pela agilidade).

Proezas – Garras (2): Seu herói ganha o poder Garras.

Proezas – Armadura Corporal (3): Seu herói ganha Armadura Corporal.

Proezas – Coloração (4): Seu herói pode utilizar seu poder de refração da luz, para mudar as cores de coisas, assim ganhando Camuflagem.

Proeza – Laser (2): Seu herói pode concentrar a energia da luz em um feixe de raio laser concentrado, que causa dano igual a sua intensidade de poder vezes 5, um herói com intensidade 3D causará um dano de 15 pontos.

Proezas – Arma Corporal (3): Seu herói ganha Arma Corporal.

Proezas – Formas Cristalinas (4): Seu herói pode criar objetos com resistência material, igual a intensidade do poder.

Dentes

Exemplos: Dentes de Sabre, Venom

Poderes Relacionados: Garras, Chifre, Penas.

Seu herói tem os dentes, ou a estrutura mandibular avantajadas. A intensidade desse poder se refere ao danos dos Dentes, que nunca poderá ultrapassar a intensidade 5D. Poucos heróis têm armas naturais acima da intensidade 3D.

Proeza – Consumo (4): Se o herói quiser destruir um objeto apenas mordendo-o, ele poderá engolir esse objeto sem nenhum efeito maléfico.

Desintegração

Exemplos: Homem Molecular, Sersi

Poderes Relacionados: Transmutação

Seu herói pode converter matérias inorgânicas em energia. Isso é tratado como um ataque normal, exceto pelo fato de que só funciona se o total de danos for maior do que a força do material (resistência), para isso considera-se que um material possui um valor de Pvs iguais ao seu IP vezes 6, se este total de danos for destruído no ataque, nesse caso, o objeto é destruído. A destruição ocorre ao final do turno.

Contra matérias conscientes, mas inorgânicas, a Desintegração não precisa apenas superar a defesa do alvo, mas precisa infligir dano suficiente para reduzir a saúde do alvo a 0 PVs. Nesse caso, o alvo some no fim do turno. De outra forma, não surte efeito algum.

Limite – Apenas Romper (-2): Seu herói não pode reduzir matéria inorgânica à pura energia, mas consegue reduzir a fragmentos muito pequenos.

Proezas – Desintegração Temporária (2): Qualquer coisa que o herói desintegrar, irá se regenerar depois de uma duração de uma rodada.

Proezas – Raio Desintegrador (3): Seu herói consegue atirar um raio de desintegração de uma distância de tiro.

Proezas – Reintegração (3): Seu herói pode reintegrar qualquer coisa que ele desintegrar.

Proezas – Localizar e Desintegrar (4): Seu herói pode destruir os átomos de um alvo ao invés do alvo inteiro. Se uma criatura consciente inorgânica for o alvo, ela sofre dano igual a porcentagem que lhe for desintegrada, arredondando para baixo (por exemplo, se o alvo tiver 27% do seu corpo desintegrado, sofrerá danos de 27%, mas arredondando-se para baixo, sofrerá apenas 20% de danos)

Despertar de Imagens

Exemplo: Moonstar

Poderes Relacionados: Ilusão, Animação

Seu herói pode animar ilustrações de duas dimensões (2D, como desenhos ou fotos que só têm altura e largura), fazendo-as se tornarem objetos de três dimensões (3D, como as pessoas normais, que tem largura, altura e profundidade.) completamente operantes. As ilustrações animadas têm tamanho,

habilidades e poderes de acordo com o que pode ser visto na figura. No entanto, nenhum poder ou habilidade da imagem pode exceder a intensidade do poder de Despertar de Imagens do herói. Nenhum poder adicional pode ser dado à figura, a não ser que na imagem de onde ela se originou o poder esteja sendo mostrado. Em outras palavras, animar a foto da Mulher Invisível não fornecerá o Campo de Força ou Invisibilidade, a não ser que um desses poderes esteja sendo mostrado (mas afinal, como você pode mostrar invisibilidade numa foto?).

Nas mãos de um herói que tenha a Perícia Arte, o Despertar de Imagens se torna uma arma devastadora. Desenhar e animar a figura de Ultron soltando uma rajada de energia, por exemplo, pode ser algo muito útil nesse poder. Esse poder ainda pode animar personagens da tela da TV, abrindo a possibilidade de animar monstros de filmes, heróis de desenhos e muitas outras coisas.

Figuras animadas têm a duração de um turno. Depois eles se dissipam, retornando ao seu local original, e não poderão ser re-animados durante o período de 24 horas. As figuras também se dissipam se elas forem destruídas.

Para propósitos de um jogo de RPG, você pode trazer os desenhos (a origem das imagens) para a mesa de jogo. É claro que se você começar a bancar o ridículo com esse poder, o Narrador é capaz de obrigá-lo a trazer os desenhos.

Limite – Apenas uma Origem (-2): Seu herói pode animar desenhos de apenas uma limitada origem, como um livro de zoologia ou um maço de cartas.

Proeza – Animar Sonhos (3): Seu herói pode produzir imagens sólidas do medo ou desejo mais profundo de alguém. A menos que o herói use essa proeza em si mesmo, o resultado é imprevisível. Se o herói retirar a imagem da mente de um outro herói, o Narrador pode vetar o que o jogador disser que for o maior desejo ou medo do herói (ou seja, o Narrador pode negar que o maior medo do Homem Aranha sejam aranhas, então ele diz qual é o maior medo dele, e só então a imagem é retirada de sua mente).

Proeza – Animação de Texto (3): Seu herói pode animar imagens a partir de um texto descritivo da figura.

Proeza – Imagem Duradoura (4): Imagens criadas pelo herói podem durar por um longo tempo depois que ele parar de se concentrar. A imagem continuará a se comportar como antes. Se a imagem for atacada, ela desaparece.

Detecção

Exemplos: Cérebro, Quasar, Sentinelas

Poderes Relacionados: Sentido de Perigo, Sentidos Ampliados, Telepatia

Seu herói consegue detectar certos tipos de energia. O herói precisa ter ao menos uma proeza para usar esse poder. Esse poder é limitado ao campo visual, a menos que o herói também tenha Mentalização (PES). Normalmente, você precisa acionar a Detecção para saber se alguma coisa está presente. O Narrador não tem a necessidade de falar o que está para aparecer, a não ser que você pergunte.

Proezas – Detecção Astral (2): Seu herói 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 de Detecção* determina se o herói consegue ou não reconhecer a forma astral que vê.

Proezas – Detecção Temporal (1): Seu herói pode identificar a energia peculiar de cada período temporal. Com um *Teste de Detecção* o herói pode saber que dia é a qualquer momento, em qualquer época.

Proezas – Detecção Dimensional (2): Seu herói pode captar o fluxo de energia de cada dimensão, e com um *Teste de Detecção* poderá saber quando está num plano desconhecido.

Proezas – Detecção de Energia (3): Seu herói consegue identificar ondas de energia. O herói consegue identificar o tipo geral de uma energia (Raios-X, luz, nuclear, etc.), e pode seguir a trilha energética de um tipo específico.

Proezas – Detecção Maligna (2): Seu herói pode detectar demônios e espíritos malignos em pessoas e objetos. Se o alvo tiver uma motivação do Mal (Destruidor, Ganância, Vingança e Dominação do Mundo), o herói irá saber. “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 Narrador tem a palavra final sobre quando uma pessoa manifesta seu lado maligno.

Proezas – Detecção de Mentira (2): Seu herói pode detectar mentiras através de um *Teste de Detecção* (resistida pela Força de Vontade). Se esse poder for usado contra um herói, o jogador pode ficar relutante em dizer ao outro jogador ou ao Narrador se ele está mentindo. Se o Narrador suspeitar de que mesmo depois do uso desse poder, o jogador continuar mentindo, ele poderá impor um bônus de resposta negativa.

Proezas – Detecção de Vida (2): Seu herói consegue dizer quando criaturas vivas estão por perto, através de um *Teste de Detecção*. Você poderá declarar a ação em qualquer turno que um ataque surpresa for declarado.

Proezas – Detecção de Ilusão (3): Seu herói pode ignorar ilusões fazendo um *Teste de Detecção*.

Proezas – Detecção de Invisibilidade (3): Seu herói consegue ver qualquer coisa invisível.

Proezas – Detecção de Magia (3): Seu herói pode detectar magias. Quando a magia estiver como uma força em volta de seu herói, ele fará um *Teste de Detecção*. Um resultado *Teste Normal* indica que o herói percebe magia na área normal (da sua linha de visão). Um resultado *Teste Difícil* permite que o herói saiba que tipo de magia esta sendo conjurada.

Proezas – Detecção Mutante (3): Seu herói esta em sintonia com um tipo específico de radiação mental que emana apenas dos mutantes. Um *Teste de Detecção* pode achar um mutante em específico.

Proezas – Detecção Psíquica (3): Seu herói está em sintonia com uma radiação mental fora do comum, e fazendo um *Teste de Detecção* poderá detectar o uso de habilidades paranormais (não mágicas), incluindo a leitura de mentes, controle da mente e ataques psíquicos.

Proezas – Localização (3): Seu herói pode localizar um ou mais indivíduos conhecidos, simplesmente fazendo um *Teste de Detecção*. Qualquer poder de Controle da Mente ou Telepatia pode afetar o indivíduo que estiver numa distância muito grande.

Distorção da Realidade

Exemplos: Feiticeira Escarlata, Franklin Richards.

Esse poder extremamente poderoso permite que seu herói altere as forças da realidade, permitindo que os mais improváveis – mas não impossíveis – eventos aconteçam. Nas intensidades mais baixas, esse poder permite que o herói mecha com as probabilidades, enquanto que nas intensidades mais altas, o herói pode confiantemente, mudar a realidade em volta de si de acordo com a própria vontade. Distorção da Realidade não pode ser adquirida numa intensidade menor que 3D.

Uma Vez a cada turno você pode propor que um evento dramático ocorra dentro de uma distância de tiro. O Narrador então decide se o evento é lógico na situação atual, e se for, o evento ocorre. Se não for, o herói fica nas mãos do destino. Isso acontece quando sua explicação é vaga, como por exemplo fazendo um evento de “Aceitação Cautelosa” com um meteoro vindo do espaço.

É claro que as probabilidades são arriscadas. O Narrador joga os dados e a Distorção de Realidade é usada, e algum efeito, normalmente desastroso, acontece. Por exemplo, a sobrecarga no visor do Ciclope o faz soltar rajadas de tiros muito abertas, acertando a todos na sala, inclusive seu herói, ou então a parede que estava para desabar suporta os danos, e o que cai é o teto.

Nas mãos de um personagem representado pelo Narrador, esse poder permite que o Narrador faça um evento dramático sempre que quiser, Na presença de tal personagem, os heróis devem ficar esperando que qualquer coisa aconteça.

Na intensidade 8D ou maior, esse poder permite que o herói realmente distorça a realidade. O herói pode impor novas realidades na realidade atual, causando terremotos e criando cidades cheias de pessoas. Essa é uma habilidade incrivelmente poderosa, e é melhor ser deixada nas mãos de um personagem do Narrador.

Limite – Apenas Eventos Destrutivos (-1): Seu herói nunca consegue fazer nada de bom acontecer. Isso não significa que seu herói não possa tirar proveito da destruição causada pelo poder.

Limite – Apenas Coisas Inanimadas (-1): Seu herói só pode afetar objetos inanimados com esse poder.

Proeza – Bolha de Realidade (3): Seu herói pode criar uma bolha de realidade distorcida em volta de alguém. O indivíduo está sujeito as leis e restrições do pequeno novo universo que agora o cerca.

Dreno Vital

Exemplos: Drácula, Ceifador

Poderes Relacionados: Absorção

Isso é um toque de ataque de vampiros, que permite o herói drenar a energia vital do oponente, através de sucção de sangue ou de algum outro tipo de ataque de energia. O herói deve fazer um *Teste de Dreno Vital* (resistida pela Constituição), com a Constituição agindo como defesa, o herói ganha um número de PVs iguais ao que absorve de seu oponente, e o oponente recobra um PV por dia (o herói não pode possuir mais PVs que seu valor total).

Proeza – Dreno Cerebral (3): Ao invés de seu herói drenar Saúde (PVs), o ataque drena Inteligência. Supondo que o ataque tenha sucesso, a vítima subtrai sua Força de Vontade dos danos. O dano remanescente é subtraído da Inteligência da vítima. A vítima recupera 1 ponto de Inteligência a cada hora, (pode ser acrescido ao atributo do herói um valor que seja no total, igual a sua intensidade de Poder).

Proeza – Dreno Remoto (4): De alguma maneira (através de dardos, tentáculos, etc) seu herói consegue drenar a saúde das vítimas a distância. O ataque pode ser tentado a uma distância de tiro.

Proeza – Vampirismo Psíquico (4): Ao invés de drenar Saúde (PVs), seu herói drena Força de Vontade. Supondo que o ataque tenha sucesso, a vítima subtrai sua Força de Vontade dos danos. O dano remanescente é subtraído da Força de Vontade da vítima. A vítima recupera 1 ponto de Força de Vontade a cada hora (pode ser acrescido ao atributo do herói um valor que seja no total, igual a sua intensidade de Poder).

Proeza – Recuperação Vagarosa (5): O dreno não pode remediar da maneira normal. Apenas depois de uma semana ou mais os turnos os PVs retornarão.

Proeza – Controle Telepático (5): Até a vítima voltar a ter toda a sua saúde total, o herói pode falar telepaticamente com ela, e ainda pode controlar suas ações através de um *Teste de Força de Vontade* (resistida pela Força de Vontade).

Proeza – Lentidão (3): Ao invés de seu herói drenar Saúde (PVs), o ataque drena Agilidade. Supondo que o ataque tenha sucesso, a vítima subtrai sua Força de Vontade dos danos. O dano remanescente é subtraído da Agilidade da vítima. A vítima recupera 1 ponto de Agilidade no início de cada hora (pode ser acrescido ao atributo do herói um valor que seja no total, igual a sua intensidade de Poder).

Proeza – Renascimento Vampírico (10): Se o herói fizer alguma vítima morrer, essa vítima poderá retornar da morte. Se algum herói se transformar em vampiro, ele se tornará um personagem controlado pelo Narrador.

Proeza – Fraqueza (3): Ao invés de seu herói drenar Saúde (PVs), o ataque drena Força. Supondo que o ataque tenha sucesso, a vítima subtrai sua Força de Vontade dos danos. O dano remanescente é subtraído da Força da vítima. A vítima recupera 1 ponto de Força no início de cada hora (pode ser acrescido ao atributo do herói um valor que seja no total, igual a sua intensidade de Poder).

Duplicação

Exemplos: Homem Múltiplo

Poderes Relacionados: União, Ilusão

Seu herói consegue fazer duplicatas exatas de si mesmo que tem a duração de uma rodada. Cada duplicata é uma cópia exata do herói, com todos os poderes e proezas. Contudo cada duplicata tem divididos os pontos de vida e de intensidade do herói. Você não joga com as duplicatas, ao invés disso são controlados pelo Narrador, ele marca o quanto de dano você recebe, e tira um valor igual dos personagens controlados pelo Narrador.

Para ativar esse poder, deverá ser gasta uma ação, onde a duplicata aparecerá como uma ação contingente. As duplicatas permanecem até que o herói caia inconsciente ou faça uma ação para reabsorvê-los. As duplicatas são capazes de agir e pensar independentemente, mas têm uma ligação mental com o criador. Se uma duplicata está ferida ou sendo atacada, os outros saberão disso.

Intensidade	Duplicatas Máximas
1D	3
2D	6

3D	9
4D	12
5D	15
6D	18

Duplicatas desaparecem quando vão numa distância além do alcance de sua intensidade. Seu herói pode absorver as duplicatas, ganhando o conhecimento que a duplicata teve quando estava separada. Se um herói absorve mais do que uma duplicata num mesmo turno, ou se uma duplicata é morta, o herói original deve se suceder num *Teste de Força de Vontade* ou irá desmaiar pela duração de uma rodada.

Limite – Duplicatas Futuras (-2): Seu herói pega duplicatas do seu próprio futuro. Se uma duplicata morre, o herói deve se suceder num *Teste de Força de Vontade* ou ficará paralisado de medo. Isso continua até que o herói tenha sucesso nessa ação.

Proezas – Duplicatas Vivas (3): As duplicatas são vivas e têm sua própria personalidade. Se uma Duplicata morre, a intensidade do poder de Duplicação cai 1 ponto.

Proezas – Copiar Objetos (4): Seu herói pode duplicar alguns objetos, que estiverem com ele, quando ele se duplicar.

Proezas – Curar Reabsorvendo (5): Seu herói pode tentar uma ação para reabsorver suas duplicatas na tentativa de se curar. Toda duplicata saudável (com seus pontos de vida completos) reabsorvida retorna todos seus pontos de vida ao normal.

Proezas – Multiplicação de Objetos (8): Seu herói pode multiplicar objetos, até o máximo de peso da sua intensidade. Objetos muito específicos e raros terão uma penalidade maior.

Proezas – Duplicação de Pessoas (10): Seu herói pode fazer duplicatas de outras pessoas que iriam ficar presentes por um numero de turnos, iguais a intensidade de poder, se a duplicata tiver outros poderes, eles serão duplicados até a intensidade da duplicação. As duplicatas não terão personalidade e serão totalmente obedientes ao duplicador.

Duplicação de Objetos

Exemplo : Homem Absorvente

Poderes Relacionados: Absorção, Transformação Corporal, Duplicação de Poder.

Seu herói pode duplicar propriedades físicas de objetos ou de energia concentrada, se apropriando do bônus de defesa e da força do material tocado. Essa apropriação tem a duração de uma rodada. A força ou defesa (IP) do material ou a intensidade do material duplicado não pode exceder a intensidade do poder do herói, se isso acontecer o menor valor será usado. Quando um herói que possui este poder toca em objeto de madeira (IP 6), ele pode, com um teste de intensidade, adicionar FR + 6 e IP +6, mas para isso ele deve ter intensidade igual ou maior que a resistência do material, se o herói tivesse apenas intensidade 3, o bônus seria diminuído pela capacidade da intensidade, ou seja 3.

Se um objeto duplicado contém energia (como uma fornalha ou uma arma encantada) as propriedades energéticas também devem ser absorvidas. A energia absorvida se manifesta a partir do corpo do herói, mas não pode ser efetivamente manipulada. Se o herói tocar uma fornalha, ele se torna vermelho e quente, e brilha de acordo com o calor da fornalha, mas não pode criar rajadas de energia ou usar essas energias.

Materiais duplicados não sólidos (como água) tem um efeito similar a Transformação Corporal, e o herói poderá então manipular seu corpo transformado. Esse poder não permite o controle de substâncias ou energia, e nem o protege de ferimentos (veja Absorção).

Limite – Apenas uma Forma (-2): Seu herói pode duplicar somente alguns tipos específicos de forma, como madeira ou eletricidade.

Proeza – Forma Duplicável (2): Seu herói pode assimilar a forma do objeto tocado em seu próprio corpo, então se o herói tocar numa espada, ele terá um braço que se assemelha a uma lâmina.

Proeza – Objeto Passivo (2): Seu herói pode banhar um objeto (normalmente um tipo específico) com o poder de duplicação, fazendo esse objeto se transformar quando o herói também se transformar, ou quando ele quiser.

Duplicação de Poder

Exemplos: Super Adaptóide, Mímico

Poderes Relacionados: Roubo de Poder.

Onde o poder de Imitação permite ao herói duplicar a aparência de outro, esse poder permite ao herói copiar os atributos e poderes básicos. Esse poder se limita a características inatas, e não àquelas que foram concedidas através da tecnologia. O herói faz um *Teste de Duplicação de Poder*, resistida pela maior pontuação de atributos ou de poder. Se o herói falhar, ou se algum atributo ou poder exceder a intensidade de Duplicação de Poder (Duplicação de poder 2D, contra uma Força 16, por exemplo), a próxima declaração do herói usando a Duplicação de Poder deve ter uma *Teste de Força de Vontade*, para que ele evite ser nocauteado e ficar inconsciente pela força do tranco do poder.

Se o herói tiver sucesso na sua ação, ele ganha as habilidades do oponente, apesar de continuar com qualquer atributo maior que a do oponente (Por exemplo, se o herói tem 16 de Força e duplica os poderes de alguém com 10 de Força, o herói continua com o seu 16 de Força). O herói não pode usar nenhuma dessas novas características antes do próximo turno. Enquanto o herói usa o poder copiado, o oponente que foi copiado também poderá usá-lo.

Poderes duplicados têm a duração de uma rodada. Heróis com Duplicação de Poder normalmente pegam algumas características físicas do alvo. O poder de Duplicação, permite que use como valor de habilidade do poder copiado a própria habilidade da Duplicação.

Limite – Apenas Atributos (-1): Seu herói só pode duplicar os atributos básicos. Não pode duplicar perícias, nem poderes. Esse limite pode ser bem mais limitado se reduzir a influência do poder a apenas uma habilidade.

Limite – Sobreposição (-1): As habilidades, poderes e perícias do seu herói são sobrepostas por aquelas roubadas do alvo, incluindo a própria Duplicação de Poder. Nenhuma das características originais podem ser usadas até que as duplicadas desapareçam.

Limite – Apenas Poderes (-1): Seu herói só pode duplicar superpoderes. Não pode duplicar nem atributos ou perícias. Esse limite pode ser bem mais limitado se reduzir o número de poderes que podem ser copiados.

Limite – Apenas Perícias (-1): Seu herói pode duplicar apenas Perícias. Não pode duplicar nem atributos e nem poderes. Esse limite pode ser bem mais limitado se reduzir o número de perícias que podem ser copiados.

Proeza – Imitação (2): Seu herói ganha Imitação. Ele só poderá ser usado juntamente com a Duplicação de Poder.

Proeza – Duplicação Mecânica (3): Seu herói ter acesso aos traços artificiais, além das inatas. Dessa forma ele poderá duplicar poderes de robôs, computadores, armaduras, poderes artificiais (ganhos através da ciência), entre outras coisas.

Empatia

Exemplos: Topázio

Poderes Relacionados: Controle Emocional, Telepatia

Empatia é muito similar a Telepatia, mas registra emoções ao invés de pensamentos. Um *Teste de Empatia* (resistida pela Força de Vontade da vítima, se ela quiser esconder suas emoções), permite que o herói saiba o estado emocional do alvo, mas não a causa dele. Detectar emoções de robôs e alienígenas é no mínimo uma atitude desafiante. Esse poder pode ser bloqueado por um alvo que também tenha o poder de Empatia, ou por alguém que esteja sob o poder do controle Emocional.

O herói que tem esse poder pode também detectar mentiras, fazendo um *Teste de Empatia Fácil* (resistida pela Força de Vontade). Se esse poder for usado contra outro herói, o jogador pode ficar relutante em dizer ao outro jogador ou ao Narrador se ele está mentindo ou não. Se o Narrador pensar que o jogador não está falando a verdade, ele pode certamente dar um bônus de resposta negativa no final da aventura.

Proezas – Transmissão de Empatia (2): Seu herói pode transmitir seus estados emocionais a qualquer um dentro de uma distância de tiro. O herói deverá fazer um *Teste de Empatia* para transmitir a qualquer um no mundo.

Proeza – Resistência ao Controle da Mente (2): Seu herói ganha Resistência ao Controle da Mente.

Escalar Paredes

Exemplos: Homem Aranha, Venom

Poderes Relacionados: Garras, Arremesso de Corda

Seu herói pode se mover pelas paredes e teto, como se estivesse no chão. A intensidade indica o quão forte é a adesão (ou o mecanismo usado pelo jogador, podendo ser ventosas, extremidades de sucção, campo de força atômico, etc.). O herói usará a intensidade para grudar, de acordo com a superfície escorregadia. Se a superfície estiver em declive, é mais fácil de escalar, reduzindo a dificuldade em um nível. Se a superfície for extremamente lisa, aumente em um nível a dificuldade de escalar. Um herói com a perícia em Escalada pode diminuir em um nível de dificuldade da escalada.

Superfície	Dificuldade
Rochas com apoio	Teste Fácil
Concreto ou tijolos	Teste Normal
Vidro ou Aço	Teste Normal (com Dificuldade Elevada)
Superfície coberta com óleo	Teste Difícil
Superfícies não aderentes	Teste Difícil (com Dificuldade Elevada)
Superfícies completamente lisas	Teste Impossível

Limite – Apenas uma Superfície (-2): Seu herói só pode escalar um tipo de superfície

Proeza – Garras (2): Seu herói ganha Garras. Isso significa que em qualquer lugar que ele tente escalar, a superfície é danificada pelas garras.

Proeza – Banhar com Poder (3): Seu herói pode permitir que um número de pessoas, igual a intensidade do poder, escale paredes como ele.

Escavação

Exemplos: Os subterrâneos do Toupeira.

Poderes Relacionados: Garras, Corrosão.

Seu herói pode se mover sob o solo, cavando um túnel. Ele se move pela terra como se estivesse sobre ela, mas andar um pouco mais devagar se estiver cavando um túnel bem feito para que outros possam segui-lo em segurança (senão o túnel desabar logo atrás do herói). O personagem poderá cavar materiais de menor densidade (Força) que a intensidade do poder, mas não poderá cavar aqueles que forem mais resistentes.

Proezas – Senso de Direção (1): Se herói não perde o senso de direção embaixo da terra.

Proezas – Consumo de Terra (2): Seu herói consome e desintegra a terra conforme a atravessa.

Proezas – Velocidade da Luz (3): Seu herói ganha Velocidade da luz quando cava sob a terra.

Espinhos

Exemplos: Sabra

Poderes Relacionados: Armadura Corporal, Dentes, Garras, Chifre.

A pele de seu herói tem penas ou espinhos, parecidos com a de um porco-espinho. As penas (ou espinhos, ou seja lá o que for) têm resistência material igual a intensidade do poder, e causa danos iguais a intensidade do poder.

Os Espinhos concedem um tipo de Armadura Corporal especial. Elas não protegem o herói de ferimentos, mas qualquer um que o ataca com socos, ou armas naturais, sofrem danos iguais a intensidade do poder de Espinhos (menos a defesa do oponente).

Limite – Munição Limitada (-2): Depois de atacar com as penas, mas seu herói tem uma munição natural limitada (penas ou espinhos), igual a intensidade do poder e precisa esperar 24 horas para que elas se regenerem.

Proeza – Artilharia (2): Seu herói pode dar uma rajada de “tiros” de penas (ou espinhos), até uma distância de tiro. O herói também pode se usar desses “tiros” para prender objetos num lugar, como a capa de um oponente.

Explosão

Exemplos: Dinamite, Gambit.

Poderes Relacionados: Rajada de Energia, Rajada de Impacto

Seu herói pode intensificar as forças cinéticas de objetos fazendo com que explodam, se um objeto explodir ele causará sua intensidade total de danos em todos que estejam em intensidade em metros de raio do objeto, e o dano de intensidade será diminuído, em 1D a cada metro de raio de distância. As explosões são danos especiais e não como se defender totalmente, e cuidado, pois se o herói e seus aliados estiverem perto da área de explosão eles também sofreram o dano.

Limite – Apenas ao Toque (-1): Seu herói só pode causar explosões carregando energeticamente objetos e não poderá criar cargas cinéticas.

Limite – Apenas Carga Energética (-1): Seu herói não pode carregar objetos, só poderá criar cargas cinéticas.

Proezas – Carga Energética (3): Se herói pode criar cargas de energia explosivas, elas funcionam como granadas.

Proezas – Inflamável (3): Seu herói pode fazer com que a energia de suas explosões sejam inflamáveis e assim causará dano por fogo.

Proezas – Bomba Relógio (4): Seu herói ao criar bombas pode determinar o tempo exato da explosão.

Proezas – Bomba de Efeito Moral (4): Seu herói cria bombas, mas para os seus danos se utiliza e regra de rajada de Impacto.

Proezas – Contador (4): Se herói pode atrasar a explosão um número de turnos, iguais a sua intensidade.

Proezas – Controle Explosivo (5): Se herói pode fazer que qualquer objeto ou carga exploda apenas quando quiser, mas ele deve estar perto do objeto carregado energeticamente.

Proezas – Campo Explosivo (5): Se herói criar um campo de explosão envolta de si, assim todos envolta do herói sofrerão sua intensidade de dano, mas com um teste de intensidade o herói pode sofrer ignorar os danos.

Proezas – Psicotônico (7): Se herói pode explodir as coisas psiquicamente, ele apenas deve visualizar objeto para que ele exploda.

Proezas – Pólvoras (2): Se herói envolver suas mãos ou armas de energia explosiva e aumentar o dano em 1d6 + o valor da intensidade em pontos.

Feronômios

Exemplos: Mandrill

Poderes Relacionados: Controle Emocional, Empatia.

Feronômios são os odores secretados por um herói 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 pelo herói, pela duração de uma rodada. Independente do efeito, o uso do poder requer um *Teste de Feronômios* (resistida pela Força de Vontade). A atração faz com que o alvo tratar o herói 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 do herói fosse lei. A proeza

Resistência a Gases, protege contra esse poder, enquanto que pessoas com Sentidos Ampliados (Olfato) tem um nível a mais de dificuldade do que o normal para resistir a ele.

Limite – Apenas uma Emoção (-1): Seu herói pode causar ou prazer ou repulsão, e não ambos.

Proeza – Marcas Hormonais (1): As vítimas do seu herói sofrem uma mudança na aparência, como ficar com os olhos brancos ou mudarem para alguma pigmentação colorida.

Proeza – Resistência a Gases (3): Seu herói ganha Resistência a Gases.

Proeza – Adições Hormonais (2): Se o herói reforçar os ferônômios por uma semana, a vítima deve fazer um *Teste de Força de Vontade* (resistida pelos Ferônômios), ou irá ganhar o Aprimoramento negativo Viciado. Enquanto for um viciado a vítima não pode quebrar a influência. Esse tipo de vício pode ser curado com eletrochoques no cérebro.

Proeza – Fedor (2): Seu herói emite um odor sufocante. Essa é um *Teste de Feronômios* (resistida pela Força) que atinge todos dentro de uma distância de golpe.

Proeza – Emoções Prolongadas (3): Emoções que seu herói implanta podem durar muito mais do que a duração de uma rodada pode prever. Emoções intensas vão desaparecer aos poucos, mas a emoção básica permanece, especialmente com relação ao herói.

Forma Animal

Exemplos: Lupina, Homem- Lobo

Poderes Relacionados: Mudança de Forma

Seu herói pode se transformar em qualquer animal normal, ou qualquer híbrido homem-animal. Presume-se que o herói tenha controle sobre as transformações, e retenha sua Inteligência e Força de Vontade normais, a menos que ele ou ela tenha alguma imperfeição. A mudança requer um turno inteiro para acontecer, independente se for de humano para animal ou vice-versa. Seu herói não pode tentar nenhuma ação nesse turno.

A intensidade do herói deve poder alcançar o mínimo de cada atributo do animal e assim substituir os valores de atributos do herói. Para híbridos homem-animal, alguns Atributos Físicos podem ser somados com a intensidade do poder. Formas híbridas são humanóides em tudo, exceto em características cosméticas (pêlo, focinho, rabo, etc.) apesar de seu herói ganhar todos os ataques físicos, sentidos e movimentos naturais também.

O herói usa sua própria Inteligência e Força de Vontade para ações com Perícias.

Limite - Um único tipo de Animal (-3): Seu herói só pode se transformar em um tipo de animal, como um falcão, lobo, ou um peixe.

Proeza - Controle de Animais (2): Seu herói ganha Controle Animal sobre animais relacionados com sua forma enquanto estiver transformado.

Proeza – Forma Animal Aprimorada (4): Seu herói pode transformar-se num animal, mas uma forma bem mais altiva da raça. Para isso o herói pode substituir seus valores em alguns atributos, por seu valor de intensidade (atributo) de poder.

Proeza – Forma Híbrida Aprimorada (6): Seu herói pode transformar-se num ser meio-homem e meio-animal. Para isso o herói pode aumentar seus valores em alguns atributos com o seu valor de intensidade (atributo) de poder.

Proeza – Forma Bestial (5): Seu herói pode transformar-se numa forma de um animal só que drasticamente alterada e monstruosa. Para isso o herói pode aumentar seus valores em alguns atributos, com o seu valor de intensidade de poder e alguns poderes do animal.

Proeza – Forma Homem-Fera (3): Seu herói pode transformar-se num homem com feições animais ganhar alguns poderes limitados da forma, (como garras). Para isso o herói pode substituir seus valores em alguns atributos, por seu valor intensidade de poder em todos os atributos e alguns poderes do animal.

Proeza - Polimorfia (5): Seu herói pode mudar apenas partes do corpo para uma forma animal, como apenas as garras ou rabo, asas...

Proeza – Elo Animal Duplo (7): Seu herói pode mudar de forma para dois animais ao mesmo tempo, e mistura como uma águia e um leão ou um morcego com bode...

Proeza – Elo Animal Variado (9): Seu herói pode misturar para vários animais diferentes.

Fúria

Exemplos: Hulk

Poderes Relacionados: Super Força, Armadura Corporal, Regeneração

Seu personagem quando quiser pode entrar em um estado de Fúria, quando isso acontece o herói ganha +5 em força e constituição a cada nível de intensidade, +1 em bônus de dano a cada nível de intensidade e +1D de PVs a cada nível de intensidade. Estes PVs não aumenta a vida do personagem, mais aumenta sua resistência a danos, quando ele entra em fúria se utiliza primeiramente estes PVs extra e depois o que o personagem possui, pois após o termino da fúria estes pontos se acabam e quantidade de pontos de danos sofridos, que sejam iguais a sua intensidade ele perderá um ponto de vida normal, se ele perdeu muito ele irá morrer.

Quando em fúria o personagem, não pode se esquivar se esconder atacar a distância ou outras coisas, ações de defesa. A fúria irá durar um número de rodas iguais a sua intensidade, podendo ser prolongada com um teste de intensidade. Após o termino da luta, bônus de força e constituição virarão penalidades.

Limite – Fúria Involuntária (-2): Seu herói deve fazer um teste intensidade sempre que levar dano em um ataque, se falhar entra em fúria contra o atacante.

Limite – Fúria Cega (-3): Seu herói quando entra em fúria ataca a todos inconscientemente, e não faz distinção de amigos ou aliados.

Proezas – Danos Agravados (3): Seu personagem pode somar dos ataques em fúria seu valor de dano a distância de golpe, (1d6 a cada 2 níveis de intensidade).

Proezas – Resistência Extra (3): Seu personagem possui um IP igual a intensidade, contra todos os tipos de dano quando esta em fúria.

Proezas – Garras (2): Seu personagem cria garras quando entra em fúria, igual ao poder.

Proezas – Força Ampliada (3): Seu personagem ganha +7 em força, por nível de intensidade quando esta em fúria.

Proezas – Aumento de Velocidade (2): Seu personagem ganha +3 em Agilidade a cada nível de intensidade em fúria.

Proezas – Vitalidade Extra (1): Seu personagem além dos PVs extra, ganha +1 a cada nível de intensidade.

Proezas – Berserker (8): Quando possui esta proeza o personagem, já domina a fúria, e pode dobra seus benefícios e dividir pela metade suas penalidades.

Garras

Exemplos: Wolverine, Gata Negra, Dentes de Sabre

Poderes Relacionados: Dentes, Chifres, Penas (Espinhas)

Garras são itens pontiagudos e afiados que infligem grandes quantidades de danos. A intensidade do poder se refere ao bônus de danos das garras, que nunca podem ser maior do que 5D. Contudo poucos heróis têm armas naturais acima de 3D de intensidade. As garras sempre causam dano de 1d6 a cada 2 níveis de intensidade + 1d6, acordo com a tabela de dano, ou seja um herói com intensidade 3D causará 3d6 de dano.

Limites – Permanente (-1): As garras são grandes e penalizam a destreza do personagem, em 1 pontos a cada nível de intensidade, em tudo que não for combate.

Proezas – Retrátil (1): As garras podem voltar para dentro das mãos do seu herói.

Proezas – Arremessáveis (2): As garras podem ser arremessadas, mas neste caso o dano será de 1d6 a cada 3 níveis de intensidade.

Gênio Científico

Exemplo: Forge, Senhor Fantástico

Poderes Relacionados: Controle da Mente, Hiper Intelecto

Esta dedicação aos estudos que sobrepuja todas as outras se aplica ao seu herói, Isso permite que o herói comece com mais perícias do que as permitidas para sua inteligência, este poder funciona apenas se

ele tiver uma Inteligência maior que 15. Gênios Científicos não tem limite de 500 pontos por século de vida, para calcular seu número de perícias: Você soma 10 pontos para cada ano de idade, mais 5 pontos para cada ponto de inteligência. e adiciona mais 10 para cada ponto de intensidade de Gênio Científico. Seu herói não fica extremamente mais inteligente por ter este poder ele apenas irá possuir um arsenal maior de conhecimento. Este poder aumenta seu ganho de perícia por nível, o herói ganha um bônus de perícia igual 10 pontos por intensidade de poder por nível. Este poder não se aplica as perícias de combate.

Limite – Apenas Perícias Instintivas (-1): Seu herói só pode usar seus pontos de perícias extras em um grupo de perícias que possuem valor padrão em algum atributo.

Limite – Apenas Perícias Técnicas (-1): Seu herói só pode usar seus pontos de perícias extras em um grupo de perícias que começam com valor padrão 0.

Limite – Apenas Perícias Aparentadas (-1): Seu herói só pode usar seus pontos de perícias extras em um grupo de perícias que sejam aparentadas, um subgrupo.

Limite – Apenas Perícias Específicas (-2): Seu herói só pode usar seus pontos de perícias extras em um grupo específicos de Perícias, como Idioma, Informática ou Ciências...

Proeza – Super Especialista (2): Seu herói pode exceder seu limite de conhecimento em perícia em 10 pontos por valor de intensidade por nível.

Proeza – Troca de Conhecimento (3): Seu herói pode transferir seus pontos de perícias extras de uma perícia para outra aumentando seus conhecimentos específicos em uma perícia ou outra de acordo com sua vontade.

Proeza – Transferência de Conhecimento (3): Seu herói pode seu transferir o conhecimento em uma perícia para qualquer pessoa.

Proeza – Roubo de Perícia (6): Seu herói pode transferir o conhecimento em uma perícia para de uma pessoa, para si. Para isso acontecer o herói deve tocar na vítima e fazer um Teste de Gênio Científico (resistido pela Força de Vontade), se obtiver sucesso o herói pode roubar uma quantidade de pontos em uma perícia igual a sua intensidade, (considere que a cada 1D de intensidade equivalha a 10 pontos de perícia).

Grito Sônico

Exemplos: Banshee

Poderes Relacionados: Controle de Som, Super Sopro

Seu herói pode causar dano com sua voz, seu grito sônico, pode causar um valor fixo de dano igual 1d6, + 2 pontos a cada nível de intensidade, não há defesa específica para o grito sônico, mas o herói pode fazer um teste de constituição para dividir o dano a metade. O Grito Sônico pode penalizar com a intensidade de poder a percepção do oponente, por um número de rodadas iguais a intensidade.

Proeza – Movimentação (2): Seu herói pode fazer objetos se mexerem, como se alguém estivesse empurrando com força igual a intensidade do poder.

Proezas – Resistência ao Som (3): Seu herói Resistência ao Som.

Proezas – Ricochete (2): Seu herói ganha sabe a técnica do Ricochete, Isso permite que o herói divida o ataque em dois alvos, sendo que o segundo ataque é uma ação contingente. O herói divide a intensidade de poder entre os dois ataques, arredondando a divisão para baixo.

Proezas – Raio com Ângulo Aberto (3): Seu herói pode projetar uma rajada de energia tão ampla que atinge todos que estão dentro duma distância de tiro.

Proezas – Campo de Som (3): A Rajada de energia do seu herói explode no contato com o alvo. Todos os indivíduos dentro de uma distância de tiro do alvo que forre atingido, sofrem a intensidade do poder em danos, presumindo que eles não se esquivem da energia.

Hiper Aceleração

Exemplos: Mercúrio

Poderes Relacionados: Velocidade da Luz

Seu herói é super ágil, e pode realizar mais ações por turno numa única rodada, (ele não pode se locomover mais rápido, para isso deve ter velocidade da luz), mas pode acelerar suas atividades corpóreas

e perceber o mundo mas rápido, (como se visse tudo desacelerado). O herói pode executar +1 ação extra por rodada a cada 2 níveis de intensidade. Contudo poucos heróis intensidade de Hiper Aceleração acima de 4D de intensidade. A intensidade nunca podem ser maior do que 6D.

Proezas – Defesas Extras (3): O herói caso lute com mais oponente pode fazer um número de defesa para cada atacante que esteja lutando contra ele, no máximo de oponente iguais a intensidade, mas estas ações só funcionam para defesa.

Hiper Intelecto

Exemplo: Líder

Poderes Relacionados: Gênio Científico, Hiper Linguística

Hiper Intelecto permite melhorar imediatamente e temporariamente o valor de um de seus Atributos Mentais (que deve ser escolhido antecipadamente). Esse poder substitui seu valor no atributo por seu valor de intensidade (obtido numa jogada de dados) por um número de turnos máximos iguais a sua intensidade, (se você possui hiper intelecto 3D e Inteligência 15, joga a intensidade e obtém 13 (6+3+4) a sua nova “inteligência” será “28” durante um máximo de 3 turnos).

Mas após a modificação de atributo, é necessário fazer um teste do atributo escolhido, falha indica uma grande exaustão mental, que irá penalizar o atributo pelo o valor de intensidade, o que o impedirá de usar o poder até que seu atributo volte ao valor normal, (a recuperação se dá de 1 ponto de atributo a cada 3 turnos), além disso se um herói tiver um valor diminuído até zero ele irá desmaiar.

Limite - Exaustão Extrema (-3): Seu personagem quando utiliza o poder sofre muito mentalmente, seu teste de atributo é um teste difícil e o tem de recuperação de seus atributos é de 1 ponto a cada 5 turnos.

Proeza - Hiper Intelecto Duplo (3): Seu personagem pode aumentar dois atributos ao invés de um, e o valor aumentado do atributo de cada um deles é limitado até a intensidade total do poder.

Proeza - Super Memória (4): Esperando um turno ele pode lembrar de qualquer coisa que viu e sentiu. (só válido com aumento de Percepção).

Proeza – Vontade de Ferro (5): Imune a qualquer tentativa de controle mental e pode usar sua intensidade de poder em Hiper Intelecto para se defender de ataques mentais. (só válido com aumento de Força de Vontade).

Proeza – Heroísmo (5): Seu herói pode expandir sua energia vital aumentando seu valor de pontos de vida, adicionando +10 Pontos Heróicos para cada nível de intensidade. (Só válido para aumento de Força de Vontade).

Proeza – Aliados e Contatos (4): Seu herói ganha a mesmo nível de intensidade em aliados e contatos. (só válido com aumento de Carisma).

Proeza – Sentidos Ampliados (5): Seu herói ganha o poder na mesma intensidade do poder. (só válido com aumento de Percepção).

Proeza – Engenhocas (6): Seu herói poder criar pequenos aparelhos que podem simular qualquer manobra, com valor igual a metade de sua intensidade. (só válido com aumento de Inteligência).

Proeza – Hiper Intelecto Total (5): Seu personagem pode auxiliar todos os atributos mentais ao invés de um, e o valor aumentado de cada atributo é limitado até a intensidade total do poder.

Hiperlinguística

Exemplo: Cifra

Poderes Relacionados: Controle Animal

Seu herói pode rapidamente aprender uma linguagem, através de uma exposição à determinada língua. Uma vez que o herói 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. A dificuldade de aprender novas linguagens é diminuída em um nível se o herói ainda tiver a perícia Idioma adequada.

Origem	Intensidade
Linguagem humana	Fácil

Linguagem humana arcaica	Médio
Linguagem de animais inteligentes	Difícil
Linguagem de aliens humanóides	Dificuldade extra (-30,-15,...)
Linguagem de aliens não humanos	<i>Impossível</i>

Proeza – Comunicação Animal (2): Seu herói ganha Controle Animal, mas pode apenas se comunicar com animais e não controlá-los.

Proeza – Interlinguagem (2): Seu herói pode gastar um turno para criar uma linguagem híbrida entre ele próprio e alguma outra pessoa (ou grupo), e com isso apenas os dois grupos conseguem entender.

Proeza – Transferência de Linguagem (3): Seu herói pode transferir a habilidade de entender uma língua para qualquer pessoa. Isso supõe que o herói já aprendeu totalmente a linguagem.

Hipnose

Exemplos: Mesmero, Mestre dos Anéis.

Poderes Relacionados: Controle da Mente

Seu herói pode dominar mentes. Ele deixa as pessoas em estado hipnótico através da voz ou telepatia, e então faz um *Teste de Hipnose* (resistida pela Força de Vontade). Se tiver sucesso, a vítima deverá fazer a ação contingente que o hipnotizador mandar. Essa ação pode ser retardada por qualquer número de turnos, ou pode ser executada após um acontecimento (depois que a irmã da vítima chegar). Diferente da Perícia Hipnose, esse poder pode implantar uma sugestão pós-hipnótica que o herói nunca faria de outra forma. A vítima entra em transe e não tem consciência do que faz, enquanto estiver no estado hipnótico.

Esse poder não é a mesma coisa que Controle da Mente, pois ele dá um controle contínuo da vítima. O poder de Hipnose apenas permite implantar comandos e não uma influenciar a um longo prazo.

Se o herói precisar de algum item para usar a Hipnose, e esse item lhe for roubado, a hipnose acaba.

Proeza – Empatia (2): Seu herói ganha Empatia

Proeza – Alvos Múltiplos (2): Seu Herói pode afetar qualquer número de pessoas que estiver ao alcance de sua voz ou do item que hipnotiza. Uma simples pontuação de ação é gerada para todos os alvos, mesmo que a Força de Vontade de quem resiste varie a dificuldade.

Proeza – Vertigem (3): Seu herói pode fazer uma *Teste de Hipnose* (resistida pela Força de Vontade) numa distância de tiro, que faz a vítima que for alvo, cair no chão e perde um turno. Se o herói fizer outro ataque de sucesso contra a mesma vítima no turno seguinte, ela cairá inconsciente.

Proeza – Transmissível (3): Seu herói não precisa estar dentro da distância de tiro para usar esse poder. Basta apenas alguma forma de comunicação ao vivo, como a transmissão por TV, rádio, telefone ou telecomunicadores ("walkie talkie") para que o alvo seja afetado. Essa proeza é mais eficiente combinada com Alvos Múltiplos.

Ilusão

Exemplos: Mistério

Poderes Relacionados: Despertar de imagens

Seu herói 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. O herói pode gerar ilusões até uma distância de tiro, mas precisará ficar sempre num lugar onde possa sempre vê-las.

O Ilusionista faz um *Teste de Ilusão* (resistida pela Força de Vontade) para enganar todos os observadores, e fazê-los acreditar que a ilusão é real. Uma simples pontuação de ação é gerada para todos os observadores, mesmo que a Força de Vontade de quem resiste varie a dificuldade. A dificuldade pode ser modificada com a perícia Arte. Contudo, a descrença não acontecerá até que algum observador tenha motivo para crer que a 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 do herói nela. Ilusões não infligem danos reais, mas se o herói crer que a ilusão é real, ele também acreditará que o ferimento é real. Ilusões não podem causar danos em

alguém inconsciente. Ilusões ainda podem enganar os heróis, mas não enganam a natureza. A imagem de uma ponte sobre um abismo não fará um crente na ilusão andar no ar.

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 do herói for conhecida, é certeza de que alguém que encontrar com o herói irá imediatamente tentar não acreditar nas ilusões.

Limite – Apenas um Sentido (-2): As Ilusões podem apenas enganar um sentido, como a visão ou audição. Esse limite faz a dificuldade de descobrir a ilusão um nível mais fácil que o normal se algum outro sentido for mais aguçado.

Proeza – Transmissível (3): Seu herói não precisa estar dentro da distância de tiro 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.

Proeza – Implante de Imagem (3): Seu herói pode implantar imagens na mente de algum indivíduo que estiver dormindo, ou acordado.

Proeza – Imagem Duradoura (3): Imagens criadas pelo herói podem durar por um longo tempo depois que ele parar de se concentrar. A imagem continuará a se comportar como antes. Se a imagem for atacada, ela desaparece.

Imitação

Exemplos: Mística, Camaleão.

Poderes Relacionados: Ilusão, Mudança de Forma.

A Imitação permite que seu herói tome a aparência de outro humanoíde (seres que se aproximam da forma humana) sem alterar drasticamente a própria forma. O herói pode duplicar aparências, maneiras, e vozes de indivíduos específicos (desde que o ele tenha observado esse indivíduo bem mais do que uns poucos minutos), mas não pode duplicar poderes ou habilidades do indivíduo imitado. O herói faz um *Teste de Imitação* (resistida pela Força de Vontade) para enganar todos os observadores, mas descrença não acontecerá até que algum observador tenha motivo para suspeitar que o herói não é quem finge ser.

Proeza – Imitar Vozes (2): Seu herói pode imitar a voz de qualquer pessoa que tenha visto ou coisa.

Proeza – Imitar Digitais (3): Seu herói adquire as impressões digitais da pessoa imitada.

Proeza – Imitar Odor (3): Seu herói adquire o odor da pessoa imitada. Quando for tentar enganar alguém com Sentidos Ampliados (odor, cheiro), isso irá requerer um *Teste de Imitação* (resistida pelo poder de Sentidos Ampliados).

Proeza – Imitar Retina (6): Seu herói pode enganar mapeamentos (scanners) de retina.

Proeza – Imitar DNA (10): O DNA do seu herói também muda para se parecer com o da pessoa imitada.

Imortalidade

Exemplos: Hércules, Rainha Negra

Poderes Relacionados: Invulnerabilidade, Resistência

Seu herói não envelhece nem morre como as pessoas normais. O herói ainda perde pontos de vida com os ferimentos, mas ao invés de morrer quando for morto (ele apenas fica inconsciente), o herói fica parado, sem fazer nada, indefinidamente. Uma pessoa normal quando recebe danos suficientes para chegar a 0 PVs, ele normalmente fica inconsciente e desmaia e perde 1PV por rodada, se chegar a -5 ela morre, mas um herói imortal pode adicionar um valor de 10 pontos de vida negativo por nível de intensidade. (Um herói com Imortalidade 5D, após chegar a 0 PV, só morrerá quando chegar -55 pontos).

Quando “morrer”, o herói imortal volta a ter os pontos que tinha quando chegou a Terra. A Imortalidade é aplicável por causa das regras dimensionais da Terra. Quando um imortal extradimensional volta a sua dimensão original, ele poderá ser morto normalmente, mas ainda assim não irá envelhecer.

O herói não pode se mover, fazer ações ou falar, até que ele recupere pelo menos um ponto de vida (imagine que o herói imortal fique parado para se recuperar dos ferimentos, e não apenas num êxtase sem explicação).

Armar ciladas para prender os heróis imortais dentro da água, ou dentro de vulcões, poderão mantê-los fora do caminho por algum tempo. Heróis imortais ainda podem regenerar partes perdidas de seu corpo; a não ser que os átomos do herói sejam totalmente dispersos, o herói imortal vai voltar, mas se ele não possuir algum poder de regeneração ou outra forma de cura, a sua recuperação se dá normalmente ou seja isso pode demorar muito tempo...

Proeza – Invulnerabilidade a Doenças (6): Seu herói ganha Invulnerabilidade a Doenças

Proeza – Animação Suspensa (5): Seu herói pode ficar em um transe tão profundo que ninguém é capaz de dizer se ele está ou não vivo. O herói não pode sentir nada, nem executar ações enquanto estiver em transe.

Proeza – Enganar a Morte (10): Seu herói pode trazer humanos mortos de volta a vida. Ele pode repassar seu poder para outro personagem aumentando o limite de danos recebidos após 0 PV, mas apenas se o número de rodadas que haviam passados não forem maior que número de pontos de vida doados. (Heróis mortos a muito tempo ao poderão ser trazidos a vida).

Intangibilidade

Exemplos: Lince Negra, Visão

Poderes Relacionados: Controle de Densidade

Seu herói pode deslocar as moléculas do próprio corpo para ficarem fora do normal, permitindo-o passar através de objetos sólidos. Enquanto seu herói estiver intangível, sua força e constituição é 0 e tem Invulnerabilidade a ataques físicos e a maioria de ataques de energia. O herói continua vulnerável a ataques psíquicos e mágicos. Para passar através de um objeto, o herói precisa fazer um *Teste de Intangibilidade*. Se o herói quiser passar através de campos de força, ele será resistido pela intensidade do Campo de Força.

O perigo de ficar intangível é que o herói fica sem o oxigênio que precisa para viver. Então, a duração de qualquer intangibilidade deve ser tanto quanto o herói consegue segurar a respiração. Enquanto o herói estiver passando através de uma parede, ele precisa passar por toda a parede para conseguir respirar novamente, por isso o herói deverá fazer um *Teste de Constituição* para continuar intangível. Essa ação sobe em um nível de dificuldade a cada turno.

Proeza – Andar no Ar (1): Enquanto estiver intangível, seu herói pode andar no ar com a velocidade normal.

Proeza – Detecção Astral (2): Seu herói 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 de Intangibilidade* determina se o herói consegue ou não reconhecer a forma astral que vê.

Proeza – Intangibilidade Parcial (3): Seu herói pode solidificar uma parte do corpo, enquanto o resto continua intangível.

Proeza – Passageiros (3): Seu herói pode deixar outras pessoas ou objetos intangíveis depois que tocá-los. O número máximo de pessoas ou objetos que podem ser abrangidas pelo poder não deverá passar o número da intensidade do poder. O herói e seus passageiros devem fazer um *Teste de Força de Vontade* ou sofrerem 10 pontos de danos por essa ação.

Proeza – Interrupção de Intangibilidade (3): Seu herói pode tentar uma ação de ataque enquanto estiver intangível, fazendo um objeto ficar intangível, e depois tornando o sólido dentro de alguma pessoa, como uma ação contingente.

Proeza – Inversão de Intangibilidade (3): Seu herói pode deixar seções inteiras (da mesma matéria) intangíveis, fazendo outras coisas passarem através delas. O herói só pode afetar matéria que não for viva, e apenas o que estiver tocando. Por exemplo, o herói pode deixar o chão intangível dentro da sua área, fazendo o oponente cair parcialmente desse chão, antes de solidificá-lo novamente.

Proeza – Curto Circuito (3): A intangibilidade do seu herói causa prejuízo a correntes elétricas e aparelhos eletrônicos. Passar através desse tipo de aparelho irá fazer com que ele pare de funcionar. O herói precisa fazer um *Teste de Intangibilidade* (resistida pela Força ou resistência do objeto) para evitar causar danos à máquina. Máquinas com consciência precisam fazer uma *Teste de Força de Vontade* ficaram totalmente paralisadas.

Proeza – Alterar Intangibilidade (4): Seu herói ficar intangível, golpear, e voltar ao normal em apenas um turno. Isso permite que o herói use a intensidade da Intangibilidade ao invés da Agilidade para se esquivar.

Invisibilidade

Exemplos: Mulher Invisível, Super-Skrull

Poderes Relacionados: Controle da Luz, Telepatia.

Seu herói pode fazer com que seu corpo fique invisível. Essa habilidade não evita a localização por outros sentidos (como o olfato) nem por outros meios (como uma visão térmica). O herói ainda terá massa e substância, ou seja, se jogarem tinta ou poeira no herói, sua forma será revelada. O vestuário do herói, ou objetos que segura, não desaparecem com ele, a não ser que sejam feitos de moléculas instáveis.

Seu herói nunca precisará checar quando alguém com visão normal está o vendo. A intensidade do poder é usada quando alguma coisa está além de uma chance normal de ver o herói. O herói deve fazer um *Teste de Invisibilidade*, resistida pelo poder relevante do observador, para que só assim engane os poderes sensoriais e psíquicos, ou varreduras eletrônicas. Heróis invisíveis sempre aparecem em filmes depois de revelados.

O ataque surpresa de seu herói nunca poderá ser localizado (ou antecipado), a não ser que o alvo tenha Sentido de Perigo, ou algum outro poder que limita a surpresa. Todos os ataques contra algum herói invisível têm seu nível de dificuldade aumentado.

Limite – Engana Apenas Criaturas (-1): Nenhum aparato eletrônico pode ser enganado pela invisibilidade do seu herói.

Proeza – Sem Odor (2): Seu herói não é detectável pelos sentidos do olfato ou paladar.

Proeza – Inaudível (2): Seu herói não é detectável pelo sentido da audição.

Proeza – Intangível (2): Seu herói não é detectável pelo toque. Isso não é o poder de Intangibilidade (para mais detalhes veja especificações desse poder).

Proeza – Detecção de Invisibilidade (3): Seu herói pode ver qualquer coisa invisível.

Proeza – Campo de Invisibilidade (4): O herói pode fazer qualquer coisa dentro de uma distância de golpe ficar invisível.

Proeza – Invisibilidade à Máquinas (3): Seu herói não pode ser visto por máquinas ou ser revelado em fotos ou filmes. Isso inclui robôs com consciência e computadores.

Proeza – Invisibilidade Remota (): Seu herói pode fazer uma outra pessoa, que esteja até uma distância de tiro, invisível. Heróis que também possuam *Campo de Invisibilidade* podem usar essa proeza para atingir alvos múltiplos que estejam dentro de uma distância de golpe.

Proeza – Remover Invisibilidade (4): Seu herói pode cancelar a invisibilidade de outras coisas que estejam dentro de uma distância de tiro. Isso normalmente requer um *Teste de Invisibilidade* (resistida pelo Poder de Invisibilidade do alvo).

Invocação

Exemplos: Sersi, Gladiador

Poderes Relacionados: Resistência

Esse poder é semelhante a conjuração, é uma forma alternativa de teletransporte, permite que herói possa trazer a si, seres vivos que se encontram distante fisicamente e até criaturas de outros planos, dimensões ou tempos.

Seu herói pode trazer a Terra, qualquer criatura, que seus valores de atributo máximos possam ser alcançados, com sua intensidade de poder. Se a criatura tiver outros poderes estes não serão ativados no plano do herói.

As criaturas invocadas não estarão a controle do herói, e cabe a ele usar sua intensidade para convencer a criatura a lhe ajudar. Depois de Invocada, a criatura permanecerá por um número de rodadas iguais a sua intensidade de poder x 5 turnos, e não poderá ser reinvocada por o seu valor de intensidade em semanas.

Proeza - Criaturas de Elementos (5): Seu herói ganha as proezas do Elemento do Ar, Criaturas de Terra, Elemento do Fogo, Elemento da Água, listados na suas respectivas descrições de Poder. Requer um

turno inteiro para criar cada Elemento da Natureza. Enquanto seu herói estiver criando um elemento, nenhum dos outros elementos do herói pode fazer alguma coisa. Só pode ser criado no máximo um ser para cada nível de intensidade. O herói deve se concentrar para controlar esses seres, e se o herói ficar inconsciente, eles se dissiparão no final de cada turno. Essas criaturas têm o valor da FOR, DEX, AGI e CONS igual a intensidade atual do poder, e permanecem enquanto o personagem se concentra nelas. Uma vez que o herói encerre a concentração ou perca a consciência, os elementos se dissiparão no final do turno. O herói pode criar um número de seres iguais ao seu valor de intensidade. Ex.: Eu tenho intensidade 3D então posso criar no máximo 3 seres que terão For-3D, Dex-3D, Agi-3D, Cons-3D, Int-3D-3, Will-3D-3, Per-3D, Car 3D-3, neste caso, os valores dos atributos mentais como Inteligência, Força de Vontade e Carismas serão normais pois serão seres com vida própria.

Proeza – Criaturas Aprimoradas (6): O herói consegue fazer com que as criaturas possuam um número de poderes máximo iguais a sua intensidade de poder.

Proeza – Seres Extraplanares (8): O herói consegue convocar seres de outros planos, como demônios e celestiais.

Proeza – Bestas Místicas (7): O herói consegue convocar ferais místicas de fantasia em geral.

Proeza – Seres Extraterrestres (9): O herói consegue convocar aliens de outros lugares da galáxia.

Proeza – Seres Dimensionais (10): O herói consegue convocar seres de outras dimensões, e tempo.

Proeza – Habilidades Simuladas (9): O herói consegue fazer com que suas criaturas tenham poderes variados, mais nunca maior que a intensidade de seu poder de Invocação.

Proeza – Controle de Criatura (7): O herói consegue fazer com que a criatura lhe obedeça por um número de turnos iguais a sua intensidade, para isso deve passar em um teste de habilidade, resistido pela força de vontade.

Proeza – Convocação (7): O herói consegue trazer de volta uma criatura em específico, que já havia conjurado.

Invulnerabilidade

Exemplos: Sersi, Gladiador

Poderes Relacionados: Resistência

Esse poder é semelhante a Resistência, com a diferença de que o herói não apenas se defende ao tipo específico de dano e sim concede **IP Total**. O IP Total (protege contra ataques físicos e de energia, a defesa só não é efetiva contra magia, psiquismo e outras situações extraordinárias), o IP concedido será igual 2 ponto por nível de intensidade da Invulnerabilidade, não importa quem está por trás do equipamento ou do poder. Um personagem com Invulnerabilidade 5D terá *IP Total 10*.

Proeza – Imunidade ():* O herói (com a permissão do mestre) pode ter algo ou alguma coisa a qual ele ignora totalmente os danos não importando sua origem, a intensidade necessária dependendo do tipo de imunidade a ser ganha. Todos os pontos de intensidade utilizados para esta imunidade não podem ser utilizados para a utilização básica do poder, ou seja um herói que tenha imunidade ao poder captura de corda, e para isso a imunidade 7D, ele possui Invulnerabilidade 7D, ele teria a imunidade, mas nenhum ponto de IP total, para possuir algum ele teria que ter Intensidade 8D, para ter IP Total 2.

Ionização

Exemplos: Polaris

Poderes Relacionados: Controle Magnético, Controle Elétrico

Esse poder é oriundo do controle magnético, e elétrico, a ionização permite controlar os íons e suas polaridades. Assim um herói com Ionização pode criar campo de atração entre objetos, com este poder ele pode através de macro ligações iônicas grudar objetos em outros, a força da união dos objetos é tida pela intensidade do poder. Pra grudar objetos ele deve fazer um *Teste de Ionização* (resistido pela constituição) para grudar coisas em pessoas, ao se descolar. Se passar num teste de força (resistido pela habilidade de ionização) a vítima leva a intensidade em danos.

Proeza – Escalar Paredes (2): O herói consegue escalar paredes e outras superfícies utilizando este poder.

Proeza – Intangibilidade (4): O herói consegue alterar e deslocar os íons de seu corpo assim ganhando intangibilidade.

Proeza – Eletricidade Estática (4): O herói consegue criar pequenas cargas elétricas em volta de seu corpo, assim se protegendo com eletricidade e se alguém tocar em seu corpo enquanto estiver usando esta proeza sofrerá a intensidade de danos.

Proeza – Telecinese (3): O herói ganha o poder Telecinese.

Proeza – Rajada de Energia (2): O herói ganha Rajada de Energia.

Proeza – Repulsores (3): Seu herói pode gerar um campo repulsor (que repele) da intensidade do poder até uma distância de tiro, afetando a todos dentro da área atingida.

Proeza – Rajada de Impacto (2): O herói ganha Rajada de Impacto.

Ligação com Computador

Exemplos: Ultron

Poderes Relacionados: Telepatia

Seu herói pode se comunicar e trocar informações com sistemas de computador. O herói 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 o herói tentar entrar no sistema de algum computador, compare a intensidade de dificuldade com a inteligência do computador ou do ser mecânico. Esse poder também permite a reprogramação de simples robôs, e máquinas conscientes requerem um *Teste de Ligação com Computador* (resistido por Força de Vontade) para serem invadidas.

Proeza – Confusão (2): O herói consegue fazer com que um grande número de objetos eletrônicos façam coisas malucas, pelo tempo da duração do turno. Ele não poderá controlar as ações desses objetos quando fizer essa proeza.

Proeza – Animação de Máquinas (3): Uma vez ligado, o herói pode fazer com que uma máquina controlada por computador obedeça a seus comandos, se movendo e fazendo ações que o herói desejar. Se a máquina não puder se mover, o herói pode dar um movimento limitado.

Proeza – Ligação Mecânica (5): O poder poderá ser usado com qualquer máquina que tenha motor, independente se for controlada ou não por computador.

Proeza – Máquinas Múltiplas (3): Seu herói pode ampliar o poder a qualquer número de máquinas.

Mediunidade

Exemplos: Wendigo, Shaman.

Poderes Relacionados: Detecção, Mentalização, Projeção Astral

Seu herói pode se relacionar com espíritos, com este poder ele pode ver, ouvir, falar e até tocar em espíritos, (para isso ele deve passar num teste de intensidade). A Mediunidade permite que você possa se comunicar com espíritos de pessoas, animais inteligentes e outros seres do plano astral, a interação com espírito nem sempre é favorável, (alguns podem ser fantasmas perigosos e atormentados e outros seres serenos tranquilos e sábios), sem falar que seus colegas podem não acreditar muito na veracidade de seu poder...

Proeza – Detecção Astral (2): Seu herói 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.

Proeza – Possessão (5): O herói pode fazer caso tenha o poder, ou fazer com que espíritos tomem controle de determinado corpo, o herói faz um teste de intensidade do poder, resistido pela força de vontade da vítima, se obtiver sucesso o corpo da vítima fica sobre o controle do espírito junto com seus valores de atributos e poderes físicos, durante um número de rodadas iguais a intensidade do poder.

Proeza - Exorcismo (5): Seu personagem pode expulsar espíritos que estiverem possuindo o corpo de alguém, para isso teve fazer um *Teste de Mediunidade* (resistido pela força de vontade do espírito) para libertar a vítima, se obtiver sucesso o espírito não poderá mais usar a possessão por uma semana.

Proeza – Fetishe Espiritual (5): Seu herói pode colocar espíritos em objetos e utiliza-los para atacar ou defender, o objeto concederá as habilidade básica do poder ao herói, como causar dano de acordo com a intensidade, valor de IP e aumento de dano dependendo do objeto, se o espírito tiver algum poder ele poderá ser usado até o limite da intensidade da Mediunidade.

Proeza – Chamado Espiritual (3): Seu herói pode convocar um espírito que ele conheça, não importando o lugar que ele esteja, mas só funcionar se o espírito estiver no mesmo plano do herói.

Proeza – Contatar Plano Astral (6): Seu herói pode se comunicar de alguma forma com o plano Astral, e assim se comunicar com outros espíritos que lá residem.

Proeza – Prisão Espiritual (4): Seu herói pode prender algum espírito de alguma forma com objetos sólidos e assim ele não poderá sair do quarto, ficará algemado ou preso de outra forma. A intensidade do poder indica a força da prisão.

Proeza – Materialidade (8): Seu herói pode fazer com que um espírito se materialize na Terra por um número de rodadas iguais a sua intensidade.

Proeza – Incorporação (7): Seu herói pode fazer com que um espírito entre em seu corpo, mas ao contrário de possessão os dois estarão no comando do corpo, assim se pode ou usar os atributos Mentais do herói ou do espírito, e também pode se utilizar os atributos físicos do herói ou do espírito. Os espírito pode também utilizar sua principais perícias quando estiverem incorporados.

Proeza – Espírito Livre (5): Seu herói pode fazer projeção astral, fazendo com que seu espírito sai de seu corpo, e ganhará todas as habilidades deste poder.

Proeza – Banir (7): Seu herói pode fazer os espíritos voltarem para o plano astral, após o uso deste poder num espírito ele não poderá voltar por 7 anos.

Proeza – Grande Espírito (8): Seu herói ganha o poder União com seus espíritos.

Membros Adicionais

Exemplos: Espiral, Dr. Octopus, Escorpião, Noturno.

Poderes Relacionados: Asas

Seu herói possui um braço ou uma perna adicional, tentáculos, ou caudas. Braços extras permitem ao herói carregar vários objetos de uma vez, enquanto que um par extra de pernas faria do herói um centauro, permitindo um ataque de chutes extra. Um tentáculo, cauda ou rabo ou outro tipo de membro que não seja humano, seus valores de Força, Constituição, Destreza e Agilidade serão derivados da intensidade deste poder. Mas caso Herói queira ter, por exemplo, um par de braços adicional ele terá cada braço com seu valor normal de força, destreza, entre os dois membros criados, mas terá um bônus de dano referente na tabela de intensidade quando usar a força. Se deve ter pelo menos 1D de intensidade para cada membro, assim um herói com intensidade 4D poderá ter + 4 braços, e isto se segue para outras quantidades de membros.

Seu herói pode fazer um ataque físico adicional a cada par de membros extras (a cada 2D de intensidade). Esse ataque adicional é uma ação contingente, mas se for feito por um tipo diferente de membro, neste caso o dano deste membro será de acordo com o dano de força referente a intensidade dito na tabela.

Proeza – Pressão (2): O membro adicional de seu herói pode segurar um alvo como uma ação contingente depois de um ataque certo. Essa tentativa requer uma *Teste de Membro Adicional* para prender o alvo, e este deve ter sucesso num teste de Força contra o atacante para conseguir escapar ou então, ele não poderá se esquivar do ataque no próximo turno. A vítima pode tentar escapar a cada turno, mas isso custará uma ação.

Proeza – Extensão (2): O membro de seu herói pode estender-se como se tivesse o poder Prolongamento.

Proeza – Destacável (3): O membro adicional de seu herói pode se destacar e ainda ser controlado até uma distância de tiro. O herói pode sentir sensações com este membro mesmo que ele esteja distante.

Proeza - Passo de Sete Léguas (3): Seu personagem pode atravessar a distância de tiro em um turno e ainda fazer uma ação.

Proeza - Ataque Telescópico (3): Seu herói pode fazer um ataque físico de surpresa a uma distância de tiro. Isso só funcionará se o herói ainda não estiver lutando no momento que usar essa proeza.

Mentalização (PES)

Exemplos: Dr. Estranho, Morgan Le Fay

Poderes Relacionados: Sentido de Perigo, Sentidos Ampliados, Radar

Seu herói pode ver e escutar coisas de um alcance muito grande, independente da distância e barreiras. O herói precisa de um turno inteira para mentalizar e localizar a área desejada. Já que esse poder é mental, e não depende das ondas sonoras e impulsos visuais recebidos pelo herói, a distância onde o herói quer

localizar não importa. Se uma área é protegida dos sentidos, o herói precisa fazer uma *Teste de Mentalização (PES)*, resistida pela intensidade do escudo que protege o local.

Limite – Clariaudência (2): Seu herói só pode ouvir lugares longes, e não pode vê-los.

Limite – Clarividência (2): Seu herói só pode ver lugares longes, e não pode ouvi-los.

Proeza – Prover Mentalização (4): Seu herói pode fazer com que qualquer um veja ou ouça o que ele está vendo ou ouvindo.

Modelagem

Exemplos: Dr. Ciborgue, Sersi

Poderes Relacionados: Controle Corporal, Mudança de Forma

Seu herói pode mudar, as formas dos corpos de seus oponentes, e fazer “melhorias”, este poder é muito perigoso, pois pode mudar e deformar corpos, ele pode fazer qualquer mudança no corpo do oponente. O herói pode fazer apenas pequenos ajustes, mas com algumas proezas, ele pode alongar seus braços, tirar seus olhos por alguns instantes, trocar sua cabeça de posição e outras coisa mais bizarras...

Nas mãos de um Modelador um oponente virá um boneco, suas mudanças causam seu valor de dano a distância de golpe, outros benefício ou malefícios da mudança.

Para utilizar seu poder o herói de fazer um teste de Modelagem (resistido pela constituição), a duração da mudança ocorre por um número de turnos iguais a sua intensidade.

Proeza – Prover Plasticidade (3): Seu herói pode moldar o corpo de oponente, como se estivesse plasticidade.

Proeza – Prover Prolongamento (3): Seu herói pode esticar o corpo de oponente, como se estivesse prolongamento.

Proeza – Prover Arma Corporal (4): Seu herói pode fazer armas com o corpo do oponente como se ele tivesse Arma Corporal.

Proeza – Prover Armadura Corporal (4): Seu herói pode fazer armaduras e proteções no corpo do oponente como se ele tivesse Arma Corporal.

Proeza – Prover Espinhos (3): Seu herói pode fazer espinhos no corpo do oponente como se ele tivesse Penas.

Proeza – Prover Garras (2): Seu herói pode fazer garra no corpo do oponente como se ele tivesse Garras.

Proeza – Permanente (8): Seu herói pode fazer com que mudanças durante o tempo que o herói quiser.

Proeza – Deformação (6): Seu herói pode fazer com que oponente fique monstruoso.

Proeza – Metamorfose (5): Seu herói ganha Mudança de Forma, mas apenas com os outros.

Proeza – Separação (5): Seu herói pode fazer partes do corpo do oponente se separarem dele.

Proeza – Anestésico (3): Seu herói pode fazer as mudanças ficarem indolor.

Proeza – Dor Profunda (4): Seu herói pode fazer com as mudanças causem um dano correspondente a distância de tiro.

Mudança de Forma

Exemplos: Skrulls

Poderes Relacionados: Imitação

Esse poder permite que seu herói altere drasticamente sua forma, para parecer outros objetos ou pessoas. Para enganar aos outros que a forma mudada é real, o herói precisa fazer um *Teste de Mudança de Forma* (resistida pela Força de Vontade). Essa ação só ocorre quando a pessoa tem algum motivo para suspeitar que o herói não é o que aparenta ser.

Seu herói ganha poderes físicos óbvios da forma transformada, como garras, ou asas, mas não outros poderes (veja **Duplicação de Poder**).

Limite – Transformação Involuntária (-2): Seu herói muda de forma incontrolavelmente, talvez quando suas emoções mudem.

Limite – Apêndice Característico (-2): Seu herói não consegue transformar uma certa característica do seu corpo, como a cor da pele ou a aparência facial.

Proeza – Forma Humana (1): O herói pode livremente assumir uma forma humana peculiar, mas não copiar outras formas humanas..

Proeza – Disfarce (2): Através da manipulação da forma, seu herói pode transformar sua aparência como se ele tivesse Plasticidade. Isso não fornece nenhuma das outras características de Plasticidade.

Proeza – Prolongamento (2): Seu herói ganha Prolongamento, mas apenas quando está com a Mudança de Forma.

Proeza – Plasticidade (2): Seu herói ganha Plasticidade, mas apenas quando está com a Mudança de Forma.

Proeza – Alteração de Tamanho (2): Seu herói ganha Alteração do tamanho, mas apenas quando está com a Mudança de Forma.

Ofuscamento

Exemplos: Quasar, Fóton

Poderes Relacionados: Controle de Luz

Esse ataque pode cegar alvos desprotegidos, forçando elementos químicos ou energia a ofuscarem os órgãos visuais. Seu herói precisa fazer, e se suceder num *Teste de Ofuscamento* (resistido pela Percepção) para cegar algum inimigo. O ataque pode ser evitado, mas se não for, a vítima ficará ofuscada pela duração do turno. Indivíduos ofuscados sofrem a intensidade de poder de penalidade em Destreza e Agilidade nas lutas, e não poderá surpreender ou evitar ataques surpresas.

Proezas – Rajada Ofuscante (2): O Ofuscamento do seu herói pode afetar todos numa distância de tiro, durante uma rodada.

Proezas – Remover Ofuscamento (2): Com um toque, seu herói pode eliminar o ofuscamento que causou.

Proezas – Resistência a Luz (2): Seu herói ganha Resistência a Luz (incluindo ofuscamento).

Pancada Sônica

Exemplos : Hulk

Poderes Relacionados : Auxílio de capacidade

Seu herói pode bater no chão ou bater as palmas da mão para produzir uma onda sônica. Este poder só pode ser executado por aqueles que possuem Força maior que 20 e causam 1d6 (fixo) + 2 pontos a cada nível de intensidade. Seu herói deve fazer um *Teste de Pancada Sônica*, e aqueles que forem afetados ficam desorientados, perdendo sua ação no turno.

Proezas – Espadas de vento (1): O herói pode atacar a distancia de tiro com sua força causando um dano de 2d6, ao invés de 1d6.(arremessando objetos por exemplo).

Proezas – Fissura (2): O herói tem o poder de fazer o chão tremer na frente dele, quem estiver nesta distancia de tiro, deve fazer um Teste Força para não perder o turno.

Proezas – Força de Gigante (2) Seu Herói pode causar 3d6 de dano (fixo) ao invés de 1d6 em seus ataques de força.

Proeza - Resistência a Pressão (2): Seu herói ganha resistência à pressão. Ela protege contra vertigem e outras formas de desorientação.

Proeza – Resistência ao Som (2): Seu herói ganha Resistência ao Som, incluindo ataques sônicos, ou qualquer outro que possa causar surdez.

Paralisia

Exemplos: Corvo Negro, Dr. Bong.

Poderes Relacionados: Captura com Rede/ Laço, Hipnose.

Seu herói causa a paralisia. O herói faz um *Teste de Paralisia* (resistida pela Força de Vontade), se houver falha, o oponente fica paralisado. Ele pode ficar paralisado um número de turnos máximos iguais a sua intensidade de poder, quando estiver paralisado ele pode tentar testes adicionais de Força ou Força de Vontade dependem do teor de seu poder.

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.

Proeza – Remover Paralisia (2): Seu herói pode devolver os movimentos a suas vítimas paralisadas.

Proeza – Paralisar Membros (3): Seu herói pode paralisar apenas parte do corpo de oponente.

Proeza – Resistência a Paralisia (2): Seu herói ganha Resistência a Paralisia.

Percepção Cósmica

Exemplos: Capitão Mar-vell, Ego o planeta vivo.

Poderes Relacionados: Detecção, Sentido de Perigo

Seu herói está em sintonia com o universo, e pode perceber e entender poderosas entidades cósmicas e colher informações do cosmos. Qualquer ser de poder cósmico, do mesmo nível que o Surfista Prateado, pode ser detectado, com um *Teste de Percepção Cósmica*. Também é possível perceber qualquer distúrbio cósmico dentro do próprio universo com um *Teste de Percepção Cósmica*.

Se a Percepção Cósmica do herói for maior que 4D, você poderá fazer uma pergunta de “sim ou não” (tipo: Terrax ainda está me perseguindo?) a cada sessão de jogo ao Narrador, que ele deverá responder verdadeiramente. Contudo, isso não é Predição, e não dará ao herói previsão de acontecimentos futuros. O Narrador pode usar essa ferramenta para dar ao jogador conhecimento de algum evento crítico do jogo que esteja próximo a acontecer.

Limite – Específico a localização (-2): Seu herói tem conhecimento sobre os acontecimentos de apenas uma área limitada. Mesmo estando em qualquer lugar dentro do mesmo universo, ele terá acesso as informações desse lugar.

Proeza – Detecção de Fraqueza (2): Seu herói pode olhar para qualquer ser, e fazendo um *Teste de Percepção Cósmica* poderá aprender os limites e imperfeições do outro, incluindo doenças e maldições. O herói pode inclusive usar essa proeza para si mesmo.

Plasticidade

Exemplos: Sr. Fantástico, Homem Areia

Poderes Relacionados: Prolongamento, Imitação

O corpo de seu herói é elástico e maleável, permitindo-o esticar, entortar e comprimir. O herói pode usar a intensidade desse poder ao invés da Força e da defesa (IP) contra ataques físicos. Usando esse poder, também garante ao herói o perícia em Brigas, iguais ao valor de sua habilidade de poder. O herói pode moldar seu corpo em outras formas além da do corpo humano, como por exemplo, transformar sua mão num grande martelo.

Limite – Retração Lenta (-2): Seu herói leva um turno inteiro para ter qualquer parte de seu corpo, que foi modificada, de volta ao normal.

Proeza – Elasticidade (1): A forma elástica do seu herói lhe dá Salto na intensidade 1D, se ele ficar “pulando”, como uma bola de basquete. Isso também permite ao herói ignorar quedas que causem danos iguais ou abaixo da intensidade do poder.

Proeza – Planar (1): Se tornando um tipo de tapete “planador”, seu herói ganha o poder de Vão, com o limite de Planar.

Proeza – Pés para Segurar (2): Os membros inferiores de seu herói pode segurar objetos como se tivesse a DEX.

Proeza – Disfarce (3): Seu herói pode manipular suas feições para fazer um disfarce. Se o herói for ficar com a aparência de uma pessoa conhecida, o jogador deverá fazer um *Teste de Plasticidade* (resistida pela Força de Vontade) para enganar alguém que conheça a pessoa.

Proeza – Dureza (3): Seu herói pode endurecer a pele para aumentar sua Força até a intensidade do poder. Essa proeza só funciona se a pessoa que for atacada estiver dentro de uma distância de golpe.

Proeza – Rede (3): Seu herói pode usar a intensidade do poder ao invés da agilidade para pegar pessoas ou coisas que estiverem em queda livre. O herói não sofre danos se objetos do peso e tamanho de pessoas caírem sobre ele.

Proeza – Liquidez (4): Seu herói 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.

Predição Futura

Exemplos: Madame Teia, Delphi

Poderes Relacionados: Sentido de Perigo, Predição Passada.

Indivíduos com Precognição podem adivinhar certas coisas de um futuro incerto. Com todas as realidades alternativas e distorções da realidade do Universo Marvel, 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 o herói usa a Predição, ele fará uma ação baseada em quanto tempo no futuro ele deseja prever. As dificuldades são:

Distância no Futuro	Intensidade
Um Minuto	Fácil
Uma Hora	Média
Um Dia	Média com penalidades
Uma Semana	Difícil
Um Mês	Difícil com penalidades
Um Ano	Impossível
Mais do que um ano	Fácil

Se tiver sucesso, o Narrador lhe diz um evento que virá a acontecer. O Narrador então toma o tempo que for preciso para armar uma cadeia de acontecimentos que poderão cair no evento previsto, e só aí dirá ao jogador a imagem que seu herói vê do futuro. O Narrador deve ter certeza de que pode retirar esses acontecimentos da aventura, sem prejudicar a diversão, já que nada é 100% garantido no futuro.

É claro que se um evento for previsto como desastroso, o herói 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, então prevê uma imagem da força sendo desligada de todas as escotilhas em todos os compartimentos sendo abertas. Temeroso o herói 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 você não pode confiar 100% nas previsões.

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

Limite – Sonhos (-2): O poder se manifesta apenas se o herói estiver dormindo e sonhando.

Limite – Intermitente (-2): O Narrador escolhe quando, quais e o que dizem as imagens que aparecem para o herói, independente da vontade do jogador.

Limite – Específico a um Objeto (-2): O poder funciona apenas com objetos, e o herói precisa estar tocando-o para prever o futuro.

Limite – Específico a Pessoas (-2): O poder funciona apenas para prever o futuro de outras pessoas, que precisam estar em contato físico com o herói.

Limite – Seguido à Verdade (-3): Uma vez que o poder foi usado, ele não poderá ser usado novamente até que a visão que teve não se torne verdade.

Limite – Hiper Realista (-4): As imagens são tão reais que o herói precisa fazer um *Teste de Força de Vontade* para não enlouquecer ao ver o futuro. O Narrador controlará as ações do herói até que recupere a sanidade.

Proeza – Sentido de Perigo (2): Se o herói tem flashes do futuro que permitem adivinhação nas ações de uma luta, durante o turno o Narrador deve dar ao herói um Sentido de Perigo com intensidade igual a do poder. Esse bônus também se aplica com todos a quem o herói pode falar sobre os perigos que o aguarda.

Proeza – Viagem da Premonição (4): Seu herói pode se teleportar para onde o perigo acontece, mas sempre na hora da imagem vista.

Predição Passada

Exemplos: Longshot, Nate Grey

Poderes Relacionados: Predição

Esse poder é o exato inverso da Precognição, (Póscognição), mas mais fácil de se lidar, já que o passado é imutável. Predição Passada funciona apenas com os itens que o herói toca. O herói deve fazer uma ação 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	Fácil
Dentro de um dia	Média
Dentro de uma semana	Média com penalidades
Dentro de um mês	Difícil
Dentro de um ano	Difícil com penalidades
Passado Remoto	Impossível

O Narrador deve ser, de alguma maneira, misterioso com relação aos relatos sobre acontecimentos passados. Algumas vezes detalhes importantes são deixados para trás. Por exemplo, um herói 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.

Limite – Apenas um Assunto (-3): O poder de Predição Passada do seu herói é limitado em apenas um objeto ou um lugar, ou vários objetos de uma pessoa.

Proeza – Escavar Memória (3): Seu herói pode fazer uma pessoa se lembrar de qualquer coisa que ela viu ou sentiu.

Proeza – Condutor do Tempo (3): Seu herói pode usar sensações (impressões) do passado para guiá-lo a lugares importantes na história do objeto em questão.

Projeção Astral

Exemplos: Professor X, Dr. Estranho

Poderes Relacionados: Detecção (Astral)

Seu herói pode separar sua forma astral e viajar pela sua ou outras dimensões. Enquanto o corpo físico permanecer dormindo, o corpo astral, que é feito de seu espírito, viajará grandes distâncias a uma velocidade incrível.

O corpo astral tem 0 de Força e não poderá afetar objetos no mundo real. O herói na forma astral poderá observar ações no mundo “normal”, e não será detectado de maneira alguma, a não ser pela Detecção Astral e Telepatia. Enquanto estiver na forma astral, o herói não é afetado por objetos ou ataques normais, mas ainda será vulnerável a poderes de Força de Vontade. Um herói na forma astral

poderá passar através de objetos sólidos sem causar danos ao objeto ou ao herói, mas poderá ser parado por Campos de Força.

Enquanto ficar na forma astral, seu herói poderá viajar milhas se medo de se perder. Ir a qualquer lugar da Terra requer um *Teste de Projeção Astral*. Heróis com intensidade de poder maior que 4D na Projeção Astral não precisam se preocupar em se perder, e aqueles com intensidade maior que 6D podem até projetar suas formas no espaço, cruzando o universo.

Enquanto a forma astral estiver separada, o corpo permanecerá em transe. O viajante estará percebendo danos no seu corpo, e é possível que o corpo morra enquanto a forma astral está fora. Heróis de quem os corpos morrem, ficarão presos na forma astral. Se a forma astral for morta (como por exemplo uma batalha psíquica), o jogador precisa se suceder numa *Teste de Projeção Astral* ou o corpo do herói também morrerá.

Limite – Sonhando (-2): Seu herói só pode iniciar o uso desse poder quando estiver dormindo. Se o corpo do seu herói for acordado naturalmente, o corpo astral volta ao corpo físico.

Proezas – Detecção Astral (2): Seu herói pode ver formas e criaturas do plano astral, incluindo o ectoplasma daqueles que também podem fazer sua projeção astral. Essa é uma habilidade automática; o indivíduo poderá sempre perceber que alguma forma astral está por perto. Um *Teste de Projeção Astral* determina se seu herói pode reconhecer um indivíduo astral que vê.

Proezas – Viagem Dimensional (4): Enquanto estiver na forma astral, seu herói pode cruzar barreiras dimensionais, como se ele tivesse Viagem Dimensional. Heróis na forma astral podem viajar para outras dimensões fazendo um *Teste de Força de Vontade*. Enquanto estiver viajando dessa maneira o herói fará um *Teste de Força* a cada turno. Se essa ação não tiver sucesso, o herói perderá um IPV por turno devido a exaustão.

Proezas – Passageiros (4): Seu herói pode transportar para o plano astral um número de pessoas que seja igual a intensidade de seu poder. Se o herói se perder ou morrer, os passageiros também se perderão.

Proezas – Projeção de Consciência (10): Seu herói pode criar um corpo mental, feito de puro pensamento, ele é invisível até para outros espíritos e corpos astrais.

Prolongamento

Exemplos: Senhor Fantástico, Dr. Octopus, Homem Máquina

Poderes Relacionados: Plasticidade

O Prolongamento permite ao Herói estender seu corpo, membros e extremidades até uma certa distância ou sobre uma certa área. O Herói pode atingir locais distantes de si mesmo, e pegar objetos que estejam longe do alcance normal, a um limite de 10 m por nível de intensidade de poder. O Herói pode ainda fazer um ataque de distância de golpe mesmo que o alvo esteja numa distância de tiro. Oponentes que estejam sob ataque do Prolongamento apenas podem acertar a parte do herói que foi alongada.

É difícil coordenar seus movimentos quando se está esticado. Quando estiver usando o Prolongamento, qualquer das habilidades do Herói que excedam o limite da Intensidade do poder de Prolongamento tem seu número reduzido a intensidade desse poder.

Limite - Retração Lenta (-2): O Herói demora um turno completo para retornar ao normal qualquer parte de seu corpo que tenha sido alongada.

Proeza - Passo de Sete Léguas (3): Seu Herói pode se deslocar até uma distância de tiro num turno, e ainda realizar uma ação.

Proeza - Ataque Telescópico (3): Seu Herói pode realizar um ataque físico surpresa a qualquer um que esteja até uma distância de tiro. Isto apenas funciona se o Herói ainda não estiver lutando no momento que resolver realizar esta Proeza.

Radar

Exemplos: Demolidor, Stick, Homem de Ferro

Poderes Relacionados: Sentidos Ampliados, Controle Sônico

Seu herói pode obter uma imagem em três dimensões do seu ambiente, através do uso das ondas eletromagnéticas. O herói pode emitir e sentir essas ondas. Ele poderá usar essas ondas para localizar e

identificar objetos pela ressonância. Por causa dessa sensibilidade a impulsos eletromagnéticos, ataques magnéticos fazem o herói perder seu senso de Radar pela duração de uma rodada.

O Radar pode ser usado, ao invés da Percepção, para evitar surpresas. Aplicando esse poder, o herói vai conhecer qualquer um que já tenha visto e poderá fazer um *Teste de Radar Fácil* (resistida pelo poder do oponente) para detectar Imitação e Mudança de Forma. Se o herói estiver procurando ou examinando algum objeto, ele poderá usar a intensidade do Radar, ao invés da Percepção, para conseguir pistas.

Proeza – Contra-Ataque (2): Seu herói pode atacar qualquer um que estiver atrás dele, como se o oponente estivesse a sua frente.

Rajada de Energia

Exemplos: Viúva Negra, Vespa, Ultron

Poderes Relacionados: A maioria dos poderes relacionados com energia

Esse poder consiste em uma simples rajada de energia, sem um tipo específico. O herói pode atacar com uma ação de rajada de energia padrão. No geral, o herói pode atirar raios de energia de um tipo em particular, desde uma distância de golpe até uma distância de tiro.

Exceto quando algum proeza diga ao contrário, as rajadas possuem alcance máximo de 200 m (Intensidade 5D).

Limite – Apenas Toque (-1): Esse parâmetro limita o ataque na distância de golpe, mas também permite que o toque de energia do herói corra por materiais condutivos e afete alvos múltiplos. Por exemplo, o herói pode atingir três assassinos que estejam em contato com uma viga de metal, com a energia que emana de suas mãos.

Proezas – Refração de Raio (2): Seu herói ganha Refração de Energia para rajadas de energia do tipo escolhido pelo herói.

Proezas – Pirocinesia (2): Seu herói pode projetar a energia da rajada de forma a acelerar as moléculas e aquecer a matéria.

Proezas – Criocinesia (2): Seu herói pode projetar a energia da rajada de forma a desacelerar as moléculas e congelar ou paralisar a matéria.

Proezas – Eletrocinesia (2): Seu herói pode projetar a energia da de forma a instabilizar o fluxo das molecular, criando diferença de potencial e produzir cargas elétricas.

Proeza – Movimento (2): Seu herói pode fazer objetos se mexerem, como se alguém estivesse empurrando com força igual a intensidade do poder.

Proezas – Resistência (2): Seu herói Resistência ao tipo de energia que usa com esse poder.

Proezas – Ricochete (2): Seu herói ganha sabe a técnica do Ricochete, Isso permite que o herói divida o ataque em dois alvos, sendo que o segundo ataque é uma ação contingente. O herói divide a intensidade de poder entre os dois ataques, arredondando a divisão para baixo.

Proezas – Raio com Ângulo Aberto (3): Seu herói pode projetar uma rajada de energia tão ampla que atinge todos que estão dentro duma distância de tiro.

Proezas – Explosão (3): A Rajada de energia do seu herói explode no contato com o alvo. Todos os indivíduos dentro de uma distância de tiro do alvo que for atingido, sofrem a intensidade do poder em danos, presumindo que eles não se esquivem da energia.

Proezas – Armas de Energia (4): Seu herói pode criar armas feitas de energia que não podem sair de suas mãos (são ligadas a sua aura) e causam danos de 1d6 a cada 2 níveis de intensidade.

Rajada de Impacto

Exemplos: Gavião Arqueiro

Poderes Relacionados: Controle Cinético

Seu herói possui uma arma, um raio de energia ou um toque que causa um ataque de impacto (ou de efeito moral). O impacto é um pouco diferente das outras formas de provocar danos, pois é seus danos são temporários. (**Utilize a regra de Combate Não Letal**). Rajadas de Impacto podem ferir, mas não matar ninguém, apenas uma pequena parcela do dano é real, (apenas 1/3 do dano por ataque) o resto de dano é temporário. Um personagem “morto” por rajadas de impacto, acordará em um número de rodadas iguais a

intensidade +2, ao acordar só perde PVs pela parcela de dano real, o resto dos danos causados pela rajada são todos recuperados. Rajadas de Impacto não podem afetar pessoas inconscientes.

Exceto quando algum proeza diga ao contrário, as rajadas possuem alcance máximo de 200 m (Intensidade 5D).

Proeza – Resistência a Abalos (2): Seu herói ganha Resistência a ataques de impacto e similares.

Proeza – Raio de Impacto (2): Seu herói atira um raio de impacto a uma distância de tiro.

Proeza – Onda de Impacto (3): Seu herói pode afetar a todos numa distância de tiro, fazendo um *Teste de Rajada de Impacto* (resistida pela Força de Vontade).

Proeza – Bomba de Efeito Moral (4): Seu herói cria bombas (como no poder Explosão), mas para os seus danos se utiliza e regra de rajada de Impacto.

Rajada Psíquica

Exemplos: Professor X, Rainha Branca, Fênix

Poderes Relacionados: Telepatia.

Esse poder dá ao herói a habilidade de projetar rajadas de força psíquica até uma distância visual. Isso é um *Teste de Rajada Psíquica* (resistida pela Força de Vontade). O poder da Tela Psíquica e alguns Campos de Força também são capazes de diminuir os danos de uma Rajada Psíquica.

Exceto quando algum proeza diga ao contrário, as rajadas possuem alcance máximo de 200 m (Intensidade 5D).

Proeza – Detecção Psíquica (2): Seu herói está em sintonia com as emanções mentais em geral. Dessa maneira, ele poderá fazer um *Teste de Rajada Psíquica* para detectar o uso de habilidades paranormais (desde que não sejam mágicas), incluindo a leitura de mente, controle de mente, ataques psíquicos.

Proeza – Resistência ao Controle Mental (2): Seu herói ganha Resistência ao controle de Mentes, incluindo todos os poderes que não se utilizam dos sentidos.

Proeza – Explosão Mental (3): Seu herói pode atingir todos dentro de uma distância de tiro, com a rajada psíquica, na mesma intensidade do poder. Além dessa proeza também ferir o herói, ele não poderá utilizar o poder novamente até ter restaurado toda sua energia ou ter de volta a quantidade inicial de pontos de vida.

Proeza – Tela Psíquica (3): Seu herói ganha Tela Psíquica

Proeza – Arma Psíquica (4): Concentrando os poderes mentais, seu herói cria uma arma de energia psíquica. Essa arma se ativa com um *Teste de Rajada de Energia*, sendo resistida pela Força ao invés da Força de Vontade, (dano de 1d6 a cada 2 níveis de intensidade).

Proeza – Ataque Remoto (3): Seu herói pode atacar qualquer pessoa que possa achar, independente da distância. Normalmente uma pessoa é achada através da Mentalização (PES) ou Detecção psíquica.

Proeza – Sedar (4): Seu herói pode fazer um *Teste de Rajada Psíquica* (resistida pela Força de Vontade) para fazer uma pessoa apagar (desmaiar). A pessoa não pode levantar pelos próximos 15 minutos por nível de intensidade.

Proeza – Dano Físico (5): Seu herói pode causar dano físico através deste poder, o poder efetivo da rajada diminui em 2D da intensidade, mas o dano é apenas subtraído apenas de IPs especial para atques psíquicos ou poderes de Tela psíquica ou similares...mas em geral o poder é tão forte que o próprio corpo da vítima reage como se os danos fossem físico.

Refração de Energia

Exemplo: Bishop

Poderes Relacionados: Absorção, Conversão de Energia

Esse poder concede ao herói uma forma especial de Resistência a ataques de energia. Enquanto o herói não fizer outra ação, qualquer ataque de um tipo de energia (especificado pelo herói) de intensidade igual ou menor que a intensidade da Refração de Energia, será refletido e mandado de volta ao atacante, na mesma intensidade. A Refração de Energia de diferentes tipos de dano devem ser escolhidos separadamente, Refração de Energia (6 pontos por nível). (Ex.: Refração de Energia 6D, 2D(12) fogo, 2D(12) ácido e 2D(12) frio).

O herói pode refratar a energia com **força total**, (danos máximos) como se fosse uma ação contingente. Se o herói for atacado com mais energia do que ele pode refratar, ele refrata o valor de sua intensidade do poder, e sofre a diferença em danos.

Apesar disso ser impressionante, a má notícia é que o herói *tem* que se livrar da energia no mesmo turno, com uma ação contingente. Se isso não acontecer, a energia explode no próximo turno, e faz com que todos dentro de uma distância de tiro sofram o ataque. O herói detentor da Refração de Energia não é ferido se isso ocorrer.

Limite – Apenas uma Energia (-3): Seu herói só consegue refratar uma forma de energia, como luz ou sônica.

Limite – Alvo Aleatório (-2): Seu herói não consegue controlar onde a energia refratada vai atingir. O Narrador pode deixar que o jogador faça um teste de intensidade de poder se passar ele escolhe o alvo. Se não passar, o Narrador um alvo aleatório é escolhido numa distância de tiro.

Proeza – Estocar Energia (3): Seu herói consegue acumular qualquer intensidade de energia enquanto estiver se concentrando. Esta energia pode ser liberada toda de uma vez ou então por partes, diminuindo a Intensidade conforme esta vai sendo gasta. Enquanto o herói estoca energia, ele não pode absorver mais energia.

Regeneração

Exemplos: Wolverine, Deadpool, Dentes-de-Sabre

Poderes Relacionados: Absorção

Seu herói se recupera de ferimentos, (ganha pontos de vida de volta) muito mais rápido do que qualquer humano, desde que ele não seja ferido novamente durante o processo de recuperação.

Intensidade do Poder	Cura
0	Pessoas normais (ganham um PV por dia)
1D	1 PVs são recuperadas no início de cada rodada.
2D	2 PVs são recuperadas no início de cada rodada.
3D	3 PVs são recuperadas no início de cada rodada.
4D	4 PVs são recuperadas no início de cada rodada.
5D	5 PVs são recuperadas no início de cada rodada.
6D	6 PVs são recuperadas no início de cada rodada.
7D	7 PVs são recuperadas no início de cada rodada.

Se o herói sofreu qualquer ferimento sério, ele deve parar de fazer ações para que a regeneração funcione. Se o herói for ferido durante o turno em que este se regenerando, o poder deixa de funcionar, até o próximo turno.

Limite – Solar (-1): O poder só funciona quando o herói está sob a luz do sol. Dentro de prédios sem janelas, na escuridão e em outras situações parecidas, a Regeneração do herói não funciona.

Limite – Apenas na Escuridão (-1): Esse poder só funciona quando seu herói está na escuridão, na luz do dia, ou quando houver luz sob seu herói, o poder não funciona.

Limite – Apenas com os Outros (-2): O poder só funciona com os outros, e não com o próprio herói.

Proeza – Curando (3): Seu herói pode curar o ferimento de outras pessoas. Enquanto o herói se concentra, o poder de Regeneração é transferido para o alvo. Seu herói continua com a Regeneração durante o processo.

Proeza – Envelhecimento Invertido (6): Seu herói pode desacelerar o processo de envelhecimento de um personagem. Essa proeza pode subtrair um número de anos iguais a intensidade do poder, ou dividir a índice de envelhecimento do alvo pela intensidade do poder. (por exemplo, um personagem envelhece na

velocidade de um ano por [intensidade de envelhecimento] anos). O herói não pode matar um alvo com esse poder, mas pode fazê-lo voltar a ser igual no momento do seu nascimento.

Proeza – Transferência de Danos (5): Seu herói pode transferir pontos de vida de uma pessoa viva para outra, drenando os pontos de vida de alguém para curar outra. Após a pessoa ser drenada, o herói só poderá usar seu poder de regeneração, 2 turnos depois. Se o alvo não quiser deixar seus pontos de vida sejam drenados, então o herói deverá fazer um *Teste de Regeneração* (resistida pela Força de Vontade) para que a transferência funcione. Se o alvo resistir com sucesso a essa transferência, o herói sofre aos danos que pretendia transferir (e a transferência de danos logicamente falha).

Proeza – Cura de Doença (6): Seu herói pode interromper qualquer doença fazendo um *Teste de Regeneração Média*, resistida pela intensidade de Agonia, ou pela intensidade da doença.

Proeza – Ressuscitar os Mortos (15): Seu herói pode trazer os mortos de volta a vida.

Proeza – Regenerar Órgãos (8): Seu herói pode regenerar, órgão, membros e outras partes do corpo.

Resistência

Exemplos: Hulk, Thor

Poderes Relacionados: Invulnerabilidade

O poder de Resistência permite que seu herói ignore certa quantidade de danos. Todos os danos de um tipo em específico, que tenham intensidade igual ou menor que a intensidade do poder, são totalmente ignorados. A Resistência é tratada como uma defesa contra ataques específicos, toda vez que sofrer um ataque (ou outros tipo de efeito) de algo que possua resistência, subtrai o seu valor de intensidade de poder da resistência do ataque que será resistido (Se seu herói possui intensidade 3D ele terá IP 3d6 contra o dano. Você só tomará o dano correspondente a intensidade restante e ainda lhe concede a intensidade de poder como resistência a situações. (Você pode substituir a sua constituição pela intensidade de poder para efeitos relativos ao dano que você possui resistência).

Esse poder é inútil sem uma ou mais das proezas abaixo. Para cada proeza selecionada custa 1 ponto, seu herói ganha Resistência a um dos itens selecionados:

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

Calor (inclui Fogo e Lava)

Cinética (inclui ataques físicos (cinéticos)

Clima (inclui raios e trovões)

Controle da Mente (inclui todos os poderes de Controle da Mente)

Corrosão (inclui todos os ácidos e bases)

Doenças

Duplicação de Poder (inclui Roubo de Poder e Refração)

Eletricidade

Envelhecimento (inclui doenças degenerativas das células)

Frio (inclui o gelo)

Gases (inclui Feromônios)

Luz (inclui Ofuscamento)

Mágica (inclui todos os feitiços mágicos)

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

Metal (inclui todas as armas de metal e dano balístico)

Paralisia

Pressão (inclui Vertigem)

Radiação (inclui Controle de Energia Cósmica)

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

Tremor (inclui Terremoto)

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

Veneno (inclui drogas e álcool)

Outras resistências deverão ser aprovadas pelo Narrador.

Respiração Aquática

Exemplos: Namor, Quimera.

Poderes Relacionados: Suporte de Vida, Velocidade da Luz, Controle Aquático

Esse poder permite que seu herói respire debaixo da água, através de tanques de ar, guelras ou algo equivalente. Esse poder permite que o herói suporte a pressão em grandes profundidades, e que consiga enxergar na água, como em terra (como se fosse uma Visão Telescópica embaixo da água – veja **Sentidos Ampliados**).

O herói pode usar a intensidade da Respiração Aquática para resistir a ataques de Pressão, incluindo vertigem.

Limite – Ar é Tóxico (-4): Seu herói não pode respirar na superfície, e ganha uma imperfeição de Vulnerabilidade Fatal ao ar.

Proeza – Andar nas Águas (1): Seu herói pode andar sobre a superfície da água, como se ele estivesse na terra.

Proeza – Movimentação Perfeita (1): Seu herói pode se mover dentro da água, como extrema perfeição.

Proeza – Resistência a Gases (2): Por causa da incrível habilidade do seu herói de segurar a respiração, ele ganha Resistência a gases.

Roubo de Poder

Exemplos: Vampira

Poderes Relacionados: Duplicação de Poder.

Esse arriscado poder permite que o herói roube os superpoderes. Apenas poderes, (intensidade de poder) que sejam inatas podem ser absorvidos, já que habilidades artificiais estão além da capacidade do poder.

Quando o herói tocar num alvo para roubar seus poderes, ele deverá fazer um *Teste de Roubo de Poder* (resistida pela Força de Vontade). Se essa ação for bem sucedida, o oponente sofre a pontuação de intensidade em danos, menos a Força de Vontade. Se o herói drenar os poderes de um personagem, ele irá subtrair um número de intensidade do jogador equivalente ao que ele possui de intensidade de Roubo de Poder. O herói ficará com o poder roubado por um número de turnos iguais ao de intensidade que roubou, pois no começo de cada turno ele perde um ponto de intensidade que roubou por turno.

Diferente da Duplicação de Poder, a vítima fica seriamente ferida pelo ataque. Não só os pontos de vida desaparecem, também como a intensidade do Roubo de Poder, é subtraído dos poderes da vítima. Se isso reduzir qualquer Super Poder a 0, a vítima cai inconsciente e não poderá acordar até que seus pontos de vida retornem. Independente disso, todas as funções dos poderes e habilidades, são perdidos até o fim do Roubo do Poder.

Apesar de sua efetividade, esse também é um perigoso poder para o herói. Quando o herói rouba os poderes, ele deve fazer uma *Teste de Força de Vontade* para evitar ter sua mente fique sobreposta pela mente do oponente. Isso não é Controle da Mente, e por isso o oponente não pode controlar as ações do herói, mas o herói vai, com certeza, estar sob controle do Narrador. Se o herói ficar em contato com a vítima muito mais do que um turno (caso fique mais que um turno, os “frutos do roubo de poder” podem ser permanentes), o herói precisará fazer uma *Teste de Força de Vontade* para não ter a mente do oponente permanentemente absorvida.

Se isso ocorrer, qualquer coisa acontece. Como uma transferência permanente reduz algum atributo do herói ao menos temporariamente. *Testes de Força de Vontade* devem ser feitas quando o herói estiver sob stress e quiser evitar que a personalidade roubada tome controle do herói. Essa personalidade pode ser dissipada, mas sempre haverá cicatrizes mentais.

Heróis com esse poder normalmente tomam algumas características físicas do oponente que teve o poder roubado.

Limite – Sobreposição (-2): Os poderes do seu herói são sobrepostas por aquelas roubadas do alvo, incluindo o próprio Roubo de Poder. Nenhuma das características originais, podem ser usadas até que as que foram roubadas desapareçam.

Proeza – Imitação (5): Seu herói ganha Imitação. Ele só poderá ser usado juntamente com o Roubo de Poder.

Proeza – Absorção Mecânica (8): Seu herói ter absorver os traços artificiais, além das inatas. Dessa forma ele poderá roubar poderes de robôs, computadores, armaduras, poderes artificiais (ganhos através da ciência), entre outras coisas.

Salto

Exemplos: Fera, Hulk, Groxo

Poderes Relacionados: Vôo

Seu herói pode saltar muito alto, muito baixo ou muito distante. A distância exata não é importante, apenas o efeito geral. Herói com intensidade 4D de Salto podem pular algumas casas, mas heróis com intensidade maior que 6D podem saltar sobre edifícios. Aqueles que tenha intensidade de Salto maior que 8D, poderão saltar muitas milhas com um único pulo.

Se o herói não ataca num turno, ele pode pular para qualquer lugar que esteja na sua linha de visão num único turno. Nesse caso, ele poderá usar a intensidade do Salto ao invés da Agilidade para se esquivar (mas apenas para se esquivar!).

Limite – Apenas Pular Acima (-2): Seu herói não pode cruzar distâncias com o Salto.

Proeza – Pancada Forte (2): Seu herói pode usar o Salto ao invés da Força para atacar. Se o ataque for esquivado, o herói continua a passar pelo oponente, e provavelmente irá se espatifar em alguma coisa, infligindo a intensidade do poder em danos no próprio corpo.

Proezas – Ricochete (2): Seu herói ganha a técnica do Ricochete, que só pode ser usado com esse poder. Isso permite que o herói divida o ataque físico em dois alvos, sendo que o segundo ataque é uma ação contingente. O herói divide a Força entre os dois ataques, arredondando a divisão para baixo.

Sensor Adicional

Exemplos: Olho de Agamoto de Dr. Estranho

Poderes Relacionados: Sentidos Ampliados

Através de um desenvolvimento físico, anexação, ou alteração adicional de um olho ou outro órgão sensorial, seu herói automaticamente ganha um poder de Sentido Ampliado.

Proeza - Olho Vagante (ou Ouvido ou o que quer que seja) (3): O sentido adicional do herói pode mover-se sozinho e transmitir informações do ambiente onde está para o herói como se ele estivesse usando Mentalização (PES).

Sentido de Perigo

Exemplos: Homem Aranha, Treinador

Poderes Relacionados: Percepção Cósmica, Sentidos Ampliados, Radar.

Esse aviso interno de perigo é também chamado de Sentido de Combate – ou, no caso do mais famoso possuidor deste poder, “Sentido Aranha”. A intensidade deste poder pode ser usada no lugar da Agilidade, com o propósito de se esquivar de ataques.

Um herói com Sentido de Perigo de intensidade maior que 2D não poderá ser surpreendido – isso é, você declara uma ação em qualquer turno onde alguém declarar um ataque surpresa no seu herói. Isso não revela o tipo de ataque, apenas que um ataque está vindo. O Narrador poderá lhe dizer que há algo perigoso atrás de uma porta antes que o herói a abra, mas não dirá exatamente o que se esconde ali.

Proezas – Rastrear o Sentido de Perigo (3): Seu herói consegue usar um sinalizador, ou algo do tipo, que ativa o Sentido de Perigo. Nessa proeza contém a habilidade de perseguir (rastrear) quem estiver com o tal sinalizador.

Sentidos Ampliados

Exemplos: Wolverine, Demolidor

Poderes Relacionados: Sentido de Perigo, Detecção, Radar.

Ao menos um dos sentidos do seu herói (olfato, visão, audição, tato, paladar) é incrivelmente desenvolvido. Audição ampliada permite que seu herói detecte sons bem fracos, em várias frequências. Olfatos Ampliados colhem pistas sutis pelo cheiro. Paladar Ampliado permite que o herói detecte veneno

e mesmo identificar todas as substâncias de uma receita, apenas tocando a comida com a língua. Tato Ampliado permite que o herói leia e/ou perceba finos detalhes correndo sua mão pelo objeto. E Visão Ampliada permite que o herói veja coisas que as pessoas normais não vêem. Se o herói quiser ter apenas alguns sentidos ampliados, ele pode dividir a intensidade de poder, para cada sentido, (para ter todos os sentidos ampliados a intensidade mínima é 5D).

Sentidos Ampliados podem ser usados no lugar da Percepção para evitar ataques surpresa. O herói irá conhecer todos com quem já encontrou e usou o poder. O herói poderá fazer um *Teste de Sentidos Ampliados* (resistido pelo poder relevante do oponente) para reconhecer Imitação ou Transmutação. Se o herói está rastreando ou examinando um objeto, ele poderá usar a intensidade do poder para descobrir pistas, ao invés da Percepção ou Inteligência.

Quando esses extraordinários sentidos sofrerem ataques, um nível de dificuldade deverá ser elevado, como penalidade (afinal de contas, sentidos ampliados são sensíveis). Dessa forma, armas sônicas, gás lacrimogêneo e venenos (entre outras coisas) podem prejudicar o herói mais do que se ele não tivesse o Poder de Sentidos Ampliados.

Limite – Sentido Reduzido (-2): Em compensação pela grande percepção em um sentido, outro é dramaticamente reduzido. A dificuldade aumenta em um nível para o herói quando ele usa algum sentido reduzido.

Proeza – Detecção Astral (2): Seu herói 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 de Sentidos Ampliados* determina se o herói consegue ou não reconhecer a forma astral que vê.

Proeza – Visão Circular (2): Seu herói pode ver 360° em volta do seu corpo, sem importar para que direção ele está olhando.

Proeza – Empatia (2): Seu herói ganha Empatia

Proeza – Infravisão (2): O indivíduo com essa proeza consegue ver no escuro, que limite a visibilidade até uma distância de golpe. Uma escuridão normal tem intensidade 1D. Poderosas escuridões, causada pelo poder de “Controle de Força Negra”, requerem um *Teste de Sentidos Ampliados*, resistida pela intensidade da escuridão, para que o herói consiga ver algo.

Proeza – Detecção de Mentira (3): Seu herói pode detectar mentiras através de um *Teste de Sentidos Ampliados* (resistida pela Força de Vontade). Se este poder for usado contra um herói, o jogador pode ficar relutante em dizer ao outro jogador ou ao Narrador se ele está mentindo. Se o Narrador suspeitar de que mesmo depois do uso desse poder, o jogador continuar mentindo, ele poderá impor um bônus de resposta negativa.

Proeza – Sentidos Protegidos (3): Seu herói ganha Sentidos Protegidos.

Proeza – Radar (5): Seu herói ganha Radar.

Proeza – Sonar (5): Seu herói ganha Sonar.

Proeza – Detecção de Energia (4): Seu herói consegue identificar ondas de energia. O herói 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 de Sentidos Ampliados*.

Proeza – Visão Microscópica (8): Os olhos de seu herói podem detectar coisas extremamente pequenas, que a visão normal não consegue perceber. Seu herói consegue ler microfímes a olho nu, e até dar uma espiada no microscópico mundo das células e das moléculas, e dependendo até no mundo subatômico.

Proeza – Visão Raio-X (7): Essa proeza permite que o herói veja através de materiais sólidos, como o próprio Raio-X. A cada ponto de intensidade do poder corresponde a 30cm de profundidade que o herói consegue ver. A intensidade do poder também corresponde até qual resistência do material que a visão pode penetrar (por exemplo, se a intensidade do poder for 1D, o herói nunca vai conseguir ver através de uma folha de adamantium, pois apesar dele conseguir ver 30cm através de algum material fraco, essa liga de aço é muito resistente para a intensidade de poder dele).

Proeza – Visão Telescópica (8): Seu herói consegue ver objetos a uma distância extrema, que esta além da visão humana normal. Consegue ver qualquer coisa que esteja na sua linha de visão como se estivessem bem pertos.

Proeza – Visão Verdadeira (5): Seu herói 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 Skrull no meio da multidão.

Sentidos Protegidos

Exemplos: Homem de Ferro, Homem Molecular

Poderes Relacionados: Resistência

Um sentido, ou mais, estão protegidos de ataques. O herói ignora ataques que provocam danos menores que a intensidade do poder. Equipamentos que fornecem esse poder precisam cobrir os sentidos do herói, como lentes escuras que protegem de ofuscamentos repentinos ou tampões nos ouvidos para reduzir a intensidade de ataques sônicos.

Proeza – Concede Proteção (3): Enquanto seu herói se concentrar, ele pode proteger os sentidos de qualquer um, da mesma maneira que os seus são protegidos.

Sonar

Exemplos: Banshee

Poderes Relacionados: Sentidos Ampliados, Controle Sônico

Seu herói captura uma imagem de 3 dimensões do ambiente, emitindo e recebendo ondas sônicas. Ele pode localizar e identificar objetos através de suas emissões sônicas. Por causa da sensibilidade a ondas sônicas, ataques sônicos anulam o Sonar pela duração de uma rodada.

A intensidade do Sonar pode ser usada no lugar da Percepção para evitar ataques surpresa. O herói vai reconhecer a todos com quem já tenha se encontrado, e poderá fazer um *Teste de Sonar*, resistida pelo poder relevante, para reconhecer Imitação e Mudança de Forma. Se o herói estiver examinando ou procurando por um objeto, ele poderá usar o Sonar ao invés da Percepção para achar pistas.

Proeza – Contra-Ataque (2): Seu herói pode atacar qualquer coisa ou qualquer um que estiver atrás de si, como se estivesse na sua frente.

Super Agilidade

Poderes Relacionados: Auxílio de Capacidade

Seu personagem, quando ganhou seu poder, não descobriu habilidades diferentes das que possuía, mas sim que suas características normais foram ampliadas. Sendo assim seu personagem possui uma agilidade incrível, e recebe +6 no seu atributo a cada nível de intensidade.

Super Carisma

Poderes Relacionados: Hiper Intelecto

Seu personagem, quando ganhou seu poder, não descobriu habilidades diferentes das que possuía, mas sim que suas características normais foram ampliadas. Sendo assim seu personagem possui um carisma fora do comum, e recebe +6 no seu atributo a cada nível de intensidade.

Super Constituição

Poderes Relacionados: Auxílio de Capacidade

Seu personagem, quando ganhou seu poder, não descobriu habilidades diferentes das que possuía, mas sim que suas características normais foram ampliadas. Sendo assim seu personagem possui uma constituição extrema, e recebe +6 no seu atributo a cada nível de intensidade.

Super Destreza

Poderes Relacionados: Auxílio de Capacidade

Seu personagem, quando ganhou seu poder, não descobriu habilidades diferentes das que possuía, mas sim que suas características normais foram ampliadas. Sendo assim seu personagem possui uma destreza sobrenatural, e recebe +6 no seu atributo a cada nível de intensidade.

Super Força

Poderes Relacionados: Auxílio de Capacidade

Seu personagem, quando ganhou seu poder, não descobriu habilidades diferentes das que possuía, mas sim que suas características normais foram ampliadas. Sendo assim seu personagem possui uma força fora do comum, e recebe +6 no seu atributo a cada nível de intensidade.

Super Força de Vontade

Poderes Relacionados: Hiper Intelecto

Seu personagem, quando ganhou seu poder, não descobriu habilidades diferentes das que possuía, mas sim que suas características normais foram ampliadas. Sendo assim seu personagem possui uma super força de vontade fora do comum, e recebe +6 no seu atributo a cada nível de intensidade.

Super Inteligência

Poderes Relacionados: Hiper Intelecto

Seu personagem, quando ganhou seu poder, não descobriu habilidades diferentes das que possuía, mas sim que suas características normais foram ampliadas. Sendo assim seu personagem possui uma inteligência especial, e recebe +6 no seu atributo a cada nível de intensidade.

Super Percepção

Poderes Relacionados: Hiper Intelecto

Seu personagem, quando ganhou seu poder, não descobriu habilidades diferentes das que possuía, mas sim que suas características normais foram ampliadas. Sendo assim seu personagem possui uma percepção máxima, e recebe +6 no seu atributo a cada nível de intensidade.

Super Sopro

Exemplo: Hulk

Poderes Relacionados: Auxílio de Capacidade, Rajada de Energia, Pancada Sônica

Sopro muito poderoso capaz de derrubar pessoas. Seu herói precisa fazer uma *Teste de Super Sopro*, e com aqueles que a ação se suceder, caem ao chão e perdem um turno. O Dano é de 1d6 (fixo) + 2 pontos a cada nível de intensidade.

Proeza - Tufão (2): Seu herói pode fazer o vento soprar tão forte que irá golpear as pessoas. O herói deve fazer um ataque de *Super Sopro* (resistido pela Força) em cada indivíduo na área, e se tiver sucesso numa vítima, ela perderá sua ação. O valor dessa ação, é generalizada para todos os ataques, apesar de que indivíduos fortes podem variar essa dificuldade.

Proeza – Rajada de Energia (2): Seu herói pode fazer um tipo de rajada de energia.

Proeza – Bafo de Fogo (2): Seu herói pode cuspir chamas de sua boca, como rajada.

Proeza – Sopro Congelador (2): Seu herói pode soprar um ar extremamente, gelado que pode congelar os oponentes.

Suporte de Vida

Exemplos: Gladiador, Thor, Surfista Prateado

Poderes Relacionados: Adaptação

O indivíduo que tem esse poder pode sobreviver sem as necessidades básicas para viver, como beber, comer e respirar, usando uma bateria extra de energia para ajudar a sobreviver.

O tempo que consegue ficar, sem essas necessidades, é definido por sua intensidade do poder como na tabela abaixo:

Intensidade	Tempo que Herói pode sobreviver
1D	1 hora
2D	3 horas
3D	6 horas
4D	12 horas

5D	1 dia
6D	3 dias
7D	5 dias
8D	7 dias
9D	10 dias
10D	15 dias
11D	30 dias
12D	45 dias
13D	60 dias
14D	75 dias
15D	90 dias
16D	105 dias
17D	120 dias
18D	6 meses
19D	9 meses
20D	1 ano

Limite – Ligado à Transformação (-1): Seu herói não pode usar esse poder na sua forma normal

Proeza – Adaptação (2): Seu herói ganha Adaptação.

Proeza – Animação Suspensa (4): Seu herói entra num transe tão profundo que ninguém é capaz de dizer se ele está vivo ou não. O herói não pode sentir nada, nem fazer ação alguma nesse estado.

Proeza – Reformação (5): Seu herói pode sobreviver se for despedaçado em milhares de pedaços. Se os pedaços forem colocados juntos, o herói pode se refazer e recuperar sua Saúde.

Tela Psíquica

Exemplos: Professor X, Dr. Estranho.

Poderes Relacionados: Resistência

Essa é uma resistência inata a todas as formas de dominações e leituras mentais. A Tela Psíquica utiliza a sua intensidade como bônus de defesa para resistir a ataques mentais, leituras ou controle de mente. A Tela Psíquica é subtraída de qualquer dano mental, como uma Rajada Psíquica.

Proeza – Campo Psíquico (3): Com essa proeza, o poder pode ser estendido até um número de alvos que não seja maior que a intensidade do poder. Todos os alvos devem estar dentro de uma distância de tiro. Esse campo psíquico dura tanto quanto o herói se concentrar nele.

Telecinese

Exemplos: Fênix, Nate Grey

Poderes Relacionados: Campo de Força, Animação.

Esse poder permite que seu herói levante e jogue objetos, sem tocá-los. O herói ganha a cada nível de intensidade +6 pontos para distribuir entre força e destreza, um personagem Telecinese 5D terá 30 pontos para distribuir, (ele poderá colocar DEX 15 e FR 15, DEX 10 e FR 20 ou DEX 10 e FR 20 ou outra combinação qualquer..). Se o herói para de se concentrar na Telecinese, o objeto cai, podendo ferir quem estiver abaixo dele. Esse poder pode ser usado para levantar alguém, através de uma *Teste de Telecinese* (resistida pela Força) que poderá ser resistida pelo oponente.

Caso o personagem ataque outro com a telecinese, seus limites serão obedecidos a partir do valor total de intensidade, (os valores de FR e DEX serão para testes...) Se o personagem arremessar uma viga de metal ou bolas de gude, com a mesma intensidade, causaram mesmo dano... (o que os diferencia será o s atributos, força alta permite objetos maiores, destreza alta maior velocidade e acuidade).

Caso o personagem utilize, rajada de puro impacto telecinese, sem objetos o dano será de 1d6+ o bônus de força da telecinese.

Proeza – Voo (2): Levantando e movendo o próprio corpo, o herói ganha Voo.

Proeza – Raio de Força (2): Seu herói pode criar mísseis ou projéteis na intensidade do poder, e podendo atirá-los numa distância de tiro.

Proeza – Campo de Força (2): Fazendo o ar ficar mais denso a sua volta, o herói ganha um Campo de Força, com resistência igual a intensidade do poder, que funcionará contra ataques físicos e de energia.

Proeza – Enxame de Objetos (4): Seu herói pode animar uma grande quantidade de pequenos objetos, atingindo os alvos como se os objetos tivessem sido arremessados. O herói faz uma *Teste de Telecinese* (resistido pela Agilidade) para afetar a todos, ou se estiver concentrando todos os objetos em um único alvo.

Telepatia

Exemplos: Professor X, Psylocke

Poderes Relacionados: Rajada Psíquica, Tela Psíquica.

Seu herói pode estabelecer uma comunicação mental com outros indivíduos. O telepata só pode ler pensamentos superficiais. O telepata pode sentir e ver através dos olhos e ouvidos da pessoa com quem estiver em contato. Ele ainda pode falar diretamente na mente da pessoa ou pessoas contatadas, sem importar a língua que estiver utilizando.

Quando estiver tentando fazer contato telepático, seu herói deve fazer um *Teste de Telepatia*. Essa ação não é resistida se o alvo permitir esse contato, mas se ele estiver resistente, a ação é resistida pela Força de Vontade. Se o alvo também for um telepata, e tiver uma intensidade de poder maior que a do herói, o contato é impossível, a não ser que permita o contato.

Proeza – Detecção de Vida (2): Seu herói pode dizer quando uma criatura viva está por perto, através de um *Teste de Telepatia*. Você pode declarar uma ação em qualquer turno em que um ataque surpresa for feito.

Proeza – Tela Psíquica (2): Seu herói ganha Tela Psíquica.

Proeza – Detecção Psíquica (3): Seu herói está em sintonia com uma radiação mental fora do comum, e fazendo um *Teste de Telepatia* poderá detectar o uso de habilidades paranormais (não mágicas), incluindo a leitura de mentes, controle da mente e ataques psíquicos.

Proeza – Invisibilidade Psíquica (3): Seu herói ganha Invisibilidade, com o limite de *Engana apenas Criaturas*.

Proeza – Sedar (3): Seu herói pode fazer um *Teste de Telepatia* (resistida pela Força de Vontade) para fazer com que uma pessoa desmaie. A pessoa não pode se levantar pelo período de 15 minutos por nível de intensidade.

Proeza – Investigação Mental (3): A Investigação Mental é a procura por uma imagem específica na mente de uma pessoa. Você precisa especificar pelo o que seu herói está procurando antes de iniciar a investigação. O herói precisa fazer um *Teste de Telepatia*, resistida pela Força de Vontade do alvo. Se o alvo estiver resistindo, independente do caso, a tensão de estar sendo invadido reduz a sua Inteligência e Força de Vontade em 1d6 pelas próximas 24 horas, e por esse período não poderá ser invadido novamente. Uma investigação mental bem sucedida, revelará a informação conhecida apenas pela pessoa invadida.

Proeza – Arma Psíquica (4): Concentrando os poderes mentais, seu herói cria uma arma de energia psíquica. Essa arma se ativa com uma ação de Telepatia qualquer, sendo resistida pela Força de Vontade ao invés da Força.

Proeza – Comunicação Remota (4): Seu herói pode se comunicar com qualquer um que ele possa achar (independente da distância), normalmente com o Poder de Detecção Psíquica ou Mentalização (PES).

Proeza – Elo Grupal (4): Seu herói pode ligar as mentes de um número de aliados que não ultrapasse a intensidade do poder, fazendo com que todos do grupo saibam das ações uns dos outros. O herói pode manter esse contato independente da distância física de seus aliados. Se alguém for nocauteado, ou desmaiar, o herói precisa fazer um *Teste de Telepatia* para manter o contato com os outros membros do grupo.

Proeza – Localização (4): Seu herói pode localizar um ou mais indivíduos, onde quer que estejam, através de uma *Teste de Telepatia*. Qualquer Controle Mental, ou poder Telepático pode afetar a localização do indivíduo que está a grandes distâncias.

Proeza – Cirurgia Psíquica (5): Seu herói pode entrar na mente de uma pessoa que permita, e reparar danos psíquicos. Fazendo uma *Teste de Telepatia*, resistida pelo número de pontos de danos, seu herói pode restaurar 5 pontos de vida por nível de intensidade de poder em danos causados através de ataques psíquicos. Essa cirurgia também pode reparar danos de muito tempo atrás, apesar de que o nível de dificuldade vai aumentar de acordo com a profundidade em que a cicatriz foi enterrada.

Teletransporte

Exemplos: Nortuno, Solo.

Poderes Relacionados: Projeção Astral, Mentalização (PES)

Seu herói pode se mover instantaneamente de um ponto a outro, sem ter que cruzar a distância física entre esses pontos. O herói entra em outra dimensão, se move dentro dessa dimensão, e retorna a dimensão original em outra localidade.

O Teletransporte é algo desorientador. A cada vez que o herói se teleporta ele precisa fazer uma *Teste de Teletransporte*. A falha indica que o herói chega ao seu destino, mas fica completamente desorientado, e perde a ação no próximo turno. O herói que se teleporta pode carregar alguém ou alguma coisa que esteja tocando, desde que não passe do tamanho de uma pessoa normal. Os que são carregados pelo herói precisam fazer um *Teste de Força de Vontade* ou ficarão desorientados no turno seguinte.

Se o local exato de onde o herói vai chegar não for conhecido pelo próprio (mesmo que tenha sido mudado por alguns minutos), ele arrisca se teleportar para um objeto sólido. O jogador deve testar a intensidade de poder, se falhar o herói sofrerá uma quantidade de danos igual a resistência material do objeto. O risco é ignorado se a intensidade do Teletransporte for maior que 4D, mas heróis novatos no Teletransporte não devem tentar se teleportar para lugares desconhecidos.

A exata distância do Teletransporte não é importante. Aqueles que tem intensidades de poder menor do que 2D, são limitados a um Teleporte, ou seja, só iram a lugares que estejam na linha de sua visão. Os heróis com intensidade de Teletransporte maior que 8D podem se teleportar para qualquer lugar.

Limite – Local Específico (-3): Seu herói só pode se teleportar para apenas um local.

Proeza – Portal (4): Seu herói pode criar pequenos portais no espaço, e teleportar pessoas e objetos que estejam neles. Os portais sempre terão início e fim, determinados e estabelecidos. O herói ainda pode utilizar os portais para se defender de ataques, um portal suporta a passagem de um número máximo de danos iguais a sua intensidade de poder, se o dano for superior ele explode e causa o dano sofrido em todos que estiver a uma distância de golpe dele.

Proeza – Convocar (5): Seu herói pode teleportar pessoas e objetos que estejam em algum lugar remoto, para virem perto de si.

Proeza – Passageiros (2): Seu herói pode se teleportar com um número de passageiros igual a intensidade do poder.

Proeza – Rápido Retorno (4): Seu herói pode se teleportar de volta para o lugar onde de origem, como uma ação contingente do primeiro Teletransporte.

Proeza – Deslocamento (4): Seu herói pode se teleportar para dentro de um objeto ou pessoa, fazendo que o alvo seja deslocado para o local de origem do herói. Esse é um ataque de *Teste de Teletransporte* (resistida pela Agilidade), que se não for esquivada não causa danos, mas faz o deslocamento ocorrer como uma ação contingente.

Proeza – Fuzilar (5): Seu herói se teleportar rapidamente em vários pontos, causando danos a um ou mais alvos. O herói pode fazer um número de ataques iguais a intensidade. Todos os ataques serão considerados ataques contingentes, que ocorrem depois que o Teletransporte terminar.

Proeza – Passagem (8): Seu herói abre uma fenda no Universo, que permite que várias pessoas passem através dela. A cada turno, depois da fenda aberta, o herói deverá fazer uma *Teste de Teletransporte* para mantê-la do jeito que está.

Tentáculos de Cabelo

Exemplos: Medusa

Poderes Relacionados: Membro adicional, Prolongamento.

Esse poder permite que o herói manipule use tentáculos que se parecem com cabelos. O cabelo tem a sensibilidade do tato, e danos ao cabelo do herói são tratados como ferimentos no corpo do herói. O herói pode alongar seus cabelos até uma distância de tiro, e pode chicotear com uma intensidade igual a um ataque.

Proeza – Captura (2): Seu herói pode usar Captura com laço, com o próprio cabelo.

Proeza – Controle Delicado (3): Seu herói pode usar o cabelo ações de manuseio delicado, como datilografar, manipulação de controles, ou arrombar fechaduras, presumindo que o herói tenha essas Perícias (utiliza a habilidade do poder como valor de destreza).

Terremoto

Exemplos: Magma, Rictor

Poderes Relacionados: Escavar, Controle da Terra

Pelo distúrbio do solo, o herói causa danos severos às pessoas e propriedades. Tremores são aleatórios em sua destruição, arruinando completamente prédios em certos locais e deixando casas intactas em outros.

Quando o Herói ativa um tremor, ele é acionado como uma ação contingente no final do turno. Todos os heróis dentro de uma distância de tiro (incluindo o próprio herói), tem a chance de testar constituição, se passar nenhum dano é sofrido. Se o resultado for diferente, sofre-se uma quantidade de dano equivalente à Intensidade do poder.

O Narrador também testa, cada estrutura que estiver dentro da distância de tiro. Se o resultado não for positivo, a estrutura recebe um dano equivalente à intensidade do tremor. Se este excede a resistência do material, a estrutura ruirá.

Limite - Terremoto Fora de Controle (-4): Uma vez que o herói começa um tremor, as forças naturais das placas tectônicas assumem o controle. O narrador faz um teste a intensidade de poder, e se o resultado for negativo, o terremoto se estende para muito além da linha de visão e tem sua Intensidade multiplicada. O herói pode acionar este efeito voluntariamente se assim desejar, apesar de que ainda é necessário testar a intensidade de poder para verificar se ele funciona. Este limite pode devastar uma cidade ou até mais que isso.

Proeza - Sismologia Instantânea (2): O Herói sabe se uma área é sismologicamente ativa e sente quando um tremor é ativado. O Herói e qualquer pessoa que também esteja alerta do tremor sabe que ele ocorrerá como uma ação contingente.

Proeza – Tremores (3): Seu Herói pode enviar vários pequenos abalos pelo chão. Eles não causam terremotos, mas requerem que todos que estejam dentro da distância de tiro do criador façam uma *Teste de Agilidade* (resistido pelo Terremoto) para evitar caírem e perderem uma ação.

Proeza - Resistência a Terremotos (5): Seu Herói ganha Resistência a Terremotos, incluindo danos do Terremoto.

Transformação Corporal

Exemplos: Colossus, Gárgula, Homem Hídrico

Poderes Relacionados: Suporte de Vida

Seu herói pode converter seus tecidos vivos em outros materiais, pela duração de uma rodada. Um herói no estado transformado ganha automaticamente seus Atributos Físicos (principalmente Força ou Constituição) e a defesa, (IP) iguais ao do material em que se transformou, ou são iguais a intensidade do poder (escolha o que tiver menor valor). Seu herói ganha qualquer função especial e habilidades características do material em que se transformou.

Um herói que se fere enquanto está transformado, sofre dano normal. Se o corpo transformado for destruído, o herói poderá se reintegrar se ainda tiver algum ponto de vida. Contudo, o herói precisará recolher todas as suas moléculas para se reintegrar.

Esse poder tem pouca utilidade se não tiver mais do que uma das proezas listadas. Cada forma é considerada uma proeza. Os heróis com intensidade maior que 4D podem ficar nesta forma até que

sofram dano, assim que isso ocorrer a forma se desfaz, se a intensidade for maior que 6D ele pode permanecer até que fique consciente.

Limite – Apenas uma Forma (-3): Seu herói só consegue se transformar num tipo específico de forma, como aço ou fótons.

Proezas – Forma Gasosa (4): Forma de gás e vapor têm vôo 1D e podem ser carregadas pelo vento na intensidade do vento. O herói é invulnerável à ataques físicos e cinéticos, mas sua Força é reduzida a 0. Controle de Ar e outros ataques baseados no vento têm o dobro de sua intensidade normal contra o herói gasoso. Se o gás do herói for tóxico ou opaco, o herói pode obscurecer a visão das vítimas ou nocauteá-las.

Proezas – Forma Líquida (4): A forma líquida permite que o herói passe por lugares muito pequenos. Enquanto estiver nessa forma o herói tem a intensidade do poder em Resistência a ataques físicos e cinéticos, mas sofre o dobro de danos de ataques baseados no calor. O herói pode retomar o líquido para dentro de seu corpo, mas se o herói for separado em múltiplas porções do líquido, ele não poderá se recompor.

Proezas – Forma Semi-Sólida (4): Seu herói ganha Plasticidade e 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. O herói também ganha Força e Defesa iguais a intensidade do poder.

Proezas – Forma Sólida (4): Seu herói pode assumir uma forma sólida da mesma Força e Constituição da intensidade do material. Por exemplo, um herói com a intensidade 2D de Forma Sólida pode ter o corpo de chumbo, cuja resistência (força) do material é 6. Ele soma a sua própria Força e Defesa (IP) e outras qualidades físicas com os atributos daquela aquela forma assumida.

Proezas – Forma de Energia (5): Seu herói se transforma numa corrente de energia (que pode tomar alguma forma se o herói quiser). Com essa forma ele ganha um tipo de Controle de Energia e Vôo. Enquanto estiver na forma de energia, o herói pode voluntariamente, chegar ao 0 de Força num turno para ficar invulnerável a qualquer ataque físico e cinético. O herói também ganha Rajada de Energia e pode explodir, causando danos a todos, inclusive a si mesmo, numa distância de tiro (nesse caso as defesas e invulnerabilidades do herói são ignoradas). Heróis feitos de energia sofrem o dobro da intensidade do seu poder em danos, de ataques baseados na Inteligência ou substâncias as quais a forma em que está é vulnerável (como a água, se a forma for fogo).

Transmutação

Exemplos: Homem Molecular, Gárgula

Poderes Relacionados: Alquimia, Transformação Corporal

Seu herói pode converter objetos ou criaturas em outras formas, apenas através do toque. O herói faz uma *Teste de Transmutação*, resistida pela resistência material do objeto, ou pela Força de Vontade do ser vivo. Enquanto estiver transformado, o ser vivo não se lembra do que aconteceu, e fica com uma resistência material, ou qualquer outra habilidade, do objeto ou criatura em que se transformou. Para transformar uma criatura, ela deve ser tocada.

Essas alterações podem durar por horas, dias, meses ou anos, conforme o Narrador determinar. O herói também pode usar esse poder para reverter o alvo transformado, na sua forma natural. Em qualquer evento, o alvo poderá voltar a sua forma real, mesmo que ele tenha sido quebrado e suas peças dispersadas. Nos níveis mais altos desse poder, a Transmutação permite que o herói crie castelos e cidades inteiras.

Limite – Apenas Criaturas (-2): Seu herói não consegue transformar objetos, e coisas sem vida.

Limite – Apenas a Forma (-2): O alvo retém suas habilidades básicas e poderes, exceto pelo fato de algum membro que possa estar faltando. Por exemplo, se seu herói transformar o Tocha Humana em um sapo, vai repentinamente estar enfrentando um sapo flamejante, que além de voar, solta bolas de fogo. O herói precisa ser capaz de transformar criaturas vivas para ter esse limite.

Limite – Apenas Objetos (-2): Seu herói não é capaz de transformar criaturas vivas, apenas objetos.

Limite – Apenas uma Transformação (-2): Seu herói só pode fazer um tipo de transformação, como transformar a carne em pedra, ou homens em porcos.

Proeza – Transformação Rápida (4): Todo turno uma criatura ou objeto transformado faz uma transformação aleatória, e continua mudando para uma outra forma escolhida pelo Narrador.

União

Exemplos: O Colecionador

Poderes Relacionados: Duplicação

União é a fundição de dois ou mais heróis para formar um único ser, um outro herói. Os heróis normalmente têm personalidades e atributos diferentes, mas os combinam, para criar um outro ser todo melhor. Os poderes do novo herói (que surgiu da união de dois heróis) devem ser derivados dos heróis originais, quando eram separados, ou então os poderes devem se manifestar apenas na forma unida. Todos os componentes do herói precisam estar juntos, para gerar a forma unida.

Habilidades e atributos devem ser criados para os indivíduos (um número de indivíduos até a intensidade do poder), e para a forma unida. Fica por conta do Narrador e dos jogadores decidir se a forma unida tem uma personalidade ou múltiplas, e se essa personalidade única será derivada dos personagens originais. Geralmente, cada habilidade e poder é a maior de cada herói que se uniu, mais a intensidade do poder de União (que é no máximo 10D). Vamos imaginar dois heróis, sendo que o **herói 1** tem Força 8 e Agilidade 12 enquanto o **herói 2** tem Força 14 e Agilidade 4. Se os dois tiverem o poder de União (herói 1 = 2D e herói 2 = 1D), e se Unirem, os valores deverão ser os maiores de cada herói, então o herói unido vai ter Força 14 (+1d6) e Agilidade 13 (+1d6) (Soma-se a maior Força dos heróis que se uniram + a menor intensidade de União, e mesmo acontece com Agilidade).

Danos nas formas separadas não são transmitidos a forma unida, mas danos na forma unida são transmitidos (divididos) às formas separadas. Os personagens do Narrador (cada personagem original) sofrem danos iguais aos danos infligidos na forma unida no momento da separação.

Proeza – Disfarce da União (2): O herói unido pode mudar sua aparência para ficar parecido com qualquer um dos indivíduos que o formou, enquanto mantêm as mesmas características (da forma unida).

Proeza – Telepatia de União (1): O poder de União ganha Telepatia. A comunicação telepática entre os membros de uma união, podem ocorrer independente da distância. Se a forma unida tiver uma “mente” independente, os componentes podem se comunicar com ela.

Proeza – Transferência Mental (3): O controle do ser que se forma pela união dos poderes, pode ser transferida entre os componentes que o formaram. Se o herói que controla a forma unida não quiser se desfazer do controle, outro poderá tentar tomar o controle tendo sucesso num *Teste de Força de Vontade* (resistida pela Força de Vontade do outro herói).

Proeza – União Remota (3): Os heróis podem se unir independente da distância entre si, mas todos têm que estar na mesma dimensão.

Proeza – Resistência ao Controle Mental (2): Por causa das múltiplas mentes juntas, o herói ganha Resistência ao Controle Mental, enquanto estiver na forma unida.

Velocidade da Luz

Exemplos: Mercúrio, Namor, Aurora

Poderes Relacionados: Vôo

Seu herói pode se mover numa incrível velocidade. A Velocidade da Luz é supostamente usada apenas no solo, mas se o herói tem outro poder de movimento (como Escavação, Vôo, Natação ou Escalar paredes), a Velocidade da Luz também pode ser aplicada a eles. Heróis com Velocidade da Luz podem usar a sua intensidade ao invés da Agilidade para se esquivar de ataques ou para qualquer outra ação que exija movimento rápido.

Enquanto estiver correndo, o herói pode carregar o que normalmente ele carregaria (incluindo uma ou até dois passageiros). O herói 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 um *Teste de Agilidade*. Presumindo uma intensidade de 4D, o herói pode chegar a qualquer lugar que esteja dentro da sua linha de visão em apenas um turno.

A velocidade exata não é importante, a não ser que dois heróis estejam correndo um contra o outro. A Intensidade 8D é a velocidade do som. Se o herói correr numa velocidade maior do que 8D, ele vai criar explosões sonoras. Isso causa danos ao herói, e a quem quer que ele esteja carregando, numa intensidade

igual a intensidade da Velocidade da Luz. Por essa razão é que pouquíssimos heróis passam da intensidade de velocidade 8D.

Intensidade de Velocidade da Luz 16D faz o herói cruzar países em menos de uma hora. Intensidade 24D de Velocidade da Luz permite que o herói explore o mundo em um minuto ou dois. Esse poder não permite que o herói viaje pelo espaço, para isso veja o poder de Vôo Espacial.

Limite – Apenas Explosão (-2): Seu herói só pode estourar em apenas uma direção, e apenas pela duração de uma rodada.

Limite – Inexato (-4): Heróis usando Velocidade da Luz sempre errarão em combate ou quando tentarem pegar ou jogar algo.

Proeza – Invisibilidade (2): Vibrando em alta velocidade, seu herói ganha invisibilidade enquanto estiver se concentrando.

Proeza – Ausência de Explosão (2): Seu herói não causa explosões quando voa numa velocidade acima da intensidade 8D.

Proeza – Passageiros (2): Seu herói pode levar um passageiro por ponto de intensidade de poder. Se o herói perder a concentração, todos saem do controle e caem.

Proeza – Intangibilidade (2): Vibrando em alta velocidade, os átomos do seu herói ficam instáveis, fazendo-o ganhar Intangibilidade.

Proeza – Correr sobre as Águas (2): Seu herói pode cruzar superfícies de água como se fossem de terra.

Proeza – Resistência a Pressão (2): Seu herói ganha Resistência a Pressão. Isso o protege contra vertigem ou qualquer outro tipo de desorientação.

Proeza – Correr Parede Acima (2): Seu herói pode correr sobre superfícies verticais, mesmo que for para baixo.

Proeza – Pancada Forte (3): Seu herói pode usar a intensidade da Velocidade da Luz ao invés da Força para atacar. Se o ataque for esquivado, o herói continua a passar pelo oponente, e provavelmente irá se espatifar em alguma coisa, infligindo a intensidade do poder em danos no próprio corpo.

Proeza – Broca (3): Girando rapidamente, seu herói consegue perfurar materiais de resistência igual ou menor a intensidade do poder.

Proeza – Redemoinho (4): Correndo em círculos muito rapidamente, o herói pode fazer um *Teste de Velocidade da Luz* para gerar um pequeno tornado. Isso poderá mover objetos para cima, e se o herói desejar, poderá causar danos na intensidade do poder em danos para aqueles pegos pela ventania. Aqueles que ficarem no olho (centro) do furacão não sofrem danos.

Veneno

Exemplos: Cobra.

Poderes Relacionados: Dentes, Garras, Penas.

Seu herói tem a habilidade natural, ou artificial, de expelir veneno que afeta o sistema nervoso central. A quantidade de danos causados é igual a intensidade do poder, e os efeitos do veneno ainda podem causar uma ou várias conseqüências. O herói é imune ao próprio veneno.

Se uma ação for necessária para destilar o veneno (através das garras, ou talvez e um toque venenoso), seu efeito é uma ação contingente. O herói que envenena deve fazer um *Teste de Veneno* (resistida pela Constituição), e se tiver sucesso nessa ação, a vítima sofre o nível de intensidade do poder em danos para distância de golpe. O veneno pode apenas ferir, paralisar, dar sono, ou intoxicar. A conseqüência do veneno pode ser escolhida pelo herói. Um herói envenenado sofre nos turnos seguintes o bônus de dano cada turno que o veneno não for curado, ele pode sofrer outros efeitos que o jogador decida.

Limite – Tóxico (-2): Seu herói exala veneno sem parar. Isso pode causar a intensidade do poder em danos a qualquer um que esteja dentro de uma distância de golpe, ou causar uma das conseqüências acima. Se o herói estiver numa roupa de contenção, esse limite é controlado.

Proeza – Gás Venenoso (2): Seu herói pode gerar uma nuvem de gás venenoso, que causa danos iguais a intensidade do poder que todos que estejam dentro da intensidade de tiro.

Proeza – Spray Venenoso (2): Seu herói pode fazer respingar pequenas gotas venenosas (em forma de spray) num alvo que esteja dentro de uma distância de tiro.

Proeza – Paralisante (2): O veneno pode paralisar a vítima, caso falhe em um teste de Constituição.

Proeza – Sonífero (2): O veneno pode fazer a vítima desmaiar, caso falhe em um teste de Força de Vontade.

Proeza – Debilitante (2): O veneno pode fazer a vítima perder um ponto de força por rodada, se falhar em um teste de Constituição.

Proeza – Ação Lenta (2): O veneno funciona lentamente, e não funcionará antes de um tempo predeterminado.

Proeza – Envenenar (2): O seu herói pode banhar um objeto ou arma com veneno.

Viagem Dimensional

Exemplos: Dr. Estranho, Quasar.

Poderes Relacionados: Controle de Força Negra, Teletransporte.

Seu herói pode viajar para outras dimensões. O herói pode entrar em dimensões aleatórias com um *Teste de Viagem Dimensional*, mas precisará fazer um *Teste de Viagem Dimensional* extra se estiver numa situação de pressão. Um *Teste de Viagem Dimensional* também é sempre necessário quando o herói quiser tentar ir para um determinado plano, especialmente se estiver querendo ir para casa. Se o herói possui a perícia de *Geografia Dimensional*, ele poderá usá-la para diminuir a dificuldade para encontrar exatamente sua casa.

Mesmo que o herói saiba para onde está indo, a viagem dimensional é repleta de perigos. Quando o herói salta dimensões (passa de uma para outra), o Narrador quando testar a intensidade do poder de Viagem Dimensional, se houver falhas o herói acreditará que ele está no lugar certo, mas na realidade estará numa realidade alternativa. A sutil diferença da realidade normal, deverão aparecerem logo, ou quando for tarde demais... Heróis com intensidades maiores que 4D desse poder, não precisam testar o poder (incluindo aqueles com a proeza de detecção Dimensional).

Limites – Apenas uma Dimensão (-4): Seu herói sabe apenas viajar para uma dimensão e voltar.

Proezas – Detecção Dimensional (3): Seu herói consegue detectar a energia particular de cada dimensão, e com um *Teste de Viagem Dimensional* irá saber em que época se encontra nessa dimensão desconhecida.

Proezas – Passageiros (3): Seu herói pode levar consigo um número de pessoas igual a intensidade do poder, na suas viagens dimensionais.

Viagem no Tempo

Exemplos: Kang, Dr. Destino

Poderes Relacionados: Controle do Tempo.

Seu herói pode viajar para o passado ou futuro. Não é preciso dizer que essa é uma habilidade extremamente poderosa, e o Narrador que ousar abrir essa caixa de Pandora deve saber que é incrivelmente difícil de fechá-la. Isso é, uma viagem no tempo faz aventuras incrivelmente radicais, e extremamente imprevisíveis.

O tempo é incrivelmente maleável no Universo Marvel. Vilões frequentemente acreditam que eles podem voltar no tempo para alterar eventos importantes que mudarão completamente o futuro. Até onde sabemos, eles estão completamente enganados. E então nós nos perguntamos como saberíamos que eles não estão certos? Essa questão que tem atormentado os cronologistas durante anos.

Sem resolver essa questão, o poder de Viagem no Tempo leva o herói para um lugar que logicamente parece o passado ou futuro. Você deve testar seu poder, e se o valor somado ultrapassar a intensidade de Viagem no Tempo do herói, ele aparecerá num lugar diferente do que ele esperava. Independente do destino, a viagem no tempo não poderá ser usada novamente pelo período de 1 hora.

Um aviso aos jogadores: Seus heróis entram no perímetro de curso do tempo a seu próprio risco. Os Narradores sabem que a viagem no tempo é apenas uma desculpa para brincar com a realidade. Você foi avisado!

Limite – Apenas para o Futuro (-1): Seu herói não pode viajar para o passado.

Limite – Apenas para o Passado (-1): Seu herói não pode viajar para o futuro.

Proeza – Detecção Cronológica (2): Seu herói pode saber a energia peculiar que flui em cada período do tempo, fazendo um *Teste de Viagem no Tempo*. O herói poderá dizer que dia e que ano estão a qualquer momento.

Proeza – Passageiros (4): Seu herói pode viajar pelo tempo com um número de passageiros igual a intensidade do poder. Se algum passageiro quiser ficar no tempo atual em que estão (podendo ser presente, passado ou futuro), o herói deve fazer um *Teste de Viagem no Tempo* (resistida pela Força de Vontade) para forçar o passageiro a voltar a viajar no tempo.

Proeza – Trilhar pelo Tempo (2): Seu herói tem sua atenção voltada para um objeto ou pessoa, e sempre saberá onde está seu alvo em qualquer lugar do tempo e espaço.

Vitalidade

Exemplos: Juggernaut, Hulk

Poderes Relacionados: Imortalidade, Regeneração.

Seu herói pode aumentar sua própria capacidade de sofrer danos. Com este poder o herói ganha +5 pontos de Vida por nível de intensidade.

Proeza – Recuperação Vital (5): Seu herói pode com um teste de intensidade, recuperar a 1 ponto de vida por nível de intensidade e somá-los aos seus pontos de vida naturais, mas apenas 1 vez por dia.

Vôo

Exemplos: Arcanjo, Homem de Ferro, Gladiador

Poderes Relacionados: Vôo Espacial, Asas

Seu herói tem a incrível habilidade de voar. Qualquer coisa que dê a oportunidade de vôo, pode ser usada para realizar o vôo (como asas, Controle Gravitacional, Telecinese, Armaduras com poder de vôo, e por aí vai). O herói 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). Supondo uma intensidade de vôo maior que 4D, o herói pode atravessar para qualquer lugar dentro da sua linha de visão em apenas um turno. O herói ainda pode voar alto suficiente até que ninguém do chão consiga alcançá-lo, mesmo com um golpe de distância de tiro.

A exata velocidade do vôo não é importante, a não ser que dois heróis estejam apostando uma corrida. A intensidade de vôo 8D é algo que se aproxima da velocidade do som. Se o herói voar numa velocidade maior do que 8D, ele vai criar explosões sonoras. Isso causa danos ao herói, e a quem quer que ele esteja carregando, numa intensidade igual a intensidade de Vôo. Por essa razão é que pouquíssimos heróis passam da intensidade de velocidade 8D.

Intensidade de vôo 16D faz o herói cruzar enormes distâncias em menos de uma hora. Intensidade 24D de vôo permite que o herói explore o mundo em um minuto ou dois. Esse poder não permite que o herói viaje pelo espaço, para isso veja o poder de Vôo Espacial.

Limite – Apenas Explosão (-2): Seu herói só pode estourar em apenas uma direção, e apenas pela duração de um turno.

Limite – Planar (-1): Seu herói só pode voar para baixo, e apenas com a ajuda dos ventos.

Limite – Levitação (-1): Seu herói só consegue flutuar no ar. Ele pode escolher ser ou não levado pelos ventos, na velocidade da ventania.

Proeza – Auxílio de Capacidade (2): Seu herói ganha Auxílio de Capacidade, mas apenas para Agilidade e quando estiver voando.

Proeza – Suporte de Vida (3): Seu herói ganha Suporte de Vida.

Proeza – Ausência de Explosão (2): Seu herói não causa explosões quando voa numa velocidade acima da intensidade 8D.

Proeza – Passageiros (3): Seu herói pode levar um passageiro por ponto de intensidade de poder. Se o herói perder a concentração, todos caem.

Proeza – Mergulho (2): Seu herói entra em queda livre para atacar alguma presa. O herói dobra de velocidade, mas falha em arranjar algum meio de evitar sofrer o dobro de danos em ferimentos na queda.

Proeza – Resistência a Pressão (2): Seu herói ganha Resistência a Pressão. Isso o protege contra vertigem ou qualquer outro tipo de desorientação.

Proeza – Redemoinho (3): Voando rapidamente em círculos, o herói pode tentar fazer um *Teste de Vôo*, para criar um pequeno tornado. Isso poderá mover objetos para cima, e se o herói quiser, infligir a intensidade do poder em danos para aqueles pegos pela ventania. Aqueles que ficarem no olho (centro) do furacão não sofrem danos.

Vôo Espacial

Exemplos: Surfista Prateado, Quasar.

Poderes Relacionados: Vôo

Seu herói pode se mover através do espaço. É pressuposto que o herói com esse poder tem a habilidade de saber navegar pelo espaço, ou instintivamente, ou através de mapas estelares. Esse poder não concede automaticamente a habilidade de sobreviver no espaço. O Vôo Espacial não pode ser usado na Atmosfera de um planeta, a não ser que seja para entrar ou sair dele numa incrível velocidade.

Seu herói pode cruzar o espaço numa incrível velocidade na intensidade 8D, ou cruzar o espaço na velocidade da luz na intensidade 16D. Viagens mais rápidas do que a luz acontecem em intensidades maiores, mas nesse ponto não há porquê medir a velocidade. Seu herói normalmente não tem que se preocupar com quanto tempo levará para chegar a algum lugar, já que existem portais de atalho por toda a galáxia.

Limite – Perdido (-1): Seu herói não tem idéia de onde esteja viajando pelo espaço. O herói parece estar perdido o tempo inteiro.

Proeza – Vôo (2): Seu herói ganha Vôo.

Proeza – Suporte de Vida (2): Seu herói ganha Suporte de Vida.

Proeza – Passageiros (3): Seu herói pode pegar um número de passageiros igual a intensidade do poder, conferindo a eles, durante a viagem, qualquer velocidade e suporte de vida que tenha.

PODERES ESPECIAIS

Estes poderes como o Psiquismo em Invasão, ou a Magia em Trevas, Poderes de Fé, Pontos Heróicos... E ou outros poderes misteriosos, podem ser utilizados juntos ou substituindo por alguma regra de super poder, mas se o mestre não tem acesso estes poderes há regras, para simulá-los usando o super poder

Alguns deles são estes: (se o mestre quiser poder criar outros poderes ou proezas para seus heróis).

Mágica* (mestre pode restringir o uso deste poder)

Exemplos: Dr. Estranho, Espiral

Poderes Relacionados: Quase todos.

Mágica é um trabalho manual de encantos que invocam poderosas forças. Todas as mágicas no Universo Marvel funcionam quase da mesma forma, independente da origem (se for inata, de outra dimensão, de algum artefato, etc.), ela tem automaticamente em si o mesmo o limite de *Feitiço Focalizado*. Isso significa que para fazer o efeito mágico de algum feitiço ocorrer, seu herói deve fazer um *Teste de Mágica* durante o turno. O feitiço do herói se inicia como uma ação contingente, e é aí, que as ações mais difíceis irão ocorrer.

Na **intensidade de até 2D**, o mago é um mero amador, capaz de tentar proezas na intensidade do poder, apenas com a ajuda de livros mágicos ou itens que lhe dão poder. Já que a mágica é uma “ciência” imprecisa e o herói é um mero novato. Sempre que o herói tentar lançar uma magia o Narrador faz um *Teste de Mágica* com a intensidade Mágica do herói se o feitiço falha, nada acontece, mas se houver falha crítica algum desastre à escolha do Narrador acontece. Obviamente que magos com intensidade maior que 4D não tem com o que se preocuparem.

Na **intensidade de 6D**, o herói tem todas as proezas disponíveis. Essas proezas dão a quem as utiliza o poder listado, dentro do limite de Feitiço Focalizado. Nenhum desses poderes permite a utilização de suas proezas. Os poderes disponíveis incluem: Projeção Astral, Detecção (Mágica), Viagem Dimensional, Rajada de Energia, Captura com rede/ laço, Mentalização (ESP), Campo de Força, Ilusão, Suporte de Vida, Telecinese, Telepatia, Teleporte, Invocação, (o custo da proezas citadas é 3 pontos). Outros poderes poderão ser disponibilizados de acordo com o Narrador.

Na **intensidade igual ou superior a 8D**, o herói se torna um verdadeiro mago, e é aí que o verdadeiro poder aparece. O herói conhece o suficiente de Mágica para fazer uma vasta quantidade de feitiços. Geralmente, o herói pode afetar o mundo de diferentes maneiras, só não consegue afetar o próprio corpo. Tendo uma intensidade Mágica igual ou maior que 8D, o herói pode duplicar qualquer poder, na mesma intensidade do poder de Mágica. Além disso, nenhum encanto pode dar ao herói mais Perícias ou aumentar seus pontos de atributos. É por isso que os feitiçeiros tendem a ter muitos lacaios, como o Dr. Estranho que tem os Defensores.

Limite – Apenas Criaturas (-1): Seu herói pode afetar apenas criaturas vivas com a sua mágica. Esse limite não pode ser usado junto com a proeza de Mágica Pessoal.

Limite – Sensível a Materiais (-1): Seu herói não pode fazer magias na presença de uma substância comum, como o ferro ou visco. Alternativamente, essas substâncias não terão efeito se algo importante não estiver presente, como a sombra ou ouro.

Limite – Ritualístico (-2): Os feitiços do seu herói não demoram meros turnos para serem lançados, mas toma horas de encantamento e possivelmente sacrifícios.

Limite – Magia Escrita (-2): Seu herói só consegue lançar feitiços se estiver lendo-os de algum livro ou manuscrito. Todos os encantos requerem no mínimo um turno inteiro para serem lançados, presumindo que o livro ou manuscrito esteja pronto para leitura na mão do herói no começo do turno.

Proeza – Mágica Pessoal (5): Seu herói pode manipular o próprio corpo, transformando-o e também expandindo habilidades pessoais que desejar. O herói pode lançar feitiços para adquirir poderes, mas não poderá pegar nenhum outro. Esse tipo de magia excede os tipos normais de magias disponíveis para esse poder. Essa proeza só pode ser feita por um verdadeiro mago (que tenha intensidade maior que 4D).

Proeza – Feitiço Remoto (4): Seu herói pode enfeitiçar qualquer um que ele possa achar, independente da distância, normalmente com o Poder de Detecção Psíquica ou Mentalização (ESP).

Proeza – Resistência a Magia (5): Seu herói ganha Resistência a Mágicas.

PSI

Exemplos: Professor X, Jean Grey

Poderes Relacionados: Hiper Intelecto

Os poderes Psi são habilidades desenvolvidas pelo desenvolvimento mental, este desenvolvimento pode vir através de treinamento da mente. Na maioria das vezes as pessoas que desenvolvem estes poderes despertam eles na adolescência, como os mutantes, mas os poderes da mente, não são desenvolvidos apenas por mutantes. Os psi que desenvolvem estes poderes já sofrem de limites múltiplos, $\frac{1}{4}$ dos gastos de poderes psi devem ser gastos com limites, (mas estes limites são obrigatórios e não concedem bônus algum, (ex.: se possuo intensidade 2D de de PSI devo ter no mínimo limites que somem custo 2). Isto representa o difícil domínio cerebral que o PSI deve desenvolver, quando ganha poderes deve ser difícil controlá-los.

Na **intensidade até 2D**, o PSI é um mero amador, capaz de tentar proezas na intensidade do poder, apenas com acertos críticos, já que os poderes da mente são imprecisos, o herói é um iniciante. Sempre que o herói realizar algum efeito psi o Narrador faz um *Teste de PSI*, se o herói falha, ele leva sua intensidade em danos e sofre de horríveis dores e até pode entrar em coma, ou algum outro desastre à escolha do Narrador acontece. Obviamente que os PSI com intensidade maior que 4D não tem com o que se preocuparem.

Na **intensidade acima 4D**, o PSI é capaz de tentar todas as proezas disponíveis listadas. Essas proezas dão a quem as utiliza o poder listado, dentro de seus limites correspondentes. Nenhum desses poderes permite a utilização de suas proezas. Os poderes disponíveis incluem: *Campo de Força, Controle Cinético, Controle da Mente, Empatia, Hipnose, Ligação com o Computador, Mentalização, Predição, Predição Passada, Projeção Astral, Rajada Psíquica, Tela Psíquica, Telecinese, Telepatia, Teletransporte, Vôo (levitação)*, estes poderes possuem um custo de 5 pontos cada. Outros poderes poderão ser disponibilizados de acordo com o Narrador.

Na **intensidade de acima de 6D**, o herói perde qualquer limite disponível a ele, e pode comprar as proezas relativas as poderes listados acima (só este poder permite tal proeza).

Esse poder não pode aumentar os pontos de atributos físicos, por causa do desenvolvimento mental, sua capacidade física fica bastante debilitada.

Enquanto a mágica lida com a interação de poder, e poderes PSI lidam com os poderes (super poderes) que referentes a mente (Atributos Mentais), então uma **intensidade maior do que 8D** pode simular várias proezas e poderes referentes as poderes da mente...

CHI

Exemplos: Punho de Ferro, Shang-Chi

Poderes Relacionados: Auxílio de Habilidade

O poder do Chi é o controle da exaustão quando se está ultrapassando o limite físico. Quando seu herói for utilizar o chi, (**na intensidade de 1D a 4D**) ele pode funcionar como um proteção especial, aumentar a sua capacidade num atributo ou poder, utilizando se dele numa quantidade igual ou menor ao poder do Chi.

Esse poder não pode aumentar os pontos de habilidade ou a intensidade de um poder para mais do que **4D**.

Você pode forçar aumentos de uma habilidade ou outras manobras ou técnicas de combate utilizando. Várias proezas e poderes podem ser simuladas com estas habilidade, dependendo da situação ou explicação do mestre este poder pode mudar de nome, (CHI, KI, MANÁ, AZHOT, COSMOS, SOMA, FÉ...) e seus efeitos e limites podem variar totalmente...

Enquanto a mágica lida com a interação de poder, e poderes PSI lidam com os poderes que referentes a mente (Atributos Mentais), os poderes do Chi lidam com as habilidades do corpo físico (Atributos Físicos).

Na **intensidade maior que 6D**, o herói tem disponível alguns poderes listados: *Absorção, Adaptação, Armadura Corporal, Escalar Paredes, Mentalização, Forma Animal, Pancada Sônica, Regeneração, Salto, Resistência, Super Sopro, Sentidos Ampliados, Sentido de Perigo, Plasticidade, Prolongamento, Tentáculos de Cabelo*, o custo destas proezas é 5 pontos cada.

Acima da intensidade 8D ele pode duplicar qualquer poder ligado ao corpo, (Atributos Físicos).

Cibernética

Exemplo: Forge, Cable

Poderes Relacionados: Ligação como computador, Genio Científico

Seu personagem possui poderes biônicos!

Este poder é o mais artificial dos superpoderes e o mais improvável de ser ganho por mutação. Seu herói possui partes do corpo (como partes extras ou substitutas) metálicas ou mecânicas mais ao invés de ser considerado aleijado, estas peças lhe dão mais poder que seu corpo original, considere sua força, destreza, agilidade e etc. de seu corpo igual a sua habilidade de poder. Mas lembre-se que a tecnologia humana só produz peças de nível intensidade de 5D e corpo humano aguenta intensidade de 3D.

Limite – Aparência Mecânica (-1): Seu herói possui membros de aparência mecânica o que pode assustar pessoa de coração mais fraco.

Proeza – Aparência Bioorgânica (1): Seu herói possui seus membros biônicos com aparência orgânica mesmo que o membro se transforme ele pode voltar a aparência orgânica sempre que quiser.

Proeza – Auxílio de Capacidade (2): Se seu herói ganha o poder auxílio de capacidade.

Proeza – Canivete (1): Se seu herói tem sua parte biônica ocupada com varias ferramentas, solda lamina..., mas nada disso pode ser usado para causar dano.

Proeza – Destacável (3): Se seu herói pode separar sua parte biônica do corpo.(se tiver a proeza conexão ainda pode comanda-la).

Proeza – Rajada de Energia (2): Se seu herói ganha rajada de energia na mesma intensidade do poder.

Proeza – Sentidos Ampliados (2): Se seu herói ganha o poder sentidos ampliados.

OBS : As proezas do poder cibernéticas são mais variadas do que citadas aqui, caso um personagem possua este poder pode criar outras proezas ou utilizar os poderes já citados como proeza deste. (como os poderes dos equipamentos).



