

ANIME

RPG

SUPERS

SUPER-HERÓIS PARA ROLE PLAYING GAMES



9 771678 928071 02>
Ano 1, número 2 - Brasil: R\$ 14,90 Europa: € 5,90



Marcelo Del Debbio

Sistema
Daemon

NORMAL

por RONALDO BARATA

SEMPRE ME LEMBRO DA
MINHA ADOLESCÊNCIA...

...DE QUANDO OS MEUS
PODERES APARECERAM
PELA PRIMEIRA VEZ.

MINHAS MÃOS FORMIGAM
TODA VEZ QUE EU LEMBRO.

EU SEMPRE FUI UMA
PESSOA NORMAL,
SEM NADA DE MAIS.



IRONICAMENTE, TUDO QUE EU
MAIS GOSTARIA HOJE É DE
SER NORMAL NOVAMENTE.

SER NORMAL... MINHA VIDA NÃO
TEM MAIS NADA DE NORMAL.

PARECE QUE SEMPRE QUE EU TENTO
FICAR NA MINHA APARECE ALGUÉM
PRA ME ATRAPALHAR.

MINHAS MÃOS ESTÃO
FORMIGANDO.

NA ESCOLA ERA A MESMA COISA.
OS GAROTOS MAIS VELHOS VIVIAM
ME ATORMENTANDO.

ELES ME CHAMAVAM DE BAIXINHO, DE FEIOSO...

...MÁS O APELIDO QUE MAIS
ME IRRITAVA ERA "MAGRELO"!

"MAGRELO"!

ISSO ME IRRITAVA MUITO.

MAIS AJ SURGIRAM
OS MEUS PODERES.

KPOW!

ACHEI QUE TUDO IA MUDAR, QUE
NINGUÉM MAIS IA ME ATORMENTAR.

SÓ QUE EU NÃO SOU O
ÚNICO COM SUPERPODERES.

E NÃO IMPORTA SE EU NÃO FIZ NADA
PRA ELES. É EM CIMA DE MIM QUE
ELES QUEREM PROVAR O QUANTO
SÃO BONS E FORTES.

SACO!

TEM SEMPRE ALGUÉM
QUE QUER SER MAIOR
E MAIS FORTE.

MÃOS FORMIGANDO...

SÓ QUE AGORA EU NÃO SOU
MAIS O MAGRELO. EU MUDEI.

ELES SÃO OS "MAGRELOS" AGORA!

MESMO ASSIM EU GOSTARIA
DE SER NORMAL...

"MAGRELO!"

EU NUNCA TIVE UM AMIGO
QUE ME AJUDASSE...

SEMPRE SONHO CHEGAR NO
DIA DE MINHA MORTE, NO CÉU
E SÃO PEDRO OLHARIA PRA
MIM E DIRIA:

...OU UMA NAMORADA.
SEMPRE FUI SOZINHO.

"VOCÊ NÃO FEZ NADA DE MAIS EM
VIDA, MEU FILHO. FOI UMA PESSOA
NORMAL E CHEIA DE AMIGOS."

O MAGRELO SOZINHO.

MAS ESSE MEU SONHO SEMPRE
TERMINA COM SÃO PEDRO RINDO
E ME CHAMANDO DE MAGRELO.

KLAN

TODO DIA EU TENTO LEVAR UMA
VIDA NORMAL, MAS PARECE
QUE NINGUÉM QUER DEIXAR!



HOJE, POR EXEMPLO. EU FUI
ATÉ UMA LANCHONETE PRA
COMER UM HAMBURGUER.



EU SÓ QUERIA COMER UM
HAMBURGUER, MAIS NADA!



MAS AÍ ALGUÉM VEIO PRA
ESTRAGAR O MEU DIA!



ISSO ME DEIXA PUTO!



EU SÓ QUERIA COMER
UM HAMBURGUER!

MAGRELO!

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. Esse conceitos 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 tentam resolver.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos jogadores. Uma aventura pode ser curta, terminando em dias 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 5 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 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 riqueza, 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.

Pontos de Magia: São os pontos que um Personagem mago possui, para indicar o quanto de Magias ele é capaz de fazer. Quanto mais pontos um Personagem possui, mais poderoso ele será. Personagens que não são magos não possuem pontos de Magia.

Ponto de Foco: Foco é a unidade que indica o quão avançado um mago está em determinado Caminho e os limites que aquele mago pode possuir em cada Caminho que escolher. Quanto mais Pontos de Foco um mago possui, maior os poderes dele naquele Caminho ou Forma.

Forma: São as divisões da forma como o mago pode manipular os elementos. Existem 3 formas de manipulação: Entender, Criar e Controlar, baseadas nos Sefirotim da Cabala. Os magos utilizam-se das Formas para moldar os Caminhos de Magia, por exemplo, para conjurar uma *Bola de Fogo*, utiliza-se Criar e Fogo. Para ler a mente de uma pessoa, o feiticeiro utiliza-se de Entender e Humanos e assim por diante...

Caminhos de Magia: São divisões da Magia que um feiticeiro pode escolher para aprender. Existem 6 Caminhos de Magia Elementais: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas. Além deles, existem outros 6 Caminhos: Humanos, Animais, Plantas, Arkanum, Spiritum e Metamagia.

Rituais: São Magias mais elaboradas, para magos mais experientes. Ao contrário dos Caminhos de aprendizado, os Rituais devem ser escritos em livros de Magias e memorizados para poderem ser usados pelo mago.

Círculos de Magia: Corresponde à quantidade máxima de Focus dentro do maior Caminho que um mago sabe fazer. Um mago com quatro pontos de Focus em Água, pode fazer Rituais do primeiro ao quarto Círculo de Magia, no Caminho da Água. Quanto maior o Círculo, mais poderosa é a Magia. Por exemplo, criar fogo suficiente para acender um cigarro é uma Magia do Primeiro Círculo, enquanto conjurar uma Bola de Fogo pode necessitar de 4 ou 5 Pontos de Focus.

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 disso, 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", **sem olhar**. 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 dária 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 dias 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 sortado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

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, considere-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 *Força* 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.

Atributos

Os Atributos são explicados detalhadamente nas páginas 16-17 mas a parte de Criação de Personagens (pág 11-15) mostrará os limites a serem seguidos.

Cabeçalho

São as características básicas do Personagem. Procure responder às perguntas na Criação de Personagem para completar esta parte da ficha.

Valores

A parte de Criação de Personagens mostra os cálculos destes valores vitais para o Personagem.

Armaduras e Proteções

As Armaduras, coletes e outros equipamentos de proteção são listados na página de Equipamentos (15).

Aprimoramentos

Nas páginas 18 a 21 estão listados os Aprimoramentos Positivos e Negativos.

Poderes

Uma lista contendo 213 diferentes poderes é encontrada nas páginas 30 a 85.

The character sheet is titled "SUPERS" in a large, bold, stylized font. It contains several sections for character creation:

- Header:** Fields for Name, Alias, Origin, Date of Birth, Place of Birth, Sex, Apparent Age, Race, and Species.
- Atributos (Attributes):** A table with columns for Attribute, Value/Mod/%, and a blank column. Attributes listed include Constitution (CON), Strength (FOR), Dexterity (DEX), Agility (AGI), Intelligence (INT), Willpower (WILL), Perception (PER), and Charisma (CAR).
- Perícias (Skills):** A large table with columns for Skill, Value/Mod/%, and a blank column. Skills listed include Acrobacia, Atletismo, Combate, Conhecimento, Enganação, Furtividade, Inteligência, Liderança, Manipulação, Medicina, Mágica, Música, Natação, Pilotagem, Política, Religião, Sabedoria, Segurança, Sobrevivência, Tática, Tecnologia, Teatralidade, Truques, and Vandalismo.
- Perícias com Armas (Skills with Weapons):** A table with columns for Weapon, Skill, and a blank column. Weapons listed include Arma Branca, Arma de Fogo, Arma de Gelo, Arma de Luz, Arma de Som, Arma de Vento, Arma de Água, Arma de Terra, Arma de Fogo Negro, Arma de Fogo Branco, Arma de Fogo Verde, Arma de Fogo Amarelo, Arma de Fogo Vermelho, Arma de Fogo Azul, Arma de Fogo Roxo, Arma de Fogo Cinza, Arma de Fogo Preto, Arma de Fogo Branco, Arma de Fogo Verde, Arma de Fogo Amarelo, Arma de Fogo Vermelho, Arma de Fogo Azul, Arma de Fogo Roxo, Arma de Fogo Cinza, Arma de Fogo Preto.
- Armaduras e Proteções:** Fields for Armadura, Aprimoramentos, and Poderes.
- Diagram:** A hexagonal diagram with "WILL" at the top, "PY" at the bottom, and "IN" on the left. The center is labeled "Pontos Heróicos".

Perícias

Há uma lista de todas as Perícias e seus sub-grupos nas páginas 22 e 23.

Perícias com Armas

As regras de combate são explicadas no final do livro (pgs 88-97), mas as armas brancas e de fogo estão na página 15.

Criação de Personagens

O Começo

Antes de mais nada, um aviso que talvez vá deixá-lo chocado: **seu Personagem não existe**.

Ele é fictício, irreal, inexistente. Tão destituído de substância quanto Indiana Jones, o Homem-Aranha ou o capitão Kirk. Mesmo que seja baseado em uma pessoa real, ele não passa de uma cópia imaginária.

E já que o Personagem não existe, você tem o direito de fazer com ele o que desejar. Ele é sua criação, não tem inteligência ou personalidade próprias. Cabe a você, como criador, dar-lhe essas características. Quanto mais complexo, quanto mais parecido com uma pessoa de verdade, melhor será seu Personagem — e pessoas de verdade são muito, MUITO complicadas. Eu sei disso, passei a vida sendo uma delas e ainda não as compreendo bem!

Alguns Personagens conseguem ser tão convincentes que milhares de pessoas acreditam firmemente em sua existência, como ocorre com Sherlock Holmes. Talvez você não seja capaz de algo tão prodigioso, mas tente. Quanto mais semelhante a uma pessoa real, melhor seu Personagem será.

Você sabe, o Personagem, não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito como "*Hasta la vista, baby!*" ou "*para o alto e avante!*". Quando joga RPG, você entra na pele de outra pessoa. Faz o que ela faria, age como ela agiria e, principalmente, LEMBRA-SE do que ela lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que VOCÊ sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem não conhece toda a verdade; ele apenas ouviu rumores incertos ou presenciou cenas confusas.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais que seus Personagens. Para isso basta mudar o que está no livro. Sim, ele PODE fazer isso! Jogadores que confiarem demais nas informações que leram aqui podem se arrepender mais tarde.

O primeiro passo

O primeiro passo na criação de Personagens é sentar ao redor da mesa com o Mestre e todos os Jogadores e determinar que tipo de Campanha vocês desejam jogar.

SUPERS pode ser jogado de várias maneiras: desde uma campanha extremamente realista e séria, nos moldes do seriado ARQUIVO X, com poderes limitados aos níveis mais "humanos", com explicações pseudo-científicas, ou pode ser jogado na forma MARVEL ANOS 80, com roupas coloridas, capas e cuecas para fora da calça! Se os jogadores preferirem, podem fazer campanhas de devastação mundial nos moldes de DRAGON BALL Z.

Campanha Realista

Os Personagens começam com 100 pontos para gastar entre seus Atributos, e cinco pontos de Aprimoramento. Nesse caso, *Superpoderes* devem ser comprados como se fossem Aprimoramentos, pagando os pontos necessários para obtê-los.

Esse tipo de campanha é bem mais limitado em termos de poderes e destruição, permitindo Personagens interessantes em campanhas de TREVAS, INVASÃO ou caçadores de Criaturas sobrenaturais para suas aventuras de CLUBE DE CAÇA. Uma ideia muito interessante que um dos Jogadores do *playteste* teve foi a de introduzir superpoderes em uma campanha Medieval de ARKANUN.

Utilizando os Superpoderes como Aprimoramentos, garantimos que os Personagens não vão ficar desbalanceados em relação aos magos, anjos e demônios destes jogos.

Campanha Spandex

Spandex é o nome dado aos uniformes coloridos colantes dos anos 80. Neste caso, a campanha será muito mais alegre e aventureira do que no caso anterior e também necessitando de explicações menos coerentes ("foi mordido por um orangotango radioativo? não tem problema!").

O foco das aventuras é salvar o dia e derrotar vilões que querem dominar o mundo. Super grupos de heróis e vilões fazem suas campanhas e têm seus objetivos e as aventuras desenvolvem-se como em uma história em quadrinhos.

Nas campanhas Spandex, as regras para a morte de personagens ficam um pouco mais aliviadas, permitindo uma "sobrevivência" maior dos Personagens, já que o objetivo do jogo será se divertir e desenvolver as habilidades de cada herói. Claro que isso não impede um bom *roleplay*, afinal, o Mestre sempre pode colocar a tia doente de um dos Personagens, problemas com a identidade secreta e outros contratempos...

Nesse tipo de campanha, os Personagens também começam com 100 pontos de Atributo, MAS os Superpoderes não contam como Aprimoramentos: o MESTRE decide quantos pontos vai dar a cada um dos Personagens e qual será o maior valor possível de cada Atributo de cada Poder. Desta maneira, a intensidade da Campanha pode ser controlada pelos Jogadores e pelo Mestre, desde aventuras no estilo "Demolidor", "Batman" ou os produtos da linha *Vertigo* até conflitos cósmicos envolvendo deuses, semideuses e destruidores de planetas no estilo Dragon Ball. Recomendamos que as primeiras campanhas sejam feitas com Personagens mais fracos e com poucos poderes, para que todos os jogadores se acostumem com os Poderes existentes neste livro antes de passarmos para os Gokus e Vegetas da vida...

1. Determine seu Passado

Imagine tudo que aconteceu com seu Personagem até tempos recentes. Escolha seu nome, idade e local de nascimento. Pense em como eram seus pais, como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, quais suas experiências marcantes na infância e adolescência, seu objetivo na vida.

Mais importante que isso: determine COMO o Personagem chegou até onde ele está agora. Por quais eventos importantes ele teve de passar e como ele se comportou diante deles.

Vamos estudar um pequeno grupo heterogêneo, para que vocês possam avaliar como os Personagens são construídos:

Clans Zimmer será criado com regras realistas, Richard Corbo será criado usando as regras opcionais de sorteio total e, finalmente, Cláudia Amantez usará as regras Spandex atingindo 300 pontos de Poderes.

2. Enriqueça sua História

Aé aqui temos apenas pessoas comuns, que poderiam até mesmo existir no mundo real. Mas o Personagem não é uma pessoa comum; é alguém com habilidades extraordinárias! Você terá que decidir como o Personagem ganhou seus poderes.

Em nossos RPGs, gostamos de incluir um pequeno questionário que deve ser respondido pelos jogadores, com o objetivo de descrever melhor seu Personagem e construir um histórico mais rico e cheio de detalhes, que poderão ser usados mais tarde para enriquecer ainda mais a campanha. Detalhes como família, classe social, histórico da infância e adolescência, fatos curiosos, manias e ideais podem (e devem) afetar a personalidade do herói.

Clans Zimmer é um professor de história em Munique, Alemanha. Ele descobriu seus poderes pela primeira vez durante uma discussão de trânsito, quando acidentalmente alguns "problemas". Durante o julgamento, Clans foi contactado por uma agência de espionagem e segurança nacional europeia que recrutou seus serviços.

Richard Corbo nasceu um estudante na cidade de Los Angeles e quando tinha 17 anos, juntou-se ao grupo conhecido como "Defensores da Liberdade".

Cláudia Amantez era uma adolescente rebelde que havia fugido de sua casa e estava experimentando o sexo na estação quando foi notada por uma organização secreta criminal e usada como cobaias em um teste envolvendo drogas experimentais. Após ser atacada de todas as maneiras possíveis, os cientistas descobriram que ela estava morta e se levantou do corpo em um bco da cidade, injetando veneno em suas veias para simular uma overdose. Mas a mistura das substâncias químicas ocasionou uma mudança em seu metabolismo.

Perguntas

Você não é obrigado a responder estas perguntas, mas nós aconselhamos que você as responda (ou pelo menos pense nelas) para criar um Personagem mais coerente e consistente.

Se você é um jogador iniciante, as Perguntas ajudarão o Mestre a bolar aventuras baseadas no seu background, se você é um jogador experiente, as perguntas servirão para detalhar melhor seu Personagem, fazendo-o mais interessante.

Família

1. Onde seu Personagem nasceu e cresceu?
2. Quem eram seus pais? Como se chamavam?
3. Ele tinha irmãos? Quantos? No que trabalhavam?
4. Qual a relação dele com sua família?
5. Descreva em poucas palavras a infância de seu Personagem.
6. Como foi a escola/faculdade de seu Personagem?

Poderes

1. Como ele ganhou seus poderes?
2. Ele é um mutante? alienígena? alguém de outra dimensão? vítima de um experimento secreto? um acidente?

Profissão

1. Por que ele escolheu esta profissão?
2. Como foi sua trajetória desde o início até chegar onde está?
3. Ele possui inimigos/ concorrentes dentro de sua profissão?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
4. Ele tem medo de alguma coisa?
5. Ele tem alguma mania, tique ou característica pessoal?

Gostos e preferências

1. Como ele passa o tempo quando não está em missão?
2. Que roupas ele gosta de vestir?
3. Ele usa algum outro tipo de equipamento único?
4. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
5. Que tipo de companhia ele prefere? E que tipo de amante?
6. Ele tem amigos? Eles sabem o que seu Personagem faz?

Ambiente

1. Em qual distrito/cidade ele mora, e como é este lugar?
2. Como é a casa/apartamento/alojamento do Personagem?
3. Por que ele escolheu este local para morar?
4. Quais são os problemas comuns lá?
5. Como é sua rotina diária quando não está em missão?

Aparência

1. Como ele é fisicamente (em detalhes)?
2. Qual é o aspecto da aparência física mais distintiva ou mais facilmente notada?

Ambições

1. Que tipo de ambições seu Personagem possui?
2. Ele tem algum objetivo maior?

Equipe

1. Como ele entrou em contato com sua equipe?
2. Como se relaciona com seus colegas de equipe?
3. Como seus colegas se relacionam com ele?
4. Qual o objetivo da equipe a médio prazo? E a longo prazo?
5. Ele tem alguém que considera um mentor?

3. Determine os Atributos

Você tem 100 pontos para distribuir entre os oito atributos básicos do Personagem, mais 1 ponto por nível. Nesta etapa inicial, o valor máximo para um Atributo é 18 e o mínimo é 5 para Personagens humanos (não se preocupe com isso, pois você poderá comprar Atributos maiores com pontos de poderes).

Calculamos os Atributos de nossos três heróis.

Atributo	Claus	Richard	Cláudia
Constituição (CON)	14	13	10
Força (FR)	12	12	8
Destreza (DEX)	10	14	12
Agilidade (AGI)	11	10	12
Inteligência (INT)	13	15	15
Força de Vontade (WILL)	11	12	15
Percepção (PER)	15	13	13
Carisma (CAR)	15	12	16
Total	101	101	101

Mais tarde, quando o Personagem avança de nível, ele pode usar os pontos de Atributo extras para ultrapassar a marca de 18. Os números de Teste são iguais a quatro vezes o valor do atributo, dados em porcentagem (%).

Detalhes sobre Atributos e o que seus valores representam podem ser encontrados no capítulo de Atributos.

4. Aprimoramentos

Você tem cinco pontos para gastar em Aprimoramentos. Como deve ter notado, a história do Personagem já define alguns deles. Na maioria dos casos é mais fácil usar o processo inverso, escolhendo primeiro os Aprimoramentos e só então usá-los para delinear a história.

Você pode também utilizar-se dos Aprimoramentos de outros jogos da linha DAEMON (TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS, CLUBE DE CAÇA, INVASÃO, ANIME), pois todos eles estão balanceados. Isso pode dar origem a Personagens muito interessantes (um agente do FBI que utilize a máquina do governo para investigações que envolvam o sobrenatural, por exemplo).

O Jogador que controla Claus possui 5 pontos de Aprimoramento (nas regras realistas, você precisa PAGAR por seus poderes!) e escolhe os seguintes Aprimoramentos: Superpoderes 4, Fraqueza (-1), Identidade Secreta (1) e Grupo de Heróis Aliados (1).

Richard Greko também possui 5 pontos de Aprimoramentos, mas ao contrário de Claus, não precisa pagar por seus poderes. Ele escolhe Pontos Heróicos 3, Grupo de Heróis Aliados (1) e Identidade Secreta (1).

Cláudia Amateux também não precisa pagar pontos de Aprimoramentos por seus poderes. Ela escolhe Base Secreta 2, Pontos Heróicos 3 e Grupo de Heróis Aliados (1). Para equilibrar as contas, escolhe Origem Trágica (-1) como Aprimoramento Negativo.

5. Pontos de Perícia

Aqui você deve decidir o que seu Personagem sabe fazer. Perícias são compradas com pontos de perícia, ao custo de um ponto para cada ponto percentual. A quantidade de pontos depende da Inteligência, idade e nível (quanto mais uma pessoa viveu, mais coisas ela conhece). Não adianta escolher idades avançadas apenas para ganhar mais pontos; você deve justificar a idade de seu Personagem perante o Mestre, de acordo com sua história. A fórmula para isto é bem simples:

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

Até um máximo de 500 pontos (recomendado).

Atenção: alguns Poderes podem modificar a Inteligência e isso vai afetar a quantidade de pontos de perícia. Calcule os pontos DEPOIS de fazer ajustes nos atributos.

Claus possui 36 anos e INT 13. Portanto 425 pontos de Perícia. Escolhemos Artes (Desenho 30%, Redação 30%), Avaliação de Objetos 30%, Ciências [Antropologia 20%, Arqueologia 20%, Geografia 25%, História 50%, Sociologia 10%], Condução [Carros 20%], Idiomas [Inglês 30%, Latim 20%], Informática 20%, Manipulação [Empatia 20%, Lábria 20%, Liderança 20%, Mamba 20%], Pesquisa 40%.

Richard Greko possui 17 anos e INT 15. Portanto 245 pontos de Perícia. Escolhemos Ciências [Básico 30%], Condução [Bicicross 20%], Informática [Programação 30%, Hacker 40%, Internet 35%, Hardware 20%], Jogos [Videogames 30%], Manipulação [Lábria 20%], Pesquisa 20%.

Cláudia possui 15 anos e INT 15. Portanto 235 pontos de Perícia. Escolhemos Armas Brancas [Canivete Automático 30/15], Arte [Atuação 10%], Ciências [Básico 20%], Falsificação 20%, Furtar 20%, Furtividade 30%, Manipulação [Lábria 20%, Mamba 20%, Sedução 30%], Manuseio de Fechaduras 20%.

6. Escolha os Poderes

Existem basicamente dois métodos de se escolher os Poderes de um Personagem. Utilize o que achar mais interessante.

IMPORTANTE: o Mestre deverá sempre aprovar o tipo de **Escolha de Poderes** a ser utilizada, de modo a não causar brigas e desentendimentos entre seus Jogadores.

Escolha total do Jogador:

O mais comum é deixar o Jogador escolher quais poderes ele prefere dentro de uma variedade possível. Para isso, deixe que o Jogador leia este livro inteiramente e escolha o que desejar dentro das limitações de Poderes e Atributos.

Escolha Aleatória

Simplemente sorteie nas tabelas da página 25 a quantidade de poderes e Classes para gastar e divida os pps entre elas.

O Mestre deve determinar a quantidade máxima de Pontos de Poder a serem gastos ou o valor máximo de uma Característica antes de fazer os sorteios, para não gerar heróis desbalanceados no grupo.

Para exemplificar, faremos as escolhas de cada Personagem utilizando cada um dos métodos:

Para Claus, usaremos o método I (Escolha total do Jogador)

Claus possui 250 Pontos de Poder para gastar em no máximo 6 poderes com até 48 pontos em uma única Característica. Claus escolhe Constituição [0,30], Força [0,30], Armadura Corpórea [0, 20, 48], Raio Laser [0, 18, 18, 34] e Regeneração [26, 26].

Seu herói será um "massa-bruta" com 120Kg de músculos, com Força e Constituição muito acima da média (ele consegue carregar 400Kg ou levantar até o dobro disso), revestido por uma pele dura (com textura de couro) e com limitada capacidade de regeneração. Além disso, será capaz de disparar raios energéticos azuis de seus olhos.

Richard usará o método II (Aleatório):

Sorteamos na tabela da página 25 para saber a quantidade de poderes: "47" (5 poderes). Vá sorteando quantas vezes forem necessárias (isso pode dar um bocado de rolagens!). O Mestre decide também que o valor máximo de uma característica seria 50 e deu a ele 250 Pontos de Poder para gastar.

1º poder: "64", "32" - Animação de Imagens [20, 50]

2º poder: "18", "19" - Campo de Marab [30, 50]

3º poder: "98", "55" - Conversão Elemental [0, 50]

4º Poder: "02", "50" - Aumento de INT [0, 30]

5º poder: "08", "91" - Aumento de PER [0,30]

Richard escolheu o codinome "desenhista", porque seus poderes incluem dar vida aos desenhos que esboçar em qualquer tipo de papel. Os desenhos adquirem vida e podem fazer o que Richard comandar. A Conversão Elemental transforma o ar ao redor do desenho em um tipo de metal, fazendo com que os poderes da Animação de Imagens se tornem "reais", dando substância à ilusão. Richard é um pacifista, sua INT e PER superiores, aliado ao campo de Marab, fazem com que ele seja considerado uma espécie de guru da paz.

Para Cláudia, usaremos o método I (Escolha Total do Jogador). Como Cláudia não possui limitantes de Característica, ele pode escolher qualquer valor que desejar, embora o Mestre tenha limitado suas escolhas em 60.

Cláudia possui 300 Pontos de Poder. Ela escolhe Agilidade [20,50], Constituição [20,50], Vertigem [20, 60] e Alucinações [20,60].

Os poderes de Cláudia são radicais: ela é capaz de gerar um poderoso campo de Vertigem aliado a Alucinações de distorção de terreno e equilíbrio em seus alvos, que enxergam a realidade se distorcer e se alterar violentamente. Seus poderes são tão fortes que ela mesma é afetada por ele e precisa usar sua alta AGI e CON para se manter equilibrada.

6.1 Ajustes

Os poderes da classe **Aumento de Atributos** fazem com que os valores de Perícia finais sejam alterados. Ajuste na ficha de Personagem os novos valores.

Richard passou de INT 15 para INT 30. Todas as suas perícias baseadas em INT aumentaram em +15%.

7. Pontos de Vida

Some seus valores de Força e Constituição finais (incluindo os Atributos ampliados pelo **Aumento de Atributos**) e de-

pois divida o resultado por 2, arredondando para cima. Junte a esse total um ponto por nível e terá seus Pontos de Vida.

Nossos três heróis estão no Primeiro nível:

Claus tem CON 30 e FR 30 e nenhum Ponto Heróico, portanto, 31 PV's. Richard tem CON 12 e FR 13 e Pontos Heróicos 3, portanto 14 PV's + 3 PH's e Cláudia possui CON 50 e FR 8 e Pontos Heróicos 3, portanto 30PV's + 3 PH's.

8. Índice de Proteção

O Índice de Proteção depende do tipo de armadura/pele/proteção que o Personagem possui. Muitos aventureiros utilizam-se de coletes à prova de balas (IP 6 a 12 contra dano balístico mas eles NÃO o protegem de quedas, gases tóxicos ou fogo; para isso existem roupas protetoras específicas). O Mestre deve usar o bom senso quando estiver aplicando o IP em determinada situação.

Claus possui [Armadura Corpórea 0, 20, 48], o que lhe garante um IP cinético e balístico de 20. Richard e Cláudia não possuem nenhum tipo de armadura. Seus IPs são 0.

9. Escolha Equipamentos e Armas

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, aprimoramentos e perícias. A **suprema regra do bom senso deve ser seguida**: nada de metralhadoras para jornalistas, espadas para engenheiros ou coletes à prova de bala para arqueólogos. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre.

10. Toques Finais

Está tudo praticamente acabado!

Seu Personagem já deve estar pronto para jogar. Falta apenas um único ponto a ser resolvido: COMO ele encontrou os outros Personagens do grupo?

O Mestre deve sempre proibir Personagens que não se encaixem no grupo, pois isso tende a estragar a aventura. Montem sempre grupos que tenham uma história conjunta (os Personagens eram amigos de infância, trabalharam juntos em pesquisas militares ou fazem parte do mesmo departamento) ou um motivo conjunto. Isso fará com que as coisas sejam muito mais simples tanto para o Mestre quanto para os Jogadores.

11. Desenho

Outra dica muito boa é desenhar o Personagem. Embora não seja obrigatório, ao criar a ilustração o Jogador ganha maior sintonia com o Personagem. Além disso fica mais simples descrevê-lo para os outros Jogadores e mesmo o Mestre terá mais facilidade de envolvê-lo nas cenas. E para quem não sabe, Evandro Gregório começou sua carreira desenhando os Personagens dos colegas de campanha...

EQUIPAMENTOS

Armas Brancas

Estes são os valores de jogo de algumas armas brancas. Muitas delas eram de uso comum na Idade Média, mas outras são populares ainda nos dias de hoje.

Arma	dano	Iniciativa	Alcance
Faca	1d3+1	-3	15/30
Espada Curta	1d6	-4	
Sabre	1d6+2	-6	
Espada Longa	1d10	-5	
Espada Bastarda (1 mão)	1d10	-6	
Espada Bastarda (2 mãos)	2d6	-9	
Espada de Duas Mãos	2d6	-9	
Machado Militar	1d6+2	-7	
Machado Bárbaro	1d10	-6	
Mangual	1d6+1	-6	
Maça	1d10	-5	
Porrete	1d3+1	-3	
Martelo de Guerra	1d6	-4	
Arco Curto	1d6	-10/-1	40/100
Arco Longo	1d6+2	-9/-1	80/200
Besta Leve	1d6	-15/-1	40/60
Lança de Golpe	1d6+2	-7	
Lança de Caça	1d6	-6	15/30

Mais detalhes sobre 300 armas brancas com dados completos para uso em RPGs podem ser encontrados no livro **GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS**, da Daemon Editora.

Armas de Fogo

Armas	dano	ROF	Pente	Alcance
Revólver leve	1d6	1	5-6	40m
Revólver pesado	1d6+2	1	6	50-60m
Pistola leve	1d6+1	1	6-8	50m
Pistola semi-automática	1d6+1	1-3	10	50m
Pistola pesada	2d6	3	10	60m
Escopeta	4d6	1	1-2	60m
Escopeta pump	4d6	1	8-10	60m
Submetralhadora	1d10	1-5	25+	200m
Rifle de Caça	2d10	1	5-10	500m
Rifle Militar	2d6	1-5	30+	500m
Metralhadora	4d10	5	100+	1000m

Dano: dano causado por tiro (sem contar Acertos Críticos)

ROF (Rate of Fire): número de tiros por rodada

Mais detalhes sobre 350 armas de fogo com dados completos para uso em RPGs podem ser encontrados no livro **GUIA DE ARMAS DE FOGO**, da Daemon Editora.

Armaduras *

Tipo	IP cinético	IP balístico	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa normal	0	0	0/0
Corselete de Couro	1	0	-1/0
Armadura de Anéis	2	1	-1/-2
Cota de Malha	3	1	-4/-3
Manto de Ferro	4	2	-2/-4
Armadura de Batalha	5	2	-3/-6

Coletes e Proteções

Tipo	IP cinético	IP balístico	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa normal	0	0	0/0
Jaqueta de couro	1	0	0/-1
Kevlar (cada 2 camadas)	+1/2*	+1	
Kevlar 10 camadas	3	5	-2 / -3
Kevlar 14 camadas	4	7	-2 / -4
Kevlar 18 camadas	5	9	-3 / -5

* arredondado para baixo

IP Específico

Nas armaduras apresentadas, o IP refere-se apenas à danos cinéticos (resultado de golpes) e balísticos (resultado de projéteis). Existem outros tipos de vestimentas apropriadas à outras situações. Estas vestimentas providenciam IP contra determinados tipos de ataques. Neste caso, diz-se que estas roupas possuem IP específico. Exemplos de roupas especiais incluem roupas contra fogo, Eletricidade, frio, máscaras de gás entre outras, protegendo apenas a parte do corpo que cobrem. Dessa forma, um colete à prova de balas com IP balístico 7, tem IP cinético 4 (veja tabela ao lado) mas **NÃO** reduz um ponto de dano sequer de uma queda de escada, por exemplo.

Roupa de bombeiro	IP 10 contra fogo
Roupa de amianto	IP 36 contra fogo
Máscara improvisada	IP 10 contra gases
Máscara contra gases	IP 30 contra gases
Roupa de Borracha	IP 8 contra eletricidade
Proteção contra ácidos	IP 6 contra ácido
Roupa Térmica	IP 30 contra frio
Roupa de Mergulhador	IP 15 contra vácuo e 8 contra frio
Roupa de Astronauta	IP 36 contra vácuo
Porta de Madeira	IP 2 a 5
Parede de Tijolos	IP 8
Vidro à Prova de balas	IP balístico 12 a 18
Parede de Concreto	IP 15 a 24
Carro Blindado	IP balístico 10 a 20
Porta de Aço	IP 25

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 ARKANUN, TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS e VAMPIROS bem como 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 RPG envolvem Personagens humanos, cujos Atributos variam de 5 a 18, sendo a média humana igual a 10. Valores entre 9 e 11 englobam a imensa maioria da população da Terra; 12 e 13 representam atributos contidos por cerca de dez por cento das pessoas; 14 e 15 costumam ser as pessoas mais desenvolvidas (físicas ou mentalmente) de um grupo, englobando cerca de 1% da população; 16 e 17 são atributos excepcionais e 18 é o máximo de qualquer coisa considerada "dentro dos padrões", embora existam casos de pessoas com atributos 19 ou até 20 (embora seja raríssimo).

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 avoado.

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 de RPG da Editora Daemon são o fruto de um complexo e elaborado sistema matemático desenvolvido por engenheiros da POLI-USP em 1992 para simulação de máquinas e equipamentos, mas que funcionava tão bem que decidimos utilizá-lo para toda a linha Arkanum/Trevas. Mais tarde, depois de mais de trinta livros publicados e mais de uma centena de net-books virtuais gratuitos na internet, mostramos que o sistema poderia ser aplicado para QUALQUER tipo de ambientação, tornando-se o primeiro sistema genérico desenvolvido por brasileiros.

Os Atributos e Perícias seguem uma curva exponencial de fórmula $Y = K \times 2^{(Atributo/6)}$ 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 Daemon 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
20D	62	16000	32000	+24	1600
	63	17600	35200	+25	1800
	64	20000	40000	+25	2000
21D	65	22400	44800	+26	2200
	66	25600	51200	+26	2500

Aprimoramentos

Aprimoramentos são detalhes iniciais, raras ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo. Cada Personagem humano começa uma quantidade de pontos determinada pelo tipo de campanha (geralmente entre 4 e 10 pontos) e o jogador pode gastá-los como desejar.

Esses pontos não podem simplesmente serem "gastos", mas o Mestre e o jogador precisam fazer todo o *milho* de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do *background* do Personagem e não apenas serem "vantagens" e "desvantagens".

Lembre-se que para ter acesso a um aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de aprimoramento para aumentar um aprimoramento em um nível.

Apoio das Massas

2 pontos: o herói possui o apoio de um grupo de pessoas que o idolatra e o ajuda sempre que necessário. Pode ser apenas as pessoas de um bairro, torcedores, fãs ou até mesmo pessoas de uma nacionalidade, raça ou seita. Qualquer luta que aconteça onde estas pessoas estiverem poderá arrai-las para ajudar o herói.

Amigo Gênio-da-Computação

1 ponto: o Personagem possui um NPC, amigo e confiante que conhece muito bem programação de computadores, internet e *hackers*, bem como tem acesso a vários contatos nos fóruns e listas de discussão de especialistas. Pode procurar informações na rede, senhas de acesso e códigos com grande facilidade.

O Mestre deve cuidar da fidelidade e personalidade deste colega do herói e o *Amigo Gênio da Computação* é uma ótima fonte para aventuras e missões da campanha.

Amor Verdadeiro

1 ponto: dois Personagens (ou um NPC) estão conectados emocionalmente por laços muito fortes. Um deles sempre saberá as emoções básicas que o outro esteja sentindo e saberá se o outro estiver em perigo a qualquer momento. Se algum deles for capturado, o outro terá +5% de bônus em todos os Testes que envolvam a libertação da pessoa amada durante a aventura.

Base Secreta

2 a 5 pontos: o Personagem possui uma base secreta que somente ele e as pessoas que o jogador escolher conhecem a localização. A base pode possuir desde acomodações básicas, até laboratório, central de comunicação, computadores, celas e o que mais o Mestre deixar, dependendo da quantidade de pontos investidos neste aprimoramento.

Personagens com este aprimoramento **não podem** ter o aprimoramento negativo *Base de Operações Conhecida*.

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 Contatos 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.

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretários, 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 muitas e pequenas acusações se "perderem na papelada", cancelar casos, modificar penas ou arrapalhar investigações.

Igreja: controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, artistas, capangas 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 equipamento, 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...

Policia: inclui delegados, investigadores, escrivães, algumas forças especiais (SWAT, alguns ramos do FBI, homicídios, DENARC, DEIC, 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 Triade, a Yakusa ou traficantes colombianos.

Equipamentos

1 a 5 pontos: o Personagem possui equipamentos do combate ao crime. O Mestre deve verificar o tipo de equipamento que o Jogador deseja para seu personagem e estimar o custo em aprimoramentos. Equipamentos simples como um cinto-de-utilidades ou ferramentas especiais custam 1 ponto. Equipamentos mais sofisticados, como os tentáculos do Dr. Octopus, plataforma voadora do Duende Verde e outros podem custar 2 pontos. Armaduras simples de combate custam entre 3 e 4 pontos, dependendo do poder dela. Armaduras mais poderosas devem ser compradas com 5 pontos e os poderes escolhidos como se fossem poderes normais, só que provenientes da armadura.

Grupo de Heróis Aliados

1 ponto cada: seu Personagem pertence a um grupo de heróis que podem ajudá-lo em missões. Recomenda-se que todos dentro da campanha pertençam ao mesmo super-grupo. O Mestre pode criar NPCs que participem do grupo em conjunto com o herói. Este aprimoramento é muito bom para ser usado em campanhas com jogadores iniciantes, pois providencia NPCs que podem ajudá-lo nos momentos mais complicados da aventura.

Identidade Secreta

1 ponto: obrigatório para todos os heróis que pensam em ter uma identidade normal e não serem combatentes do crime 24 horas por dia. O Personagem pode viver uma vida normal, ter amigos e até mesmo um emprego comum. Por outro lado, uma *Identidade Secreta* sempre é um tesouro guardado a sete chaves pelo herói, que pode ser utilizado pelo mestre como gancho para várias aventuras.

Personagens com este aprimoramento não podem ter o aprimoramento *Aparência Absurda*.

Modificação do Poder

1 ponto: com este aprimoramento, o Jogador é capaz de modificar um poder de seu Personagem, acrescentando alguma característica importante que ele tenha sentido falta, ser imune a esse mesmo poder, ou ser capaz de reduzir o efeito do mesmo (fazer menos dano que o máximo permitido).

Por exemplo, se um Personagem tem *Armadura Corpórea*, o Jogador pode adicionar um efeito semelhante ao poder *Riochete*: se o Personagem é jogado em uma parede, ele bate e volta como se fosse de borracha. Ou um Personagem com *Geração de Calor* ser imune a seu próprio calor gerado. Ou ainda um herói com *Geração de Frio* capaz de causar 4d6 pontos de dano decidindo causar apenas 2d6.

Pontos Heróicos

Para maiores detalhes sobre o funcionamento de Pontos Heróicos, consulte o capítulo Pontos Heróicos.

1 Ponto: 1 Ponto Heróico por nível.

2 Pontos: 2 Pontos Heróicos por nível.

3 Pontos: 3 Pontos Heróicos por nível.

4 Pontos: 4 Pontos Heróicos por nível.

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, 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 mensais.

2 pontos: renda de até US\$ 4.000 mensais.

3 pontos: renda de até US\$ 8.000 mensais.

4 pontos: renda de até US\$ 16.000 mensais.

5 pontos: renda de até US\$ 32.000 mensais.

e assim por diante...

Sorte Exagerada

3 pontos: seu Personagem é MUTTO sortudo... Algo próximo das Panteras do filme hollywoodiano. O Mestre deve ignorar jogada de dados em quedas, explosões, acrobacias e afins. Os Personagens que possuem este aprimoramento SEMPRE sobrevivem aos acontecimentos mais exagerados e improváveis que a aventura permitir. Por exemplo, o Personagem pode saltar de um prédio em chamas e ter a queda amortecida por toldos até chegar ileso ao terreno.

Status

Indica a reputação e o status entre seus iguais (caçadores de recompensas, pilotos de gundam, policiais de Neo-Tokio, lutadores, pilotos de corrida, etc). Quanto mais status seu Personagem tiver, melhor tratado (ou mais temido) pelos outros NPCs ele será.

1 ponto: líder reconhecido de uma cidade.

2 pontos: Uma metrópole.

3 pontos: um estado ou região.

4 pontos: um país.

Superpoderes

Caso o Mestre decida realizar uma campanha baseada em pontos ao invés de sorteio de poderes ou escolha de poderes, o uso do aprimoramento *Superpoderes* é indispensável. Este aprimoramento também é utilizado caso o Mestre queira usar estes poderes em campanhas de ANIME, TRÉVAS, ANJOS, DEMÔNIOS ou outros livros da linha Daemon.

1 ponto: 100 pontos de poder para o Personagem distribuir em até três poderes diferentes, em um máximo de 30 pontos em uma única Característica.

2 pontos: 150 pontos de poder para o Personagem distribuir em até quatro poderes diferentes, em um máximo de 36 pontos em uma única Característica.

3 pontos: 200 pontos de poder para o Personagem distribuir em até cinco poderes diferentes, em um máximo de 42 pontos em uma única Característica.

4 pontos: 250 pontos de poder para o Personagem distribuir em até seis poderes diferentes, em um máximo de 48 pontos em uma única Característica.

5 pontos: 300 pontos de poder para o Personagem distribuir em até sete poderes diferentes, em um máximo de 54 pontos em uma única Característica.

6 pontos: 350 pontos de poder para o Personagem distribuir em até oito poderes diferentes, em um máximo de 60 pontos em uma única Característica.

7 pontos: 400 pontos de poder para o Personagem distribuir em até nove poderes diferentes, em um máximo de 66 pontos em uma única Característica.

Veículo

O Personagem possui algum tipo de veículo especial com equipamentos, armas e defesas específicas, que devem ser aprovadas pelo Mestre. Algumas campanhas permitem ao grupo ter aviões, naves espaciais e outros veículos fantásticos enquanto outras são mais realistas e permitem apenas carros e motos. O Mestre tem a palavra final em qualquer caso:

1 ponto: moto.

2 pontos: carro pequeno.

3 pontos: carro especial ou helicóptero.

4 pontos: pequeno jato ou grande helicóptero.

Aprimoramentos Negativos

Aparência Absurda

-1 ponto: o Personagem é deformado ou possui uma aparência ridícula, disforme ou completamente alienígena, sendo impossível para ele andar entre humanos normais sem chamar muita atenção.

Personagens com este aprimoramento negativo não podem ter o aprimoramento *Identidade Secreta*.

Base de Operações Conhecida

-1 ponto: sua base de operações é como a Liga da Justiça ou a sede da ONU. Todos sabem onde fica e como encontrá-la.

Personagens com este aprimoramento negativo não podem ter o aprimoramento *Base Secreta*.

Cobaia

-2 pontos: o Personagem foi cobaia de alguma experiência do exército ou de qualquer outro tipo de força especial como o NORAD, NSA ou agências internacionais. Também pode ter sido vítima de pragas biológicas, cobaia de algum laboratório experimental ou de cientistas inescrupulosos.

O Personagem fugiu das instalações em que estava e agora possui uma equipe na sua perseguição, para levá-lo de volta ao laboratório ou simplesmente para eliminá-lo como erro indesejado nas pesquisas. Os cobaias normalmente possuem ficha suja na polícia, quase sempre falsificadas pelos responsáveis através de seus contatos, para facilitar a localização dos fugitivos. Seus poderes costumam ser resultado de manipulação genética de algum tipo e são instáveis e imprecisos algumas vezes.

Cobaias sempre sorteiam seus poderes nas tabelas de maneira aleatória, ao invés de escolhê-los.

Código de Honra

-1 ponto: seu Personagem possui um Código de Honra que ele segue até a morte. Esse código inclui nunca atacar em vantagem numérica, um adversário desarmado ou de forma covarde, proteger os mais fracos e indefesos, honrar as mulheres, ser sempre educado e respeitar os mais velhos.

Cópia Maligna

-2 pontos: deve ser escolhido durante a criação de Personagem. Existe uma cópia maligna com poderes idênticos aos de seu Personagem, que é também um inimigo mortal dele. As razões para o aparecimento da cópia maligna e suas intenções, bem como a adequação ao *background* fica à cargo do Mestre.

Doença

-1 ponto: seu Personagem sofre de algum tipo de doença grave, que pode ter sido causada pelos poderes ou não. Doenças incluem algum tipo de paralisia, cegueira, doenças degenerativas e até mesmo câncer.

Efeito Colateral

-1 ponto: o poder do Personagem apresenta um efeito colateral de algum tipo, seja um rastro colorido, cheiro característico, queda de energia ao redor do herói, disparo alarmes, algum tipo de luminosidade ou outra característica.

Fraqueza

-1 a -2 pontos: o Personagem possui algum tipo de fraqueza específica, como a *kryptonita* do Super Homem. Pode ser algum material que o enfraquece, um gás que o paralise, água corrente, pétalas de rosa vermelha ou qualquer outro tipo de fraqueza que sirva para limitar seus poderes.

Fraquezas de um ponto são aquelas que causam perturbações mas são apenas limitantes; fraquezas de dois pontos são as que podem até mesmo matar ou destruir o herói em algumas circunstâncias.

Herói Alienígena

-1 ponto: seu Personagem não é humano. Ele pode ser um alienígena, um ser de outra dimensão, humanóide ou qualquer coisa que não seja humano. Sua aparência não precisa ser hedionda, MAS a origem de seu Personagem é conhecida por todos e isso causa uma certa desconfiança onde quer que ele vá.

Inculto

-1 ponto: seu Personagem é membro de alguma tribo primitiva e não sabe ler, escrever ou mesmo usar tecnologias. Ele pode viver em um mundo selvagem, uma região isolada da Terra ou entre tribos indígenas e não saberá utilizar nenhum equipamento moderno. Pode ainda ter medo ou ficar irritado na presença de máquinas e outros objetos "estranhos".

Inimigos

-1 ponto cada: o Personagem pode ter acumulado encrenca "da grossa" com algum NPC muitíssimo poderoso (algo quase intocável

pelos jogadores) ou um super-vilão. Pode ser um chefe de quadrilhas, um polteroso aquático, um monstro, um caçador espacial ou outros. O inimigo pode e deve ser usado pelo Mestre como pano de fundo para aventuras e até mesmo como *background* para a campanha.

O personagem pode ter múltiplos inimigos.

Insano

-1 ponto: o Personagem possui algum tipo de insanidade como paranoia, esquizofrenia, cleptomania, fobias ou algum tipo de distúrbio psicológico muito sério. Qualquer pessoa que passe alguns minutos próximo de seu personagem ou converse com ele descobre que "alguma coisa não está muito correta".

Limitação do Poder

-1 a -4 pontos: *Limitação do Poder* é um aprimoramento que pode ser utilizado para dar uma caracterização maior ao Personagem. São detalhes como "o poder funciona apenas durante a noite", "não funciona contra a cor amarela" ou "funciona apenas enquanto um corvo estiver por perto" que dão ao Personagem um aspecto mais realista e o tornam uma figura interessante ao invés de apenas um monte de números e dados. A limitação pode ser de qualquer natureza, seja ela mística, pseudo-científica, relacionada à origem dos poderes ou qualquer outra que torne o Personagem único.

Origem Trágica

-1 ponto: seu Personagem teve os pais assassinados em uma noite escura? Perdeu os parentes em uma explosão de uma Bomba Gama? Teve a cidade destruída por algum mutante e decidiu se voluntariar em um projeto secreto do governo? Teve a irmã abduzida por alienígenas? Seja qual for a explicação, a origem trágica de um herói o acompanhava por toda a sua carreira. Pode causar pesadelos, traumas e fobias, mas por outro lado serve como inspiração e lembrança constante da razão pela qual ele escolheu fazer o que faz.

Parceiro Mirim

-1 ou 2 pontos: seu Personagem possui um parceiro adolescente ou criança que o acompanha. A história da origem deste parceiro, bem como seus objetivos e poderes, deve ser criada em conjunto com o Mestre para manter a coerência da história.

Se o parceiro mirim possuir habilidades especiais e poderes, ele vale -1 ponto, mas se for apenas um adolescente sem poderes que pensa que vai ajudá-lo no combate ao crime, então este é um aprimoramento de -2 pontos.

Pesado (não pode nadar)

-1 ponto: o Personagem possui alta densidade, seja por causa da armadura que veste, de seu peso ou de sua carapaça, sendo impossível para ele nadar ou manter-se flutuando sobre superfícies líquidas. O Personagem simplesmente "afunda como uma pedra" se for arremessado na água.

Poder Sempre Ativo

-1 ponto: o poder do Personagem está sempre ativo e não pode ser "desligado", podendo apenas ser controlado por métodos indiretos (como o visor de qatzo-rubi do

Clelope, por exemplo) mas se estes métodos forem anulados por alguma razão, o poder fica fora de controle. Algumas vezes, os poderes se manifestam de tempos em tempos, como por exemplo, um metamorfo que muda sua forma inconscientemente a cada dez minutos.

Precisa Sempre se Apresentar

-1 ponto: o herói nunca ataca pelas costas ou de emboscada. Precisa SEMPRE chamar a atenção dos vilões e se apresentar, gritando a plenos pulmões seu nome e poderes para somente então começar a lutar.

Protegido Indefeso

-2 pontos: é algum tipo de criatura (humana ou animal) completamente indefeso e que precisa de 24 horas por dia de atenção e proteção por parte do Personagem. O *Protegido Indefeso* não é capaz de realizar nenhum tipo de ataque e possui poucos Pontos de Vida. O Mestre deve elaborar a história do *Protegido Indefeso* com cuidado para encaixá-la no *background* da campanha.

Recarga

O poder precisa de uma fonte de energia para se recarregar de tempos em tempos. Pode ser ter de se expor aos raios solares, à chuva, água, a uma fonte energética ou qualquer outro dispositivo que o Mestre e o jogador imaginarem.

-1 ponto: o poder precisa ser recarregado pelo menos uma vez a cada três dias para funcionar corretamente. Se o Personagem falhar em cumprir a recarga, seus poderes desaparecem até que seja recarregado novamente.

-2 pontos: se a recarga precisar ser feita diariamente (como o anel do Lanterna Verde).

Sem Memória

-1 ponto: o Personagem não possui lembrança de nenhum fato ou acontecimento de determinada parte de sua vida. Estas memórias podem ter sido apagadas propositalmente (por alguma experiência da qual o Personagem foi vítima) ou acidentalmente.

Senso do Dever

-1 ponto: o combate ao crime é o motivo da existência do Personagem. Ele abandonará todos os compromissos que tiver em sua *Identidade Secreta* para realizar alguma missão de salvar inocentes, mesmo que isso coloque sua vida em risco.

Personagens com *Senso do Dever* são paladinos e heróis de grande caráter e determinação. Batman, Homem-Aranha, Super-Homem e Capitão América são grandes exemplos do aprimoramento *Senso do Dever*.

Tiro Limitado

-1 ponto: as armas do herói ou o poder de fogo dele possui uma quantidade limitada de disparos, após os quais o herói deve buscar um meio de recarregá-lo de alguma maneira.

Uniforme Obrigatório

-1 ponto: o herói precisa obrigatoriamente estar com o uniforme para que seus poderes tenham efeito.

Perícias

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% (chamadas Superperícias) — 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 (AGT), 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, boicadeiras, 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 (U), 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).

Artífice* (DEX)

Avaliação de Objetos* (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Antiguidades, 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, Heraldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

Ciências Proibidas ou Alternativas* (U)

Alguns subgrupos possíveis: Alquimia, Anjos, Astrologia, Búzios, Demônios, Oculto, Psionismo, Rituais, Tarot, Teoria da Magia, Vampiros, Viagem Astral.

Condução* (AGI)

Alguns subgrupos de Condução: Automóvel, Ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Carruagem, Motocicleta.

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 (U)

Engenharia (U)*

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), Artes Marciais (AGI), Basquete (DEX), Boxe (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida

(CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON), Paraquedismo (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 (U)

Falsificação* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI)

Idiomas/ Línguas (U)*

Alguns subgrupos possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos lingüistas.

Braille (U), Código Morse (U), Criptografia (U), Linguagem de Sinais (U), Leitura Labial (U)

Informática* (U)

Alguns subgrupos possíveis: Computação, Internet (U), Hacker (U), Manutenção (U), Programação (U)

Jogos*

Alguns subgrupos possíveis: Cartas (PER), Tabuleiro (INT), Videogames (DEX), RPG (INT).

Manipulação*

Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (U), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lâbia (CAR), Liderança (CAR), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

Manuseio de Fechaduras (U)

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* (U)

Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

Negociação*

Alguns subgrupos possíveis: Barganhã (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.

Além destas Perícias, você também pode acrescentar quaisquer outras profissões ou perícias que achar necessário. Esta lista é apenas uma referência, não uma regra esculpida em pedra!

Usando Super Poderes

A menos que o poder diga outra coisa, todos os heróis utilizam sua Força de Vontade (WILL) para ativar seus poderes. Cada uso de um determinado poder gasta 1 ponto de WILL temporária. Este ponto será recuperado à razão de 1 ponto a cada 30 minutos ou todos os pontos caso o Personagem consiga dormir mais do que quatro horas ininterruptas.

Quanto mais o herói utiliza seus poderes, mais cansado se torna. Isso é importante, pois certos poderes de dominação mental funcionam melhor contra seus oponentes quando o herói está esgotado (com poucos pontos de WILL temporária).

Quando a WILL de um herói chega a zero, significa que o uso de seus poderes foi tão extenuante que ele está cansado demais para continuar de pé. Precisa parar para descansar imediatamente ou irá desmaiar a qualquer momento.

NP e WILL

Você deve ter reparado que TODOS os poderes possuem uma característica chamada NP (Nível de Poder). Esta característica está diretamente relacionada ao controle do próprio poder pelo Personagem. Você não é obrigado a gastar pontos de poderes com a NP. Se a NP for igual a zero, significa que ela será igual a WILL do Personagem. MAS nesse caso, cada vez que você gastar um ponto de WILL utilizando um poder, sua NP será diminuída em um ponto (e isso pode fazer muita diferença em um confronto mais demorado).

John Mason possui WILL 12 e [Telepatia 0, 18, 18]. Isso significa que a Telepatia dele possui NP igual a 12, mas a cada vez que ele tentar utilizá-la, sua NP diminuirá em 1 ponto (cada tentativa de uso do poder o deixa mais fraco). Se ele tivesse [Telepatia 10, 18, 18], seu NP começaria em 12 (WILL) mas após duas ou mais tentativas, ficaria com o valor 10 (ao invés de diminuir com a WILL).

Este conceito de NP é um pouco complicado (talvez o lance mais complicado deste livro) mas é importante deixar claro que o Nível de Poder está relacionado com a Força de Vontade, pois isso pode influenciar a estratégia de cada Jogador ao construir seu Personagem.

Você pode optar por economizar pontos de poder em NP para gastar em outras características como Raio, Dano e outros. Mas, ao mesmo tempo, a cada uso que fizer de seus poderes TODOS eles terão um NP menor. E além de enfraquecer seus poderes, o herói fica mais e mais suscetível a efeitos de controle de poderes. A economia de pontos em NP pode ter resultados catastróficos em casos específicos.

Por outro lado, pode gastar pontos em NP para garantir uma "resistência" mental contra poderes de dominação. No entanto, essas estratégias mais seguras certamente conduzirão a heróis menos poderosos, pelo menos no início da campanha.

Escolha cuidadosamente as características de seus poderes.

Jay Frost e Michael Iccman desenvolveram o poder Geração de Frio na mesma idade. Frost [Geração de Frio 34, 10, 16] era mais prevenido e treinou a característica NP com mais afinco que Iccman [Geração de Frio 0, 25, 35]. Quando a equipe do NORAD os encontrou, Iccman usou prontamente seus poderes para atacar os soldados, mas foi rapidamente contido por Controle de Poderes. Frost, embora não fosse muito mais forte, conseguiu resistir ao primeiro ataque, e com isso teve tempo de fugir.

NP vs. NP

Mas afinal de contas, como usa um NP contra outro NP?

Sempre que dois poderes forem usados um CONTRA o outro, devemos fazer um Teste de NP vs. NP. São testes muito simples: funcionam exatamente como duas perícias.

Escolha um deles como fonte ativa e o outro como fonte passiva. Calcule $50\% + \text{NP ativo} - \text{NP passivo}$. O resultado é a chance do poder ativo sair vencedor do conflito.

Richard Packard é o soldado das forças especiais enviado para conter dois jovens problemáticos com poderes relacionados ao frio. Packard tem [Controle de Poderes 30, 20, 18] e se for capaz de anular os poderes dos garotos, o resto da equipe não terá dificuldades em dominá-los.

Logo que os soldados chegam, são atacados por um dos garotos com uma forte rajada de gelo que tira dois soldados de combate. Packard usa seu [Controle de Poderes 20, 20, 18] contra Geração de Frio 0, 25, 25], com WILL 12. As chances de Packard são: $50 + 20 - 11 = 59\%$ (lembre-se que o garoto já usou o poder e sua WILL diminuiu para 11). O Jogador tira 31 nos dados e vence o Teste.

O outro garoto tenta fugir. Packard aplica seu [Controle de Poderes 20, 20, 18] contra [Geração de Frio 24, 10, 16]. As chances não eram tão ruins: $50 + 20 - 34 = 36\%$. E com o 41 que tirou nos dados, não conseguiu ser bem sucedido. O segundo garoto foge, por um tempo.

Duração

A duração de cada poder é variável. Raios energéticos, disparos de fogo ou ataques com gelo normalmente são considerados "usos" do poder. Desta forma, para cada ataque com raios energéticos, uso de Resistência ao Frio, Campos de Força ou Rajadas Mentais, o Personagem gasta um ponto de WILL temporário.

Alguns poucos poderes estão permanentemente ativos, como Sentidos Aguçados, Pele de Armadura ou Sexto Sentido, por exemplo. Nesse caso, não é preciso gastar pontos de WILL para ativá-los; considera-se que eles estejam sempre ativos.

A maioria dos poderes encaixa-se no que chamamos de "uso prolongado", ou seja: Voo, Corrida, Respirar Debaisco d'Água, Rastreamento e muitos outros. Nesse caso, cada ponto de WILL permite ao Personagem utilizar seu poder durante cerca de 10 minutos (ajustados para mais ou para menos de acordo com o realismo da Campanha).

Poderes

A seguir explicaremos como utilizar os Poderes descritos neste livro. A primeira tabela só deve ser usada se o Jogador estiver criando poderes aleatoriamente, pois indica a quantidade total de Poderes diferentes que ele possuirá:

Tabela 1.0 - Quantidade de Poderes

01-05	1 Poder.
06-10	2 Poderes.
11-25	3 Poderes.
26-45	4 Poderes.
46-60	5 Poderes.
61-75	6 Poderes.
76-85	7 Poderes.
86-95	8 Poderes.
96-00	Jogue outra vez e some o resultado a 8.

Uma vez definida a quantidade de Poderes que o herói possui, devemos rolar os dados na segunda tabela, para definir quais as Classes de Poderes que o Personagem possui acesso.

Tabela 1.1 - Classes de Poderes

01-10	Aumento de Atributos
11-16	Controle de Energia
17-22	Controle de Formas de Vida
23-28	Controle de Matéria
29-34	Controle de Poderes
35-40	Criação de Matéria
41-46	Emissão de Energia
47-52	Movimentações Especiais
53-58	Poderes de Alterações Corpóreas
59-64	Poderes Ilusionários
65-70	Poderes de Combate
71-76	Poderes Defensivos
77-82	Poderes de Detecção
83-88	Poderes Físicos
89-94	Poderes Mentais
95-00	Transformação de Matéria

Nas próximas páginas, cada uma destas Classes de Poderes serão detalhadas em diversos subtipos, cada um com sua própria tabela. O terceiro passo é sortear a quantidade de Pontos de Característica que o Personagem possui para gastar em CADA uma das subclasses, lembrando sempre que este valor deve ser dividido entre TODAS as características da subclasse escolhida.

Desta forma, se você sortear, por exemplo, Controle de Fogo (que possui 4 Atributos) e tem 70 pontos para gastar, pode escolher 10, 10, 20, 30 ou 10, 20, 20, 20 ou 10, 32, 18, 10 ou 5, 5, 10, 50 ou qualquer combinação que desejar, desde que totalize 70 pontos.

Mestres bacanas costumam deixar seus Personagens ficarem com o maior valor rolado como dezena. Desta forma, se você jogou um "5" e um "1", um Mestre bacana vai deixar o resultado como sendo "51", não importa a ordem do sorteio.

É importante escolher direito os valores de cada Característica na criação de Personagens, porque uma vez escolhidos, eles vão acompanhar seu Personagem por toda a sua carreira, aumentando gradualmente durante a Campanha (ver como isso é feito no capítulo de Experiência).

Características

Cada um dos poderes possui algo entre duas a quatro Características, que são parâmetros de medida do poder em questão. Tome cuidado com os valores porque eles NÃO são absolutos, mas relativos. Cada uma das Características reflete o poder na SUPERTABELA (na página a seguir), por isso, não confunda FR 15 com levantar 15Kg ou Saltos 30 com saltar 30m!!!

Como usar as Características

Para exemplificar o uso da tabela, vamos continuar com o nosso exemplo do Controle de Fogo 70. Olhando o Poder, ele apresenta os seguintes dados:

Característica: NP, Dano, Alcance (x 30m), Raio (x 2m).

Imaginemos que nosso intrepido Personagem tenha escolhido dividir da primeira maneira apresentada (10, 10, 20, 30). Devemos observar na SUPERTABELA cada um destes valores e descobriremos quais os reais limites do poder de nosso Personagem. Neste caso, significa que o NP será 10, o máximo de dano que ele conseguirá causar com suas chamas será $1d6+2$, o alcance será de 37,8m ($1,26 \times 30m$) e o raio da explosão será de 8m ($4 \times 2m$).

Por outro lado, se escolheu 10, 20, 20, 20, consultando a tabela, vemos que ele terá NP 10, poderá causar dano de até $3d6+1$ a uma alcance de 37,8m, mas de raio 2,52m ($1,26 \times 2m$). Se, por outro lado, optar pela terceira combinação (10, 32, 18, 10), significa que o NP dele é 10, o dano que ele pode causar é de $5d6+1$ em um alcance de 30m e raio 80cm ($0,40 \times 2m$). Na quarta opção, os limites de seus poderes ficam assim: NP 5, Dano de 3 pontos em um alcance de 12m com raio de explosão de até 80m (o que não seria uma escolha muito boa, visto que o próprio herói seria atingido pela explosão que causou!!!). De qualquer modo, existem dezenas de centenas de milhares de combinações possíveis de poderes... escolha da maneira que achar que ficaria melhor para seu Personagem.

A SUPERTABELA é muito simples de ser consultada.

O sistema de graduação pode assustar um pouquinho no início, por que tem muitos números, mas garantimos que você estará dominando a técnica em menos de dez minutos e, uma vez dominada, você será capaz de criar Personagens de maneira muito rápida e prática.

Lista de Poderes

- Absorção de Energia (Tipo, NP, Atributo, Dano) pg. 33
 Adaptação Corpórea (NP, Duração) pg. 58
 Adaptação Digestiva (NP) pg. 75
 Agilidade (NP, Atributo) pg. 31
 Alongamento Corpóreo (Membros, NP, Alcance) pg. 58
 Alterações de Sentidos (NP, Alcance) pg. 39
 Alterações de Sonhos (NP, Alcance) pg. 39
 Alucinações (NP, Raio) pg. 64
 Alucinações Mentais (NP, Alcance) pg. 78
 Andar sobre a Água (NP, Velocidade, Carga) pg. 54
 Animação de Imagens (NP, Raio) pg. 64
 Animação de Objetos (NP, Carga, Alcance) pg. 44
 Armadura Corporal Artificial (NP, IP, IP Específico) pg. 67
 Armadura Corpórea (NP, IP, Duração) pg. 58
 Armas Naturais (NP, Dano, Raio, Ataques) pg. 65
 Ataques Sonoros (NP, Dano, Alcance, Raio) pg. 51
 Atrito (NP, FR, Alcance) pg. 44
 Barreira Astral (NP, IP, Raio) pg. 67
 Berserker (NP, PVs, Bônus, Duração) pg. 65
 Bio-Vampirismo (NP, FR, Alcance, Duração) pg. 39
 Bolhas (NP, PVs, Raio) pg. 49
 Cabelos Vivos (NP, FR, PVs, Raio) pg. 59
 Caminho de Energia (NP, Velocidade, Carga) pg. 54
 Campo Antimagia (NP, IP, Raio) pg. 67
 Campo de Força (NP, IP, Raio) pg. 67
 Campo de Força Balístico (NP, IP, Raio) pg. 68
 Campo de Força Eletrostático (NP, IP, Raio) pg. 68
 Campo de Força vs. Energia (NP, IP, Raio) pg. 68
 Campo de Marah (NP, Raio) pg. 40
 Carisma (NP, Atributo) pg. 32
 Cauda (NP, AGI, FR, Raio) pg. 65
 Cientista Louco (NP) pg. 40
 Clairaudiência (NP, Alcance) pg. 78
 Clarividência (NP, Alcance) pg. 78
 Coloração (NP, Alcance, Raio) pg. 84
 Combustão (NP, Alcance) pg. 84
 Comunicação com Animais (NP, Alcance, Quantidade) pg. 78
 Comunicação com Cibernéticos (NP, Alcance, Quantidade) pg. 79
 Conhecimento de Encarnações (NP, NP2) pg. 79
 Conjuração (NP, Raio) pg. 44
 Conjurador de Demônios (NP, Carga, Duração) pg. 40
 Constituição (NP, Atributo) pg. 30
 Controle Catalizador (NP, Dano, Alcance) pg. 34
 Controle de Eletricidade (NP, FR, Raio) pg. 34
 Controle de Emoções (NP, Raio) pg. 40
 Controle de Fogo (NP, Dano, Alcance, Raio) pg. 34
 Controle de Gravidade (NP, FR, Raio) pg. 34
 Controle de Luz (NP, Dano, Alcance) pg. 35
 Controle de Magnetismo (NP, Dano, Alcance, Raio) pg. 35
 Controle de Máquinas (NP, Alcance) pg. 44
 Controle de Mortos-Vivos (NP, Carga, Duração) pg. 40
 Controle de Ondas de Rádio (NP, Alcance) pg. 36
 Controle de Plantas (NP, Carga, Duração) pg. 41
 Controle de Poderes (NP, Alcance, Duração) pg. 47
 Controle de Radiação (NP, Dano, Raio) pg. 36
 Controle de Som (NP, Alcance, Raio) pg. 36
 Controle de Trevas (NP, Dano, Alcance, Raio) pg. 36
 Controle do Clima (NP, Dano, Alcance) pg. 45
 Controle Hipnótico (NP, Alcance) pg. 41
 Controle Vocal (NP, Alcance) pg. 75
 Conversão de Energia (NP, Inicial, Final) pg. 37
 Conversão Elemental (NP, Quantidade) pg. 84
 Conversão Molecular (NP, Quantidade) pg. 84
 Corpo Astral (NP, Velocidade, Alcance) pg. 54
 Corpo Energético (Tipo, NP, IP, Dano, Raio) pg. 59
 Corrida (NP, Velocidade, Carga) pg. 54
 Crescimento (NP, FR, Alcance, Multiplicador) pg. 45
 Criação de Armamentos (NP, Dano, Raio) pg. 66
 Criação de Mísseis (NP, Dano, Alcance) pg. 49
 Criação Elemental (Elemento, NP, Carga) pg. 50
 Criação Mecânica (NP, Carga, Alcance) pg. 50
 Criação Molecular (NP, Carga, Alcance) pg. 50
 Cristalização (NP, FR, Dano, Alcance) pg. 45
 Cura em outras Pessoas (NP, Cura, Alcance) pg. 41
 Darkforce (NP, Dano, Alcance, Raio) pg. 37
 Defesa Mental (NP, Raio) pg. 68
 Desintegração (NP, Dano, Alcance) pg. 85
 Destreza (NP, Atributo) pg. 30
 Detectar Energia (NP, Raio) pg. 70
 Detectar Espíritos (NP, Raio) pg. 70
 Detectar Fraquezas (NP, Raio) pg. 70
 Detectar Magia (NP, Raio, Alcance) pg. 70
 Detectar Poder (NP, Raio) pg. 70
 Detectar Psíquico (NP, Raio, Alcance) pg. 71
 Detectar Vida (NP, Raio, Alcance) pg. 71
 Diminuição de Tamanho (NP, FR, Alcance, Multiplicador) pg. 46
 Disco Voador (NP, Carga, Altura, Raio) pg. 55
 Disfarce de Camaleão (NP, Raio) pg. 60
 Disruptura Molecular (NP, Dano, Alcance) pg. 46
 Doppelganger Energético (NP, PVs, Dano, Raio) pg. 51
 Dreno Mental (NP, Dano, Alcance) pg. 79
 Duplicação de Poderes (NP, Alcance, Duração) pg. 47
 Duplicação Ilusória (NP, Multiplicador, Duração) pg. 64
 Duplicação Mental (NP, Multiplicador) pg. 79
 Empatia (NP) pg. 79
 Energia Cinética (NP, FR, Raio) pg. 37
 Escalar Paredes (NP, Velocidade, Carga) pg. 55
 Escavações (NP, Velocidade, Carga, Raio) pg. 55
 Espírito Livre (NP, Possessão, Alcance) pg. 80
 Esponja de Energia (NP, Absorção, Dano) pg. 37
 Exorcismo (NP, Raio) pg. 41
 Feromônios (NP, Raio, Duração) pg. 42

- Focus (NP) pg. 47
 Foguete (NP, Velocidade, Carga) pg. 56
 Força (NP, Atributo) pg. 30
 Força de Vontade (NP, Atributo) pg. 32
 Furacão (NP, FR, Velocidade) pg. 56
 Fusão (NP, FR, Alcance) pg. 46
 Geoforça (NP, Alcance, Raio) pg. 46
 Geração de Eletricidade (NP, Dano, Alcance, Raio) pg. 51
 Geração de Fogo (NP, Dano, Alcance, Raio) pg. 52
 Geração de Frio (NP, Dano, Alcance, Raio) pg. 52
 Geração de Radiação (NP, Dano, Alcance, Raio) pg. 52
 Golpe Cinético (NP, Dano, Alcance, Raio) pg. 52
 Habilidade de Gnomo (NP, Dano) pg. 66
 Habilidades Animais (Animal, NP, Atributo) pg. 60
 Habilidades Botânicas (Planta, NP, Atributo) pg. 60
 Habilidades Químicas (Elemento, NP, IP, Raio) pg. 60
 Hipervelocidade (NP, Ações) pg. 75
 Ilusões (NP, Carga, Raio) pg. 64
 Imitação (NP, Raio) pg. 60
 Indutor do Sono (NP, Raio, Duração) pg. 42
 Infravisão (NP, Raio) pg. 72
 Intangibilidade (NP, Intangibilidade, Raio) pg. 61
 Inteligência (NP, Atributo) pg. 31
 Invisibilidade (Tipo de Invisibilidade, NP, Raio) pg. 61
 Invisibilidade Mental (NP, Alcance, Alvos) pg. 80
 Invulnerabilidade (NP, IP) pg. 76
 Ionização (NP, Dano, Proteção, Intangibilidade) pg. 85
 Levitação (NP, Força) pg. 56
 Liberdade de Movimentação (NP) pg. 76
 Línguas (NP, Quantidade) pg. 80
 Manipulação de Massa (NP, Aumento, Diminuição) pg. 61
 Manipulação do Frio (NP, Dano, Raio) pg. 38
 Manipulação Neural (NP, Alcance, Duração) pg. 42
 Mediunidade (NP, Alcance) pg. 80
 Memória Total (NP, PER, Duração) pg. 80
 Metamorfose (NP, Raio) pg. 61
 Molas (NP, Altura, Distância) pg. 56
 Moldar a Carne (NP, Duração) pg. 42
 Moldar Matéria (NP, Alcance) pg. 46
 Mudança de Idade (NP, Raio, Idade) pg. 62
 Multiplicação (NP, Multiplicador, Duração) pg. 62
 Múltiplos Membros (NP, Multiplicador) pg. 66
 Natação (NP, Velocidade, Carga) pg. 56
 Onda de Matéria (NP, FR, Velocidade) pg. 56
 Pele de Armadura (NP, PVs) pg. 76
 Percepção (NP, Atributo) pg. 32
 Planar (NP, Velocidade, Carga) pg. 56
 Plasma (NP, Dano, Raio) pg. 38
 Plasticidade Corpórea (NP, AGI) pg. 62
 Portal (NP, Alcance, Raio) pg. 57
 Psicognição (NP, PER, Duração) pg. 80
 Pragas (NP, Raio) pg. 43
 Precognição (NP, PER, Duração) pg. 81
 Radar (NP, Raio) pg. 72
 Raio Laser/Energia (NP, Dano1, Dano2, Alcance) pg. 53
 Rajada Mental (NP, Dano, Alcance, Alvos) pg. 81
 Rastreamento (NP) pg. 72
 Reforma Corporal (NP, FR, AGI, Alcance) pg. 57
 Regeneração (NP, PVs) pg. 76
 Resistência a Ácidos (NP, IP, Raio) pg. 68
 Resistência a Ataques Sonoros (NP, IP, Raio) pg. 68
 Resistência a Doenças (NP, Raio) pg. 69
 Resistência a Eletricidade (NP, IP, Raio) pg. 69
 Resistência a Radiação (NP, IP, Raio) pg. 69
 Resistência a Venenos (NP, IP, Raio) pg. 69
 Resistência ao Fogo (NP, IP, Raio) pg. 69
 Resistência ao Frio (NP, IP, Raio) pg. 69
 Resistência Corporal (NP, Multiplicador) pg. 77
 Respirar Debaixo d'Água (NP, Duração) pg. 77
 Ricochete (NP, Dano, Absorção) pg. 62
 Saltos (NP, Altura, Distância) pg. 57
 Sensitivo (NP, Raio, Duração) pg. 72
 Sentidos Aguçados - Audição (NP, Alcance) pg. 72
 Sentidos Aguçados - Olfato (NP, Alcance) pg. 72
 Sentidos Aguçados - Paladar (NP) pg. 73
 Sentidos Aguçados - Tato (NP) pg. 73
 Sentidos Aguçados - Visão (NP, Alcance) pg. 73
 Sentidos Cósmicos (NP, PER) pg. 81
 Sentidos Protegidos (NP, Raio) pg. 69
 Sentidos Remotos (NP, Alcance) pg. 81
 Sentir o Chi (NP, Alcance) pg. 73
 Separação Anatômica (NP, Duração) pg. 62
 Sexto Sentido (NP, Raio) pg. 73
 Sonar (NP, Raio) pg. 73
 Sonda Mental (NP, Alcance) pg. 81
 Spray (NP, Alcance, Raio) pg. 50
 Teias (NP, FR, Alcance, Raio) pg. 50
 Telecinésia (NP, DEX, FR, Alcance) pg. 82
 Telelocalização (NP, Alcance, Alvos) pg. 82
 Telepatia (NP, Alcance, Alvos) pg. 82
 Teleportação (NP, Carga, Alcance) pg. 57
 Toque Químico (NP, Dano) pg. 77
 Transferência de Mentes (NP, Duração) pg. 43
 Transferência de Poderes (NP, Alcance, Duração) pg. 47
 Transformação Corpórea (NP, Raio) pg. 62
 Transformação em Animal (Animal, NP) pg. 63
 Vampirismo de Poderes (NP, Dano, Alcance, Duração) pg. 48
 Vampiro Energético (NP, Dano, Absorção, Alcance) pg. 38
 Vertigem (NP, Alcance) pg. 43
 Viagem Dimensional (NP, Carga, Alcance) pg. 57
 Viagem em Sonhos (NP, Influência, Alvos) pg. 83
 Vibração (NP, Dano, Alcance, Raio) pg. 53
 Visão 360° (NP, Raio) pg. 73
 Visão de Raios X (NP, Alcance) pg. 74
 Visão Microscópica (NP, Ampliação) pg. 74
 Visão Telescópica (NP, Alcance) pg. 74
 Visão Termográfica / Infravermelha (NP, Alcance) pg. 74
 Visão Ultra-Violeta (NP, Alcance) pg. 74
 Vontade de Ferro (NP, PVs, Alvos) pg. 83
 Voo (NP, Velocidade, Carga) pg. 57

Supertabela

D	NP Atributo	Velocidade	Carregar (carga)	Dano (PVs/cura)	Bônus de Dano	Distância (raio/alcance)	Multiplicador/Tempo (alvos/duração)
	0	1	13	0	-5	0,13	0,1
	1	1	14	1	-5	0,14	0,1
	2	2	16	1	-4	0,16	0,2
	3	2	18	2	-4	0,18	0,2
	4	2	20	2	-3	0,20	0,2
	5	2	22	3	-3	0,22	0,2
1D	6	3	25	1d6	-2	0,25	0,3
	7	3	28	1d6+1	-2	0,28	0,3
	8	3	32	1d6+1	-1	0,32	0,3
	9	4	36	1d6+2	-1	0,36	0,4
	10	4	40	1d6+2	0	0,40	0,4
	11	4	44	1d6+3	0	0,44	0,4
2D	12	5	50	2d6	0	0,50	0,5
	13	6	56	2d6+1	0	0,56	0,6
	14	6	64	2d6+1	0	0,64	0,6
	15	7	72	2d6+2	1	0,72	0,7
	16	8	80	2d6+2	1	0,80	0,8
	17	9	90	2d6+3	2	0,90	0,9
3D	18	10	100	3d6	2	1,00	1,0
	19	11	110	3d6+1	3	1,10	1,1
	20	13	125	3d6+1	3	1,25	1,3
	21	14	140	3d6+2	4	1,40	1,4
	22	16	160	3d6+2	4	1,60	1,6
	23	18	180	3d6+3	5	1,80	1,8
4D	24	20	200	4d6	5	2,00	2,0
	25	22	225	4d6+1	6	2,25	2,3
	26	25	250	4d6+1	6	2,50	2,5
	27	28	280	4d6+2	7	2,80	2,8
	28	32	320	4d6+2	7	3,20	3,2
	29	36	360	4d6+3	8	3,60	3,6
5D	30	40	400	5d6	8	4,00	4,0
	31	44	440	5d6+1	9	4,40	4,4
	32	50	500	5d6+1	9	5,00	5,0
	33	56	560	5d6+2	10	5,60	5,6
	34	64	640	5d6+2	10	6,40	6,4
	35	72	720	5d6+3	11	7,20	7,2
6D	36	80	800	6d6	11	8,00	8,0
	37	90	900	6d6+1	12	9,00	9,0
	38	100	1.000	6d6+1	12	10,00	10,0
	39	110	1.100	6d6+2	13	11,00	11,0
	40	125	1.250	6d6+2	13	12,50	12,5
	41	140	1.425	6d6+3	14	14,25	14,3
7D	42	160	1.600	7d6	14	16,00	16,0
	43	180	1.800	7d6+1	15	18,00	18,0
	44	200	2.000	7d6+1	15	20,00	20,2
	45	225	2.250	7d6+2	16	22,50	22,5
	46	250	2.500	7d6+2	16	25,00	25,0
	47	280	2.800	7d6+3	17	28,00	28,0

D	NP Atributo	Velocidade	Carregar (carga)	Dano (PVs/cura)	Bônus de Dano	Distância (raio/alcance)	Multiplicador/Tempo (alvos/duração)
8D	48	320	3.200	8d6	17	32,00	32,0
	49	360	3.600	8d6+1	18	36,00	36,0
	50	400	4.000	8d6+1	18	40,00	40,0
	51	440	4.400	8d6+2	19	44,00	44,0
	52	500	5.000	8d6+2	19	50,00	50,0
	53	560	5.600	8d6+3	20	56,00	56,0
9D	54	640	6.400	9d6	20	64,00	64,0
	55	720	7.200	9d6+1	21	72,00	72,0
	56	800	8.000	9d6+1	21	80,00	80,0
	57	900	9.000	9d6+2	22	90,00	90,0
	58	1.000	10.000	9d6+2	22	100,00	100,0
	59	1.100	11.000	9d6+3	23	110,00	110,0
10D	60	1.250	12.500	10d6	23	125,00	125,0
	61	1.400	14.000	10d6+1	24	140,00	140,0
	62	1.600	16.000	10d6+1	24	160,00	160,0
	63	1.800	18.000	10d6+2	25	180,00	180,0
	64	2.000	20.000	10d6+2	25	200,00	200,0
	65	2.250	22.500	10d6+3	26	225,00	225,0
11D	66	2.500	25.000	11d6	26	250,00	250,0
	67	2.800	28.000	11d6+1	27	280,00	280,0
	68	3.200	32.000	11d6+1	27	320,00	320,0
	69	3.600	36.000	11d6+2	28	360,00	360,0
	70	4.000	40.000	11d6+2	28	400,00	400,0
	71	4.400	44.000	11d6+3	29	440,00	440,0
12D	72	5.000	50.000	12d6	29	500,00	500,0
	73	5.600	56.000	12d6+1	30	560,00	560,0
	74	6.400	64.000	12d6+1	30	640,00	640,0
	75	7.200	72.000	12d6+2	31	720,00	720,0
	76	8.000	80.000	12d6+2	31	800,00	800,0
	77	9.000	90.000	12d6+3	32	900,00	900,0
13D	78	10.000	100.000	13d6	32	1.000,00	1.000,0
	79	11.000	110.000	13d6+1	33	1.100,00	1.100,0
	80	12.500	125.000	13d6+1	33	1.250,00	1.250,0
	81	14.000	140.000	13d6+2	34	1.400,00	1.400,0
	82	16.000	160.000	13d6+2	34	1.600,00	1.600,0
	83	18.000	180.000	13d6+3	35	1.800,00	1.800,0
14D	84	20.000	200.000	14d6	35	2.000,00	2.000,0
	85	22.500	225.000	14d6+1	36	2.250,00	2.250,0
	86	25.000	250.000	14d6+1	36	2.500,00	2.500,0
	87	28.000	280.000	14d6+2	37	2.800,00	2.800,0
	88	32.000	320.000	14d6+2	37	3.200,00	3.200,0
	89	36.000	360.000	14d6+3	38	3.600,00	3.600,0
15D	90	40.000	400.000	15d6	38	4.000,00	4.000,0
	91	44.000	440.000	15d6+1	39	4.400,00	4.400,0
	92	50.000	500.000	15d6+1	39	5.000,00	5.000,0
	93	56.000	560.000	15d6+2	40	5.600,00	5.600,0
	94	64.000	640.000	15d6+2	40	6.400,00	6.400,0
	95	72.000	720.000	15d6+3	41	7.200,00	7.200,0
16D	96	80.000	800.000	16d6	41	8.000,00	8.000,0
	97	90.000	900.000	16d6+1	42	9.000,00	9.000,0
	98	100.000	1.000.000	16d6+1	42	10.000,00	10.000,0
	99	110.000	1.100.000	16d6+2	43	11.000,00	11.000,0
	100	125.000	1.250.000	16d6+2	43	12.500,00	12.500,0

Aumento de Atributos

Os poderes que lidam com Aumento de Atributos são em número de oito: Força, Constituição, Destreza, Agilidade, Inteligência, Força de Vontade, Carisma e Percepção.

01-12	Força
13-24	Constituição
25-36	Destreza
37-48	Agilidade
49-60	Inteligência
61-72	Força de Vontade
73-84	Carisma
85-96	Percepção
97-00	Jogue duas vezes na tabela

Força

Característica: NP, Atributo.

O Personagem possui superforça. Essa habilidade não concede Resistência, IP ou Constituição acima do normal. Essas características precisam ser compradas separadamente em poderes específicos.

É um atributo absoluto, ou seja, ligado diretamente à capacidade de levantar, carregar e pressionar pesos.

FR	Exemplo	máximo
10	média humana, Sr. Fantástico	80Kg
12	humano forte, Indiana Jones	100Kg
15	Ciclope	140Kg
16	atleta, Bruce Lee	160Kg
18	Punho de Ferro, Demolidor, Batman	200Kg
20	Darth Vader	250Kg
21	recorde de levantamento de peso	270Kg
22	Wolverine	300Kg
24	Capitão América, Noturno	400Kg
26	Asterix (com a poção)	500Kg
28	T-800	600Kg
30	Fera, Capitão Bretanha	800Kg
32	T-1000	1ton
52	Kulilin	10ton
54	Homem Aranha	12ton
60	Homem de Ferro	25ton
64	Vampira, Vegeta	40ton
66	Visão, Goku	50ton
69	Sasquatch, Colossus	72ton
70	Coisa, Gigante de Ferro	80ton
71	Magnum, Ajax	90ton
72	Thor, Hércules	100ton
80	Hulk, Capitão Marvel (DC)	250ton
82	Superhomem	300ton

Constituição

Característica: NP, Atributo.

É a capacidade de resistir a esforços sobrehumanos, agüentar danos físicos e fadiga. Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. É um atributo relativo, ou seja, funciona por comparação com outros atributos.

CON Exemplo

10	J.J. Jameson, Prof. Xavier, Harry Potter
15	Tocha Humana, Sr. Fantástico
16	Vampira, Ciclope, Noturno
19	Demolidor, Justiceiro
20	Bruce Lee, Batman
30	Capitão América, Wolverine
40	Colossus, Homem-Aranha, Morpheus
50	Mulher Hulk
60	Coisa, Magnum, Ajax
70	Homem de Ferro, Hércules
80	Hulk, Gigante de Ferro
90	Thor, Superhomem

Destreza

Característica: NP, Atributo.

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...

É um atributo relativo.

DEX Exemplo

8	Hulk
10	Harry Potter
12	Vampira, Sr. Fantástico
16	Gimli, Boromir, Aragorn
18	David Copperfield
20	Bruce Lee
22	Elektra, Mercenário, Justiceiro
24	Arqueiro Verde, Gavião Arqueiro
25	Wolverine, Demolidor
30	Legolas, Neo, Morpheus
36	Homem Aranha, Ajax
40	Kulilin
42	Freeza, Trunks
48	Vegeta
50	Superhomem
60	Flash, Goku

Agilidade

Característica: NP, Atributo.

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 um atributo relativo.

AGI Exemplo

5	Modok
7	Professor Xavier
9	Hulk, Abominável, T-800
10	Harry Potter
12	Sr. Fantástico, Mulher Hulk, Ajax
14	Ciclope, Tempestade, T-1000, Rei Arthur
17	Tocha-Humana
16	Ninjas do tentáculo
19	Justiceiro, Mercenário, Batman
20	Predador
22	Demolidor, Thor
24	Wolverine, Vampira
40	Capitão América, Morpheus, Trinity
45	Agentes da Matrix
50	Homem Aranha, Superhomem
60	Cobra, Neo
65	Flash, Mercúrio
70	Surfista Prateado

Inteligência

Característica: NP, Atributo.

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.

É um atributo relativo.

INT Exemplo

5	Homem-coisa
8	Hulk
12	Wolverine, Coisa
13	Predador
14	Harry Potter, John Constantine, Indiana Jones
15	Superhomem, Lanterna Verde
16	Tocha Humana, Mulher Invisível, Ciclope
17	Nick Fury, Ajax, Lex Luthor
18	Dr. Estranho (Marvel), Batman, Hannibal Lecter
19	Homem Aranha, Duende Verde, Bulma
20	Bruce Banner, Sasquatch, Doc Emmet Brown
21	Tony Stark, T-1000, Gandalf
30	Professor X
40	Sr. Fantástico
50	Lider, Ultron
60	Alto Evolucionário
75	Vigia, Immortus, Dr. Estranho (DC)



Força de Vontade

Característica: NP, Atributo.

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. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos. É um Atributo relativo.

WILL Exemplo

- 0 Robôs em geral, Insetos do Starshiptroopers
- 5 Orcs
- 7 Capangas de vilões em geral
- 9 Espectros do Anel
- 10 Homem de Ferro, Tocha Humana
- 12 Harry Potter, Indiana Jones
- 14 Capitão Kirk
- 16 Demolidor, Elektra, Mercenário
- 18 Capitão América
- 20 Noturno, Colossus
- 24 Wolverine, Dr. Destino, Hulk, Superhomem
- 30 Homem Aranha, Shaman
- 40 Ajax, Serpente da Lua, Deuses Asgardianos
- 48 Saruman
- 50 Thor, Gandalf
- 60 Professor X, Loki
- 70 Dr. Estranho, Immortus, Alto Evolucionário
- 85 Sandman, os Perpetuos

Carisma

Característica: NP, Atributo.

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. É um Atributo relativo.

CAR Exemplo

- 3 Orcs, Espectros do Anel
- 4 Hulk
- 9 Gimly, Wolverine, Batman
- 12 Harry Potter, Ciclope
- 14 Homem Aranha
- 15 Tyler Durden
- 18 Morpheus, Ayrton Senna, Lex Luthor
- 19 Aragorn, Legolas
- 20 Silvio Santos
- 21 Capitão América
- 24 Adolf Hitler, Hércules
- 25 Superhomem, Thor
- 30 Loki, Lúcifer
- 40 Encantor
- 60 Afrodite



Percepção

Característica: NP, Atributo.

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 avoado.

Não se relaciona com poderes como supersentidos, sentidos aguçados ou ampliação de sentidos. Percepção lida com uma maneira geral do Personagem, não vantagens específicas.

PER Exemplo

- 3 Homem-Coisa, zumbis
- 6 Capangas de vilões em geral, Jay
- 10 Coisa, Mulher Invisível, Tocha Humana
- 12 Superhomem, Ajax
- 14 Harry Potter, Indiana Jones
- 15 Goku, Vegeta
- 16 T-800, T-1000, Predador
- 17 Adrian Monk
- 18 Capitão América, Nick Fury, Thor
- 24 Cavaleiro da Lua, Batman, Sherlock Holmes
- 30 Homem Aranha, Inu Yasha
- 35 Wolverine, Legolas
- 40 Demolidor
- 45 Piccollo
- 48 Kami-Sama, Karin
- 50 Surfista Prateado, Raio Negro
- 60 Vigia, Galactus, Espectro
- 70 Destino (dos Perpetuos)

Controle de Energia

São poderes que lidam com o controle de energia, mas não com a sua criação. O Personagem pode apenas controlar o tipo de energia citado se ela já existir naturalmente ou se ele tiver meios de conseguir criá-la (ver poderes de Emissão de Energia).

- 01-05 Absorção de Energia
- 06-10 Controle Catalizador
- 11-15 Controle de Eletricidade
- 16-20 Controle de Fogo
- 21-25 Controle de Gravidade
- 26-30 Controle de Luz
- 31-35 Controle de Magnetismo
- 36-40 Controle de Ondas de Rádio
- 41-45 Controle de Radiação
- 46-50 Controle de Som
- 51-55 Controle de Trevas
- 56-60 Conversão de Energia
- 61-65 Darkforce
- 66-70 Energia Cinética
- 71-75 Esponja de Energia
- 76-80 Manipulação do Frio
- 81-85 Plasma
- 86-90 Vampiro Energético
- 91-95 Escolha um poder
- 96-98 Escolha dois poderes
- 99-00 Escolha três poderes

Absorção de Energia

Características: Tipo, NP, Atributo, Dano.

O herói é capaz de absorver um tipo de energia específica e convertê-la em Pontos de Vida ou aumentar temporariamente um de seus Atributos ou todos eles.

Tipo: indica qual o tipo de energia absorvida. Os tipos possíveis são: Fogo, Frio, Eletricidade, Luz, Som, Cinético, Balístico, Plasma e outros). O Mestre deve escolher qual o tipo de energia mais adequada ao *background* do Personagem.

Atributo: o Personagem deve sortear 1d10 na tabela abaixo quais serão os atributos que serão ampliados com a absorção de energia. O valor máximo que um atributo pode chegar é igual ao NP do Personagem.

1	FR
2	CON
3	DEX
4	AGI
5	FR e CON
6	FR e AGI
7	CON e AGI
8	CON e DEX
9	DEX e AGI
0	Todos os atributos físicos

Dano: indica o máximo de dano de um ataque que pode ser convertido. O herói pode converter o dano em PVs de acordo com a tabela abaixo:

01-50	4 pontos de dano para 1PV regenerado.
51-75	3 pontos de dano para 1PV regenerado.
76-90	2 pontos de dano para 1PV regenerado.
91-00	1 pontos de dano para 1PV regenerado.

Lukas Anderson possui o poder Absorção de Energia (Fogo, 30, FR e CON, 2/1). Sempre que ele estiver em contato com fogo ou for atacado por fogo ele absorverá um máximo de 30 pontos de dano (NP 30). Com essa energia, ele pode regenerar até a metade desse dano em PV's (2/1) ou dividir estes pontos meio-a-meio entre FR e CON durante 30 rodadas.

Vamos supor que ele esteja dentro de um prédio em chamas (recebendo 2d6 pontos de dano por rodada). Lukas absorve todo esse dano e pode escolher entre regenerar 1d6 PV's por rodada ou aumentar seus atributos FR e CON em 1d6 PV's durante uma cena.

Se o herói chegar ao máximo de absorção que seu NP permitir, ele pode entrar em equilíbrio entre o dano que recebe e os PV's que regenera, mantendo o máximo do valor dos atributos durante aquela cena. Eventualmente, isso poderá causar uma sobrecarga em seus poderes, fazendo com que ele receba todo o dano do ataque.



Controle Catalizador

Característica: NP, Dano, Alcance (x 1m).

O herói é capaz de acelerar, diminuir ou controlar as reações químicas à sua volta. Ele pode atacar máquinas que possuam baterias, neutralizando as reações que geram sua energia, pode corroer estruturas utilizando ferrugem (acelerando as reações químicas dos metais de sustentação), ou acelerar o processo de decomposição de um material qualquer. O Personagem pode fazer ataques baseados em corrosão (até o máximo de seu NP).

Dano: define o máximo de dano ou força que este poder é capaz de causar em um alvo. Ataques por catalizadores causam metade do dano se o alvo for um ser vivo.

Alcance (Distância): define o raio a partir do corpo do herói até a qual seus poderes são efetivos.

Algel é uma garota curda que foi utilizada como cobaia para experimentos no Iraque. Ela adquiriu a característica de supersaturar o oxigênio ao seu redor [Controle Catalizador 20, 39, 13] causando a corrosão quase automática de metais e outros tipos de materiais próximos às suas mãos (seus poderes atingem um raio de cerca de 60cm ao redor de suas mãos). Quando Algel coloca as mãos diretamente sobre qualquer objeto, ela causa a ele até 6d6+2 pontos de dano por corrosão (ou metade desse valor se for um alvo orgânico).

Controle de Eletricidade

Característica: NP, FR, Raio (x 2m).

O Controle da Eletricidade faz com que o Personagem seja capaz de manipular eletricidade, utilizando-a para gerar campos elétricos (que funcionam como escudos contra objetos metálicos), raios elétricos (que causam dano), jaulas eletrificadas e outros efeitos muito interessantes.

FR (Atributo): define o máximo FR do choque causado pelo Personagem ou a FR do ataque quando o Personagem tenta destruir circuitos elétricos. Pode também causar dano (utilize o mesmo valor na tabela de Superperícias) em pessoas (choques) ou em objetos (curto-circuitos).

Raio (Distância): define a distância máxima que o Personagem consegue deslocar a eletricidade do seu ponto de origem, através de meios não condutores (ar, por exemplo).

Pelos registros do NORAD, Steven Maddock, codinome Relâmpago, possui [Controle de Eletricidade 35, 16, 40], ou seja, ele é capaz de manipular campos elétricos com até 2d6+2 pontos de dano por ataque a uma distância de até 25m. Tomem muito cuidado ao se aproximarem, pois ele é capaz de causar curtos-circuitos em aparelhos eletrodomésticos, transformando-os em verdadeiras bombas caseiras.

OBS.: este poder depende do NP máximo de eletricidade disponível, que pode causar a queda de disjuntores e fusíveis que estejam ligados à rede elétrica próxima. Qualquer ataque que cause mais do que 3d6 pontos de dano são suficientes para romper disjuntores de casas comuns. Laboratórios e locais com grandes equipamentos pesados possuem limites mais generosos.

Controle de Fogo

Característica: NP, Dano, Alcance (x 30m), Raio (x 2m).

O Personagem é capaz de manipular o fogo de acordo com sua vontade, fazendo com que as chamas aumentem ou diminuam, que se curvem, estiquem ou contraíam, ou até mesmo que adquiram a forma que desejar.

O controle do fogo NÃO inclui a criação do fogo!

Dano: define o máximo de dano que o Personagem é capaz de causar utilizando o fogo.

Alcance (Distância): indica a distância máxima que o Personagem é capaz de utilizar seu poder. Quando é igual a zero, significa que o Personagem só consegue controlar chamas que estejam muito próximas de seu corpo (um isqueiro, por exemplo).

Raio (Distância): indica a distância máxima que o Personagem é capaz de arremessar jatos de chamas ou bolas-de-fogo a partir da chama original, utilizando este poder.

O Controle do Fogo é comum neste laboratório. Temos dois espécimes com esse poder: Janine Matis [Controle do Fogo 0, 27, 0, 30] e Samuel Ortega [Geração de Fogo 0, 45, 18, 18] e [Controle do Fogo 10, 45, 25, 10].

Janine, codinome Labareda, é capaz de controlar chamas de 4d6+2 pontos de dano, a partir de fósforos ou isqueiros, projetando-as a até 4m de distância. Samuel, codinome Bola de Fogo, é capaz de criar pequenas bolas incandescentes que causam 7d6+2 pontos de dano e que podem ser arremessadas a até 67m de distância, explodindo em bolas de 80cm de raio.

OBS.: o poder depende do tamanho máximo da chama disponível para ser controlada. Personagens com este poder conseguem aumentar o dano (e tamanho) de uma chama em 2d6 pontos por rodada, deste modo, uma para a chama de um isqueiro (dano 1) se transformar em uma fogueira de acampamento (dano 4d6), são necessárias 2 rodadas.

Controle de Gravidade

Características: NP, FR, Raio (x 2m).

O Personagem é capaz de neutralizar a gravidade, mudar sua direção ou gerar um campo gravitacional onde não haja um (no espaço, por exemplo). Isso permite a ele levitar, fazer objetos levitarem, voar, dar saltos gigantescos ou até mesmo arremessar os oponentes no ar. Por outro lado, o herói pode aumentar a gravidade ao redor de um oponente, fazendo com que ele fique muitas vezes mais pesado, a ponto de não ser capaz de se movimentar.

01-60	Diminuir a gravidade.
61-80	Aumentar a gravidade.
81-00	Ambos os poderes.

FR (Atributo): define a FR máxima que um Personagem é capaz de exercer através do seu poder. Ele pode testar a Força vs peso do alvo para verificar se consegue erguê-lo no ar. No caso de aumento de gravidade, o alvo deve fazer um teste da própria FR vs. o Força do herói para conseguir se movimentar sob influência do poder. Em alguns casos, o peso resultante do alvo somado

o NP é capaz de quebrar o piso e mandar o alvo para muitos andares para baixo...

Raio (Distância): define o raio ao redor do herói no qual seu poder é efetivo. Até o valor 6, o Personagem só consegue utilizar o poder em si mesmo.

Sonia Bates [Controle de Gravidade, Aumento, 0, 40, 12] é uma garota italiana capaz de fazer seus oponentes ficarem quase oito vezes mais pesados ao mero toque de seus dedos. Integra foi treinada pelo NORAD na arte marcial chamada aiki-jitsu, uma mistura de aikidô e jiu-jitsu, o que a tornou uma arma mortal, combinando torções e alavancas com o aumento de peso em seus adversários.

Controle de Luz

Característica: NP, Dano, Alcance (x 50m).

Este poder resultou de alterações genéticas em cobaias a partir de bioluminescentes. O Personagem é capaz de gerar luz ao seu redor a partir do próprio corpo. Existem diversos tipos de resultados desta experiência, variando desde geradores deagulhas incandescentes até um elemento capaz de gerar uma pequena supernova ao seu redor.

Nível de Poder: as vítimas precisam testar sua AGI vs. NP para evitar ficar cego em um ataque direto (a cegueira pode durar desde cena até lesões permanentes).

Dano: causa dano de acordo com a tabela de Superfícies em criaturas afetadas por luminosidade.

Alcance (Distância): indica o alcance máximo que sua luminosidade permite enxergar. Pode ser um fecho (como uma lanterna) de 30° a 45° ou iluminar tudo ao redor do Personagem.

- | | |
|-------|--------------------------|
| 01-40 | Fecho. |
| 41-80 | Raio. |
| 81-00 | à escolha do Personagem. |

OBS: a cor da luz normalmente é branca, mas pode eventualmente ser uma das sete cores básicas do arco-íris. Alguns Personagens mais raros conseguem afetar todo o espectro luminoso.

- | | |
|-------|-------------------------------------|
| 01-50 | Branca. |
| 51-90 | Escolha uma das cores do arco-íris. |
| 91-00 | Qualquer cor/multicolorida. |

Melissa Davis [Controle de Luz, 25, 20, 20] era capaz de gerar luminosidade em seu corpo semelhante à de uma lâmpada de 100W, que iluminava até 63m de raio. Chin Wang [Controle de Luz, 0, 12, 5] possuía a capacidade de gerar um rastro de centelhas luminosas multicoloridas por seus braços e pernas. Era uma dançarina e tanto poderia ter sido muito famosa se seus cientistas não tivessem colocado as mãos nela antes.

Controle de Magnetismo

Características: NP, Dano, Alcance (x 50m), Raio (x 2m).

É o controle da mente sobre o magnetismo e metais em geral. O corpo do Personagem atua como um gigantesco bio-ímã capaz de atrair ou repelir metais ao seu bel prazer.



Nível de Poder (Atributo): define a FR do poder.

Dano: o dano causado por ataques com pedações ou estilhaços de metal controlados pelo Personagem.

Alguns Personagens também são capazes de gerar poderosos campos eletromagnéticos com esse poder, criando barreiras de energia que os envolve, atuando como campos de força. Caso o Personagem possua este poder (colado na tabela abaixo), o jogador pode pagar pontos para expandir este campo eletromagnético ao seu redor.

01-70	Apenas controle de metais.
71-00	Magnetismo e campos magnéticos.

Alcance (Distância): define o raio ao redor do herói no qual seu poder é efetivo. Até o valor 6, o Personagem só consegue utilizar o poder em metais que esteja tocando.

Raio (Distância): define o raio do campo eletromagnético.

Douglas Williams [Controle de Magnetismo 0, 40, 20, 20] era conhecido em Israel como o Mestre do Magnetismo. Era capaz de erguer um carro inteiro ao apertar com a força do pensamento. Douglas utilizava bolinhas de metal com cerca de 1cm de diâmetro como munição para seus poderes, que causavam grandes estragos em suas munições (6d6+2). Segundo alguns relatos, seu corpo também gerava um forte campo magnético ao sua redor, injetando por sua pele flama, extinguir fósforos magnéticos e danificar computadores.

Os métodos descrevem que este campo magnético acabou gerando o câncer que o matou, mas como toda a atividade magnética causou após sua morte, os logistas nunca conseguiram definir se isto era verdade ou não.

Controle de Ondas de Rádio

Características: NP, Alcance (x 50m).

Alguns superpoderes são capazes de gerar interferência em ondas de rádio, fortes o suficiente para interromper todo e qualquer tipo de comunicação via rádio em uma determinada área. Alguns são tão poderosos que conseguem transmitir seus próprios pensamentos e emoções através de ondas de rádio.

Alguns metalanos capturados possuíam um controle altíssimo deste tipo de poder, que também foi detectado em meio-metalanos e outros tipos de cobaias.

Nível de Poder: determina o NP do poder a ser testado contra frequências protegidas, barreiras eletromagnéticas e equipamentos codificados militares.

Alcance (Distância): determina até quantos metros o Personagem é capaz de interferir com seus poderes.

John Horton [Controle de Ondas de Rádio 10, 50] era um metalano geneticamente alterado. Seus grãos de dor eram controlados em televisores e rádios a mais de dois quilômetros de distância da base.

Controle de Radiação

Características: NP, Dano, Raio (x 2m).

O Personagem pode baixar ou aumentar os níveis de radiação em uma área com a força de seu pensamento. A grande maioria

dos cobaias com este tipo de poder foi registrado nos acampamentos de testes russos, no período posterior a Chernobyl.

Nível de Poder: valor a ser testado contra uma fonte de radiação para aumentá-la ou neutralizá-la.

Dano: define o dano causado por um ataque direto.

Raio (Distância): determina até quantos metros o Personagem é capaz de interferir com seus poderes.

Sam Wang [Controle de Radiação 25, 32, 20] era o nome do homem chinês que ficou preso dentro da câmara de ventilação de um reator experimental do Sertão Secreto. Dizem que após este incidente, Wang era capaz de causar terríveis bolhas e queimaduras de radiação a qualquer pessoa que estivesse a menos de dois metros de seu corpo.

Controle de Som

Características: NP, Alcance (x 50m), Raio (x 1m).

Existem diversos tipos de heróis com este poder. Desde os *hulhoes* (como são chamados os agentes capazes de gerar ataques sonoros com suas vozes) até os mensageiros (agentes capazes de passar mensagens a quilômetros apenas sussurrando).

Nível de Poder (NP/dano): determina o NP do som produzido pelo Personagem, para ser testado quando este deseja gritar mais alto do que outra fonte sonora ou (mais raramente) utilizado como dano em caso de ataques sonoros direcionados.

Alcance (Distância): distância na qual a voz ou som produzido pode ser escutado (sem caracterizar um ataque sonoro).

Raio (Distância): distância na qual o ataque sonoro (capaz de causar danos auditivos) funciona.

O ataque sonoro pode ser feito em duas versões: cone ou radial. No caso de cone, o ataque é projetado em um cone com abertura 30° e distância determinada pelo poder. No caso de ataques radiais, todas as pessoas em um raio determinado são afetadas.

01-50	Cone
51-90	Radial
91-00	Ambos os formatos à escolha do Personagem.

Billy Thompson [Controle de Som 36, 10, 30], conhecido Treva, era capaz de rasgar os timpânos de alvos localizados a até 4m de distância de seus grãos agudos.

Controle de Trevas

Características: NP, Dano, Alcance (x 50m), Raio (x 2m).

O controle sobre as forças da escuridão. A ciência ainda não possui aparelhos capazes de medir a origem deste tipo de poder, mas os Personagens que o possuem são capazes de literalmente controlar as sombras que os cercam, fazendo com elas se tornem sólidas e tridimensionais.

Nível de Poder : determina a FR máxima das sombras sólidas que o Personagem controla.

Dano: define o dano por ataques feitos por essas sombras

Alcance (Distância): determina até quantos metros o Personagem é capaz de interferir com seus poderes.

Raio (Distância): determina o volume máximo (esférico) que a forma criada pelas sombras pode atingir. Por exemplo, para gerar uma sombra com volume semelhante ao de uma figura humana, é necessário no mínimo 12 nessa característica.

Conversão de Energia

Característica: NP, Inicial, Final.

O Personagem é capaz de converter um tipo de energia em outro tipo, até o nível de poder máximo. Este tipo de poder exige supervisão do Mestre durante a criação de Personagem.

Nível de Poder (NP/Dano): indica o máximo de dano ou NP que este poder consegue absorver e transformar em outro tipo de energia. A energia resultante possui um NP com metade do poder (penalidade de -6 em NP).

Inicial e Final: podem ser qualquer uma das seguintes: térmica, elétrica, cinética, luminosa, magnética, sônica, radiação ou outras desde que sejam diferentes uma da outra.

01-12	Radiação.
13-24	Elétrica.
25-36	Cinética.
37-48	Luminosa.
49-60	Magnética.
61-72	Sônica.
73-84	Térmica (Frio).
85-96	Térmica (Calor).
97-00	Qualquer tipo de energia.

A mutante Cristal [Conversão de Energia 32, Som, Luz] era capaz de transformar energia sonora em luminosa, convertendo música em luzes capazes de cegar seus oponentes ou até mesmo lasers capazes de causar 5d6+1 pontos de dano.

Darkforce

Características: NP, Dano, Alcance (x 30m), Raio (x 2m).

Darkforce é o nome que se dá a um tipo especial de matéria negra que alguns mutantes conseguem criar no Plano Físico. Não se sabe ao certo como este tipo de material é gerado, mas ele se parece muito com algum tipo de energia negativa capaz de drenar a força vital dos oponentes. Agentes capazes de gerar campos de Darkforce os utilizam como material para golpear seus oponentes, prisões ou mesmo mios de força.

Nível de Poder: indica o NP que o campo de Darkforce possui para atacar, a FR usada para testar contra a FR de um adversário quando o agente usa a **Darkforce** para prender uma vítima. Também indica o NP de proteção quando **Darkforce** é utilizado como campo de força pelo Personagem.

Dano: determina o dano causado por dreno de energia a partir da força negra.

Alcance (Distância): indica a distância máxima que o Personagem consegue utilizar este poder.

Raio (Distância): indica o raio máximo que a Darkforce pode ser moldada na forma de campos de força ou prisões (sem-

pre esféricas). Se este valor for menor que 18, a Darkforce não pode ser utilizada desta maneira.

Alyssa Miller [Darkforce 20, 28, 10, 20], codinome Agente-6, era capaz de gerar campos de força de IP 4d6+2, suficientes para protegê-la de disparos de armas de grande calibre. Aliados ao poder [Movimentos Especiais - Teleporte], Alyssa era capaz de criar várias esferas negras com até 12m de distância entre elas e se teleportar dentro destas esferas, saindo de qualquer uma delas e surpreendendo seu alvo.

Energia Cinética

Características: NP, FR, Raio (x 1m).

O Personagem é capaz de alterar o momento linear de qualquer ataque cinético dentro do seu raio de ação. Desta maneira, pode até mesmo congelar balas em pleno ar ou destruir um carro por desaceleração quando este toca seu corpo. Da mesma maneira, produz um efeito semelhante a telecinésia apenas tocando (ou movendo objetos dentro de seu raio de ação) e arremessando-os com a força do pensamento.

01-40	Diminuir o momento.
41-80	Aumentar o momento.
81-00	Ambos os poderes.

FR (Atributo/Bônus de Dano): serve para determinar a FR máxima que o Personagem consegue manipular, seja para deter uma bala ou outro objeto em pleno ar (neste caso, testa-se o dano que este objeto causaria vs. o NP do Personagem) ou a FR com a qual o Personagem arremessa os objetos com o aumento de momento (causando o dano de 1d6+bônus de FR).

Raio (Distância): determina até quantos metros o Personagem é capaz de interferir com seus poderes. Até 12, o agente é capaz de usar o poder apenas em objetos que estejam muito próximos de seu corpo. A partir deste valor, ele consegue criar campos de energia cinética ao seu redor.

Roger Furst [Energia Cinética 35, 40, 20] era capaz de rasgar um carro ao meio dependendo da velocidade com que ele tentasse atingi-lo. Conseguia parar até 6d6+2 pontos de dano de objetos ou projéteis disparados contra ele por rodada. O mais incrível em sua história é que ele descobriu seus poderes acidentalmente, quando foi alvo de um sniper durante a guerra do Vietnã.

Espanja de Energia

Características: NP, Absorção, (Dano).

Funciona de maneira semelhante à Absorção de Energia, com a diferença que o Personagem consegue absorver até seu NP de qualquer tipo de energia. Existem dois tipos de agentes com esta descrição: os chamados **Espanjas de Energia**, capazes de absorver qualquer tipo de energia até seu limite (e depois expeli-la lentamente) e os que conseguem absorver energia e depois liberá-la toda de uma só vez, os **Direcionadores**. Eles podem ser normais ou múltiplos (podem absorver vários tipos de energia diferentes de cada vez).

01-80	Esponja de energia.
81-00	Direcionador.
91-00	Direcionador Múltiplo.

Absorção (Dano): determina o dano máximo que o Personagem é capaz de absorver de qualquer tipo de energia. O que passar deste valor não é afetado pelo poder, atingindo o Personagem normalmente. O Personagem consegue dissipar a energia absorvida de acordo com a tabela abaixo:

01-50	1 ponto por rodada.
51-70	2 pontos por rodada.
71-90	3 pontos por rodada.
91-00	1d6 pontos por rodada.

Dano: caso o Personagem seja um Direcionador, essa característica serve para determinar o ataque máximo que o Personagem é capaz de causar utilizando o mesmo tipo de energia que absorveu. Desta forma, ele pode se desfazer da energia acumulada em seu corpo. Um Direcionador Múltiplo pode absorver energias de tipos diferentes e convertê-las em um tipo de ataque único.

OBS.: Dano deve ser sempre menor ou igual ao Absorção.

Robert Drake (Direcionador 50, 40, 32), apelidado de Bob Esponja, é capaz de absorver qualquer tipo de ataque feito contra ele. Durante muito tempo, Bob utilizava seus poderes apenas de absorção cinética, utilizando-o para saltar de grandes alturas sem se machucar. Durante uma missão, quando foi alvejado por um lança chamas é que Bob descobriu a real extensão de seus poderes, queimando vivos seus atacantes.

Manipulação do Frio

Características: NP, Dano, Raio (x 2m).

A habilidade de esfriar a temperatura de um local a ponto de causar dano por congelamento. Este poder não inclui a criação de barreiras de gelo a partir do ar, apenas de resfriamento da temperatura existente. O poder que lida com a criação de barreiras solidificadas de gelo chama-se **Geração de Frio Intenso**.

Dano: define quanto de dano por exposição ao frio o espécime é capaz de projetar.

Raio (Distância): indica o raio de ação de seus poderes. Caso o valor do raio seja menor que 12, isso indica que o poder só é funcional através do toque.

Um caso interessante sempre contado no NORAD são as gêmeas Rose (Manipulação de Frio 25, 10, 50) e Roselin (Manipulação de Frio 25, 50, 10). Rose era capaz de congelar uma pessoa até a morte (dano 8d6+1) simplesmente tocando esta pessoa. Este agente já presenciou a cobaia Rose congelar um volume aproximado de 4.000 litros de água em questão de segundos, apenas imergindo suas mãos na superfície do lago. Sua irmã, porém, possuía uma versão ligeiramente diferente destes poderes. Roselin era capaz de esfriar toda a temperatura ambiente em um raio de quase 80m ao seu redor. O frio que causava era suficiente para congelar um ser humano em poucos minutos (dano de 1d6+2) mas Roselin mal sentia a diferença de temperatura.

Plasma

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

Plasma é um estado de superaquecimento da matéria, ainda mais aquecida que o vapor.

O Personagem é capaz de gerar pequenas quantidades de plasma através de suas mãos. Nos níveis menores deste poder, apenas o ar próximo aos dedos fica superaquecido, mas já foram relatados cobaias capazes de disparar rajadas de plasma a dezenas de metros de distância. A quantidade de vezes que este poder é ativado depende do espécime estudado, de acordo com a tabela abaixo:

01-50	uma vez a cada 5 rodadas.
51-75	uma vez a cada 3 rodadas.
76-95	uma vez a cada 2 rodadas.
96-00	uma vez por rodada.

Dano: define quanto de dano por exposição ao plasma o espécime é capaz de projetar de seus dedos.

Raio (Distância): indica o raio de ação de seus poderes e o alcance máximo que ele é capaz de projetar suas emulsões plasmáticas. Caso o valor do raio seja menor que 12, isso indica que o poder só é funcional através das mãos do Personagem, como uma solda.

Erik Cread (Plasma 10, 28, 30) foi hospitalizado no dia 16 de novembro do ano passado com queimaduras de primeiro e segundo grau em suas mãos, decorrentes de seu confronto com agentes da equipe Ares enviados para "resgatá-lo". Erik enviou mais de seis homens para o hospital com queimaduras antes de ser capturado.

Vampiro Energético

Características: NP, Dano, Absorção, Alcance (x 1m).

Vampiros energéticos são capazes de drenar a força vital de uma pessoa e absorvê-las para si mesmo através do toque, mas já foram registrados pessoas que conseguiam drenar essa energia a distâncias superiores a dez metros.

01-80	Apenas uma vítima por ataque.
81-00	Mais de uma vítima por ataque.

Dano: define a quantidade de dano total que o vampiro energético consegue drenar de sua vítima com um ataque. Este valor pode ser dividido entre mais de uma vítima em alguns casos (definidos durante a Criação do Personagem).

Absorção (Dano): define a absorção de PVs pelo vampiro energético.

Alcance (Distância): define o alcance. Valores menores do que 12 indicam ativação do poder apenas através do toque.

OBS.: o valor de Absorção deve ser **obrigatoriamente** menor ou igual ao de Dano. A quantidade de PVs recebidos nunca poderá ser superior aos PVs drenados desta maneira e os PVs drenados nunca poderão ser maiores do que o máximo de PVs que a vítima possuir (Pontos Heróicos NÃO entram nesta conta). Se os PVs de uma vítima chegam a zero mas ela ainda possui PHs, a vítima apenas desmaia durante algumas rodadas.

Controle de Formas de Vida

Estes poderes estão relacionados com o corpo humano e outras manifestações semelhantes.

01-05	Alterações de Sentidos.
06-10	Alterações de Sonhos.
11-15	Bio-vampirismo.
16-20	Campo de Marah.
21-25	Cientista Louco.
26-30	Conjurador de Demônios.
31-35	Controle de Emoções.
36-40	Controle de Mortos-vivos.
41-45	Controle de Plantas.
46-50	Controle Hipnótico.
51-55	Cura em outras Pessoas.
56-60	Exorcismo.
61-65	Ferromônios.
66-70	Indutor do Sono.
71-75	Manipulação Neural.
76-80	Moldar a Carne.
81-85	Pragas.
86-90	Transferência de Mentes.
91-95	Vertigem.
96-00	Escolha qualquer poder desta tabela.

Alterações de Sentidos

Características: NP, Alcance (x 1m).

As versões mais simples deste poder simplesmente anulam um dos sentidos, causando cegueira, surdez ou paralisia sensorial na vítima, mas existem casos registrados de pacientes capazes de alterar a percepção de sua vítima, de modo a fazer com que ela enxergue em preto-e-branco, por exemplo.

01-20	Visão.
21-40	Olfato.
41-60	Audição.
61-75	Paladar.
76-90	Tato.
91-95	Sorteie dois sentidos diferentes.
96-00	Sorteie três sentidos diferentes.

Nível de Poder: define a o valor que será testado contra a WILL das vítimas quando o Personagem acionar seus poderes. Cada uma das vítimas faz um Teste de WILL vs. NP para resistir à alteração dos sentidos imposta pelo herói.

Alcance (Distância): é o raio de efeito do poder. Valores abaixo de 12 indicam que este poder somente funciona através do toque.

José Reina [Alterações dos Sentidos, Cegueira, 32, 48], codinome Saramago, era capaz de causar cegueira temporária em todas as pessoas que estivessem ao seu redor, em um raio de 32m. Curiosamente, todos os olhos das vítimas adquiriram uma coloração azulada durante os efeitos de seus poderes.

Alterações de Sonhos

Características: NP, Alcance (x 50m).

Personagens com este poder conseguem transmitir mensagens, imagens ou cenas através dos sonhos de outras pessoas.

Nível de Poder: define o valor a ser testado contra a WILL da vítima para conseguir enviar a mensagem durante o sonho desta, caso ela tente resistir. O NP pode ser dividido entre mais de um alvo, caso o Personagem queira enviar mensagens para mais de uma pessoa ao mesmo tempo.

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

OBS.: pode ser utilizado em conjunto com outros poderes mentais como *Hipnose*, *Leitura de Mentes* e outros.

Dreamboy [Alterações de Sonhos 24, 44] era utilizado pelo NORAD para passar mensagens subliminares através dos sonhos dos pacientes que estavam em tratamento na enfermaria do campo. Apesar de conseguir projetar seus pensamentos a até 1Km, normalmente ficava ao lado de seus alvos para utilizar seus poderes.

Bio-Vampirismo

Características: NP, FR, Alcance (x 1m), Duração (x 1 hora).

É uma variante de *Vampiro Energético*. O Personagem consegue drenar a energia vital de suas vítimas e aumentar seus atributos temporariamente desta maneira. Cada PV drenado de uma vítima transforma-se em um ponto temporário de atributo.

FR (Atributo): define a quantidade máxima de pontos de atributo que o Personagem consegue somar em seus atributos físicos originais quando drenar a força vital de suas vítimas. O poder apenas drena PVs, ignorando Pontos Heróicos. Se a vítima chega a zero, ela desmaia por algumas rodadas. Os PVs drenados retornam à taxa de 1 PV por minuto.

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

Duração (Tempo): indica o tempo que os pontos de atributo extras ficarão no corpo do Personagem (em horas).

OBS.: os PVs drenados nunca poderão ser maiores do que o máximo de PVs que a vítima possuir.

Malcom Olhos Vermelhos [Bio-Vampirismo 10, 25, 0, 12] pode ser considerado um vampiro moderno. Quando toca uma pessoa, é capaz de drenar até 4d6+1 PV's e amplificar seus atributos físicos durante meia hora.

Campo de Merah

Características: NP, Raio (x 1m).

Uma estranha vibração emana dos corpos dos cobaias resultados desta experiência, capaz de anular todos os impulsos agressivos ao seu redor. Quando uma vítima estiver dentro do campo de efeito deste poder, todas as suas ações violentas precisam passar por um Teste de WILL vs. NP.

A presença deste Personagem em uma área também ajuda a acalmar e relaxar e serve para anular o poder *Berserker*.

Nível de Poder: define o valor a ser testado contra a WILL da vítima para efeitos deste poder.

Raio (Distância): indica o raio de ação do Campo de Merah.

OBS.: qualquer atitude violenta por parte do Personagem cancela este poder imediatamente.

Fátima Stuart (Campo de Merah 21, 38) era conhecida como Diplomata, pois qualquer pessoa que chegasse a menos de 10m de distância dela era incapaz de qualquer tipo de ação violenta contra ela e contra as pessoas que estivessem sob sua proteção.

Cientista Louco

Características: NP.

Este é um dos mais estranhos poderes pesquisados por nossa equipe. Aparentemente, os indivíduos que possuem esta característica são capazes de realizar praticamente qualquer tipo de operação médica em uma vítima sem causar sua morte imediata.

O Personagem é capaz de realizar operações e cirurgias utilizando colheres enferrujadas, pregos e pedaços de barbante e mesmo assim realizar

Nível de Poder: indica o valor a ser testado vs. a dificuldade da operação a ser realizada para que a vítima sobreviva à operação. Dificuldades variam de uma simples dor nas costas [NP 6], braço quebrado [NP 12], cirurgia complicada [NP 18] até implantes de biomecânicos, sondas, armamentos e similares [NP 24+].

Dizem que alguns carrascos nazistas possuíam esta habilidade supra-natural. No NORAD, os militares possuem um cirurgião chamado Elroy (Cientista Louco 30), o único capaz de costurar de volta o Capitão Ninja quando ele retorna de alguma missão.

Conjurador de Demônios

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

O conjurador de demônios é um Personagem capaz de abrir voluntariamente portais para o Inferno e conjurar imps, sernezes e outros demônios para atendê-lo.

Para detalhes a respeito de demônios, consulte o livro DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA.

01-50	1 vez ao dia.
51-75	2 vezes ao dia.
76-90	3 vezes ao dia.
91-00	5 vezes ao dia.

Nível de Poder (Atributo): define os atributos físicos máximos dos demônios que o conjurador é capaz de atrair para a Terra. Este valor pode ser dividido entre vários demônios se o conjurador desejar (desta maneira, atraindo uma horda de imps ao invés de um dragão demoníaco, nos maiores níveis deste poder).

Carga (Carregar): define o peso máximo de todos os demônios que podem ser conjurados através deste poder.

Duração (Tempo): determina o tempo que os demônios conseguem permanecer na Terra. Ao final deste tempo (ou se eles forem destruídos), os demônios retornam ao Inferno.

Miranda Devilmaker (Conjuradora de Demônios 10, 24, 40) foi uma das mais perigosas demonologistas que este esquadrão já enfrentou. Ela era capaz apenas de conjurar pequenos demônios avermelhados semelhantes a hominídeos, mas cada vez que abria seus portais, conjurava quase uma dezena desses pequenos monstros.

Controle de Emoções

Características: NP, Raio (x 2m).

Os cobaias que possuem este poder são considerados extremamente perigosos e devem ser tratados com o máximo de cuidado pelas equipes de investigação. Personagens que possuem este poder são capazes de incitar algum tipo de emoção (medo, amor, raiva, ciúmes, emoção, tristeza...) nas pessoas ao seu redor.

01-40	uma emoção.
41-60	duas emoções.
61-80	três emoções.
81-00	qualquer tipo de emoção.

Nível de Poder: define o valor a ser testado contra a WILL das vítimas para efeitos deste poder.

Raio (Distância): indica o raio de ação do Personagem.

Todd "Coringa" Jones (Controle de Emoções 16, 32) ganhava a vida como comediante antes de ser "recrutado" pelo NORAD para estudos. Todd era capaz de influenciar com suas palavras e gestos, as emoções de todas as pessoas que estivessem a menos de 10m dele.

Controle de Mortos-Vivos

Características: NP, Carga (Carregar), Duração (x 2h).

O primeiro indivíduo registrado com este poder era um feitiçeiro do vodu haitiano em 1926. Até então, apenas alguns poucos espécimes possuíam este tipo de característica.

O Personagem é capaz de animar corpos que estejam mortos por um período de tempo. Não importa se estejam decompostos e cadavéricos.

Nível de Poder (Atributo): define os atributos físicos máximos dos zumbis que o controlador é capaz de comandar.

Carga (Carregar): define o peso máximo de todos os mortos-vivos que podem ser controlados através deste poder.

Duração (Tempo): determina o tempo (em horas) que os zumbis ficarão sob influência do Personagem.

Papa Dotz [Controle de Mortos-Vivos 16, 18, 28] conseguia animar zumbis de adultos crescidos (até dois corpos de cada vez, que os obedeciam por mais de 6 horas até retornarem à sua condição original.

Controle de Plantas

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

Alguns indivíduos são capazes de criar e controlar plantas de acordo com sua vontade. O único requisito é a existência de algum terreno inicial com semente ou muda para começar o processo. Já foram registrados casos de espécimes capazes de gerar uma verdadeira floresta a partir de um pequeno vaso de plantas.

Alguns controladores criam plantas que se dissolvem quando seu controle sobre elas acaba, outros criam vegetais permanentes.

01-90 Temporários.

91-00 Permanente.

Nível de Poder (Atributo): define os atributos físicos máximos das plantas que o controlador é capaz de comandar. Define a IR de cipós e galhos das árvores (as plantas lutam utilizando a perícia *Brigado* do Personagem), bem como venenos, espinhos e outras armas naturais das plantas.

Carga (Carregar): define o peso máximo de todas as plantas que podem ser controladas através deste poder. Os controladores conseguem fazer crescer cerca de 100Kg de plantas por rodada.

Duração (Tempo): determina o tempo (em minutos) que as plantas ficarão sob influência do Personagem.

Julianna "Hera Venenosa" [Controle de Plantas 36, 26, 20] era capaz de conjurar cipós, barreiras de espinheiros e até mesmo fazer com que as plantas disparassem espinhos envenenados sobre seus perseguidores.

Ela viveu em uma reserva indígena quando foi encontrada pela primeira vez por nossa equipe e concordou em se unir ao time, desde que nas horas de folga pudesse retornar à reserva para ajudar na preservação das florestas. Mais tarde, foi transferida para a América do Sul, onde desapareceu.

Julianna foi encontrada dois anos mais tarde, em uma aldeia indígena, combatendo os madeireiros ilegais. Estava fazendo um estrago danado quando fomos convocados para detê-la...

Controle Hipnótico

Características: NP, Alcance (x 1m).

O Personagem é capaz de implantar comandos e sugestões hipnóticas em qualquer pessoa que estiver ao seu redor. As sugestões podem ser simples como "você não gosta mais de maçãs" quanto "esqueça o que você ouviu nos últimos dez minutos".

Nível de Poder: define o valor a ser testado contra a WILL das vítimas para efeitos deste poder.

Alcance (Distância): indica o alcance do poder.

Simon Orange [Controle Hipnótico 36, 24] é tido até hoje como um dos maiores hipnotizadores de Los Angeles. Capaz de implantar sugestões pós-hipnóticas em seus voluntários, trabalha para o NORAD como auxiliar de interrogatórios.

Cura em outras Pessoas

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

Estes Personagens possuem o estranho dom de curar os ferimentos, cortes e machucados em outras pessoas. Estranhamente, a grande maioria destes cobaias não é capaz de regenerar a si próprio, apenas outros indivíduos.

01-80 Cura apenas PVs.

81-00 Curar todo tipo de dano.

Os Personagens que conseguem curar apenas PVs aliviam a dor e o sofrimento de seus alvos, mas são incapazes de colocar ossos quebrados de volta no lugar. Apenas 20% destes Personagens são capazes de reconstituir ossos e cartilagem rompidos.

Cura (Dano): indica a quantidade de PVs que o Personagem pode curar por dia, divididos da maneira que ele desejar (em dados ou bônus). O Personagem não consegue curar mais PVs do que o máximo que o alvo possui.

Alcance (Distância): indica a área de efeito dos poderes do curandeiro. Valores abaixo de 12 significam que o poder só funciona se o curandeiro conseguir colocar as mãos diretamente sobre o alvo.

Vera Lúcia [Cura em outras Pessoas 37] possui a capacidade de curar até 6d6+1 Pontos de Vida por dia, divididos em quantas aplicações ela desejar. Ela pode realizar um toque que cure 1d6+1 em uma pessoa, 2d6 em outra e 3d6 em uma terceira, ou todos os 6d6+1 em uma única vítima, ou qualquer combinação que desejar.

Exorcismo

Características: NP, Raio (x 1m).

É a capacidade de afastar espíritos, espectros e fantasmas de um corpo mortal. Os exorcistas possuem o poder de esconjurar qualquer tipo de entidade sobrenatural de uma área.

01-10 Expulsar do corpo somente.

11-20 Expulsar diretamente para o plano de origem.

21-00 Ambos os poderes.

Nível de Poder: define o valor que será testado contra a WILL do espectro durante o exorcismo. Uma vez derrotado, o espectro é banido de volta para seu plano onde ficará pelo menos NP dias até que possa retornar à Terra (supondo que ele consiga escapar de lá novamente, o que é improvável). Se o exorcista desejar, ele pode apenas expulsar o fantasma de dentro de um corpo, para enfrentá-lo diretamente, se precisar.

Raio (Distância): indica a área de efeito dos poderes do exorcista. Valores abaixo de 12 significam que o poder só funciona se o exorcista conseguir colocar as mãos diretamente sobre o alvo.

Nicky Nawano [Exorcismo 40, 32] costumava ser chamada de "Exorcista" pelo pessoal do NORAD. Já auxiliou a equipe em diversos casos envolvendo fantasmas e assombrações. Ela era tão poderosa que algumas vezes conseguia capturar dois ou três fantasmas ao mesmo tempo.

Ferormônios

Características: NP, Raio (x 1m), Duração (x 10 min).

Ferormônios são uma espécie de hormônio que os animais exalam para atrair os membros do sexo oposto (ou em alguns casos, do mesmo sexo). Uma pessoa que possua este poder atrai imediatamente os olhares e atenções de qualquer pessoa que sinta seus ferormônios (ou seja, esteja dentro do raio de ação de seu poder). Esta habilidade pode ser neutralizada se o cobaia ficar preso em uma bolha hermeticamente fechada (mas cuidado com o oxigênio se não quiser sufocá-lo).

Nível de Poder: pode substituir o CAR da pessoa em Testes envolvendo membros do sexo oposto (e alguns do mesmo sexo também). Também é testado contra a WILL da vítima para que ela resista a um pedido ou um favor. Pedidos mais complicados ("Por favor, tire esta alga de mim. Eu prometo que não vou fugir") são testados com metade do NP vs WILL da vítima.

Raio (Distância): indica o raio de efeito do poder, desde que não exista nenhum tipo de barreira ou proteção contra gases (mesmo se houver, deve cobrir todo o corpo da vítima, pois os ferormônios são absorvidos também pela pele).

Duração (Tempo): tempo de duração dos efeitos do poder.

Daniela "Musa" Neves [Ferormônios 46, 26, 26] era uma das mulheres mais ricas da Califórnia até que os especialistas do NORAD descobriram o porquê. A mera presença da Musa em um ambiente fazia com que todos os homens se apaixonassem perdidamente por ela. Sua fortuna provinha de presentes e outros mimos dados a ela por seus amantes.

Ela acabou se recusando a trabalhar com o NORAD. Hoje está trancada no laboratório para análises técnicas, vigiada apenas por agentes femininos, estritamente heterossexuais.

Indutor de Sono

Características: NP, Raio (x 1m), Duração (x 10 min).

Este tipo de Personagem emite um padrão de ondas mentais muito semelhantes à ondas alfa do cérebro humano, que ressoam nos indivíduos que estiverem dentro do raio de efeito de seus poderes, fazendo com que eles entrem em um estado de sono induzido. Existem diversos tipos de indutores de sono. Talvez as aulas daquele seu professor de história não sejam chatas a ponto de fazer metade da classe dormir... talvez exista algo mais escondido.

Nível de Poder: define o valor a ser testado vs. a WILL das vítimas para efeito do poder.

Raio (Distância): indica o raio de ação do poder. Valores menores que 12 significam que o poder só funciona com contato físico direto (toque) entre o Personagem e seu alvo.

Duração (Tempo): tempo que as vítimas permanecem em estado de sono induzido por este poder.

Jason Stewart [Indutor de Sono 18, 32, 12], codinome "Agente Sigma08", trabalhou como agente do NORAD de 1992 a 1998, durante o qual seus poderes se desenvolveram enormemente. No final de sua carreira, Jack era capaz de adormecer uma sala inteira cheia de gente sem muito esforço. Stewart desapareceu em novembro de 1998 e nunca mais foi encontrado.

Manipulação Neural

Características: NP, Alcance (x 1m), Duração (x 1 minuto).

Através de impulsos neurocinéticos, o Personagem é capaz de interferir nas conexões nervosas de outros seres vivos. Detectamos alguns resultados possíveis em nossas experiências.

01-20	Exagero.
21-40	Câimbra.
41-60	Paralisia.
61-80	Desligamento.
81-90	Escolha dois poderes.
91-95	Escolha três poderes.
96-00	Todos os poderes.

Exagero: a vítima fica com suas conexões sobrecarregadas e perde o controle sobre movimentos delicados de seu corpo. Todos os movimentos passam a ser bruscos e truncados pelo tempo de duração do poder.

Câimbra: os músculos contraem todos ao mesmo tempo e a vítima cai no chão com dores agudas em todo o corpo.

Paralisia: os músculos e conexões nervosas "travam" e os alvos permanecem paralisados temporariamente.

Desligamento: todos os músculos relaxam e se se desligam, fazendo com que a vítima caia no chão como um saco vazio.

Nível de Poder: valor a ser testado contra a CON do alvo para ver se ele resiste ao poder.

Alcance (Distância): indica o raio de ação do poder. Valores abaixo de 12 indicam que este poder funciona apenas através do toque.

Duração (Tempo): duração do efeito do poder.

Nicolai Stern [Manipulação Neural 21, 0, 30] utilizava seus poderes em conjunto com técnicas de artes marciais e chaves de membros. Tornou-se rapidamente um dos principais soldados do NORAD.

Moldar a Carne

Características: NP, Duração (x 1 hora).

A grotesca habilidade de moldar a carne humana como se fosse plástico ou massa de modelar. Mutantes com este poder são capazes de modificar os ossos e músculos de suas vítimas apenas com o poder de sua mente. Estas modificações podem ser extremamente dolorosas para a vítima (ou não, à escolha do Mestre e dependendo do que está sendo feito com ela). Gargalos, chifres e até mesmo rabos podem ser esculpidos na vítima. Se ela concorda com a manipulação, não é necessário Testes de Resistência.

01-95	Temporária.
96-00	Permanente.

Nível de Poder: é o valor testado contra a CON da vítima para ver se ela consegue resistir ao poder.

Duração (Tempo): o tempo e que as mudanças permanecem no corpo da vítima. Ao final deste período ela volta ao normal, exceto no caso de moldadores permanentes.

Pragas

Características: NP, Raio (x 2m).

O Personagem é capaz de carregar em seu corpo uma grande quantidade de agentes transmissores de doenças (vírus, bactérias, germes...) mas não é afetado pelas doenças que elas causam. Se necessário, o Personagem é capaz de infectar outras pessoas dentro de um raio de ação. Esse contágio pode ser feito através do ar, do toque ou de secreções (definidos no *background* do Personagem).

Nível de Poder: valor a ser testado contra a CON do alvo para ver se ele resiste ao poder.

Raio (Distância): indica o raio de ação do poder. Valores abaixo de 12 indicam que este poder funciona apenas através do toque.

Judith Pennyworth [Pragas 45, 30] carregava em seu corpo agentes de cerca de cento e cinquenta doenças conhecidas e algumas desconhecidas quando a capturamos em Nevada, em 1994. A mera presença dela em uma sala fazia com que os outros ao seu redor contraíssem os mais diversos sintomas em poucos segundos de contágio.

Transferência de Mentes

Características: NP, Alcance (x 1m), Duração (x 1 min).

O cobaia consegue duplicar o padrão mental de um cérebro em outro, fazendo com que uma pessoa acredite ser outra pessoa pela duração deste poder. Funciona literalmente como uma "troca de identidades" por um curto período de tempo. Este poder faz a vítima agir exatamente como se fosse o doador, com os conhecimentos que este teria naquele instante.

Nível de Poder: valor a ser testado contra a WILL do alvo para ver se ele resiste ao poder.

Alcance (Distância): indica o raio de ação do poder. Valores abaixo de 12 indicam que este poder funciona apenas através do toque.

Raio (Distância): indica o raio de ação do poder. Valores abaixo de 12 indicam que este poder funciona apenas através do toque.

Edward Doppelganger [Transferência de Mentes 0, 32, 12] era capaz de projetar sua mente em outra pessoa através do toque. Durante muito tempo os agentes do NORAD pensaram que ele era apenas capaz de dominar as mentes de suas vítimas, não de literalmente "tomar o controle" delas.

Vertigem

Características: NP, Alcance (x 1 m).

Este poder age diretamente no labirinto (área do cérebro responsável pelo equilíbrio) das pessoas, desequilibrando-as e fazendo com que não consigam realizar nenhuma ação que dependa de AGI ou DEX (a vítima recebe uma penalidade de -3d6 pontos em ambos os atributos, até um mínimo de 3).

Nível de Poder: valor a ser testado contra a WILL do alvo para ver se ele resiste ao poder.

Alcance (Distância): indica o raio de ação efetivo do poder, contado ao redor do Personagem. Todas as pessoas (aliados ou inimigos) que estiverem dentro deste raio são afetadas pelo poder. Valores abaixo de 12 indicam que este poder funciona apenas através do toque.



Controle de Matéria

01-05	Animação de Objetos.
06-10	Atrito.
11-15	Conjuração.
16-20	Controle de Máquinas.
21-30	Controle do Clima.
31-40	Crescimento.
41-50	Cristalização.
51-60	Diminuição de Tamanho.
61-70	Distúrbio Molecular.
71-80	Fusão.
81-90	Geoforça.
91-00	Moldar Matéria.

Animação de Objetos

Características: NP, Carga (x 1Kg), Alcance (x 2m).

Através do controle mental das moléculas que compõem uma superfície, o Personagem é capaz de animar objetos como se estivessem vivos. Desta forma, o herói é capaz de transformar uma cadeira em uma aranha de metal ou fazer com que fios de alta tensão transformem-se em cobras para atacar seus oponentes.

Os objetos podem se deformar para realizar os movimentos que o Personagem desejou (por exemplo, fazer com que uma mesa caminhe pela sala fará com que suas pernas fiquem deformadas). Ao final da duração do poder, os objetos podem retornar a sua forma original ou permanecerem deformados.

01-80	Permanecem deformados.
81-00	Retornam ao seu estado original.

A duração deste poder depende da concentração do Personagem (não pode lutar, correr ou realizar qualquer outra ação complexa enquanto estiver usando o poder *Animação de Objetos*). Alguns agentes desenvolveram técnicas de luta específicas utilizando objetos animados.

Carga (Carregar): determina o peso máximo que o Personagem é capaz de controlar ao mesmo tempo (Carregar) bem como o máximo de FR (Atributo) que estes objetos podem ter. Todos os ataques realizados com objetos utilizam a perícia *Briga*.

Alcance (Distância): indica o raio de ação do poder. Valores abaixo de 12 indicam que este poder funciona apenas através do toque nos objetos escolhidos.

Michael Wingard [Animação de Objetos 10, 50, 20] foi um dos melhores transmutadores que tivemos. Ele esteve trabalhando junto com os noruegueses durante alguns anos, entre 95 e 98, antes de desaparecer. Diziam que era capaz de pegar um carro estacionado e convertê-lo literalmente em um robô gigante.

Atrito

Características: NP, FR, Alcance (x 2m).

O controle mental das propriedades de atrito de objetos é uma das características mais perigosas já estudadas em cobaias. Com este poder, o Personagem é capaz de aumentar ou diminuir o atrito entre duas superfícies, fazendo com que eles deslizem mais facilmente ou arrastem-se com mais dificuldade.

FR (Atributo): indica a FR máxima que *Atrito* é capaz de gerar. É testado contra a FR de quem está tentando deslocar um objeto algo do poder. Também indica o valor que a vítima precisa testar com AGI para não escorregar ou em DEX para conseguir segurar algum objeto que esteja completamente liso.

Alcance (Distância): raio de efeito do poder.

Nadia [Atrito 20, 24, 0] possuía entre suas habilidades (as outras eram Agilidade fora do normal e Força ampliada) a capacidade de eliminar o atrito das superfícies próximas de seu corpo, fazendo com que ela deslizesse facilmente dentro de tubos e chaminés, ao mesmo tempo que conseguia aumentar o atrito na ponta de seus dedos para segurar barras de metal, postes e cordas enquanto realizava suas acrobacias.

John Walker [Atrito 25, 20, 42] era conhecido pelo codinome "Glue". Com a força de seu pensamento, era capaz de colar as botas, roupas e objetos das pessoas, fazendo com que qualquer perseguição a ele se tornasse quase impossível (aumentando o atrito dos perseguidores contra o próprio ar!).

Conjuração

Características: NP, Raio (x 2m).

O Personagem é capaz de conjurar um determinado tipo de matéria que esteja espalhada no ambiente ou diluída em água, desde que ele saiba exatamente o que esteja procurando. O Personagem pode utilizar este poder para extrair o sal da água, ouro do solo ou até mesmo o veneno da corrente sanguínea de alguém.

Nível de Poder: valor a ser testado contra o alvo para ver se ele resiste ao poder.

Raio (Distância): indica o raio de ação do poder. Valores abaixo de 12 indicam que este poder funciona apenas através do toque.

Claus Linbarker [Conjuração 12, 40] era conhecido como Curandeiro, por sua capacidade de extrair qualquer tipo de veneno do corpo de uma pessoa. Também era capaz de remover balas e pedaços de fragmentos de granadas de uma vítima sem machucá-la ainda mais.

Controle de Máquinas

Características: NP, Alcance (x 2m).

Os piores hackers do mundo não passam de crianças diante destes verdadeiros gremlins. Os Personagens capazes de controlar máquinas conseguem literalmente "tomar o controle" de

qualquer tipo de maquinário pesado, equipamentos ou eletrodomésticos. O Personagem não é capaz de realizar nenhum tipo de movimento ou ação que não esteja prevista no funcionamento da máquina. Este poder lida principalmente com circuitos elétricos que podem ser ligados e desligados.

Por exemplo, ele pode mudar os canais de uma televisão, mas não pode fazer com que ela exploda. Pode controlar um carro como se fosse por controle remoto, mas se ele atolar, o Personagem não possui métodos para remover o carro do atoleiro. Pode fazer com que rádios deixem de funcionar, alterar formas nos radares ou mesmo disparar todos os *sprinklers* de um prédio ou fazer com que os elevadores parem de funcionar.

Nível de Poder: valor a ser testado contra o alvo para ver se ele resiste ao poder. Quanto maior e mais complexa a máquina, mais difícil é de tomar o controle dela. Também é testado quando dois Personagens estão tentando controlar um mesmo equipamento.

Alcance (Distância): indica o raio de ação do poder. Valores abaixo de 12 indicam que este poder funciona apenas através do toque.

Frank Swanson (Controle de Máquinas 20, 25) pode controlar qualquer tipo de equipamento elétrico/eletrônico em um raio de 4,5m ao seu redor. Fez parte do Serviço Secreto Britânico (MI-5) por seis anos, durante a Guerra Fria, e era responsável por embaralhar os aparelhos de escuta dos russos nas embaixadas e durante encontros importantes de espiões britânicos e americanos. Frank mudou-se para os Estados Unidos nos anos 90.

Controle do Clima

Características: NP, Dano, Alcance (x 50m).

O Personagem possui o poder de controlar o clima ao seu redor de acordo com sua vontade. Pode fazer chover, ventar ou mesmo nevar em uma região ao seu redor.

Nível de Poder (Atributo): determina a NP do poder quando precisar testá-lo contra outros super-heróis ou contra outros poderes (controle de ventos, magias que lidam com o ar, etc.). Também determina a FR dos ventos e outras características.

Dano: se o Personagem possuir este atributo, indica o quanto de dano seus relâmpagos conjurados em uma tempestade elétrica são capazes de causar a um alvo que esteja localizado dentro da área de efeito.

Alcance (Distância): indica o raio de ação do poder. Valores abaixo de 12 indicam que o poder funciona apenas através do toque.

Ororo Munroe, dos X-men (Controle de Clima 60, 60, 53) é uma das mais conhecidas manipuladoras do clima do universo dos super-heróis, capaz de gerar tempestades, furacões e relâmpagos.

Crescimento

Características: NP, FR, Alcance (x 1m), Multiplicador.

O Personagem possui a habilidade de crescimento.

FR (Atributo): determina a FR do Personagem em sua maior forma. Em geral, usa-se um valor igual ao multiplicador de crescimento do Personagem. Quando a FR é menor do que o

multiplicador, ocorre que a densidade do herói diminui com seu aumento de volume (mas não de massa).

Alcance (Distância): escolhido somente se você deseja que seu Personagem seja capaz de aumentar o tamanho de outras pessoas e objetos. Nesse caso, é o alcance efetivo de seus poderes. Valores abaixo de 12 indicam que este poder funciona apenas através do toque.

Multiplicador: você deve consultar na tabela de superpoderes o valor distância e multiplicar este número pelo tamanho normal dele. Para calcular o PESO que o Personagem adquire com o crescimento, você deve elevar o valor da distância ao cubo e depois multiplicar pelo peso normal do Personagem).

Linda McArthur (Crescimento 10, 23, 23, 0), também chamada de Giganta, possui normalmente 1,70m de altura e 60Kg de peso. Quando aciona seu poder, ela pode atingir até 3m de altura (1,78x1,70m). Seu peso atinge 338Kg (5,63x60Kg) nessa forma.

Goliath (Crescimento 20, 45, 30, 12) possui normalmente 1,90m de altura, mas quando seus poderes estão em sua melhor forma, ele consegue atingir 43m de altura (22,63x1,90m). Porém, sua FR não aumenta na mesma proporção, fazendo com que Goliath tenha "apenas" FR 30 nesta forma. Goliath também pode usar seus poderes em objetos, mas somente através do toque: eles podem ficar realmente enormes com um simples toque de Goliath.

Cristalização

Características: NP, FR, Dano, Alcance (x 1m).

É o poder de cristalizar substâncias, tomando sua forma molecular em cristais de alta dureza. Pode criar desde cristais de gelo que são esculpidos na forma que o Personagem desejar até a criação de carapaças de queratina ao redor de seu próprio corpo, cristalizando a epiderme.

A cor dos cristais pode ser escolhida pelo Mestre ou pelo Jogador, de acordo com o *background* do Personagem e das explicações para a origem de seus poderes.

FR (Atributo): indica a FR máxima do cristal que o Personagem é capaz de criar.

Dano: indica o IP máximo que os cristais criados conseguem resistir se usados para defesa, ou, se os cristais são moldados na forma de lâminas ou farpas, esse valor indica o máximo de dano que eles são capazes de produzir em uma vítima. Também é usado para medir os PVs e sua capacidade de resistir a ataques e a outros poderes de manipulação. Alguns cristais são extremamente frágeis enquanto outros podem agüentar facilmente balas de grosso calibre.

Alcance (Distância): indica o raio de ação do poder. Valores até 6 indicam que o Personagem pode usar o poder apenas no próprio corpo; abaixo de 12 indicam que este poder funciona apenas através do toque.

Eleonora Bowie (Cristalização 18, 6, 12, 12) consegue criar uma pele de cristal ao redor de sua própria epiderme, formando um exoesqueleto de batalha em apenas uma rodada. A armadura possui 2d6 PVs, só pode ser formada ao redor do corpo de Eleonora, possui IP 12 (resistindo a balas de pequenos calibres) e com garras cristalinas capazes de causar 2d6 pontos de dano por ataque.

Diminuição de Tamanho

Características: NP, FR, Alcance (x 1m), Multiplicador.

O Personagem é capaz de diminuir de tamanho ou encobrir outros objetos utilizando este poder.

FR (Atributo): determina a FR do Personagem em sua menor forma. Em geral, usa-se um valor igual ao multiplicador de diminuição do Personagem. Quando a FR é menor do que o multiplicador, ocorre que a massa do herói diminui com a redução de volume, ficando mais fraco.

Alcance (Distância): escolhido somente se você deseja que seu Personagem seja capaz de diminuir o tamanho de outros pessoas e objetos. Nesse caso, é o alcance efetivo de seus poderes. Valores abaixo de 12 indicam que este poder funciona apenas através do toque.

Multiplicador: você deve consultar na tabela de superfícies o valor distância e multiplicar (1/M) pelo tamanho normal dele. Para calcular o PFSO que o Personagem adquire com a diminuição, você deve elevar o valor de (1/M) ao cubo e depois multiplicar pelo peso normal do Personagem).

Li Jibat [Diminuição de Tamanho 12, 48, 48, 12] possui normalmente 1,60m de altura. Quando utiliza seus poderes, ele consegue diminuir até a altura de apenas 5cm (1,60/32), permanecendo, porém, com a mesma força que tinha quando estava em seu tamanho natural.

Disrupção Molecular

Características: NP, Dano, Alcance (x 2m).

A disrupção molecular é a capacidade do Personagem de romper o campo intrínseco dos objetos, literalmente reduzindo-os a um punhado de átomos e moléculas soltas no espaço. Funciona de maneira semelhante à desintegração.

Nível de Poder: é o valor que é testado contra a CON da vítima ou contra o objeto escolhido para a realização do ataque. Também é usado para resistir a outros poderes ou efeitos.

Dano: o máximo de dano que o poder é capaz de causar a um alvo qualquer. Se uma pessoa recebe uma descarga de disrupção molecular e resiste ela apenas entra em choque, recebendo o total de pontos de dano (em alguns casos, membros acertaos podem ser desintegrados no processo). Caso o dano seja maior do que o total de PVs da vítima, ela pode vir a literalmente desaparecer com um punhado de cinzas...

Alcance (Distância): indica a maior distância que o Personagem consegue projetar seus poderes (em uma linha reta a partir de seu corpo).

Emmet L'jeou [Disrupção Molecular 30, 25, 0] jorinha a capacidade de sugar metal, pedras ou outros materiais como se fosse papel. Mais tarde, quando o capturamos, descobrimos que, na verdade, ele rompia a estrutura molecular destes objetos com a ponta dos dedos, tornando-os quebradiços e frágeis.

Laura Connell [Disrupção Molecular 24, 30, 30] consegue projetar raios energéticos desintegradores das pontas de seus dedos, capazes de atingir alvos a até 8m de distância.

Fusão

Características: NP, FR, Alcance (x 2m)

A fusão é a habilidade de aderir objetos e materiais através do campo intrínseco, "colando" estes objetos. Este poder não funciona em seres vivos, mas consegue colar o tecido epitelial (composto de células mortas) da pessoa a um objeto escolhido. Arrancar objetos colados desta maneira causa 1d3 pontos de dano à pessoa. O efeito deste poder dura cerca de uma cena ou enquanto o Personagem estiver mantendo a concentração.

FR (Atributo): determina a FR com que os objetos permanecerão grudados um no outro. Se o valor for mais alto do que a FR natural do objeto, é mais fácil quebrá-lo do que soltá-lo.

Alcance (Distância): escolhido somente se você deseja que seu Personagem seja capaz de colar objetos à distância. Valores abaixo de 12 indicam que este poder funciona apenas através do toque.

Geoforça

Características: NP, Alcance (x 100m), Raio (x 20m).

O poder de evocar pequenos terremotos e causar avalanches. O Personagem consegue manipular mentalmente as forças sísmicas da Terra, causando pequenas arrematões na crosta terrestre, que resultam em tremores. Algumas cobaias mostraram-se capazes de utilizar esse poder em cimento, argamassa e outros materiais semi-naturais de construção. A Geoforça não pode ser usada para causar dano direto em seres vivos.

OBS.: este é um poder peso-pesado que pode desbalancear sua campanha nas mãos erradas. *Você foi avisado!*

Nível de Poder: define o dano estrutural máximo que este poder consegue causar a estruturas sólidas através dos tremores de terra.

Alcance (Distância): indica a maior distância que o Personagem consegue projetar seus poderes.

Raio (Distância): indica o raio de efeito máximo do poder, determinando o que está na área e o que está de fora.

Quando Jay "Earthquaker" Robbins ainda era incapaz de projetar a distância seus poderes [Geoforça 36, 20, 0], ele costuma correr na direção de uma parede e se jogar de ombro nela, acionando o poder com o toque e aborindo um buraco nela. Jay portou uma perna quando um teto desabou em cima dele durante uma missão e Jay teve que desenterrar uma versão de longa distância (120m) [Geoforça 36, 20, 20].

Moldar Matéria

Características: NP, Alcance (x 2m).

O Personagem é capaz de moldar a matéria como se fosse argila. Apenas materiais que podem ser moldados são afetados por este tipo de poder. Mudeiras e outros materiais semelhantes não são afetados por este poder.

Nível de Poder: indica a FR máxima que o Personagem consegue aplicar sobre um objeto, o IP máximo que ele consegue atravessar e os valores que ele testa quando está utilizando seu poder contra outros poderes ou defesas.

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

Poderes de Controle

01-20	Controle de Poderes.
21-40	Duplicação de Poderes.
41-60	Focus.
61-80	Transferência de Poderes.
81-00	Vampirismo de Poderes.

Controle de Poderes

Características: NP, Alcance (x 10m), Duração (x 10min).

Este é um poder considerado um meta-poder, pois ele afeta apenas poderes de outros superseres. O Personagem que possui este tipo de poder é capaz de controlar os efeitos dos poderes de outra pessoa. Com isso, é possível desligar os poderes de cobaias ou até mesmo forçá-los a utilizar estes poderes contra seus próprios aliados.

Nível de Poder: é testado contra o NP do poder de outro Personagem para controlar o poder que ele esteja utilizando.

Alcance (Distância): indica o alcance máximo de efeito do poder *Controle de Poderes*. Também deve ser utilizado como limitante do poder controlado: se seu alcance for maior, passa a valer o alcance de *Controle de Poderes*.

Duração (Tempo): determina por quanto tempo o poder fica sob a vontade do controlador, que deve manter concentração absoluta.

Anthony Cabali [Controlar Poderes 40, 12, 12] foi, durante muitos anos, o chefe do departamento de pesquisas do NORAD. Seu verdadeiro poder foi descoberto quando ele ainda era um recruta no exército americano.

Certa vez, um voluntário chamado Philips se descontrolou e quis sair da base sem autorização. Como seu passe foi negado, ele começou a atacar os guardas com seus poderes [Controle Hipnótico 20, 15] para começar um pequeno incêndio e [Controle de Fogo 40, 30, 30, 25] para atacar os oponentes. Os guardas estavam a ponto de atirar para matar quando Cabali chegou ao local. Primeiro usou o Controlar Poderes vs. Controle Hipnótico, para evitar que algum guarda fosse dominado e começasse a atirar nos colegas, o que fez com alguma facilidade. Já o poder Controle de Fogo deu mais trabalho, pois o NP era sabidamente mais alto. Depois de duas tentativas fracassadas, Cabali o dominou na terceira, ainda deixando-o livre, mas inefetivo sem seus dois poderes. O rapaz se entregou prontamente aos guardas sem oferecer mais nenhuma resistência.

Duplicação de Poderes

Características: NP, Alcance (x 10m), Duração.

A duplicação de poderes é muito semelhante ao *Controle de Poderes*, só que torna o Personagem capaz de duplicar poderes que estejam próximos de si. Para isso, ele deve testar o seu NP contra a WILL ou o NP (o que for maior) da vítima. Se vencer,

conseguirá duplicar um poder dela (o que está sendo utilizado ou que foi detectado anteriormente).

Se o Mestre preferir, *Duplicação de Poderes* duplica um poder sorteado aleatoriamente que o próprio Personagem pode não saber que a vítima tinha. Caso seja sorteado um poder que o Personagem já tem, prevalecem os valores maiores, mas eles não são somados.

Nível de Poder: determina o valor de NP para testar contra o NP do poder escolhido do alvo e também o máximo de NP que conseguirá duplicar de sua vítima.

Alcance (Distância): indica o alcance máximo de efeito do poder *Duplicação de Poderes*.

Duração (Tempo): determina por quanto tempo o poder fica duplicado.

Joey McIntire possui [Controle de Fogo 40, 20, 30, 20] mas Mark "Bonethief" Rivera desenvolveu [Duplicação de Poderes 25, 20, 12]. Ao tocar o braço de Joey, Bonethief consegue duplicar o poder Controle de Fogo, mas apenas com os valores [Controle de Fogo 25, 25, 20, 20]: os primeiros parâmetros são limitados pelo NP 25 de Bonethief, os últimos pelo Alcance 20.

Focus

Características: NP

O Focus é uma energia extra que o Personagem pode usar para substituir o NP de algum de seus poderes pelo NP do Focus uma vez. Após este uso intensificado, o Personagem fica exaurido e perde 12 pontos de FR, CON, DEX e AGI, recuperando-os à taxa de um ponto em cada um destes atributos a cada meia hora.

Viktor possui [Controle das Trevas 15, 20, 20] e [Focus 43]. Em momentos de desespero, ele pode acionar seu Focus e utilizar seu poder uma vez como se tivesse [Controle das Trevas 43, 20, 20].

Ao fazer isso, seus atributos físicos (FR 8, CON 14, DEX 13 e AGI 13) diminuem em 12 pontos. Como a FR é apenas 8 (o valor cai abaixo de 1), Viktor sempre desmaia após usar seu Focus.

Transferência de Poderes

Características: NP, Alcance (x 10m), Duração (x 10 min).

O Personagem é capaz de transferir poderes de uma pessoa para outra. Ele funciona da mesma maneira que *Controle de Poderes*, com a diferença que o poder transferido pára de funcionar na vítima e passa a pertencer ao alvo escolhido pela duração do efeito.

Caso o dono do poder decida resistir, o herói deve testar sua NP contra o NP ou WILL da vítima (o que for maior) para roubar o poder. Se o receptor resistir, outro teste é necessário. Caso um dos testes falhe, é preciso recomeçar.

A maioria dos heróis consegue apenas transferir poderes de uma pessoa para outra, mas não consegue transferir os seus

próprios poderes para os companheiros. Apenas uma pequena parcela possui tal habilidade.

O Personagem consegue transferir qualquer tipo de poder, drenando até 10 pontos de NP por rodada (ou seja, para roubar totalmente um poder [Constituição 30, 60] são necessários três rodadas completas). Ao final de cada rodada, o receptor adquire os 10 pontos de NP e valores proporcionais dos demais parâmetros do poder transferido, enquanto o alvo perde exatamente os mesmos valores.

Durante o período de transferência, o Personagem deve manter concentração absoluta. Se o valor de Alcance for menor que 12, o contato físico também não pode ser quebrado, com nenhuma das duas partes. Caso a concentração seja interrompida, voluntariamente ou não, apenas a quantidade de poder drenada fica à disposição do Personagem.

Se o receptor possui o poder que está sendo drenado, os primeiros pontos adquiridos são ignorados, até que seja atingido o valor de NP do poder drenado do Personagem (veja os exemplos para maiores detalhes). Caso o receptor já tenha o poder que está sendo transferido, prevalecem os valores maiores.

- | | |
|-------|------------------------------------|
| 01-80 | Não pode usar o poder em si mesmo. |
| 81-00 | Pode usar o poder em si mesmo. |

Nível de Poder: é testado contra o NP de outro Personagem para controlar o poder que ele tenha (e o Personagem saiba disso) e passá-lo para o alvo escolhido.

Alcance (Distância): indica o alcance máximo de efeito do poder *Transferência de Poderes*.

Duração (Tempo): determina por quanto tempo o poder fica transferido.

Colin Lawrence (*Transferência de Poderes* 35, 20, 35) foi recrutado pelo NORAD para auxiliar no trato de cobaias, transferindo poderes para voluntários do exército muito mais dispostos a colaborar que alguns dos prisioneiros da instalação.

Certa vez, Colin foi chamado para transferir (*Atrito* 50, 20, 25) de um mutante particularmente rebelde para um soldado participante do programa de treinamento. O rapaz tinha, após anos de treinamento, desenvolvido (*Atrito* 10, 30, 10). Ao final da experiência, o soldado reteve (*Atrito* 35, 30, 25) durante exatamente uma hora e onze minutos.

A precisão com que foi realizado e controlado o experimento fez com que os pesquisadores dessem um salto de anos no trabalho de medição e catalogação de poderes, inclusive o poder de Colin.

Infelizmente, os cientistas não puderam medir o poder *Atrito* do mutante, pois ele não estava nada receptivo aquele dia. Mas se o fizessem, saberiam que ele ficou incapacitado durante o mesmo período, e que seu poder foi reduzido a uma taxa de (*Atrito* 10, 4, 5) por rodada. Essa descoberta só foi possível anos depois. Curiosamente o mesmo mutante, possivelmente cansado do branco impecável das paredes de sua cela, de suas roupas e da atitude cordial dos guardas, tornou-se uma pessoa muito mais afável e acessível às solicitações dos pesquisadores. Ele concordou em usar o poder durante o processo de transferência, de modo a permitir novas medições que confirmaram as teorias.

Vampirismo de Poderes

Características: NP, Dano, Alcance (x 1m), Duração (x 20min).

Vampirismo de Poderes "drena" poderes de uma outra pessoa para o próprio Personagem. É uma especialização rara e extremamente valorizada do poder *Transferência de Poderes*. Em alguns casos, a vítima recebe dano quando tem os poderes roubados através de *Vampirismo de Poderes*.

O Personagem consegue praticamente duplicar qualquer tipo de poder, drenando até 10 pontos de NP por rodada (ou seja, para roubar totalmente um poder [Constituição 30, 60] são necessários três rodadas completas). Ao final de cada rodada, o Personagem adquire os 10 pontos de NP e valores proporcionais dos demais parâmetros do poder escolhido, enquanto o alvo perde exatamente os mesmos valores.

Durante o período de drenagem, o Personagem deve manter concentração absoluta. Se o valor de Alcance for menor que 12, o contato físico também não pode ser quebrado. Caso a concentração seja interrompida, voluntariamente ou não, apenas a quantidade de poder drenada fica à disposição do Personagem.

Se o Personagem possui o poder que está sendo drenado, os primeiros pontos adquiridos são ignorados, até que seja atingido o valor de NP do poder drenado do Personagem (veja os exemplos para maiores detalhes).

Nível de Poder: é testado contra o NP de outro Personagem para controlar o poder que ele esteja utilizando.

Dano: o quanto de dano causa a uma vítima. Este parâmetro é opcional e extremamente raro de ser encontrado.

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

Duração (Tempo): determina por quanto tempo o poder fica transferido. Valores iguais ou superiores a 12 garantem pelo menos uma cena de duração.

Raissa Inanova, codinome Fênix (*Vampirismo de Poderes* 30, 0, 10, 20), possui a capacidade de roubar qualquer tipo de poder genético de outra cobaias ou mutante, bastando apenas que consiga tocar sua pele na pele do alvo. A vítima recebe ainda 1d6+2 pontos de dano pelo choque de ter seus poderes roubados. Os poderes permanecem com ela durante quase meia hora.

Certa vez, Raissa decidiu roubar (*Força* 25, 40) de um mutante que estava imobilizado. Raissa levou 3 rodadas para finalizar o processo. Logo depois, ela acabou por bem roubar também (*Constituição* 30, 45) do mesmo mutante, mas foi interrompida por uma explosão no final da segunda rodada. Raissa roubou apenas (*Constituição* 20, 30), deixando o inimigo com (*Constituição* 10, 15) temporariamente.

Além de *Vampirismo de Poderes*, Raissa também tem (*Indutor de Sono* 35, 20, 20). Em outra oportunidade, ela encontrou um amigo com (*Indutor de Sono* 50, 10, 25) que concordou que ela tomasse emprestado o poder durante algum tempo. Até a terceira rodada de concentração, Raissa não sentiu nenhuma diferença, mas ao final da quarta seus poderes já estavam ampliados para (*Indutor de Sono* 40, 20, 20), atingindo o valor máximo de (*Indutor de Sono* 50, 20, 25) ao final. Seu amigo, entretanto, relatou que sentiu o poder sendo reduzido gradativamente durante todo o experimento.

Criação de Matéria

01-20	Bolhas
21-40	Criação de Mísseis
41-60	Criação Elemental
61-70	Criação Mecânica
71-80	Criação Molecular
81-90	Spray
91-00	Teias

Bolhas

Características: NP, PVs, Raio (x 5m).

O Personagem é capaz de criar bolhas ao redor de seu corpo, solidificando os gases que compõem a atmosfera. Ao contrário de simples bolhas de sabão, as bolhas criadas desta maneira podem ser tão resistentes quanto os melhores plásticos!

Nível de Poder (NP/Atributo): além das características normais do NP, use o mesmo valor para definir a FR das bolhas (o quanto elas conseguem suportar ou amortecer uma queda).

PVs: consulte a coluna Dano para saber quantos "Pontos de Vida" as bolhas possuem até que todas sejam estouradas. Se o Personagem cria uma barreira de bolhas para se proteger de uma rajada de tiros, o total de danos da rajada deve ser subtraído dos PVs das bolhas antes de acertar o Personagem.

Raio (Distância): indica o volume aproximado de bolhas que o Personagem é capaz de criar, calculado como uma esfera de raio determinado por este parâmetro. O volume pode ser moldado em outras formas como barreiras, pontes, colchões amortecedores e outros.

Lori Stewart [Bolhas 12, 10, 25] era uma professora primária que descobriu um dia que conseguia criar bolhinhas translúcidas multicoloridas semelhantes às bolhas de sabão, sem o auxílio de nenhum tipo de aparelho. Lori tentou esconder seu poder das outras pessoas mas acabou sendo descoberta pelo NORAD, que a "convideou" para que fosse com eles realizar alguns testes.

Criação de Mísseis

Características: NP, Dano, Alcance (x 10m).

O Personagem consegue projetar mentalmente objetos como se fossem mísseis, causando dano cinético contra um oponente. Este efeito também pode ser combinado com outros poderes como *Criação de Chamas* ou *Criação de Elementos* para criar mísseis diferentes e mais agressivos.

Alguns cientistas afirmam que este poder é uma variação de um tipo de poder telecinético especializado.

Nível de Poder: deve ser usado para testar o acerto dos mísseis.

Dano: dano causado pelo míssil a cada ataque.

Alcance (Distância): distância máxima que os projéteis conseguem atingir.



Existem em Israel relatos de uma agente denominada Baalista (Criação de Mito 20, 18, 30), que consegue projetar faixas de matéria sólida a uma distância, criando 340 pontos de lance por projeto.

Criação Elemental

Características: Elemento, NP, Carga (x 1Kg).

O Personagem consegue criar um dos seis elementos (Água, Fogo, Terra, Ar, Luz e Treva, escolhidos pelo Mestre na Criação de Personagem e não pode ser trocado posteriormente) apenas com sua força de vontade. Os cientistas ainda não encontraram uma explicação racional para o fenômeno, mas acreditam que ele esteja relacionado com a abertura de portais para outros planos.

Carga (Carregar/Dano): define a quantidade de matéria elemental que o Personagem consegue conjurar a cada uso do poder. Caso seja usado para causar dano, use o mesmo valor desta Característica na coluna Dano. Este poder não lhe dá nenhum outro tipo de habilidade, apenas o poder de conjurar estes elementos para o Plano Material. Comparando este valor com o de Dados de Comparação, pode-se encontrar o valor equivalente aos Caminhos e Formas de magias *Criar Elemento*.

Robert Hapley (Criação Elemental de Fogo, 0, 25) é conhecido como o Torcho Humano. Consegue gerar labaredas capazes de causar 4d6+1 pontos de dano, semelhantes aos rituais mágicos Criar Fogo 4.

Criação Mecânica

Características: NP, Carga (x 1Kg), Alcance (x 5m).

O Personagem consegue criar planos mais distantes do multiverso e conjurar elementos biomecânicos para a Terra. Com este poder, o herói consegue criar máquinas capazes de simular qualquer tipo de equipamento eletrônico ou mecânico (computadores e coisas mais complexas ainda não foram verificadas por nossos agentes) encontrado na Terra, como lanternas, serras elétricas, artefatos, ferramentas de jardinagem, empilhadeiras e outros.

Os objetos mecânicos apresentam uma aparência alienígena, semelhante aos trabalhos de H.G. Giger e os biomecanóides de Metrópolis (ver o RPG Spiritum para maiores detalhes).

Carga (Carregar): define a quantidade de matéria que o Personagem consegue conjurar a cada uso do poder.

Alcance (Distância): distância máxima que o Personagem consegue conjurar seus biomecanóides. Valores iguais ou inferiores a 12 indicam que ele consegue apenas conjurar equipamentos/ armas em suas próprias mãos.

Nas primeiras vezes que o time do NORAD encontrou com Natalia Pillner (Criação Mecânica 30, 30, 12) eles pensaram que ela era uma micromante capaz de conjurar armas diminuídas através de magia. Quando ela finalmente foi capturada, os cientistas descobriram que, na verdade, suas poderes criavam ligas e alguns tipo de capacidade de transporte interplanar de armas e armaduras de algum local ainda não determinada. A especialidade de Natalia era conjurar armaduras de combate completas, armadas com garras, espinhos e outras parafusmáticas desmontáveis.

Criação Molecular

Características: NP, Carga (x 10g), Alcance (x 5m).

O Personagem consegue manipular as energias atômicas e criar elementos a partir do ar, apenas mudando os elétrons, neutrons e prótons de seus átomos e reformando sua estrutura. Com isso, o Personagem se torna capaz de criar qualquer tipo de material em suas mãos ou em algum lugar próximo de onde esteja. Desta maneira, ele pode causar curtos-circuitos em redes elétricas, conjurando cobre entre os fios, transformar água em vinho, papel em metal, pólvora em açúcar e outros...

Este é, sem dúvida, um dos poderes mais impressionantes entre todos os catalogados pelo NORAD.

Carga (Carregar): define a quantidade de material que o Personagem consegue criar/transformar a cada uso do poder.

Alcance (Distância): define a distância máxima que o Personagem consegue utilizar seu poder. Valores menores que 13 indicam que o poder só é efetivo através do toque.

A agente "Dagger" (Criação Molecular 20, 20, 0) possui uma especialização deste poder que lhe permite criar Adagas de metal em suas mãos (dano por nec), que podem ser arremessadas.

Spray

Características: NP, Alcance (x 5m), Raio (x 2m).

A habilidade de criar jatos, *sprays* e vapores a partir do ar ao redor de seu corpo. Existem diversas variações deste poder:

01-20	Vapores tóxicos.
21-30	Gases do sono.
31-50	Corrosivos.
51-70	Hipnóticos.
71-90	Alucinógenos.
91-00	Outros.

Nível de Poder: determina a força de ação dos vapores, a ser testado contra a CON do alvo ou nos testes apropriados.

Alcance (Distância): indica a distância máxima que os *sprays* podem atingir.

Raio (Distância): indica o raio de ação de uma nuvem de vapores criada pelo Personagem.

Telas

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

O Personagem é capaz de sintetizar uma substância pegajosa semelhante a telas de aranha a partir de seus fluidos corpóreos. Normalmente a tela fica armazenada em bolsões em seu antebraço, que podem ser disparados com movimentos musculares.

FR (Arbitrário): define a FR da tela. Vítimas precisam passar em um teste de FR vs. Força da tela para se libertarem dela.

Alcance (Distância): distância que a tela alcança pode ser arremessada contra um alvo.

Raio (Distância): define o raio de efeito de Telas.

Emissão de Energia

01-10	Ataques Sonoros.
11-20	Doppelganger Energético.
21-30	Geração de Eletricidade.
31-45	Geração de Fogo.
46-60	Geração de Frio.
61-70	Geração de Radiação.
71-80	Golpe Cinético.
81-90	Raio Laser/Energia.
91-00	Vibração.

Ataques Sonoros

Características: NP, Dano, Alcance (x 5m), Raio (x 1m). Também chamado de "Capacidade Banshee", como os agentes catalogaram este poder. Através de manipulação genética, os cobaias desenvolveram anomalias em suas cordas vocais capazes de gerar sons extremamente perturbadores.

01-80	Dano por altos decibéis/som estridente
81-00	Dano por onda de choque.

Dano: define o dano causado a seres humanos por causa do ataque sonoro. Também define o dano causado em objetos por onda de choque causado pelo deslocamento de ar. A diferença entre os dois é que o primeiro valor serve apenas para pessoas que estão expostas a "escutar" o ataque, podendo se proteger com protetores auriculares. Já o segundo tipo de cobaia causa um deslocamento de ar e dano por onda de choque, muito mais perigoso.

Alcance (Distância): distância máxima de um ataque sonoro, em um cone de 30° imediatamente a frente do Personagem.

Raio (Distância): raio de efeito de um ataque ao redor do Personagem. Esse segundo tipo de ataque afeta TODAS as pessoas (inclusive aliados) ao redor do Personagem.

Jane Villers [Ataque Sonoro 30, 40, 25, 0], codinome Banshee, é capaz de emitir gritos tão estridentes que todos os vitims dentro da área de efeito são imediatamente estibolados. Todas as pessoas que estiverem em sua área de ataque (um cone de 11m de comprimento) sofrem até 6d6+2 pontos de dano (em seu grilo mais forte).

Doppelganger Energético

Características: NP, PVs, Dano, Raio (x 10m).

É uma das mais intrigantes características detectadas em nossos arcos de estudo: a capacidade do herói de gerar cópias energéticas de si mesmo, que permanecem próximas de seu corpo como fantasmas, porém capazes de interagir com o mundo físico. Os fantasmas energéticos podem ser de qualquer cor do espectro básico, transbordando, geralmente opacos ou até mesmo quase invisíveis.

A quantidade máxima de doppelgangers que um Personagem consegue criar varia muito de indivíduo para indivíduo:

01-50	1
51-70	2
71-80	3
81-90	4
91-95	5
96-00	Jogue de novo e some 5.

Poderes extras para os doppelgangers como a capacidade de voar ou atravessar paredes podem ser compradas, ao custo de 10 pontos por habilidade (válidas para todos os doppelgangers).

Nível de Poder: usado para testar este poder contra outros tipos de poderes, dominações, testes de resistência dos doppelgangers e outros tipos de teste.

PVs (Dano): jogue na mesma coluna Dano da tabela. O valor indica a quantidade de PVs que cada um dos fantasmas possui.

Dano: o dano total que os fantasmas conseguem causar em uma rodada. Divida o total de dados entre as cópias.

Raio (Distância): distância máxima que os doppelgangers conseguem se afastar do cobaia (mesmo voando).

Bradley Sky [Doppelganger Energético 16, 16, 10, 22], codinome Mamba Negra, era capaz de gerar até 4 duplicatas de si mesmo, todas essas como se fossem sombras. Cada duplicata era capaz de matar por sua 2d6+2 PV's e causava 1d6+2 pontos de dano por ataque, mas era incapaz de se afastar mais do que 16m de Bradley.

Geração de Eletricidade

Características: NP, Dano, Alcance (x 5m), Raio (x 1m).

Através de bio-eletricidade ou acúmulo de eletricidade estática, o Personagem é capaz de gerar cargas elétricas a partir de seu próprio corpo, que podem ser utilizadas para atacar seus oponentes, sobrecarregar circuitos ou até mesmo soldar alguns tipos de metais.

Dano: determina o máximo de dano que o Personagem é capaz de causar em um ataque direto por eletricidade.

Alcance (Distância): distância máxima de um ataque de eletricidade, em um cone de 30° à frente do Personagem.

Raio (Distância): raio de efeito de um ataque ao redor do Personagem. Este segundo tipo de ataque afeta TODAS as pessoas ao redor do Personagem.

Marté Bennett [Geração de Eletricidade 30, 28, 28, 24], conhecido como Enguia, pode disparar rajadas elétricas que causam 4d6+2 pontos de dano a até 16m de distância, ou canalizar sua eletricidade em um globo elétrico de 2m de raio, eletrificando todos que estiverem dentro de sua área de ação. Uma característica de Marté é que ele sempre anda com seus cabelos arrepiados por causa da eletricidade estática.

Julian Zeece [Geração de Eficiência 15, 24, 50, 0] era capaz de projetar descargas de 446 pontos de dano em anos de quase 200m de distância!

Geração de Fogo

Características: NP, Dano, Alcance (x 5m), Raio (x 1m).

Considerada uma versão mais primária da *Pyromania*, a *Geração de Fogo* é um poder relativamente comum entre os cobaias. Existem explicações a respeito de remédios experimentais que afetaram certas áreas do cérebro de crianças em uma pequena cidade chamada Lindown, não por coincidência o local com maior índice de registros de incêndios criminosos dos EUA.

Dano: determina o máximo de dano que o Personagem é capaz de causar em um ataque.

Alcance (Distância): distância máxima de um ataque de fogo, em um cone de 30° à frente do Personagem.

Raio (Distância): raio de efeito de um ataque ao redor do Personagem. Esse segundo tipo de ataque afeta TODAS as pessoas ao redor do Personagem e costuma destruir todas as suas roupas.

Chama Verde [Geração de Fogo 16, 16, 20, 0] era uma mutante capaz de gerar chamas esterilizadas de suas mãos que podiam ser projetadas a até 6m de distância, causando 246+2 pontos de dano. A cor era resultante da emissão de calor através de sua pele.

Fulgur "Beijo de Dragão" [Geração de Fogo 30, 21, 16, 0] sobrepõe à base de uma dieta muito estranha, desenvolvida pelos engenheiros genéticos europeus. Em sua boca existem duas glândulas, cujas substâncias, quando misturadas, se convertem em uma espécie de napalm natural, que pode ser ejetado a até 4m de distância, causando 346+2 pontos de dano.

Lin "Tócia Humana" [Geração de Fogo 15, 24, 0, 12] entrou em combustão espontânea quando tinha quinze anos de idade. Foi levado às pressas para o hospital militar, de onde foi transferido para o NORAD. A área de fogo de 50cm ao redor de seu corpo causou até 446 pontos de dano.

Geração de Frio

Características: NP, Dano, Alcance (x 5m), Raio (x 1m).

O herói consegue emitir ondas de frio ou controlar a temperatura ambiente através de sua pele, gerando ataques diretos ou diminuindo a temperatura ambiente.

Dano: determina o máximo de dano que o Personagem é capaz de causar em um ataque.

Alcance (Distância): distância máxima de um ataque de calor, em um cone de 30° à frente do Personagem.

Raio (Distância): raio de efeito de um ataque ao redor do Personagem, por emissão radial de frio. Esse segundo tipo de ataque afeta TODAS as pessoas ao redor do Personagem.

Alissa "Treser" [Geração de Frio 25, 36, 0, 10] conseguiu diminuir sua temperatura corpórea de maneira tão espetacular que um ataque dela agarrando sua vítima causava até 646 pontos de dano por congelamento.

Não temos o nome verdadeiro desta cobaiia russa, codinome C-0128 [Geração de Frio 12, 16, 0, 30], mas de acordo com os relatórios, ele era capaz de gerar ondas de frio através de seu corpo em um raio de 4m, causando 246+2 pontos de dano por rodada em todos que estivessem ao seu redor.

Geração de Radiação

Características: NP, Dano, Alcance (x 5m), Raio (x 1m).

A maior incidência de poderes desta natureza ocorre em laboratórios que tiveram acidentes em seus reatores nucleares. Alguns cientistas foram impregnados de radiação e, ao invés de morrerem, adquiriram poderes sobrehumanos. Existem diversos tipos de poderes que um Personagem pode adquirir quando é atingido assim a capacidade de emitir radiação é um deles. A maior vantagem da radiação como arma militar é que ela é invisível. A maior desvantagem é que 90% dos soldados submetidos ao bombardeio de radiação acabaram desenvolvendo algum tipo de câncer em poucos meses de uso em combate, tornando-os... descartáveis.

Dano: determina o máximo de dano que o Personagem é capaz de causar em um ataque.

Alcance (Distância): distância máxima de um ataque com radiação, em um cone de 30° à frente do Personagem.

Raio (Distância): raio de efeito de um ataque ao redor do Personagem. Esse tipo de ataque afeta TODAS as pessoas ao seu redor.

Laura Calaghan [Geração de Radiação 20, 16, 0, 24] era uma das científicas responsáveis pelo projeto de "Ankor I, o reator nuclear experimental que explodiu na área 51. Laura estava na sala adjacente ao núcleo do reator. Como consequência, 19 tentos morreram imediatamente e outros 32 foram hospitalizados, vindo a morrer nas semanas seguintes. O corpo de Laura ficou completamente desfigurado, mas ela conseguiu sobreviver. Por causa disso, a mera presença de Laura em uma sala já causava envolvimento por radiação em quem quer que estaja com ela.

Golpe Cinético

Características: NP, Dano, Alcance (x 5m), Raio (x 1m).

É a capacidade de projetar energia cinética através do ar ou de outro meio (água, por exemplo), golpeando seus oponentes à distância. Os golpes podem ser sentidos suavemente, como um deslocamento de ar, ou pesados como o impacto de um canhão.

Dano: determina o máximo de dano que o herói é capaz de causar em um ataque. Também pode ser convertido na distância em metros que o Personagem é capaz de empurrar um alvo.

Alcance (Distância): distância máxima de um ataque cinético, em um cone de 30° à frente do Personagem.

Raio (Distância): raio de efeito de um ataque ao redor do Personagem. Esse tipo de ataque afeta TODAS as pessoas ao redor dele.

John LaTorre [Golpe Cinético 36, 24, 12, 0], conhecido como *Palas de Dragão*, é capaz de arremessar um oponente à distância de 446m com seus golpes de Tai Chi Chuan. Também pode usar seus conhecimentos para infligir até 446 pontos de dano com um único golpe, focando a energia Chi em um ataque direto.

Um dos poderes de Phil Boyle [Golpe Cinético 30, 24, 0, 36] era a capacidade de gerar ondas de choque ao redor de seu corpo capazes de derrubar qualquer tipo de oponente em um raio de 8m ao seu redor. Normalmente ele usava apenas uma fração de sua força, para derrubar seus oponentes, mas já foi visto uma vez que o impacto total das ondas de choque são equivalentes às de uma granada de mão.

Raio Laser/Energia

Características: NP, Dano1, Dano2, Alcance (x 5m).

É a capacidade mutante de gerar raios lasers do corpo do Personagem. Alguns cobaias desenvolveram lentes cristalinas conversoras de energia solar em energia luminosa concentrada, comumente chamadas de lasers. Outros conseguem distorcer o espaço criando lentes em certas áreas próximas e converterem a luz para seu estado mais puro, mas há relatos a respeito de um cobaia que teve células capazes de converter energia solar em feixes de laser implantadas em sua epiderme. "Laser" também é o nome que se dá a projeções de energia luminosa impactante (que não causam dano por queima, mas por impacto).

O Mestre deve definir exatamente por onde (mãos, dedos, olho...) esta energia é projetada.

Dano1: determina o máximo de dano que o Personagem é capaz de causar em um ataque direto por queima.

Dano2: determina o máximo de dano que o Personagem é capaz de causar em um ataque direto por impacto.

O dano TOTAL de um ataque é a soma de queima+impacto. A diferença entre os dois é a capacidade de empurrar objetos e pessoas. Considere o Dano2 como FR do ataque. A desvantagem é que o Dano2 só pode ser aplicado ao primeiro alvo do ataque, enquanto o Dano1 é aplicado a todos que estiverem dentro do raio de efeito.

Alcance (Distância): distância máxima de um ataque com laser, em linha reta, à frente do Personagem.

Scott "Cíclope" [Raio Laser 20, 30, 30, 42] possui olhos capazes de disparar rajadas de energia contra seus oponentes. Apenas lentes de quartzo rubi conseguem bloquear estas emanções. Seus raios podem causar até 10d6 (5d6+5d6) pontos de dano em sua potência máxima, disparados a até 80m de distância.

Vibração

Características: NP, Dano, Alcance (x 5m), Raio (x 1m).

Esta é a capacidade de agitar as moléculas de uma estrutura, fazendo com que ela entre em ressonância. De acordo com relatórios, alguns heróis eram capazes de fazer com que seus alvos vibrassem em uma frequência tão forte que trincavam (ou até mesmo fraturavam) os ossos dentro do próprio corpo.

Dano: determina o máximo de dano que o Personagem é capaz de causar em um ataque direto por impacto.

Alcance (Distância): distância máxima de um ataque vibratório, em um cone de 30° à frente do Personagem.

Raio (Distância): raio de efeito de um ataque ao redor do Personagem, este tipo de ataque afeta TODAS as pessoas ao seu redor.

Paul Rolland [Vibração 15, 20, 0, 10] conseguia projetar golpes cinéticos capazes de entrar em ressonância com os ossos de suas vítimas, causando a elas 3d6+1 pontos de dano por ataque, através do toque de suas mãos (o alcance de seus poderes era pequeno, cerca de 40cm, o que tornava este poder útil somente para combates corpo-a-corpo). Paul também era especialista em Kung-Fu, o que, em conjunto com os golpes ressonantes, o tornava um inimigo perigosíssimo.



Movimentações Especiais

Estes são os poderes que afetam a maneira do herói se locomover ou transportar a si mesmo e a outras pessoas. Estes poderes incluem qualquer tipo de movimentação especial que o Personagem é capaz de fazer, seja através de métodos psíquicos, mecânicos, através de equipamentos, objetos mágicos, jatos propulsores, molas etc.

01-05	Andar sobre a Água
06-10	Caminho de Energia
11-15	Corpo Astral
16-20	Corrida
21-25	Disco Voador
26-30	Escalar Paredes
31-35	Escavações
36-40	Foguete
41-45	Furção
46-50	Levitação
51-55	Molas
56-60	Natação
61-65	Onda de Matéria
66-70	Planar
71-75	Portal
76-77	Reformação Corporal
78-82	Salto
83-87	Teleportação
88-85	Viagem Dimensional
86-00	Voo

Andar sobre a Água

Características: NP, Velocidade (x 1m/s), Carga (x 1Kg).

O poder de andar sobre a superfície da água ou qualquer outro líquido não corrosivo sem afundar. Também permite ao Personagem andar sobre o gelo e sobre a neve sem escorregar nem precisar fazer testes de AGI.

Velocidade: define a velocidade máxima que ele atinge.

Carga (Carregar): define a carga que ele consegue carregar.

Caminho de Energia

Características: NP, Velocidade (x 1m/s), Carga (x 1Kg).

O herói é capaz de gerar um caminho de energia (pode ser de qualquer cor do espectro do arco-íris ou mesmo semi-transparente) que o leva através de áreas capazes de conduzir eletricidade (fios, metais, etc.). O Personagem desliza sobre a energia estática que cria, enquanto é propelido adiante.

Velocidade: define a velocidade máxima que ele atinge.

Carga (Carregar): define a carga que ele consegue carregar.

Corpo Astral

Características: NP, Velocidade (x 5m/s), Alcance (x 1Km).

Este poder permite ao herói deixar seu corpo físico e ingressar no plano astral, tornando-se uma espécie de fantasma.

O corpo do Personagem se torna intangível e ele é capaz de atravessar paredes e outros objetos sólidos. Quando tentar atravessar uma Barreira Astral ou resistir a faixas mágicas ou qualquer outra magia baseada em Spiritum, o Jogador precisa testar seu NP vs. a Intangibilidade da Barreira Astral para saber se conseguiu ultrapassá-la.

Nível de Poder: valor que é testado contra magias, poderes e artefatos que tentam aprisionar seu Personagem.

Velocidade: define a velocidade máxima que ele atinge.

Alcance (Distância): a distância máxima que o corpo astral pode se afastar do corpo do Personagem.

Christian Wennberg [Corpo Astral 30, 20, 36], codinome "Fantasma", era capaz de projetar seu corpo astral apenas com alguns minutos de concentração. Era normalmente utilizado como batedor pelos agentes do NORAD. Atualmente trabalha junto à inteligência britânica.

Corrida

Características: NP, Velocidade (x 1m/s), Carga (x 1Kg).

O poder de correr em supervelocidade. A partir de algumas velocidades (38) o Personagem se torna capaz de andar sobre a água, desde que não pare de se movimentar em linha reta. Em velocidades maiores (48), ele se torna capaz de quebrar a barreira do som.

Velocidade: define a velocidade máxima que ele atinge.

Carga (Carregar): define o máximo de carga que ele consegue carregar enquanto corre.

Jenny Kwan [Corrida 25, 30, 6] foi provavelmente a mulher mais rápida do mundo. Ela descobriu seu poder durante uma competição escolar na qual fez os 100m em apenas 6,5 segundos. De lá para cá seus poderes aumentaram bastante. Seus últimos testes indicavam que Jenny fazia os mesmos 100m em apenas 2,5s!

Emmet "Silverbullet" [Corrida 30, 72, 12] é o maior velocista já detectado pelos especialistas do NORAD. Sua velocidade sobrehumana o permitia correr até 5Km por segundo. Cada vez que disparava em velocidade máxima, o estrondo supersônico podia ser ouvido a quilômetros de distância. Sua AGI era proporcional à sua velocidade, embora muitos cientistas afirmaram que ele não se movimenta rapidamente, mas distorcia o tempo ao seu redor enquanto corria. A maior evidência disso era o fato de Emmet se cansar absurdamente ao percorrer estas distâncias, com seus batimentos cardíacos correspondendo aos de uma pessoa que tivesse percorrido naturalmente estas distâncias.

Disco Voador

Características: NP, Carga (x 1Kg), Altura (x 50cm), Raio (x 50cm).

O herói projeta um campo energético capaz de sustenta-lo e eventualmente carregar peso extra. O *Disco Voador* é controlado pelo Personagem através de equipamentos ou poderes mentais. Também pode ser usado para definir veículos que carreguem o Personagem como pranchas voadoras ou semelhantes.

NP (NP / Velocidade): define a velocidade máxima (em m/s) que o disco pode atingir.

Carga (Carregar): define o máximo de carga que ele consegue carregar em seu disco (não esquecer de colocar o suficiente para carregar o próprio peso do Personagem!).

Altura (Distância): altura máxima a que chega o disco.

Raio (Distância): o raio determina o raio do disco ou prancha voadora.

Escalar Paredes

Características: NP, Velocidade (x 0,25 m/s), Carga (x 1Kg).

É a capacidade de escalar paredes. Ele possui ventosas, utiliza-se de energia eletrostática, ganchos nas mãos, adesivos especiais, dispositivos antigravidade ou qualquer outro método para escalar paredes.

Nível de Poder: para arrancar o herói da parede, faz-se um Teste de FR vs. NP, se esta for maior que a FR do Personagem.

Velocidade: define a velocidade máxima que ele atinge. Não pode ser maior do que 36.

Carga (Carregar): define o máximo de carga que ele consegue carregar enquanto escala paredes, se for maior que sua FR.

Susan Lane (Escalar Paredes 40, 15, 12) teve seus genes modificados em uma experiência em laboratórios militares. Susan era capaz de escalar as paredes através de microganchos nas pontas de seus dedos, semelhantes aos de uma aranha. Sua velocidade de escalada era de 1,7m/s e para arrancá-la das paredes eram necessários seis ou sete soldados puxando-a por uma corda.

Escavações

Características: NP, Velocidade (x 0,1 m/s), Carga (x 1Kg), Raio (x 50cm).

O Personagem é capaz de escavar em grande velocidade, através de terra, rocha ou outros materiais. Ele simplesmente mergulha no chão e começa a cavar seu caminho.

Nível de Poder: é testado contra o material que se deseja escavar. A terrenos comuns possuem FR 15-20, solo podregoso possui entre FR 20-25, concreto possui FR 30 e metais podem chegar a até FR 50.

Velocidade: indica a velocidade máxima de escavação. Não pode ser maior do que 24.

Carga (Carregar): o peso que o Personagem consegue carregar consigo enquanto está escavando.

Raio (Distância): define o raio do buraco que o Personagem deixa para trás. Raios muito grandes podem causar desmontamentos. Raios menores que 7 indicam que o Personagem "nada" na terra, quase não deixando buracos por onde passa (exceto, claro, em paredes).



Foguete

Características: NP, Velocidade (x 10m/s), Carga (x 1Kg).

O Personagem voa propelido por foguetes ou através de intensa descarga psíquica, voando apenas em grandes velocidades e sendo incapaz de se manter parado no ar.

Velocidade: define a velocidade máxima que ele atinge.

Carga (Carregar): define o máximo de carga que ele consegue carregar com sua propulsão (não esquecer de colocar o suficiente para carregar o próprio peso do Personagem!).

Anthony "Veloz" William [Foguete 15, 30, 17] lutou com os aliados na Segunda Guerra Mundial. Diziam que era capaz de voar por sobre as trincheiras inimigas e jogar granadas sobre os nazistas. Foi morto em uma emboscada durante um dos ataques aliados.

Furacão

Características: NP, FR, Velocidade (x 1 m/s).

O Personagem é capaz de voar utilizando-se de um tornado, de ventos muito fortes que o carregam ou girando seu próprio em velocidade muito grande. Ele utiliza-se dos ventos desse furacão para vencer a resistência do ar e voar. Alguns cientistas acreditam que essa manifestação seja, na verdade, uma forma de controle dos ventos ou de telecinesia mais grotesca e descontrolada, possuída por algumas poucas cobaias.

O furacão também pode ser usado para afastar inimigos, arremessar objetos ou até mesmo carregar.

FR (Atributo / Carregar): é a força do furacão, usada para empurrar oponentes e objetos em Testes de FR vs. FR. Também define o máximo de carga que ele consegue carregar impulsionado pelo vento (não esquecer de colocar o suficiente para levantar o próprio peso do Personagem, caso contrário, ele será capaz apenas de gerar os ventos, mas não de voar com eles).

Velocidade: define a velocidade máxima que ele atinge.

Levitação

Características: NP, Força (x 1Kg).

A capacidade de andar no ar (para fazer outros objetos levitarem, utilize os poderes *Telecinesia*, *Controle da Gravidade* ou outros). Através da *Levitação*, Personagem é capaz de manter seu próprio corpo suspenso no ar. A velocidade máxima de uma *Levitação* é a velocidade de uma pessoa normal correndo (5m/s).

Força (Carregar): a Força determina o total de peso que o Personagem é capaz de carregar ou levantar.

Dizem que muitos monges do Templo de Shandou possuem pequenas variações deste poder, decorrentes de anos e anos de treinos nas artes marciais.

Molas

Características: NP, Altura (x 2m), Distância (x 8m).

O Personagem é capaz de saltar grandes distâncias através de aparelhos semelhantes a molas, adaptadas em seu torso, pernas ou botas.

Geralmente, esse poder é aplicado apenas para heróis que utilizem aparelhos mecânicos ou em Campanhas mais fantasiosas e menos realistas.

Altura (Distância): altura máxima que o herói salta.

Distância: distância máxima que o herói salta.

Coil [Mola 10, 30, 30], o Homem-Mola, integrante do grupo "Os Impossíveis", é capaz de dar saltos de 8m de altura por 32 de distância.

Natação

Características: NP, Velocidade (x 0,2 m/s), Carga.

O Personagem é capaz de nadar em grandes velocidades. Este poder não confere a capacidade de respirar embaixo d'água.

Velocidade: define a velocidade máxima que ele atinge. Não pode ser maior do que 30.

Carga (Carregar): define o máximo de carga que ele consegue rebocar enquanto nada.

Sonya Loren [Natação 30, 12] é uma serbia. Ela foi capturada por pescadores na Noruega no verão de 1948 e está em nossos laboratórios desde então. Não envelheceu um único dia sequer. As poucas coisas que conseguimos arrancar dela indicam que vivia em um local chamado Arcádia (ou algo semelhante - ainda estamos trabalhando em traduzir sua língua natal).

Onda de Matéria

Características: NP, FR, Velocidade (x 1m/s).

O herói cria uma onda constituída de algum tipo de material que ele consegue criar ou conjurar (gelo, pedaços de metal, água, flores, etc.) e desliza através deste material, formando uma "ponte" por onde passa. A onda de matéria se dissolve poucos momentos após nosso herói ter utilizado dela para se movimentar.

FR (Atributo/ Carregar): é utilizada caso o Personagem seja atacado por alguma força, para testar se a onda de matéria resistirá. Também é testada quando o herói planeja carregar peso extra.

Velocidade: define a velocidade máxima que ele atinge.

Wilson, o Homem de Gelo [Onda de Matéria 12, 12, 24], conseguia projetar de suas mãos superfícies geladas (entre outros diversos poderes relacionados ao frio) que serviam ao mesmo tempo como plataformas de gelo e barreiras que o protegiam do inimigo. As barreiras conseguiam até resistir a golpes físicos, mas eram fracas demais para agüentarem tiros de armas de fogo.

Planar

Características: NP, Velocidade (x 1m/s), Carga.

A capacidade de se arremessar de grandes alturas e conduzir o voo até chegar ao chão. É diferente de voar por que o Personagem precisa estar em uma altura considerável para se arremessar (não pode ser feito a partir do solo).

Velocidade: define a velocidade máxima que ele atinge. Não pode ser maior do que 40.

Carga (Carregar): define o máximo de carga que ele consegue carregar enquanto plana.

Portal

Características: NP, Alcance (x 20m), Raio (x 50cm).

Através de algum tipo de dispositivo, o herói é capaz de abrir portais dimensionais de um lugar para o outro. Uma vez abertos, eles funcionam da seguinte maneira: se um Personagem atravessar algum desses portais, ele sairá no local oposto, definido pelo Personagem que conjurou o portal, sem ter de atravessar fisicamente o espaço 3D para chegar à outra extremidade.

Alguns heróis são capazes de abrir múltiplos portais:

01-80	um portal apenas.
81-90	dois portais.
91-95	três portais.
96-00	246 portais.

Alcance (Distância): é a distância máxima entre dois portais.

Raio (Distância): raio do portal.

Reformação Corporal

Características: NP, FR, AGL, Alcance (x 1Km).

Esse poder bizarro faz com que o Personagem seja capaz de deixar seu corpo real e aparecer em outro lugar, recriando-o com os materiais que existem no local (plantas, pedaços de metal, fungos, plásticos, lixo) ou parte dele (projetar seu rosto em uma tempestade de areia, por exemplo). Esse corpo sofre limitações de FR e AGL, pois precisa ser formado com o que estiver à mão. Também serve para reformar partes do Personagem (aparecer apenas o rosto do Personagem em uma árvore, para dar um aviso a seus colegas).

FR e AGL (Atributo): atributos máximos que sua nova forma física possui. Podem ser maiores ou menores que os atributos originais do Personagem.

Alcance (Distância): distância máxima que o Personagem consegue projetar este poder.

Salto

Características: NP, Altura (x 2m), Distância(x 8m).

O Personagem é capaz de saltar grandes distâncias sem tomar impulso ou tomando pouca impulsão. Com este poder, o Personagem é capaz de pular do topo de um prédio para outro, transportar fósforos, muros, saltar sobre uma casa e outros obstáculos desse tipo de natureza.

Altura (Distância): define a altura máxima que o herói consegue saltar com um mínimo de impulso.

Distância (Distância): define a distância máxima que o herói consegue saltar com um mínimo de impulso.

Saltozero [Salto 24, 18, 18] é um superpoder projetado em laboratório, cujo múltiplos foram amplificados com poderes análogos. Em seus maiores níveis, era capaz de saltar 2m de altura por 10m de distância.

Suavante, codinome "Pulga" [Salto 50, 52, 52] foi uma das maiores salvadoras que o NORAD já tem registro. Era capaz de saltar distâncias superiores a 50m de altura e 200m de distância.

Teleportação

Características: NP, Carga(x 1Kg), Alcance (x 5m).

O Personagem é capaz de se teleportar em curtas distâncias, através de apalhos, poderes mágicos, brechas dimensionais ou qualquer outro método semelhante. O teleportador precisa ver onde está se teleportando ou poderá aparecer em um objeto sólido, o que lhe poderá causar grande dor, amputação de um membro ou até mesmo a morte.

Quando teleportar outra pessoa, normalmente esta pessoa pode ou não ficar enjoada pela experiência. A grande maioria dos teleportadores causa náusea e desconforto para os teleportados, enquanto outras cobaias reportaram nenhuma alteração de balanço ou equilíbrio. Role na tabela abaixo para descobrir que tipo de Personagem você possui.

01-10	Náusea no próprio teleportador (1d2 rodadas).
10-90	Náusea apenas em outras pessoas (1d3 rodadas).
91-00	Nenhuma sensação em ambos.

Carga (Carga): define quanto de matéria (pessoas e objetos) o Personagem é capaz de carregar consigo (além do próprio corpo) quando se teleporta utilizando este poder.

Alcance (Distância): determina a distância máxima entre dois pontos realizados por um teleporte.

Kurt Wagner, o X-men conhecido como Noturno, é um dos mais famosos teleportadores conhecidos. Consegue se teleportar por grandes distâncias, carregando aproximadamente 100Kg de carga.

Viagem Dimensional

Características: NP, Carga (x 1Kg), Alcance (x 1m).

O Personagem é capaz de viajar entre dimensões, atingindo outros planos de existência. Também pode ser usado como um pequeno túnel interdimensional que parece teleporte para quem está na Terra ou até mesmo trazer uma pessoa junto com o Personagem para este bolsão dimensional. *Viagem Dimensional* é um poder mais complexo, que exige autorização do Mestre para ser utilizado pelo Personagem.

Carga (FR): define a carga que pode ser transportada.

Alcance (Distância): caso o poder consiga funcionar como teleporte, indica a distância máxima percorrida através dele.

Vão

Características: NP, Velocidade (x 1m/s), Carga (x 1Kg).

É a capacidade do Personagem de voar. Pode ser através de poderes psíquicos, objetos mágicos, amulação da gravidade, equipamentos, jatos, vassouras ou quaisquer outros métodos, mas não pode ser adaptado para outros usos: apenas o voo é permitido.

Velocidade: define a velocidade máxima que ele atinge durante o período de voo. Não pode ser maior que 50.

Carga (Carregar): define o máximo de carga que ele consegue carregar enquanto voa.

Alterações Corpóreas

01-05	Adaptação Corpórea
06-10	Alongamento Corpóreo
11-20	Armadura Corpórea
21-25	Cabelos Vivos
26-30	Corpo Energético
31-35	Disfarce de Camaleão
36-40	Habilidades Animais
41-45	Habilidades Botânicas
46-50	Habilidades Químicas
51-55	Imitação
56-60	Intangibilidade
61-65	Invisibilidade
66-70	Manipulação de Massa
71-75	Metamorfose
76-80	Mudança de Idade
81-82	Multiplicação
83-84	Plasticidade Corpórea
85-86	Ricochete
87-90	Separação Anatômica
91-95	Transformação Corpórea
96-00	Transformação em Animal

Adaptação Corpórea

Características: NP, Duração (x 10min)

Este poder permite ao Personagem adaptar seu corpo a qualquer tipo de ambiente (vácuo, debaixo d'água, atmosferas hostis, vapores tóxicos, etc.). A adaptação demora 1d6 rodadas e durante este tempo o Personagem pode vir a sofrer danos.

A *Adaptação Corpórea* pode ser feita com mudanças físicas (por exemplo, quando o Personagem entra na água, guelras aparecem em seu pescoço) ou não (ele simplesmente respira debaixo d'água sem nenhuma mudança aparente).

01-70	Sem mudanças físicas.
71-00	Com mudanças físicas.

Nível de Poder: é testado contra ambientes hostis. Nadar em uma piscina é bem diferente do que fazer um mergulho no rio Tietê. Em ambientes normais (água tratada, oceano, etc.) não é necessário nenhum tipo de teste. Apenas se houver poluição, venenos ou corrosivos, teste a NP versus a FR do veneno.

Duração (Tempo): tempo de duração de *Adaptação Corpórea* a cada vez que é utilizada.

Vinicius Ayres [*Adaptação Corpórea* 24, 20] consegue sobreviver debaixo d'água por períodos de até 13 minutos. Seu recorde pessoal era de 13m21s.

Alongamento Corpóreo

Características: Membros, NP, Alcance (x 1m).

Este poder faz com que o Personagem seja capaz de esticar seus membros até grandes distâncias. Os atributos não são afetados.

01-30	Braços.
31-60	Pernas.
61-70	Torso.
71-80	Pescoço
81-90	Dois dos acima.
91-00	Todos os quatro.

Nível de Poder: testado quando alguém tenta "rasgar" ou esticar demais os membros elásticos do Personagem.

Alcance (Distância): distância máxima que o membro consegue esticar. Note que, caso o Personagem consiga esticar pernas e tronco, por exemplo, este valor é aplicado DUAS vezes na distância total que ele consegue se esticar.

Coil, o Homem Mola, possui [Alongamento Corporal - braços e pernas, 20, 45], o que lhe permite esticar seus braços e suas pernas 23m, possibilitando-o a esticar impressionantes 50m no total, caso estique seus braços e pernas ao mesmo tempo!

Armadura Corpórea

Características: NP, IP, Duração (x 1 min).

O Personagem consegue envolver seu corpo com algum tipo de armadura ou proteção natural, que o deixa quase invulnerável em alguns casos. *Armadura Corpórea* não garante aumento de atributos ou nada extra: tais poderes devem ser comprados separadamente.

Nível de Poder: é testado contra poderes de manipulação, controle e outros que forcem o Personagem a voltar à sua forma desprotegida. Precisa ser, no mínimo, igual a CON do Personagem.

Índice de Proteção: o IP da armadura.

Duração (Tempo): tempo que o Personagem consegue manter a *Armadura* ativada. Valores maiores que 48 indicam que a armadura pode ficar ativada indefinidamente.

Piotr Nikolaievitch Rasputin é um mutante que possui a capacidade de transformar seu corpo em aço orgânico. Entre outros diversos poderes, que incluem aumento de FR e CON, ele pode revestir seu corpo com uma blindagem [Armadura Corpórea 30, 35, 48] capaz de agüentar o impacto de pequenos mísseis e pode ser mantida indefinidamente.

Margareth Munne, codinome Diamante, [Armadura Corpórea 12, 50, 12] conseguia endurecer seu corpo a ponto de suportar o impacto direto de mísseis antitanque durante cerca de 30 segundos. Nesse intervalo de tempo, sua pele ficava coberta de pequenas luminosidades multicoloridas.

Cabelos Vivos

Características: NP, FR, PVs, Raio (x 1m).

Os cabelos do Personagem podem obedecer aos seus comandos como se estivessem vivos. Podem atacar, bloquear e até mesmo carregar objetos para o Personagem. Alguns poderes relatados incluem cabelos capazes de crescer instantaneamente até muitos metros de comprimento!

FR (Atributo/Bônus de Dano): indica a FR e o bônus de dano que o cabelo do Personagem possui para atacar ou para prender oponentes. Todos os ataques são feitos com base na DEX do Personagem. A FR mínima para se usar uma arma ou espada é 6. O Personagem pode dividir seu cabelo em quantas mechas quiser, desde que divida a FR entre as mechas.

PVs (Dano): quantidade de PVs que os cabelos podem sofrer antes de serem arrancados. Os cabelos não possuem IP e, caso sejam cortados, se dissolverão em poucas rodadas. O Personagem pode dividir seu cabelo em quantas mechas desejar, desde que a soma total de PVs seja dividida entre estas mechas.

Raio (Distância): distância que o cabelo é capaz de crescer. Os cabelos atingem esta distância em uma rodada.

Líandra "Medusa" possui longos cabelos verdes [Cabelos Vivos 20, 12, 24, 30] capazes de se esticar a até 2m de distância. Medusa costuma carregar consigo uma dezena de pequenas navalhas, que seus cabelos treinados pegam e formam uma verdadeira barreira de lâminas ao redor de seu corpo (ela os divide em dez mechas, cada uma segurando uma navalha). Líandra treinou este tipo de ataque especificamente, e possui uma perícia chamada "Ataque com os Cabelos 40/0", que usa para CADA navalha, podendo fazer até dez ataques por rodada com dano 1d3+1.

Corpo Energético

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

O Personagem é capaz de envolver seu corpo com algum tipo especial de energia (eletricidade, fogo, gelo, energia, radiação) e utilizar esta energia com forma de ataque e defesa.

Nível de Poder: é testado contra poderes de manipulação e controle de poderes. Precisa ser, no mínimo, igual a CON do Personagem.

Índice de Proteção: o IP que o corpo energético fornece.

Dano: dano causado em qualquer pessoa que encoste no campo energético do Personagem.

Raio (Distância): em alguns casos, o Personagem é capaz de aumentar a irradiação desta energia para áreas próximas de seu corpo. Nesse caso, todas as pessoas dentro desta área de efeito sofrerão os danos causados pelo corpo energético.

Johnny Storm, o Tocha Humana, entre diversos outros poderes, possui [Corpo Energético - Fogo 16, 10, 18, 20], que lhe confere um corpo inteiro envolto por chamas, capaz de agüentar o disparo de projéteis de pequeno calibre (o fogo dissolve o chumbo das balas antes que elas o atinjam), causar 3d6 pontos de dano a qualquer pessoa que o encoste e podendo expandir este calor para até 1,30m ao redor de seu corpo flamejante, se necessário.



Disfarce de Camaleão

Características: NP, Raio (x 1m).

O herói possui a capacidade de mudar a cor de seu corpo (e algumas vezes, das pessoas e objetos ao seu redor) para que fiquem camuflados, como um camaleão.

Nível de Poder: o valor numérico de NP deve ser testado contra o NP de poderes de detecção. Também determina o valor (em porcentagem) de camuflagem que o Personagem recebe, como se fosse a perícia *Camuflagem*.

Raio (Distância): determina um raio de efeito ao redor do Personagem no qual todas as pessoas e objetos que ele escolhe compartilham do mesmo tipo de camuflagem. Valores abaixo de 6 indicam que o Personagem só consegue transformar seu corpo; valores entre 7 e 12 indicam que ele consegue camuflar apenas seu corpo, suas roupas e objetos que carrega.

Habilidades Animais

Características: Animal, NP, Atributo.

O Jogador precisa escolher qual tipo de animal seu Personagem é capaz de imitar. Pode ser a força do urso, a capacidade de vôo das águias, saltos de pulgas, garras de tigre e qualquer outra coisa que o Mestre conseguir inventar.

01-90	Um animal.
91-00	1d6 animais diferentes (escolha).

Animal: determina exatamente quais animais seu Personagem é capaz de imitar os poderes.

Atributo (variado): o valor máximo de habilidades que ele é capaz de atingir, seja em altura de saltos, FR, CON, carapaça, dano ou qualquer outra característica escolhida.

Edgard Harlek [Habilidades Animais - onça, 30, 30] nasceu com uma estranha característica. Ele possuía garras nas unhas, velocidade excepcional e enorme Agilidade e Força, muito semelhantes às de uma onça. Quando utiliza seus poderes, sua pele adquire manchas imitando a aparência das onças.

Habilidades Botânicas

Características: Planta, NP, Atributo.

Alguns poderes foram catalogados como Habilidades Botânicas por simular muitas das características encontradas no reino vegetal. Entre eles está a capacidade de realizar fotossíntese (o Personagem não precisa mais se alimentar, podendo viver exclusivamente da luz solar), a capacidade de gerar odores e perfumes como as flores, a habilidade de criar raízes e se "ancorar" na terra e até mesmo a capacidade de criar resinas grudentas como as seivas. Heróis mais poderosos conseguem até mesmo transformar partes de seu corpo em madeira, formando armas como clavas, porretes ou chicotes feitos de cipó.

Planta: define que planta seu Personagem imita.

Atributo (variado): indica a FR máxima, intensidade máxima dos cheiros, FR dos cipós e do enraizamento etc.

Habilidades Químicas

Características: Elemento, NP, IP, Raio (x 1m).

O Personagem é capaz de duplicar as propriedades químicas de determinado elemento (ferro, alumínio, oxigênio, cloro, titânio, carbono, etc...), revestir sua pele com uma camada sintetizada desta substância, gerar ataques causados por ela, etc.

Este poder é muito abrangente, pois cada tipo de substância possui suas próprias características, existindo mais de cem variações (uma para cada elemento químico). Cabe ao Mestre escolher exatamente cada uma das características destes elementos, em conjunto com o Jogador.

Elemento: o elemento escolhido.

Nível de Poder: o máximo de poder que o Personagem possui, a ser testado contra poderes de controle e manipulação de poderes.

Índice de Proteção: o IP do elemento. Deve ser compatível com o IP do material escolhido.

Raio (Distância): raio de efeito (para ataques à distância com vapores, sprays, dardos, etc.). Precisa ter valor mínimo 12 para revestir a pele do Personagem por completo.

Duncan Ferrer [Habilidades Químicas - Alumínio, 50, 6, 12] é capaz de revestir seu corpo com uma película com propriedades químicas semelhantes às do alumínio. Nessa forma, Duncan possui FR 50, IP 6 e consegue resistir a até 8d6+1 pontos de dano até que sua película seja completamente destruída.

Howard "Escudo" [Habilidades Químicas - Ferro, 30, 16, 6] consegue revestir seus braços com uma camada maleável de ferro puro, que lhe confere bônus de dano de +8 (FR 30) em seus ataques, além de IP 16 nos braços.

Imitação

Características: NP, Raio (x 1m).

O Personagem consegue alterar sua forma física da maneira que desejar, assumindo a forma de qualquer tipo de pessoa (mudando sua raça, sexo, cor de pele, tom de cabelos, olhos, comprimento de cabelos, fisionomia, etc...).

Nível de Poder: o valor numérico de NP deve ser testado contra o NP de poderes de detecção. Determina o valor (em porcentagem) de disfarce que o Personagem recebe, como se fosse a perícia *Disfarce*.

Raio (Distância): valores abaixo de 6 indicam que o Personagem só consegue mudar seu rosto; valores entre 7 e 12 indicam que ele consegue disfarçar seu corpo, valores acima de 13 fazem com que consiga disfarçar suas roupas e os objetos que carrega.

Julio Doppelganger é um metamorfo [Imitação 44, 13] capaz de mudar a forma de seu corpo para assumir qualquer tipo de fisionomia, incluindo altura, peso, cor dos cabelos, formato do rosto etc. Suas imitações funcionam como a perícia Disfarce 44% e podem afetar suas roupas e objetos que carrega.

A única restrição deste poder é que Julio permanece com os olhos verdes em todas as formas que assume, tendo de utilizar lentes de contato para completar seus disfarces.

Intangibilidade

Características: NP, Intangibilidade, Raio (x 1m).

A fantástica habilidade de atravessar paredes e outros objetos sólidos. Ao contrário do que muita gente pensa, existem graus de intangibilidade, o que significa que existem cobaias mais intangíveis do que outras. Existem catalogados dois tipos de cobaias com este poder: os que conseguem deixar apenas partes de seu corpo intangíveis e os que precisam deixar todo o corpo intangível.

- | | |
|-------|---|
| 01-80 | Apenas todo o corpo. |
| 81-00 | Controlam o que querem deixar intangível. |

O Mestre também precisa definir se, quando um ser intangível se materializa dentro de um objeto sólido, ele fica mesclado com ele (até conseguir se libertar) ou se tem a parte interceptada decepada.

- | | |
|-------|----------------------------|
| 01-25 | Fica com o corpo mesclado. |
| 26-00 | Tem a parte decepada. |

Nível de Poder: o NP deve ser testado contra poderes de controle ou anulação de seus poderes. Também é testado para ver se o Personagem se materializou em algum objeto sólido.

Intangibilidade: o valor numérico de NP deve ser testado contra o NP de escudos, campos de força e outros objetos projetados para conter elementos intangíveis.

Raio (Distância): determina um raio de efeito ao redor do Personagem no qual seu poder tem efeito. Valores abaixo de 6 indicam que o Personagem só consegue transformar seu corpo (deixando as roupas para trás...); valores entre 7 e 12 indicam que ele consegue camuflar apenas seu corpo, suas roupas e objetos que carrega, e valores maiores indicam que ele pode deixar outros objetos intangíveis, até o limite de Carregar na Supertabela.

Markos Jungen, o Fantasma, é capaz de tornar seu corpo intangível [Intangibilidade 10, 24, 15], bem como pequenos objetos que esteja eventualmente carregando. Apesar de conseguir atravessar paredes, e objetos sólidos, se Markos perder a concentração, precisa passar em um Teste de NP ou pode ter partes de seu corpo decepadas.

Invisibilidade

Características: Tipo de Invisibilidade, NP, Raio (x 1m).

Uma das habilidades mais procuradas e valorizadas nas centrais de espionagem é a capacidade de se tornar invisível:

- | | |
|-------|----------------------------|
| 01-40 | Invisibilidade Física. |
| 41-65 | Invisibilidade por Ilusão. |
| 66-00 | Invisibilidade Eletrônica. |

Invisibilidade Física é a capacidade de ficar transparente ao espectro luminoso. O Personagem não pode ser gravado por aparelhos eletrônicos ou físicos, mas deixa "espaços" ou "bolhas" na água ou pegadas em outros meios.

Invisibilidade por Ilusão faz com que o Personagem não deixe rastros como pegadas, bolhas, etc, mas não impede que seja gravado por câmeras de vídeo e outros métodos eletrônicos.

Invisibilidade Eletrônica é feita através de hologramas e outros dispositivos de camuflagem eletrônica e eletromagnética, que impedem câmeras e outros dispositivos de perceberem a presença do Personagem, mas animais poderiam ser capazes de notá-lo.

Nível de Poder: o NP deve ser testado contra poderes de controle ou anulação de seus poderes. O NP também deve ser testado contra o NP de poderes de detecção e aparelhos especiais para ver se o Personagem foi descoberto ou não.

Raio (Distância): determina um raio de efeito ao redor do Personagem no qual seu poder tem efeito. Valores abaixo de 6 indicam que o Personagem só consegue transformar seu corpo (deixando as roupas visíveis); valores entre 7 e 12 indicam que ele consegue camuflar seu corpo, suas roupas e objetos que carrega. Valores maiores indicam que ele pode deixar outros objetos invisíveis, até o limite de FR (Carregar) ou dentro do raio de ação.

Luis Sousa tem [Invisibilidade Física 30, 24]. Ele é capaz de ficar invisível juntamente a todas as pessoas que ele escolher e estiverem bem próximos (até 2m de raio).

Manipulação de Massa

Características: NP, Aumento, Diminuição.

O Personagem é capaz de alterar sua própria massa corporal, tornando-se mais pesado ou mais leve.

Nível de Poder: o NP deve ser testado contra poderes de controle ou anulação de seus poderes.

Aumento (Multiplicador): o Personagem é capaz de aumentar sua massa de acordo com o Multiplicador.

Diminuição (Multiplicador): o Personagem consegue diminuir sua massa de acordo com o Multiplicador.

Icarus [Manipulação de Massa 30, 35, 42] pesa normalmente 70Kg, mas quando utiliza seus poderes, pode tanto aumentar sua massa para 500Kg (x 7,13) ou diminuí-la para 4,3Kg (+16).

Metamorfose

Características: NP, Raio (x 1m).

O Personagem consegue alterar sua forma física da maneira que desejar, assumindo qualquer tipo de aparência, seja ela humana ou humanóide.

Nível de Poder: o valor numérico de NP deve ser testado contra o NP de poderes de manipulação ou controle. Também determina o valor (em porcentagem) de disfarce que o Personagem recebe, como se fosse a perícia *Disfarce*.

Raio (Distância): valores abaixo de 6 indicam que o Personagem só consegue transformar seu rosto; valores entre 7 e 12 indicam que ele consegue modificar apenas seu corpo, valores acima de 13 fazem com que consiga modificar à vontade as roupas e todos os objetos que carrega, até o limite de sua FR.

Mudança de Idade

Características: NP, Raio (x 1m), Idade (x 1ano)

O Personagem consegue simular, durante uma cena, qualquer idade, desde uma criança até um idoso, mantendo seus atributos mentais.

Nível de Poder: o NP deve ser testado contra poderes de controle ou anulação de seus poderes.

Raio (Distância): determina um raio de efeito ao redor do Personagem no qual seu poder tem efeito. Valores abaixo de 12 indicam que o Personagem só consegue se transformar e valores acima permitem o uso de seus poderes em outras pessoas.

Idade (Tempo): é o máximo de anos que o Personagem consegue alterar (para mais ou para menos) de sua idade real.

Multiplicação

Características: NP, Multiplicador, Duração (x 3 rodadas)

Alguns cobaias possuem a habilidade de estarem em mais de um lugar ao mesmo tempo. São capazes de criar ou conjurar cópias de si mesmos.

Nível de Poder: o NP deve ser testado contra poderes de controle ou anulação de seus poderes.

Multiplicador: número máximo de cópias que o Personagem é capaz de conjurar - arredonde para baixo.

Duração (Tempo): tempo máximo que as cópias conseguem se manter no Plano Material.

Peter Michael, conhecido como Legião [Multiplicação 24, 45, 40], é capaz de conjurar até 22 cópias de si mesmo para auxiliá-lo em uma batalha. Infelizmente, as cópias aparecem todas nuas e conseguem se manter na Terra por apenas 38 rodadas.

Triple X [Multiplicação 12, 24, 60] é capaz de criar duas cópias exatas dele mesmo, para lutar ao seu lado por 384 rodadas (aproximadamente uma hora). Já as subjugou em testes diplomáticos e até como aliado em uma missão de "remoção".

Plasticidade Corporal

Características: NP, AGI

É a habilidade de dobrar, distorcer e manusear os ossos como se fossem feitos de borracha, permitindo ao Personagem realizar feitos de contorcionismos subterramais. Também é praticamente impossível quebrar ou trincar os ossos de um Personagem com este poder ativado.

Nível de Poder: o NP deve ser testado contra poderes de controle ou anulação de seus poderes.

AGI (Ambuio): máximo valor de AGI que pode ser usado em Testes envolvendo contorcionismos.

Philipp "Anselby" é conhecido como Monkey D Ruff, por causa de seus poderes de Plasticidade Corporal (30, 30) e Alongamento Corporal (20, 30). Ele é capaz de esticar suas branças até quase 4m de comprimento e dobrá-las como se fossem feitas de borracha, para esmagar ou prender seus oponentes. Também pode usá-las como se fossem todos de borracha macia contra seus oponentes, acertando-as a até 4m de distância e causando 2d6 pontos de dano.

Ricochete

Características: NP, Dano, Absorção

Uma modificação do poder *Plasticidade Corporal* que permite ao Personagem ricochetear quando arremessado contra uma superfície sólida. Quando cai de uma altura, é capaz de ricochetear no chão e atingir 3/4 da altura original.

Dano: determina o dano máximo que o Personagem consegue causar com um inimigo quando ricocheteia em direção a ele. Não pode ser maior do que a FR+6 do Personagem.

Absorção (Dano): indica, quando PV's o Personagem pode absorver de uma queda sem sofrer nenhum dano.

Jerryball [Ricochete 30, 18, 30] é capaz de se arremessar de qualquer altura (e absorver até 5d6 pontos de dano de qualquer queda) e ricochetear pelas paredes para se locomover pela cidade. Também pode se projetar sobre seus inimigos causando até 3d6 pontos de dano com o impacto do ataque.

Separação Anatómica

Característica: NP, Duração (x 1 min).

Um dos poderes mais bizarras já vistos pelos cientistas do NORAD, trata-se de uma espécie de regeneração muito especializada, no qual o Personagem é capaz de separar seus membros voluntariamente e ainda assim continuar a comandá-los mentalmente por algum tempo. Pode ser aplicado para mãos, braços e pernas apenas, mas já houveram casos raros de pessoas capazes de destacar a própria cabeça (NP 60+) sem morrer. Partes destacadas podem ser reunidas no corpo ou não, dependendo de cada caso estudado.

Nível de Poder: o NP deve ser testado contra poderes de controle ou anulação de seus poderes. Também determina a parcela do corpo que pode ser separada:

até 20	mão ou pé
de 21 a 40	braço, perna, as duas mãos ou os dois pés
de 41 a 60	dois braços ou duas pernas
61+	cabeça ou dividir o corpo ao meio

Duração (Tempo): tempo em que o membro decepado mantém-se sob o controle do Personagem. Ao final desse tempo, o membro define e apodrece e o Personagem consegue crescer outro idêntico em 1d6 rodadas.

Um dos casos de muitos casos estranhos que se tem notícia foi feito por um Panteronial que possuía esta habilidade. Ele destacou sua própria mão e se arremessou dentro da sala de controle. Depois, surgiu-se do controle mental, "também" com a mão até o painel de controle e desativou os alarmes.

Transformação Corporal

Características: NP, Raio (x 1m).

O Personagem consegue alterar sua forma física da maneira que desejar, transformando partes de seu corpo em armas como machados, espadas, garras etc.

Nível de Poder: o valor numérico de NP deve ser testado contra o NP de poderes de manipulação ou controle. Também determina o valor (em porcentagem) de chance de moldar o corpo de maneira correta.

Raio (Distância): valores abaixo de 12 indicam que ele consegue modificar apenas seu corpo, valores acima de 13 fazem com que consiga modificar todos os objetos que carrega.

Transformação em Animal

Características: Animal, NP.

Este é um poder extremamente amplo, que deve ser discutido em detalhes com o Mestre antes de ser escolhido. A *Transformação em Animal* inclui desde a própria transformação literal até passagens humanóides (chamados zoomorfos).

- | | |
|-------|---|
| 01-50 | Transformação em Animais. |
| 51-90 | Transformação em uma criatura zoomórfica. |
| 91-00 | Ambos. |

Se o Personagem é capaz de se transformar em um animal, o NP dele deve ser, no mínimo, igual à característica mais importante deste animal (AGI, FR, tamanho, veneno, etc...), caso contrário, consideraremos que o animal simulado não é tão forte quanto o verdadeiro animal na natureza. Se é capaz de se transformar em uma criatura zoomórfica, o Mestre deve definir que tipos de habilidades especiais e poderes ela deve ter. Cada caso deve ser estudado separadamente.

- | | |
|-------|------------------|
| 01-50 | 1 Animal. |
| 51-80 | 2 Animais. |
| 81-95 | 3 Animais. |
| 96-00 | Qualquer Animal. |

Os lobisomens ou licantropos são variações específicas deste poder, que permitem ao Personagem se transformar em um lobo ou em uma versão lupina humanóide com garras, dentes e habilidades sobrenaturais. O lobisomem é, sem dúvida, a variação mais comumente encontrada de zoomorfos, embora esta versão "científica" seja afetada por balas e adagas normais.

Animal: o animal na qual o Personagem se inspira.

Nível de Poder: a habilidade máxima que o Personagem é capaz de imitar. Pode ser o valor mais alto de um salto, o ataque com garras ou chifres, FR, AGI, capacidade de escalar paredes, entre milhares de outros poderes possíveis.

Tatiana Thinka [Transformação em Animais - Lobo, 30] pensou durante muitos anos que era uma criatura sobrenatural, um lobisomem, até que finalmente os técnicos do NORAD conseguiram capturá-la nas florestas do Canadá.

Levada para um laboratório, descobriu-se que Tatiana era capaz de assumir a forma de um lobo gigante das noites de Lua cheia, por indução de seus próprios hormônios. Com o treinamento mental certo, Tatiana passou a ser capaz de controlar a transformação em lobo ou em uma criatura lupina de pelos acizentados e tornou-se uma das agentes de elite do NORAD.



Poderees Ilusionários

- | | |
|-------|----------------------|
| 01-25 | Alucinações. |
| 62-50 | Animação de Imagens. |
| 51-75 | Duplicação Ilusória. |
| 76-00 | Ilusões. |

Alucinações

Características: NP, Raio (x 5m).

Alucinações são parecidas com ilusões, com a diferença que precisam ser conjuradas diretamente na mente das pessoas que as presenciaram, ou seja, se alguém que o Personagem não tiver conhecimento estiver presente na sala (escondido, por exemplo), *Alucinações não o afetará*. Todas as pessoas que o Personagem souber que estiverem presentes precisam fazer um Teste de WILL, ou serão afetados pelo poder.

O Personagem pode gerar qualquer tipo de imagem, desde alterações irreais nos terrenos até a criação de monstros, armadilhas e armas e o que mais desejar. A alucinação é tão real quanto um objeto físico, mas incapaz de sustentar peso (uma ponte feita de *Alucinações* NÃO carrega uma pessoa). Qualquer dano causado por alucinações é falso, desaparecendo cerca de dez minutos depois. Qualquer Personagem que "mora" vítima de *Alucinações* apenas desmala, recordando seus sentidos alguns minutos depois.

Nível de Poder: é testado contra a WILL das vítimas para saber se elas foram enganadas pela alucinação ou não.

Raio (Distância): área de efeito do poder. As alucinações precisam permanecer sempre dentro desse raio. Pessoas fora desta distância não podem ser afetadas por *Alucinações*.

Animação de Imagens

Características: NP, Raio (x 5m).

A habilidade mental de pegar qualquer ilustração em duas dimensões (uma pintura, um desenho, uma foto) e conjurar uma imagem tridimensional dela, capaz de "sair do quadro" e atacar os inimigos do Personagem. Esta forma de ilusão é muito poderosa, mas todo o dano causado pelas criaturas animadas desaparecerão em alguns minutos.

- | | |
|-------|------------|
| 01-90 | Ilusórias. |
| 91-00 | Reais. |

Uma parte dos conjuradores consegue realmente trazer material ectoplásmico de Spiritum para formar suas criações que, nesse caso, são perigosamente reais!

Nível de Poder: é testado contra a WILL das vítimas para saber se elas foram enganadas por *Animação de Imagens* ou não.

Raio (Distância): área de efeito do poder. As criaturas conjuradas precisam permanecer sempre dentro desse raio.

Duplicação Ilusória

Características: NP, Multiplicador, Duração (x 1 min).

É a habilidade de conjurar diversas cópias ilusórias de si mesmo, que podem ser comandadas mentalmente pelo Personagem.

Nível de Poder: o NP deve ser testado contra poderes de controle ou anulação de seus poderes. Também é testado contra a WILL das vítimas para saber se elas foram enganadas pelas cópias ilusórias ou não.

Multiplicador: número máximo de cópias que o Personagem é capaz de conjurar - arredonde para baixo.

Duração (Tempo): tempo que as cópias permanecem.

Antony Wallas (Duplicação Ilusória 24, 18, 30), conhecido como "O Espectro", possuía a capacidade de gerar uma cópia ilusória perfeita sua, capaz de lutar em conjunto e enganar facilmente qualquer oponente.

Ilusões

Características: NP, Carga (x 1Kg), Raio (x 5m).

Ilusões são projeções da mente do Personagem no plano material, feitas de uma forma delicada de ectoplasma. As ilusões são aparentemente reais, podendo até causar dano em pessoas (mas nunca dano real: todos os ferimentos desaparecem depois de algum tempo). O Personagem precisa saber o que está conjurando ou não será capaz de criar uma ilusão efetiva. Por exemplo, se o Personagem nunca viu um agente da SWAT em pessoa, será incapaz de conjurar a ilusão de um deles com perfeição.

Ilusões não aparecem em câmeras de vídeo e outros métodos de registro eletrônico. Também não são captadas por sensores, alarmes e outros aparelhos.

- | | |
|-------|-----------------------------|
| 01-40 | Ilusão sem efeitos sonoros. |
| 41-00 | Ilusão com efeitos sonoros. |

Nível de Poder: é testado contra a WILL das vítimas para saber se elas foram enganadas pela ilusão ou não.

Carga (Carregar): determinar o máximo volume equivalente a um peso em quilos do que foi criado pela ilusão. Quanto maior este valor, maior o tipo de ilusão que o Personagem é capaz de conjurar.

Raio (Distância): área de efeito do poder. As ilusões precisam permanecer sempre dentro desta distância. Por outro lado, pessoas que estejam fora desta distância podem enxergar a ilusão.

Anderson Kril, (Ilusões 24, 40, 30) era capaz de conjurar um pequeno exército de doze homens ilusórios para fingir serem seus guarda-costas. Em certa ocasião, criou dois carros ilusórios de polícia para servir de batedores à frente de seu veículo. Anderson conseguia criar qualquer objeto que pesasse até 2,5ton.

Podere de Combate

01-25	Armas Naturais.
26-50	Berserker.
51-60	Cauda.
61-85	Criação de Armamentos.
86-90	Habilidade de Gnomo.
91-00	Múltiplos Membros.

Armas Naturais

Características: NP, Dano, Raio (x 1m), Ataques.

Armas naturais incluem garras (1, 2, 3, uma por dedo da mão...), dentes afiados (como os de um vampiro, de tubarão, crocodilo, presas de rato etc...), chifres (unicórnio, duplo, quádruplo, retorcidos como os de um bode etc...), espinhos espalhados pelo corpo (cotovelos ou antebraços) etc... Inclui também rabos e caudas com espinhos e semelhantes. Armas naturais incluem qualquer tipo de armamento "natural" de seu Personagem.

Pode ser comprado múltiplas vezes (se o Personagem possui **garras e chifres**, este poder deve ser comprado **duas** vezes!).

Dano: o dano que estas armas são capazes de causar. Esse parâmetro não pode ser maior do que a FR do Personagem.

Raio (Distância): algumas armas naturais como um chicote, rabos com lança na ponta ou espinhos que disparam podem atingir oponentes à distância. Se este for o caso, raio determina o alcance máximo destas armas.

Ataques (Multiplicadores): define a quantidade de ataques que o Personagem é capaz de fazer por rodada utilizando-se destas armas naturais. Utilize a tabela de multiplicadores, arredondando para baixo. Esse parâmetro não pode ser maior do que a AGI do Personagem.

Garras da Lua (Armas Naturais - garras, 14, 13, 18, 0) possui garras semelhantes às de uma onça, capazes de causar 2d6+1 pontos de dano por ataque. Foi capturada com vida nas florestas da Venezuela.

Joseph "Bode" Grisson (Armas Naturais, chifre, 18, 15, 10, 0) possui grandes chifres recurvados em sua cabeça, como os de um cabrito montanhês. Com sua pele avermelhada, muitos o confundiam com o próprio Satanás.

Berserker

Características: NP, PVs, Bônus, Duração (x 4 rodadas)

Berserker é uma característica dos guerreiros vikings, que alguns heróis possuem. Consiste em ignorar a dor dos golpes recebidos e avançar sobre os oponentes com fúria demoníaca.

Em termos de jogo, o Personagem recebe um bônus para todas as suas jogadas de ataque, dano extra por causa da loucura e ignora o dano que recebe em ataques dos oponentes, mas em compensação, deve continuar lutando até cair morto, matar todo mundo que estiver disponível ou acabar o tempo do Berserker.

NP: o valor em % é acrescentado a seus valores de Ataque enquanto ele estiver na forma Berserker.

PVs (Dano): Pontos de Vida que o Personagem recebe enquanto estiver na forma Berserker, mas que começam a ser perdidos no momento em que acaba a batalha, à taxa de 1d6 pontos de vida por rodada. Isso pode fazer com que o Personagem morra por causa de ferimentos recebidos anteriormente.

Bônus (Bônus de Dano): adiciona o bônus de dano correspondente, conforme a tabela.

Frederick Hasmulsen (Berserker 20, 20, 12, 30) era um mendigo que foi capturado por nossa equipe em 1995. Quando provocado, ele entrava em uma espécie de frenesi de batalha que só acabou quando descarregamos duas espingardas em seu corpo. Felizmente, ele conseguiu sobreviver aos disparos e foi capturado com vida. Frederick recebe +20% em sua perícia de combate, bônus de +3 em dano e 2d6 PV's extras durante 16 rodadas.

Cauda

Características: NP, AGI, FR, Raio (x 2m).

Alguns mutantes nasceram ou desenvolveram caudas em seus corpos. Enquanto no homem estas vértebras formam o que chamamos de cóccix, em muitos animais ela se prolonga até formar um apêndice musculoso chamado cauda. O Personagem pode ter qualquer tipo de cauda que escolher, desde uma cauda pesada, grossa e forte como a de um crocodilo até uma cauda comprida, fina e musculosa como a de um chipanzê, capaz de carregar seu dono como se fosse um braço extra. Existem ainda caudas com espinhos, como as dos dinossauros, caudas com ferrão na ponta (como as dos escorpiões), caudas que se alongam e uma infinidade de outras...

NP (NP/Dano/Distância): além do uso normal de NP, determina o dano (coluna Dano) causado por espinhos, veneno, ácido ou arpão que fica na cauda. Se os espinhos dispararem, determina o alcance máximo deles também.

AGI (Atributo): determina a AGI da cauda. Valores baixos são encontrados em caudas do tipo dos répteis e usadas apenas para ataques mais brutos. Valores mais altos indicam que a cauda pode ser usada como um membro extra, para realizar trabalhos mais delicados como agarrar objetos ou realizar ações simples.

FR (Atributo): determina a FR da cauda. Não pode ser maior do que a FR do Personagem +6. O dano de um ataque é de 1d6 pontos mais o dano de bônus de FR, exceto se a cauda possui algum tipo de espinhos, venenos ou outros.

Raio (Distância): o comprimento total da cauda. Pode ser também usado para caudas que esticam, para determinar o tamanho máximo que ela pode atingir.

Chimp (Cauda 20, 24, 20, 15) possui uma cauda de 1,5m, semelhante à de um chipanzê. Embora extremamente precisa (AGI 24), tem FR (20) suficiente para erguê-lo (a cauda aguenta cerca de 125Kg).



Criação de Armamentos

Características: NP, Dano, Raio (x 2m).

O Personagem é capaz de materializar qualquer tipo de arma ou armamento que imaginar em suas mãos.

- | | |
|-------|------------------------|
| 01-60 | Armas brancas. |
| 61-90 | Armas de fogo. |
| 91-00 | Qualquer tipo de arma. |

Alguns Personagens conseguem conjurar apenas armas brancas como espadas, machados, lanças, adagas e similares. A arma se materializa em suas mãos em algum local próximo do Personagem, à sua escolha. Outros Personagens conseguem materializar armas de fogo como pistolas, rifles, fuzis e até mesmo bazucas em suas mãos, utilizando este mesmo poder. Existem ainda os heróis e vilões capazes de conjurar absolutamente qualquer tipo de arma para suas mãos.

Dano: indica o dano máximo que a arma é capaz de causar. Armas brancas conseguem fazer no máximo 3d6 pontos de dano (as melhores espadas e lanças). Qualquer valor acima disso indica que o Personagem é capaz de conjurar múltiplas armas, totalizando o dano.

Raio (Distância): indica a distância máxima que o Personagem consegue conjurar as armas.

Habilidade de Gnomo

Características: NP, Dano.

O Personagem é capaz de construir ou engenhocar qualquer tipo de instrumento ou arma a partir de sucatas comuns. O armamento resultante pode ser esquisito ou ter uma aparência muito bizarra, mas sempre irá funcionar a contento.

Dano: o máximo de dano que a arma é capaz de causar. Este parâmetro não pode ser maior do que a INT do Personagem.

Múltiplos Membros

Características: NP, Multiplicador.

A cobaia apresenta múltiplos membros. Pode ser quatro braços, seis braços, quatro pernas, duas cabeças e o que mais sua imaginação doentia desejar.

Múltiplos Membros dá ao herói a possibilidade de realizar ataques extras, um para cada par de membros adicional que possuir. Assim sendo, um Personagem com quatro braços é capaz de realizar dois ataques por rodada, ou até mais se comprar o aprimoramento *Ambidestria* e a manobra de combate *Luta com Duas Armas*.

Multiplicador: indica o número de braços ou pernas extras que o Personagem possui (arredondado para baixo).

Jobnattan Rikson é um dos agentes de elite do NORAD na Europa. Rikson nasceu com um defeito genético [Múltiplos Membros 30, 18] que lhe proporcionou quatro braços, três do lado esquerdo do corpo e um do lado direito. Com um treinamento de elite no exército, Rikson aprendeu a disparar três pistolas ao mesmo tempo e se tornou um dos mais perigosos atiradores rápidos do NORAD.

Poderees Defensivos

São os poderes que lidam com barreiras, proteções e defesas contra diversos tipos de ataques.

01-05	Armadura Corporal Artificial.
06-10	Barreira Astral.
11-15	Campo Antimagia.
16-25	Campo de Força.
26-35	Campo de Força Balístico.
36-45	Campo de Força Eletrostático.
46-50	Campo de Força vs. Energia.
51-55	Defesa Mental.
56-60	Resistência a Ácidos.
61-65	Resistência a Ataques Sonoros.
66-70	Resistência a Doenças.
71-75	Resistência a Eletricidade.
76-78	Resistência a Radiação.
79-80	Resistência a Venenos.
81-85	Resistência ao Fogo.
86-90	Resistência ao Frio.
91-00	Sentidos Protegidos.

Armadura Corporal Artificial

Características: NP, IP, IP Específico.

O Personagem possui algum tipo de proteção corporal que lhe dá 1 ponto de IP para cada Nível de Poder comprado. Esse IP é efetivo apenas contra ataques cinéticos (pancadas, golpes e quedas de qualquer tipo) e balísticos (tiros e projéteis).

Para defesas contra qualquer tipo especial de ataque (como fogo, frio, eletricidade, som, corrosivos, etc.), o Personagem precisa comprar a resistência adequada. A *Armadura Corporal Artificial* pode ser um exoesqueleto, uma armadura de combate, amplificadores musculares, revestimento de metal, etc.

IP: indica o IP que a *Armadura Corporal Artificial* providencia contra ataques cinéticos e balísticos.

IP Específico: indica o IP referente a ataques específicos (som, fogo, frio, eletricidade, etc). Precisa ser comprado individualmente para cada tipo de ataque.

Judas Salomon, colunista Caixa, possui entre diversas outras poderes [Armadura Corporal 25, 10 (fogo), 10 (frio), 10 (eletricidade)] que lhe confere IP 25 contra ataques cinéticos e balísticos, suficientes para resistir a tiros de grossos canhões e projéteis graduados de mão, e IP 10 contra ataques baseados em fogo, frio e eletricidade. Sua pele robusta alarajada e sua intensa musculatura fazem com que ele pese quase 500Kg.

Rupert Jones, o Homem Indestrutível [Armadura Corporal 40, 20 (fogo), 20 (frio)] possui IP 40 contra qualquer tipo de ataque cinético dirigido contra ele, além de IP 20 contra fogo e frio. A maneira que o exército encontrou de capturá-lo foi através de gases sufocantes.

Barreira Astral

Características: NP, IP, Raio (x 1m).

Funciona como um campo de força, mas que bloqueia objetos que estejam no Plano Astral. Funciona contra fantasmas, espíritos, corpos astrais e formas-pensamento.

NP: é testado contra a Intangibilidade do atacante, para ver se consegue bloqueá-lo completamente.

IP (Dano): define a quantidade de pontos de dano por rodada que a barreira é capaz de resistir.

Raio (Distância): o raio da barreira, centrado no Personagem. Valores muito pequenos (até 12) indicam que a barreira reveste apenas o corpo do Personagem.

Campo Antimagia

Características: NP, IP, Raio (x 1m).

Semelhante ao *Campo de Força*, mas este tipo de proteção funciona apenas contra magias, rituais e feitiços de origem mística. Funciona também contra poderes angelicais e demoníacos. Normalmente é utilizado em rituais de conjuração e dominação, no qual o conjurador precisa se proteger do ataque destas entidades. Também é utilizado no aprimoramento *Alma Pura*, de TREVAS.

IP (Dano): define a quantidade de pontos de dano por rodada que a barreira é capaz de resistir.

Raio (Distância): o raio da barreira, centrado no Personagem. Valores muito pequenos (até 12) indicam que a barreira reveste apenas o corpo do Personagem.

Campo de Força

Características: NP, IP, Raio (x 1m).

O Personagem é capaz de projetar mentalmente um campo de força de energia esférico capaz de bloquear qualquer tipo de ataque ou golpe cinético ou balístico.

01-30	Invisível.
31-50	Transparente, porém visível.
51-90	Translúcido, em uma das 7 cores do arco-íris.
91-00	Opaco.

Caso o dano seja maior do que o *Campo de Força*, ele pode explodir, desintegrar, dissolver-se ou deixar passar o ataque.

NP: é testado contra atacantes que conseguem ficar intangíveis, fora de fase ou espectrais, para ver se consegue bloqueá-lo completamente.

IP (Dano): define a quantidade de pontos de dano por rodada que a barreira é capaz de resistir.

Raio (Distância): centrado no Personagem. Valores muito pequenos indicam que a barreira reveste apenas o corpo do Personagem.

Campo de Força Balístico

Características: NP, IP, Raio (x 1m).

É um campo de força projetado capaz de barrar qualquer tipo de ataque balístico (tiros, foguetes, mini-mísseis), porém, objetos e pessoas podem atravessá-lo se estiverem se movendo devagar.

01-30	Invisível.
31-50	Transparente, porém visível.
51-90	Translúcido, em uma das 7 cores do arco-íris.
91-00	Opaco.

Caso o dano seja maior do que o *Campo de Força Balístico*, ele pode explodir, desintegrar, dissolver-se ou deixar passar o ataque, de acordo com a descrição do poder que o Jogador escolheu.

Nível de Poder: é testado contra atacantes que conseguem ficar intangíveis, fora de fase ou espectrais, para bloqueá-los.

IP: define a quantidade de pontos de dano por rodada que a barreira é capaz de resistir.

Raio (Distância): centrado no Personagem. Valores muito pequenos indicam que a barreira reveste apenas o corpo do Personagem.

Os geradores Gungan, que receberam este nome em homenagem às barreiras mostradas no filme Star Wars, são um bom exemplo de Campo de Força Balístico. Elas conseguem bloquear qualquer objeto que se movimenta em direção a elas com mais de 10m/s. Bloqueia desde pedras, flechas e granadas arremessadas até tiros dos mais altos calibres, porém permite a passagem segura de homens para dentro de fora de seu perímetro.

Campo de Força Eletrostático

Características: NP, IP, Raio (x 1m).

Funciona de uma maneira semelhante ao *Campo de Força*, mas é sempre translúcido (com nuances em uma das sete cores do arco-íris) e absorve uma parte do dano de CADA ataque, não uma quantidade de dano total por rodada. *Campos de Força Eletrostáticos* são mais eficientes contra múltiplos ataques pequenos, mas têm a desvantagem de serem mais vulneráveis a ataques centralizados de grande intensidade.

Nível de Poder: é testado contra atacantes que conseguem ficar intangíveis, fora de fase ou espectrais, para bloqueá-los.

IP: define a quantidade de pontos de dano por rodada que a barreira é capaz de resistir.

Raio (Distância): centrado no Personagem. Valores muito pequenos (até 12) indicam que a barreira reveste apenas o corpo do Personagem.

Flávia Pavan possuía um dos poderes mais belos que nós já registramos. [Campo de Força Eletrostático 15, 20, 24]. Ela era capaz de gerar um campo translúcido azulado ao redor de seu corpo totalmente à prova de balas, que a cada disparo efetuado contra ela trincava como se fosse vidro sendo atingido, formando uma belíssima teia de aranha. Seu Campo de Força podia ser ampliado para até 2m de raio, possibilitando uma boa proteção para outras pessoas que estivessem junto com ela. O único inconveniente era que ela não podia atirar para fora do campo enquanto ele estivesse ativado.

Campo de Força Vs. Energia

Características: NP, IP, Raio (x 1m).

Semelhante ao *Campo de Força*, mas apenas protege o herói de ataques baseados em energia (laser, eletricidade, magnetismo). Tiros, pedras e objetos sólidos arremessados contra o *Campo de Força vs. Energia* o atravessam normalmente.

Nível de Poder: é testado contra atacantes que conseguem ficar intangíveis, fora de fase ou espectrais, para ver se consegue bloqueá-lo completamente.

IP: define a quantidade de pontos de dano por rodada que a barreira é capaz de resistir.

Raio (Distância): centrado no Personagem. Valores muito pequenos indicam que a barreira reveste apenas o corpo do Personagem.

Defesa Mental

Características: NP, Raio (x 1m).

Semelhante ao *Campo de Força*, mas protege o Personagem de ataques psíquicos e psiônicos, causando um campo de perturbação que impede qualquer tipo de comando mental ou telecinético dentro da área de efeito do campo de força.

Nível de Poder: serve para testar conta a WILL ou NP do atacante para anular seus poderes psiônicos dentro da área de ação da barreira. Também define a quantidade de pontos de dano mental por rodada que a barreira é capaz de resistir.

Raio (Distância): centrado no Personagem. Valores muito pequenos indicam que a barreira reveste apenas o corpo do Personagem.

Resistência a Ácidos

Características: NP, IP, Raio (x 1m).

O Personagem consegue resistir a ataques corrosivos. Pode ser através de uma pele grossa, um tipo de enzima que reage com os ácidos, anulando-os, uma epiderme revestida de materiais isolantes uma barreira protetora ou qualquer outra explicação.

IP: define a quantidade de pontos de dano por rodada que o poder é capaz de resistir.

Raio (Distância): centrado no Personagem. Valores muito pequenos indicam que a barreira reveste apenas o corpo do Personagem. Valores maiores indicam que a barreira ou proteção pode ser expandida para proteger outras pessoas também.

Resistência a Ataques Sonoros

Características: NP, IP, Raio (x 1m).

O Personagem consegue resistir a ataques sonoros de qualquer tipo, inclusive ondas de choque geradas por ataques sonoros. O ataque é dissipado dentro da área de efeito.

IP: define a quantidade de pontos de dano por rodada que o poder é capaz de resistir.

Raio (Distância): centrado no Personagem. Valores muito pequenos indicam que a barreira reveste apenas o corpo do Personagem. Valores maiores indicam que a barreira ou proteção pode ser expandida para proteger outras pessoas também.

Resistência a Doenças

Características: NP, Raio (x 1m).

O Personagem consegue resistir a qualquer tipo de doença, seja ela natural, artificial ou até mesmo alienígena.

Nível de Poder: é testado contra a FR da doença para verificar se o Personagem conseguiu resistir à infecção.

Raio (Distância): raio de ação da proteção contra doenças.

Klêde Basster, conhecido como o Curandeiro [Resistência a Doenças 40, 50], foi um dos seres mais impressionantes que já estudamos. Qualquer pessoa que estivesse a menos de quarenta metros dele se tornava praticamente imune de qualquer tipo de doença simples, como resfriados ou dores de cabeça. A simples presença dele em um hospital fazia com que todos se sentissem bem melhores. Infelizmente, ele acabou ficando maluco com essa dádiva... passou a ouvir vozes, ver vultos e outras coisas...

Klêde acabou se suicidando no outono de 1997.

Resistência a Eletricidade

Características: NP, IP, Raio (x 1m).

O Personagem consegue resistir a ataques elétricos, sejam eles naturais (trovões) ou artificiais (gerados com outros poderes).

IP: define a quantidade de pontos de dano por rodada que o poder é capaz de resistir.

Raio (Distância): valores menores do que 6 indicam que a barreira reveste apenas o corpo do Personagem. Valores maiores indicam que o Personagem pode proteger outras pessoas também.

Steven Maddock, codinome Relâmpago, possui entre seus poderes [Resistência a Eletricidade 30, 36, 0], o que significa que ele poderia absorver e ignorar o dano de até 36 pontos de ataques elétricos por rodada.

Resistência a Radiação

Características: NP, IP, Raio (x 1m).

O Personagem consegue resistir a qualquer tipo de radiação.

IP: define a quantidade de pontos de dano por rodada que o poder é capaz de resistir.

Raio (Distância): valores menores do que 6 indicam que a barreira reveste apenas o corpo do Personagem. Valores maiores indicam que o Personagem pode proteger outras pessoas também.

Resistência a Venenos

Características: NP, IP, Raio (x 1m).

O Personagem consegue resistir a venenos.

IP: define a quantidade de pontos de dano por rodada que o poder é capaz de resistir.

Raio (Distância): valores menores do que 6 indicam que a barreira reveste apenas o corpo do Personagem. Valores maiores indicam que o Personagem pode proteger outras pessoas também.

Larissa Violet possui [Resistência a Venenos 20, 30, 0]. Ela possui 30 pontos de proteção contra venenos e afins.

Resistência ao Fogo

Características: NP, IP, Raio (x 1m).

O Personagem consegue resistir ao fogo, seja ele natural, mágico ou gerado por superpoderes ou pirocinésia.

IP: define a quantidade de pontos de dano por rodada que a barreira é capaz de resistir.

Raio (Distância): valores muito pequenos indicam que a barreira reveste apenas o corpo do Personagem. Valores maiores indicam que a barreira pode proteger outras pessoas também.

Julien [Resistência ao Fogo 20, 31, 0] é atacado com um lança-chamas, causando 3d6 por rodada. Julien subtrai 31 deste valor do dano causado, por rodada. Melhor arrumar outra arma...

Draco possui [Resistência ao Fogo 30, 20, 18]. Ele consegue proteger 20 pontos de dano em todos que estejam a um raio de 1m dele.

Capitão Chamas possui, entre vários outros poderes, [Resistência 15, 20, 30] (20, 4m de raio), a capacidade de erguer um círculo de fogo que absorve todo o calor que for direcionado para ele, protegendo qualquer pessoa que esteja dentro deste círculo.

Resistência ao Frio

Características: NP, IP, Raio (x 1m).

O Personagem consegue resistir a temperaturas de frio extremo. Já foram relatados casos de cobaias que resistiram desprotegidos a tempestades de neve e temperaturas de muitos graus negativos.

IP: define a quantidade de pontos de dano por rodada que a barreira é capaz de resistir.

Raio (Distância): valores muito pequenos indicam que a barreira reveste apenas o corpo do Personagem. Valores maiores indicam que a barreira pode proteger outras pessoas também.

A onda térmica irradiada por Strauss [Resistência ao Frio 25, 12, 36] era suficiente para manter aquecidos todos os membros de sua expedição mesmo sob os rigores das temperaturas árticas.

Sentidos Protegidos

Características: NP, Raio (x 1m).

O herói pode proteger seus sentidos de ataques específicos (luzes fortes, flashes, som alto, cheiros, etc). Também é utilizado em armaduras, roupas protetoras, óculos especiais ou outros equipamentos de proteção do herói, bem como campos energéticos capazes de proteger as pessoas que estiverem ao redor dele também.

Nível de Poder: testado contra o NP do ataque.

Raio (Distância): valores muito pequenos indicam que a barreira reveste apenas o corpo do Personagem. Valores maiores indicam que a barreira pode proteger outras pessoas também.

Penelope Green [Sentidos Protegidos 40, 18] foi uma das cobaias mais interessantes que tivemos. Ela emanava um campo eletromagnético ao redor de seu corpo capaz de absorver o impacto de qualquer tipo de agente agressor, mesmo sons, gases e luzes eram distorcidas e abafadas pelo campo, tornando-se inócuas para ela e para quem estivesse muito próximo dela.

Poderes de Detecção

01-04	Detectar Energia.
05-08	Detectar Espíritos.
09-12	Detectar Fraquezas.
13-16	Detectar Magia.
17-20	Detectar Poder.
21-24	Detectar Psiônico.
25-28	Detectar Vida.
29-32	Infravisão.
33-36	Radar.
37-40	Rastreamento.
41-44	Sensitivo.
45-48	Sentidos Aguçados - Audição.
49-52	Sentidos Aguçados - Olfato.
53-56	Sentidos Aguçados - Paladar.
57-60	Sentidos Aguçados - Tato.
61-64	Sentidos Aguçados - Visão.
65-68	Sentir o Chi.
69-72	Sexto Sentido.
73-76	Sonar.
77-80	Visão 360°.
81-84	Visão de Raios X.
85-88	Visão Microscópica.
89-92	Visão Telescópica.
93-96	Visão Termográfica / Infravermelha.
97-00	Visão Ultra-Violeta.

Detectar Energia

Características: NP, Raio (x 5m).

O Personagem possui uma maneira de detectar energias existentes ao seu redor (tanto impulsos elétricos quanto eletromagnéticos). Ele sente correntes elétricas através de cabos e fios, descobre a localização de máquinas, aparelhos eletrônicos conectados e sabe se determinado aparelho está ligado ou não.

Nível de Poder: é testado contra qualquer tipo de interferência ou dispositivo de camuflagem, para verificar se o Personagem conseguiu detectar o que estava procurando.

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

Detectar Espíritos

Características: NP, Raio (x 5m)

Funciona como a magia Entender Spiritum. O Personagem é capaz de sentir a presença de espíritos, fantasmas, aparições e qualquer outra manifestação sobrenatural ao seu redor.

Nível de Poder: é testado contra qualquer tipo de interferência ou poder de não-detecção, para verificar se o Personagem conseguiu sentir a presença espiritual.

Raio: indica o raio de ação do poder.

Detectar Fraquezas

Características: NP, Raio (x 5m).

O Personagem possui uma sensibilidade em relação aos poderes e fraquezas de uma pessoa, detectando quais os pontos fortes e fracos desta. É uma espécie de leitura de mentes especializada, focada primariamente nos medos e temores da pessoa que está sendo afetada, bem como suas principais fraquezas.

Nível de Poder: é testado contra a W.I.L.L. da vítima para verificar se o Personagem conseguiu fazer uma leitura ou não.

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

Laura Anyson [Detectar Fraqueza 50, 20] conseguia sentir os maiores temores e medos de qualquer pessoa que estivesse ao seu redor. Quando foi resgatada por nosso time, estava prestes a ser queimada como bruxa. Enquanto estava nos laboratórios, dois de seus enfermeiros cometeram suicídio.

Detectar Magia

Características: NP, Alcance (x 100m), Raio (x 5m).

O Personagem consegue sentir se os campos astrais de uma região estão saturados, o que, em linguagem leiga, significa entender e detectar se existe magia operando naquela área, pessoa ou objeto estudado. Quanto maior o NP deste poder, mais detalhes o Personagem consegue detectar.

Nível de Poder: é testado contra qualquer tipo de interferência ou magias de camuflagem (como invisibilidade, por exemplo), bem como rituais de proteção e ocultamento, para verificar se o Personagem conseguiu detectar o que estava procurando.

Alcance (Distância): em casos específicos, o Personagem consegue se sintonizar com a Ligação Arcana de um objeto que esteja sob influência mística e determinar com exatidão onde e ela se encontra, seguindo os padrões astrais dele. Caso o alvo se afaste da área de efeito, o Personagem precisa fazer um novo teste de NP vs. NP para detectá-lo novamente, caso ele esteja dentro da área de efeito do poder.

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

Detectar Poder

Características: NP, Raio (x 5m).

O Personagem consegue sentir qualquer tipo de anomalia em determinada área. Com um pouco de treinamento, passa a ser capaz de identificar que tipo de interferência está captando e diagnosticá-la como um poder catalogado, ou seja, o Personagem é capaz de identificar o poder e o NP de outro indivíduo. O uso desta habilidade requer concentração absoluta.

A capacidade de detectar poderes em outros seres humanos ainda está sendo estudada a fundo por nossos cientistas, pois apenas dois cobaias foram encontrados com este tipo de

Adaptando Super-Heróis

Nesta altura do livro, você já deve estar sabendo criar um Personagem com superpoderes em menos de dez minutos! Mas agora vem a grande pergunta... Como adaptamos os heróis que já existem para nossa campanha?

A resposta é um pouco mais complicada do que pode parecer a uma primeira vista. Mas com muito cuidado, podemos tornar esta tarefa simples e agradável.

A primeira regra

Em primeiro lugar, precisamos ter SEMPRE em mente que o autor de determinado herói/vilão/superggrupo provavelmente nunca jogou RPG e nem sabe que existem "regras" para superpoderes... isso é mais evidente ainda em personagens antigos, da década de 60, 70, 80...

Portanto, a adaptação é que vai ter que "se adaptar" ao Personagem que já está criado, muitas vezes tendo de modificar ou alterar um pouco os poderes desse livro para podermos re-presentar exatamente tudo o que o Personagem pode fazer.

NPCs adaptados nem sempre seguem as Regras!!!

A segunda regra

Roteiristas de Histórias em Quadrinhos e filmes tem o péssimo hábito de mudar os poderes de determinado personagem ao seu bel prazer, ignorando tudo e todos que vieram antes dele. Portanto, para um determinado herói, podem existir dezenas de adaptações possíveis, dependendo de que desenhista e argumentista estamos falando. Um dos melhores exemplos é o Wolverine. Sua Força, Destreza, Agilidade e nível dos poderes variam imensamente em cada saga. No início da carreira, ele era pouca coisa mais do que um caninha com unhas compridas. Depois, na fase Byrne/Clairemont, o baxinho ficou mais ágil, forte e com poderes de farsatear, além da regeneração. Mais tarde ainda, suas garras mudaram de unhas para lâminas (graças a Frank Miller) e ultimamente o fato dele ter o esqueleto de adamantium tem sido bem mais explorado pelos argumentistas (a ponto do Justiceiro ter dado um tiro de escopeta à queima-roupa em seu rosto e não ter feito quase nenhum estrago). Durante a década de noventa, lembro-me de ter lido uma HQ na qual Wolverine virava um jipe do exército com as próprias mãos!!! E, claro, a versão cinematográfica é bem mais fraquinha do que a versão dos quadrinhos...

Em quem acreditar????

A resposta é: escolha o que você achar certo e consulte a SUPERTABELA... se você leu em algum lugar que o Homem-Aranha consegue saltar 8m de altura, então o poder de salto dele fica sendo 36 até que você leia algo diferente em outro lugar.

Lembre-se: NÃO EXISTE ADAPTAÇÃO OFICIAL de nenhum tipo de herói ou vilão. O que existe é apenas uma tentativa dos autores de RPG de trazerem para seu sistema de regras os poderes da melhor maneira possível, segundo os critérios que eles adotaram como sendo corretos. A menos que o próprio autor crie o sistema de regra e depois escreva uma HQ em cima disso, o melhor que qualquer adaptação vai poder fazer por você é dar uma idêia de como seria tal herói no RPG. O melhor a fazer é não perder tempo com brigas sobre arredondamento do que determinado herói pode ou não pode fazer... isso só atrapalha. Se durante o jogo você perceber que errou algum cálculo, converse com os jogadores e refaça a parte que achou que errou na ficha. Não tem problema nenhum. Lembre-se sempre que o objetivo do RPG é contar histórias e não ficar perdendo tempo discutindo se os raios do Cíclope conseguem atingir 40 ou 50 m!

Criando novos poderes

Algumas vezes, você vai ser obrigado a criar poderes que não estão neste livro para cobrir algum poder maluco e único que o herói possui. Não se incomode de criar novos poderes: este livro deve ser considerado um guia de referências e idéias, não um livro de regras restritivo! A SUPERTABELA vai ajudá-lo com os limites físicos do poder (alcance, raios, dano, força e outros...).

RECOMENDAÇÃO: enquanto você não estiver acostumado com os valores da Supertabela, utilize os valores numéricos como referência (ex. ao invés de Arma Natural [24, 18, 8, 28], anote Garras [24, 36, 30cm, 3 ataques]). É muito mais simples!!!

Adaptando heróis

A seguir, daremos alguns exemplos de como adaptar super-heróis do quadrinho e do cinema para o RPG. Conecte fazendo a comparação de seus atributos em relação a um homem comum, que possui todos os atributos em 10. Se o Personagem é pouca coisa mais forte que um sujeito comum, ele vai ter FR 11 ou 12, se é mais forte, vai ter atributos 13 ou 14. Se for muito mais forte, pode chegar a 15 ou 16. Reserve atributos 17 ou 18 apenas para pessoas que realmente se destacam nesses campos. Valores acima de 18 são permitidos apenas para Personagens que estão fora do escopo considerado "normal". O nível do Personagem também é de vital importância. A GRANDE MAIORIA dos heróis que você vê na TV ou nas HQs não é um Personagem do 1º nível, mas geralmente já possui muitas aventuras vividas, muito mais XP e muitos Pontos de Vida e pontos de pericia para gastar. As perícias variam entre 20% e 50%. A menos que o Personagem seja realmente um especialista na área, não lhe dê mais do que 50% em nenhuma perícia.



Professor Xavier

CON 10, FR 5, DEX 10, AGI 5

INT 20, WILL 45, CAR 10, PER 45

Telepata do 15º nível

#ataques [1], IP 0, PVs 20+30

Ataques: Não entra em combates físicos

Poderes: Empatia [45], Telepatia [45, 60, 47], Telelocalização [45, 38, 60], Telecinésia [45, 10, 10, 32], Vontade de Ferro [45, 60, 34], Sonda Mental [45, 32], Rajada Mental [45, 60, 32], Alucinações Mentais [45, 32], Alterações dos Sentidos [todos, 45, 32], Detectar Poder [45, 32].

Perícias: Artes [Arquitetura 40%, Crítico de Artes 40%], Ciências [Antropologia 30%, Jurisprudência 40%, Genética 60%, Matemática 40%], Computação 50%, Engenharia 50%, Manipulação [Empatia 60%, Hipnose 60%, Interrogatório 30%, Lábria 30%, Liderança 50%, Manha 40%], Pesquisa/Investigação 50%.

Fraqueza: Paraplégico (Xavier anda de cadeira de rodas).

Charles Xavier, também conhecido como Professor X é o líder dos X-Men e dono da Escola para Jovens Superdotados. Sua fortuna, herdada de sua mãe, foi usada para a construção de uma mansão nos arredores de Nova York que conta com uma imensa rede de túneis subterrâneos, hangares e até mesmo uma "sala de perigo" onde os X-men podem treinar à vontade no uso e aprendizado de seus poderes.

Cérebro: o gigantesco computador localizado no subterrâneo da mansão que amplia os poderes de Charles Xavier

Quando Charles está utilizando o cérebro, todos os seus poderes mentais aumentam o Alcance para 124 (alcance de 20.000Km ou seja, ao redor de TODO o globo terrestre).



Wolverine

CON 24, FR 24, DEX 24, AGI 24

INT 14, WILL 16, CAR 8, PER 36

Guerreiro do 15º nível

#ataques [3], IP 3, PVs 39+60

Ataques: Garras 120/120, dano (por garras): 3d6+5

Poderes: Arma Natural x 2 [24, 18, 8, 28], Regeneração [24, 34], Sentidos Aguçados [Audição 36, 30], [Olfato, 36, 30], [Visão 36, 30], Saltos [24, 20, 18].

Possui um esqueleto de Adamantium (Resistência 250)

Perícias: Animais [Montaria 50%], Armadilhas 50%, Armas Brancas 150/150, Armas de Fogo [Pistolas 80%, Rifles 60%, Metralhadoras 70%, Armas pesadas 50%], Arrombamento 60%, Camuflagem 40%, Condução [carros 50%, motos 50%, pássaro-negro 30%], Demolições 70%, Escutar 80%, Esquiva 80%, Explosivos 60%, Falsificação 60%, Idiomas [Japonês 40%, Francês 30%], Manipulação [Interrogatório 80%, Intimidação 120%, Lábria 60%, Liderança 80%, Tortura 80%], Pesquisa/Investigação 50%, Rastreo 150%, Sobrevivência (todas) 150%.

Um mutante cujo passado foi apagado de sua mente, o velho canadense se juntou aos X-men logo no início de sua formação. Treinado em diversas formas de combate, suas armas mais impressionantes são as lâminas afiadíssimas de adamantium, mesmo material indestrutível que reveste seus ossos, capazes de cortar através de qualquer tipo de material.

Além desses poderes, Wolverine também possui sentidos aguçados e uma capacidade de regeneração sobrenatural, suficiente para fechar quase instantaneamente qualquer tipo de ferimento.

Wolverine é considerado o melhor no que ele faz.

Jean Grey

CON 14, FR 10, DEX 12, AGI 14
INT 18, WILL 35, CAR 18, PER 40

Telepata do 13º nível

#ataques [1], IP 1, PVs 30+26

Ataques: Artes marciais 60/60, dano 1d6 ou através de ataques mentais/psíquicos

Poderes: Empatia [35], Telepatia [35, 54, 47], Telocalização [35, 38, 60], Telecinésia [35, 12, 52, 32], Vontade de Ferro [35, 54, 34], Sonda Mental [35, 32], Rajada Mental [35, 60, 32], Alucinações Mentais [35, 32], Alterações dos Sentidos [todos, 45, 32].

Perícias: Ciências [Antropologia 20%, Direito 30%, Genética 50%, Literatura 30%], Computação 40%, Condução 30%, Esportes [Acrobacias 20%, Artes Marciais 60/60], Manipulação [Empatia 70%, Hipnose 70%, Interrogatório 40%, Intimidação 30%, Lâbia 40%, Sedução 60%], Medicina [Anatomia 40%, Clínica 40%, Cirurgia 50%, Diagnóstico 50%, Primeiros Socorros 60%], pesquisa/Investigação 60%, Pilotagem [Pássaro-Negro 60%].

A Dra. Jean Grey foi uma das primeiras alunas de Charles Xavier e também fez parte da formação original dos X-men como a Garota Marvel. Namorada de Scott Summers (o Ciclope), desperta paixões por onde passa. Jean tem potencial para se tornar uma das mutantes mais poderosas do planeta. Seus poderes incluem telepatia e telecinésia.

Jean também é capaz de utilizar o Cérebro para ampliar seus poderes mentais, mas no caso de Jean, o Alcance é ampliado a até 118 (cerca de 10.000 Km de distância).

Tempestade

CON 16, FR 12, DEX 14, AGI 14
INT 12, WILL 16, CAR 14, PER 16

Guerreira do 12º nível

#ataques [1], IP 1, PVs 26+36

Ataques: Artes Marciais 60/60, dano 1d6

Poderes: Controle do Clima [60, 60, 53] (pode manipular o clima dentro de um raio de alguns quilômetros, conjurar ventos ou furacões com até FR 60 ou voar com velocidade de 50m/s, invocar relâmpagos que causam dano de até 10d6 por rodada, conjurar névoas, esfriar a temperatura e outros efeitos climáticos).

Perícias: Armadilhas [Desarmar 60%], Armas Brancas (Adaga 40/40), Arrombamento 50%, Artes [Dança 40%], Ciências [Herbalismo 20%], Esportes [Acrobacia 30%, Artes Marciais 60/60], Falsificação 30%, Furtar 50%, Furtividade 50%, Manipulação [Empatia 40%, Liderança 50%, Sedução 30%], Pilotagem [Pássaro Negro 60%].

Fraqueza: Claustrofobia

Oro Munroe passou sua infância nas ruas do Cairo, como uma ladra, até que foi adotada por Charles Xavier. No início, a deusa africana de olhos azuis estranhou o modo de vida americano, mas em pouco tempo estava totalmente adaptada à vida cotidiana na mansão.

Seus poderes de Manipulação do Clima são impressionantes, sendo considerados um dos mais poderosos de todos os mutantes catalogados até então. Também tem grande capacidade de trabalho em equipe.





Cíclope

CON 15, FR 15, DEX 12, AGI 14

INT 14, WILL 12, CAR 15, PER 12

Guerreiro do 15º nível

#ataques [1], IP 1, PVs 30+45

Ataques: Artes marciais 75/70, dano 1d6+1 ou Ataque Energético 90%.

Poderes: Rajadas de Energia [20, 36, 36, 44]. Seus olhos disparam rajadas de energia avermelhadas que só podem ser contidas por cristais de quartzo-rubi especiais. As rajadas óticas de Cíclope podem ser usadas para cortar como laser ou para empurrar seus oponentes (embora este processo também cause dano por queimadura). Scott também possui um senso espacial privilegiado, sendo capaz de calcular mentalmente o ricochete de suas rajadas com uma precisão impressionante.

Perícias: Armas Brancas [Adagas 30/30, Bastão 40/40], Computação 50%, Condução [Automóveis 40%, Motos 40%], Engenharia 30%, Escutar 40%, Esquiva 50%, Esportes [Acrobacia 30%, Atletismo 30%], Explosivos 30%, Manipulação [Interrogatório 30%, Intimidação 40%, Lábria 30%, Liderança 70%, Manha 30%, Sedução 20%], Mecânica 30%, Pesquisa/Investigação 50%, Pilotagem [Pássaro negro 60%], Sobrevivência 50%.

Fraqueza: Poder Sempre Ativo.

Scott Summers é atualmente o líder dos X-men em missões. Determinado e confiante, Cíclope já liderou os X-men em grandes batalhas e missões difíceis. É ele quem lidera os treinos na Sala de Perigo, coordenando todo o treinamento, não apenas dos X-men mas também de todos os outros alunos mutantes da mansão de Xavier. Cíclope é o namorado apaixonado de Jean Grey.



Noturno

CON 18, FR 20, DEX 18, AGI 36

INT 10, WILL 10, CAR 6, PER 36

Guerreiro do 12º nível

#ataques [2], IP 2 (pele), PVs 28+36

Ataques: Briga (x2) 60/60, dano 1d6+3 (pode usar a cauda - dano 1d6+2)

Poderes: Teleportação [10, 18, 50] Seu teleporte deixa para trás uma pequena fumaça com cheiro de enxofre. , Cauda [10, 36, 20, 18] a cauda de noturno possui uma ponta em forma de triângulo, semelhante a um rabo de demônio, Invisibilidade nas Sombras [24, 0, 0], Noturno possui 90% de invisibilidade se estiver escondido nas sombras, Visão Noturna [24, 18], Escalar Paredes [24, 18, 20], Sentidos Aguçados [36] todos os testes de PER são feitos com valor 36.

Perícias: Armadilhas 20%, Armas Brancas [adagas 20/30], Arrombamento 40%, Artes [Escapismo 90%, Prestidigitação 40%], Camuflagem 70%, Ciências Proibidas [Religião 30%], Disfarce 40%, Escutar 70%, Esquiva 120%, Esportes [Acrobacia 120%, Salto 120%], Furtar 50%, Línguas [Inglês 30%], Manipulação [Empatia 30%, Intimidação 40%, Lábria 40%, Liderança 40%, Manha 30%], Pesquisa/Investigação 20%, Rastrear 30%.

Kurt Wagner é um mutante alemão que viveu muitos anos em um circo, como o principal atração acrobata. Apesar da aparência, Noturno é gentil e amável como poucos e sua aparência assustadora é esquecida pouco tempo depois que alguém o conhece realmente.

Noturno é católico fervoroso, extremamente religioso e também um profundo conhecedor dos santos e anjos da Igreja.

Colossus

CON 16 (70), FR 16 (70), DEX 12 (10), AGI 12 (10)
INT 12, WILL 12, CAR 12, PER 10
Guerreiro do 12º nível
#ataques [1], IP 1 (20/48), PVs 24+48

Ataques: Briga 60/60, dano 1d6+2 na forma humana, 3d6+30 na forma blindada.

Poderes: Armadura Corporal [30, 35, 48], Aumento de Atributos [FR 0, 70], [CON 0, 70] (apenas na forma blindada). Peter também não precisa se alimentar ou respirar enquanto estiver nessa forma.

Perícias: Animais [Tratamento de Animais 20%], Arma-dilhas 20%, Artes [Desenho e Pintura 40%], Ciências [Agricultura 50%, Herbalismo 20%], Demolições 40%, Idiomas [Inglês 25%], Manipulação [Empatia 20%, Intimidação 30%, Liderança 20%], Pesquisa/Investigação 20%, Sobrevivência 30%.

Piotr Rasputin é um dos mais poderosos mutantes da mansão de Xavier. Sua capacidade mutante de transformar seu corpo em Aço Orgânico o torna um dos heróis mais fortes do Universo Marvel.

Originalmente um fazendeiro na antiga União Soviética, Colossus foi encontrado por Xavier através do computador Cérebro e convidado a ir até a América desenvolver seus poderes.

Colossus e Wolverine possuem um ataque conjunto chamado "arremesso especial", no qual o gigante de metal arremessa Wolverine a uma grande distância, como se fosse um míssil, aumentando o dano do primeiro ataque.

Syren

CON 9, FR 6, DEX 10, AGI 11
INT 12, WILL 10, CAR 13, PER 11
Guerreira do 2º nível
#ataques [1], IP 0, PVs 8+4

Ataques: Arranhões 20/20 dano 1d2

Poderes: Ataque Sonoro [10, 18, 30, 38] Syren é capaz de causar até 3d6 pontos de dano em oponentes que estejam localizados diretamente em frente a ela ou que estejam ao seu redor. Syren também pode gritar em volumes altíssimos, que podem ser escutados em um raio de até 2Km de distância.

Perícias: Artes 20%, Ciências [Ciências Gerais 10%, Matemática 20%], Computação 20%, Escutar 20%, Esportes [Acrobacias 10%, Atletismo 10%, Natação 20%, Basquete 20%], Jogos [Videogame 20%, jogos 20%], Pesquisa/Investigação 10%.

Syren é filha de Banshee, mutante irlandês capaz de emitir poderosas rajadas sônicas, e uma das estudantes mais novas na Escola para Jovens Superdotados de Charles Xavier.

Ela começou a estudar na mansão há pouco tempo, estando ainda nas fases iniciais do treinamento. Especula-se que ela possa ter muitos outros poderes, como a capacidade de voar ou projetar escudos sônicos, poderes que seu pai possuía. O Ataque Sonoro ainda está sendo treinado por Syren, que às vezes perde o controle sobre ele. Não se sabe até que níveis Syren poderá atingir com um treinamento adequado.





Homem de Gelo

CON 10, FR 10, DEX 10, AGI 12

INT 10, WILL 9, CAR 12, PER 13

Guerreiro do 5º nível

#ataques [1], IP 0 (5), PVs 15+15

Ataques: Artes marciais 45/40, dano 1d6 ou Ataque cinético (frio) 75%

Poderes: Geração de Frio [16, 42, 30, 42] pode criar barreiras com proteção de 7d6 ou FR 42; ataques de frio causam até 7d6 pontos de dano em um oponente ou 1d6 pontos de dano em 16m de raio por rodada; congela e imobiliza uma pessoa com FR 16. Quando ele reveste seu próprio corpo com gelo (não mostrado no filme), ele adquire IP 5 contra ataques cinéticos, balísticos e baseados em eletricidade.

Perícias: Armadilhas 10%, Armas brancas [Adagas de Gelo 20/20], Arrombamento 10%, Artes [Escultura 30%], Ciências [Ciências Gerais 20%], Computação 30%, Escutar 20%, Esquiva 20%, Esportes [Acrobacia 20%, Atletismo 20%, Natação 30%, Basquete 10%], Furtar 10%, Jogos [Videogames 20%], Pesquisa/Investigação 20%.

Bob Drake foi contactado por Charles Xavier e convidado a ingressar na Escola para Jovens Superdotados sem que seus pais soubessem o verdadeiro motivo para isso. Para eles, Bob estava apenas ingressando em uma escola para alunos especiais, mas desconheciam o treinamento dado aos mutantes.

Na versão do cinema, Bob Drake faz par romântico com a Vampira, embora nos quadrinhos, o Homem de Gelo fosse bem mais velho do que ela, tendo pertencido à primeira geração dos X-men.



Vampira

CON 10, FR 7, DEX 12, AGI 11

INT 11, WILL 9, CAR 13, PER 12

Guerreira do 5º nível

#ataques [1], IP 0, PVs 14+15

Ataques: Artes marciais 45/40, dano 1d6

Poderes: Duplicação de Poderes [36, 0, 40] ela pode "roubar" qualquer poder de outro mutante, até um máximo de Poder Equivalente 36). Se ela tocar em um humano, causa 1d6+2 pontos de dano por rodada. Vampira também absorve memórias, perícias e sensações das pessoas que toca.

Perícias: Armadilhas 10%, Armas brancas [faca 15/20], Arrombamento 10%, Artes [Culinária 20%], Ciências [Ciências Gerais 20%], Computação 25%, Escutar 20%, Esquiva 20%, Esportes [Acrobacia 20%, Atletismo 20%, Natação 30%, Basquete 10%], Jogos [Videogames 20%], Pesquisa/Investigação 20%, Sobrevivência 30%.

A Vampira apresentada nos Filmes dos X-Men é muito diferente de sua parte dos HQs. Ela é mais jovem, não possui superforça nem a capacidade de voar. Ambos os poderes foram absorvidos de Miss Marvel durante um confronto, aparentemente de forma definitiva. Nos quadrinhos, essa condição atormenta a consciência de Vampira constantemente, assim como no cinema a memória traumática de seu primeiro beijo.

No filme, Vampira encontra Wolverine no Canadá, pouco antes de Magneto e seu grupo os encontrarem (Magneto planejava utilizar os poderes de Vampira para ativar uma máquina que transformaria os humanos em mutantes) e juntos eles se tornam companheiros dos X-Men.

deformidade genética específica e os limites de seus poderes ainda não foram estabelecidos apropriadamente.

Nível de Poder: é testado contra qualquer tipo de interferência ou camuflagem (como invisibilidade, por exemplo), bem como poderes de proteção e ocultamento, para verificar se o Personagem conseguiu detectar o que estava procurando.

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

Detectar Psíquico

Características: NP, Raio (x 5m), Alcance (x 100m).

O Personagem consegue sentir se os campos e padrões mentais de uma região estão saturados, ou seja, se existe atividade psíquica intensa na área. O Personagem consegue detectar leituras de mentes, telecinesia, campos cinéticos, ESP e outros fenômenos paranormais semelhantes.

Nível de Poder: é testado contra qualquer tipo de interferência ou camuflagem (como invisibilidade mental, por exemplo), bem como poderes de proteção e ocultamento, para verificar se o Personagem conseguiu detectar o que estava procurando.

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

Alcance (Distância): em casos específicos, o psíquico consegue se manter na mesma frequência mental que um alvo e determinar com exatidão aonde ele se encontra, seguindo os padrões mentais dele. Caso a vítima se afaste da área de efeito, o Personagem precisa fazer um novo Teste de NP vs. WILL para detectá-lo novamente, caso ele esteja dentro da área de efeito do poder.

Detectar Vida

Características: NP, Raio (x 5m), Alcance (x 100m).

Estes Personagens também são conhecidos como "rastreadores". O exército tentou manufaturar algumas cobaias com estes poderes para utilizá-las em caçadas humanas a criminosos e outros procurados. O poder mais básico é a capacidade de sentir qualquer forma de vida que estiver próxima de seu corpo, mas existem rastreadores que conseguem, apenas tocando em uma pessoa, identificar seus sinais vitais e senti-los à distância, desde que mantenham a concentração. Com alguma amostra de tecido da vítima, estes rastreadores são capazes de segui-la por dezenas de quilômetros.

Nível de Poder: é testado contra qualquer tipo de interferência ou camuflagem, bem como poderes ou roupas de proteção e ocultamento, para verificar se o Personagem conseguiu detectar o que estava procurando.

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

Alcance (Distância): em casos específicos, o rastreador consegue se manter em contato que um alvo escolhido e determinar com exatidão aonde ele se encontra, seguindo os padrões vitais dele. Caso a vítima se afaste da área de efeito, o Personagem precisa fazer um novo Teste de NP vs. WILL para detectá-lo novamente, caso ele esteja dentro da área de efeito do poder.

Howard "Farejador" [Detectar Vida 24, 0, 70] conseguia sentir a presença de um indivíduo específico a 40Km de distância. Durante anos, foi um dos maiores coordenadores de equipes de resgate que tivemos no NORAD.



Infravisão

Características: NP, Raio (x 10m).

O Personagem consegue enxergar no espectro IV (infravermelho), suficiente para enxergar na mais completa escuridão (apenas em tons de vermelho).

Nível de Poder: é testado contra qualquer tipo de interferência, invisibilidade ou camuflagem, para verificar se o Personagem conseguiu detectar o que estava procurando.

Raio (Distância): indica o alcance até onde a IV é efetiva.

Certa vez, em 1973, capturamos uma criatura que, mais tarde, foi identificada como "um olho de Arábia". Este ser, que lembrava muito um duende, possuía a capacidade de enxergar em infravisão, até uma distância de cerca de 60m.

Radar

Características: NP, Raio (x 10m).

Algumas cobaias que estudamos ao longo das décadas de funcionamento de nosso laboratório apresentavam o sentido de radar extremamente desenvolvido. Foram capazes de sentir as vibrações sonoras e sísmicas ao seu redor com uma precisão incrível, praticamente dispensando os sentidos da visão e a audição.

Um segundo tipo de radar conhecido é formado a partir da eletricidade estática ou eletromagnética emanada pelo Personagem, que reflete nos objetos e retorna a ele, indicando perfeitamente a localização dos objetos ao seu redor. O radar não é capaz de detectar cores e a grande maioria deles não detecta formas muito precisas.

Nível de Poder: é testado contra qualquer tipo de interferência ou camuflagem, para verificar se o Personagem conseguiu detectar o que estava procurando.

Raio (Distância): indica o alcance até onde o Radar é efetivo.

Matthew Murdoch, O Demolidor, possui um sentido de radar específico que reflete sons e movimentos [Radar, 36, 50], que substitui perfeitamente sua visão.

Timothy Batres, conhecido como Carro-Moreno, apesar dos trêze anos de idade e da aparência grotesca, possuía alguns poderes extremamente interessantes. Ele sentia um zunido em alta frequência que refletia nos objetos e usava para ele que captava todos os ruídos ao seu redor com seus ouvidos desenvolvidos.

Rastreamento

Características: NP

A capacidade quase sobrenatural de descobrir rastros, pegadas e outras marcas deixadas por furtivos na floresta.

Nível de Poder: é testado contra qualquer tipo de interferência ou tentativa de despistar, para verificar se o Personagem consegue manter o rastro de sua vítima. Ao contrário da perícia *Rastrole*, o poder de *Rastreamento* não é afetado por condições climáticas, do terreno ou de localizações, sendo basicamente um poder intuitivo ou algum tipo de sexto-sentido que impõe o Personagem até seu alvo.

Sensitivo

Características: NP, Raio (x 5m), Duração (x 1dia).

Personagens sensitivos são mais facilmente impressionáveis por emanções psíquicas ou emotivas, sendo capazes de captar as últimas impressões emocionais deixadas pelas pessoas em objetos e locais. Se ficar muito tempo em um local, conseguirá resgatar emoções e sentimentos deixados pelos visitantes.

Nível de Poder: testado contra qualquer tipo de resistência ou camuflagem contra este poder.

Raio (Distância): área de efeito do poder. Para valores menores que 6, o Personagem só consegue sentir as emoções de um objeto se conseguir tocar nele. Para valores mais altos, o Personagem passa a sentir também emoções deixadas em um ambiente.

Duração (Tempo): máximo de tempo que o Personagem consegue resgatar as emoções de um objeto ou local. Às vezes, quando a emoção é muito intensa, este período pode se prolongar por muito mais tempo.

Sarah Kilber [Sensitivo, 30, 41, 6] conseguia sentir as emoções de todas as pessoas que tivessem tocado em um objeto nas últimas duas semanas. Já alocou o FBI em inúmeros crimes e desaparecimentos.

Sentidos Aguçados - Audição

Características: NP, Alcance (x 100m).

O Personagem possui a audição ampliada, sendo capaz de escutar a grandes distâncias os sons de baixa/alta frequência. Já nos departamentos com cobaias capazes de escutar uma moeda cair no chão a um quilômetro de distância. Claro que a grande maioria dos cobaias com estas capacidades acaba internada em um hospício, passando o resto da vida de baixo de um tanque de isolamento sensorial. Os poucos que sobrevivem e aprendem a filtrar e controlar suas sensações tornam-se excelentes detetives.

Nível de Poder: testado contra qualquer impedimento à passagem de som. Usado em testes de PER que envolvem audição.

Alcance (Distância): área de efeito do poder.

Sentidos Aguçados - Olfato

Características: NP, Alcance (x 10m).

O Personagem com esse poder consegue sentir diferenças de cheiro suficientes para indicar o ano de fabricação de determinado perfume, ou para reconhecer uma pessoa através de seu cheiro corporal. Os mais impressionantes conseguem farejar um alvo como se fossem lobos ou cães de caça.

Nível de Poder: testado contra qualquer cheiro que o Personagem desce identificar. Usado em testes de PER que envolvem olfato.

Alcance (Distância): área de efeito do poder.

William Nox [Sentidos Aguçados - Olfato, 24, 78] foi o agente mais impressionante com quem já trabalhei. Ele era capaz de sentir um odor e rastreá-lo a mais de dez quilômetros de distância. Os antigos no departamento o chamavam de "Lobo". Diziam que ele era capaz de dizer quantas pessoas estavam em determinado edifício apenas cheirando a porta de entrada.

Sentidos Aguçados - Paladar

Características: NP.

O Personagem é capaz de detectar quantos grãos de açúcar estão presentes em uma rosquinha apenas passando a língua sobre ela. Com um treinamento específico, também consegue saber a receita exata e todos os ingredientes de absolutamente qualquer prato que consumir, nos seus menores detalhes.

Nível de Poder: testado contra qualquer gosto que o Personagem deseje identificar. Usado em testes de PER que envolvam o paladar.

Sentidos Aguçados - Tato

Características: NP.

O Personagem possui a sensação de tato tão aguçada que ele funciona quase como um radar quando está apoiado em algum objeto, pela sensação de impacto que as pessoas causam no solo quando caminham. Além disso, podem "ler" documentos normais com a ponta dos dedos, sentindo os sulcos causados pela tinta durante a impressão.

Nível de Poder: usado em testes de PER que envolvem tato. Funciona exatamente como a superpoderia *Tato*.

Sentidos Aguçados - Visão

Características: NP, Alcance (x 100m).

Em um mundo audiovisual, este é um dos poderes mais valorizados pelos Personagens. Com ele, o agente é capaz de enxergar com detalhes pequenas sutilezas de cor, textura e foco. Note que este poder é diferente de *Visão Totalmente* (que é utilizado em distâncias realmente grandes). O *Sentido Aguçado - Visão* permite coisas como identificar perfeitamente o número de série de um código de barras de um equipamento a dez metros de distância ou descrever com precisão as cores e os detalhes físicos de uma pessoa, mesmo debaixo de chuva ou neblina forte.

Nível de Poder: usado em testes de PER que envolvem visão. Funciona exatamente como uma superpoderia *Visão*.

Alcance (Distância): maior distância que o Personagem consegue enxergar perfeitamente.

Sentir o Chi

Características: NP, Alcance (x 100m).

Este poder permite ao herói sentir a energia vital (PV's) das pessoas ao seu redor, desde que elas estejam exercendo alguma atividade física ou emanando energia vital (chi). Através deste poder, é possível determinar com relativa precisão a capacidade de luta de um oponente.

Nível de Poder: é testado contra qualquer tipo de interferência ou camuflagem da energia vital.

Alcance (Distância): maior distância que o Personagem consegue sentir o chi de uma outra pessoa.

Os monges do Templo de Shaolin costumam atingir este dom para determinar o resultado de uma luta antes mesmo que ela aconteça.

Sexto Sentido

Características: NP, Raio (x 1m).

Também chamado popularmente de "sentido de aranha". É uma sensação sobrenatural que avisa o herói de qualquer objeto movimentando-se em sua direção ou de sensações intensas focadas no Personagem (como raios ou medo), o que faz com que ele consiga reagir mais rapidamente a qualquer tipo de ataque ou ameaça. É um poder extremamente raro e muito útil em agentes.

O *Sexto Sentido* permite ao Personagem fazer um Teste de AGI extra para se desviar de um ataque bem sucedido, caso seu Teste normal falhe. O *Sexto Sentido NÃO* permite que um Personagem consiga se desviar de balas a menos que possua a AGI necessária para tal.

Nível de Poder: é usado em Testes contra poderes de controle ou dominação que sejam utilizados no Personagem.

Raio (Distância): maior distância que o Personagem consegue sentir o ambiente e atuar este poder efetivamente.

Sonar

Características: NP, Raio (x 10m)

Algumas cobaias apresentaram uma versão diferente de radar chamada sonar. O sonar funciona através da reflexão de ondas em objetos que estejam mergulhados na água, sendo utilizados principalmente por submarinos e barcos para detectar icebergs, minas e outros objetos submersos.

Nível de Poder: é testado contra qualquer tipo de interferência ou camuflagem, para verificar se o Personagem conseguiu detectar o que estava procurando.

Raio (Distância): indica o alcance até onde o sonar é efetivo.

Diziam que o Príncipe de Atlântida [Sonar 40, 70] era capaz de detectar qualquer coisa específico dentro de um submarino a quatro quilômetros de distância. Nunca chegou a submergir, mas creio que as fontes sejam confiáveis o suficiente para adicioná-las a este livro.

Visão 360°

Características: NP, Raio (x 5m).

Todas as pessoas possuem algum tipo de visão periférica, mas os Personagens com este poder conseguem enxergar perfeitamente em um raio de 360° ao redor de suas cabeças.

A maioria das cobaias que possuem o que chamamos de visão residual conseguia armazenar na memória inconsciente todas as formas e movimentos que seus olhos capturavam quando movimentavam a cabeça, de modo que o efeito resultante era idêntico ao que o indivíduo teria se possuísse uma visão de 360°.

A limitação para este poder era o fato que o cobaia precisaria primeiro movimentar a cabeça ao redor do local onde se encontrava, para que seu cérebro gravasse todas as sensações e depois pudesse traduzi-las para algo que ele compreendesse.

Nível de Poder: é testado contra qualquer tipo de interferência ou camuflagem e em Testes de PER.

Raio (Distância): indica o alcance até onde a visão 360° é efetiva. A Visão 360° tende a tornar a partir de determinada distância.

Visão de Raios X

Características: NP, Alcance (x 10m).

O Personagem consegue enxergar em diversos espectros eletromagnéticos de alta frequência, gerando um efeito semelhante aos utilizados nos aparelhos de raios-x. Dependendo da concentração, o Personagem é capaz de enxergar através de camadas de roupa, de pele, ossos, paredes e outros objetos, apenas focando a intensidade das sensações que está recebendo.

É um poder de difícil domínio, cuja técnica e compreensão podem demandar alguns meses até serem compreendidas pelo herói. Alguns objetos e materiais podem apresentar resistência ao raios-x, como chumbo e outros materiais sólidos. Ao contrário da crença popular, o Personagem não "emite" raios-x de seus olhos, mas detecta diferentes espectros que os próprios objetos emanam.

Pode ser combinado com outros poderes.

Nível de Poder: é testado contra qualquer tipo de interferência ou camuflagem, para verificar se o Personagem conseguiu "atravessar" o material que desejava.

Alcance (Distância): indica o alcance até onde poder é efetivo.

Visão Microscópica

Características: NP, Ampliação (x 1000).

Visão Microscópica funciona através da deformação do cristalino do olho e da maneira como o cérebro interpreta as informações visuais, de maneira a permitir que o Personagem consiga enxergar pequenas partículas (ao contrário da *Visão Telescópica*, se o Personagem tentar usar este poder para enxergar longe ele simplesmente verá tudo embagado e sem sentido).

Este poder requer concentração absoluta.

Nível de Poder: usado em testes que envolvem visão.

Ampliação (Multiplicador): mede a ampliação máxima de um objeto que o Personagem é capaz de simular.

Anatoly Rudchenko foi "contrabandeado" da antiga União Soviética para nossos laboratórios. Sua treinamento em Visão Microscópica 20, 42) aliado aos estudos na rigorosa Faculdade de Medicina de Leningrado fez dele um dos maiores neurocirurgiões que o mundo jamais conheceu, capaz de enxergar até 16 mil vezes melhor que uma pessoa comum tem a ajuda de aparelhagem.

Sua técnica de implante de neuro-estruturas não podia ser excluída das análises e o NORAD decidiu por uma ação armada. Infelizmente Rudchenko não sobreviveu ao interrogatório.

Visão Telescópica

Características: NP, Alcance (x 1Km).

A *Visão Telescópica* funciona através da deformação do cristalino do olho e da maneira como o cérebro interpreta as informações visuais, de modo a permitir que o Personagem consiga enxergar eventos distantes (realmente distantes) com nitidez.

Este poder requer concentração absoluta, pois qualquer movimento de corpo de 1" significa deslocar o ângulo de visão dezenas, ou centenas de metros de onde estava observando.

Nível de Poder: usado em testes que envolvem visão. Funciona exatamente como uma superpêlta.

Alcance (Distância): maior distância que o Personagem consegue enxergar perfeitamente usando este poder.

Ray "Eagle Eyes" O'Brien garantiu sua vaga no time de elite das Forças Especiais na função de sniper. Eagle Eyes (Visão Telescópica 15, 22) podia enxergar com precisão total a até uma milha (1.600m), e por alguns meses pode atuar em alguns alto nível sem mesmo estar no terreno pois que ele, com antecedência em Berlim Ocidental por duas vezes e na Irlanda do Norte por mais três.

Visão Termográfica/Infravermelha

Características: NP, Alcance (x 10m).

Visão Termográfica é baseada no calor que os corpos irradiam. Corpos mais quentes apresentam uma coloração que tende do amarelo até o vermelho, enquanto corpos mais frios apresentam colorações que tendem do verde para o azul e negro.

O Personagem consegue absorver e interpretar estas informações através de sua retina, identificando os diversos espectros de temperatura e, com isso, ser capaz de "enxergar" as diversas temperaturas de uma região.

Nível de Poder: é testado contra qualquer tipo de interferência, invisibilidade ou camuflagem, para verificar se o Personagem conseguiu detectar o que estava procurando. Também é testado quando o alvo tenta mascarar a temperatura de seu corpo utilizando uma vestimenta isolante, camuflagem natural ou poderes relacionados ao frio.

Alcance (Distância): indica o alcance até onde *Visão Termográfica* é efetiva.

O major Kozni, membro das forças especiais britânicas se viu com mais trabalho durante uma missão na Bósnia. Treinado com o uso de Visão Termográfica 15, 30), teve de localizar um agente inimigo escondido em invisibilidade Telescópica 30, 20).

O NP maior do agente deixou o major embaralhado durante horas, até o que agente cometeu um erro: ao usar seu poder, ele se expôs de frente às águas a seu corpo, usando todo o raios de alcance 1,26m. Com isso, ao tentar se aproximar de Kozni, ele fez desaparecer uma colcha de carro que o major usava momentos antes. Imediatamente, Kozni lançou uma granada no ponto onde estava a colcha. Difícilmente o agente estaria ali, mas os fragmentos da granada o alcançaram.

Visão Ultra-Violeta

Características: NP, Alcance (x 10m).

Como os raios UV (Ultra-Violeta) não são absorvidos pela água ou umidade do ar da mesma maneira que os raios luminosos, a *Visão Ultra-Violeta* permite que o Personagem enxergue perfeitamente mesmo dentro de nevoeiros, fumaça ou abaixo d'água.

Nível de Poder: é testado contra qualquer tipo de interferência, invisibilidade ou camuflagem, para verificar se o Personagem conseguiu detectar o que estava procurando.

Alcance (Distância): indica o alcance até onde o poder é efetivo.

Poderees Físicos

- 01-10 Adaptação Digestiva.
- 11-20 Controle Vocal.
- 21-30 Hipervelocidade.
- 31-40 Invulnerabilidade.
- 41-50 Liberdade de Movimentação.
- 51-60 Pele de Armadura.
- 61-70 Regeneração.
- 71-80 Resistência Corporal.
- 81-90 Respirar debaixo d'água.
- 91-00 Toque Químico.

Adaptação Digestiva

Características: NP.

O Personagem é capaz de digerir praticamente qualquer tipo de alimento, não importando o quão apodrecido, embolorado ou envenenado ele esteja. Em alguns casos mais raros, o Personagem é capaz de digerir também materiais inorgânicos como terra, pedras, metal e outros objetos.

Seus sucos gástricos são formados por poderosos ácidos corrosivos e enzimas especiais capazes de dissolver e absorver qualquer tipo de material. Os dentes do herói também são capazes de mastigar e triturar qualquer tipo de material. Existem Personagens cuja mandíbula, laringe e esôfago são capazes de se dilatarem até muitas vezes o tamanho original, para permitir a passagem de objetos inteiros até o estômago.

- 01-60 Apenas digestão de alimentos.
- 61-00 Dilatação do sistema digestivo.

Nível de Poder: é testado contra o tipo de material que se pretende digerir. Alimentos apodrecidos, envenenados ou embolorados podem ter valores entre 15 e 20; materiais inorgânicos possuem NP equivalente ao seu IP normal. Desta maneira, madeira possui NP 10 a 15, concreto pode chegar a 30 ou 35 e metais mais resistentes podem ter até NP 40 ou 45.

Emílio Sanchez (Adaptação Digestiva 80) foi um dos experimentos mais estranhos que o NORAD já realizou. Sua estrutura orgânica permitia que Emílio digerisse praticamente qualquer tipo de material disponível. Sanchez se apresentava em um circo de aberrações quando o encontramos pela primeira vez. Oferecemos um tratamento especializado para seu problema, mas ele se recusou, aparentemente por acreditar que nós éramos da polícia e por ter a ficha suja. Então não tivemos opção a não ser levá-lo sob custódia.

Na primeira vez que o prendemos, ele literalmente comeu as grades da prisão e as algemas que o prendiam, escapando em plena luz do dia. Mais tarde, quando conseguimos encontrá-lo novamente, utilizamos focinheiras especiais que impediam Emílio de mastigar qualquer tipo de alimento não autorizado.

Controle Vocal

Características: NP, Alcance (x 10m).

O Personagem possui a capacidade de imitar qualquer tipo de voz ou som que precisar ou conhecer. O poder inclui imitar perfeitamente o timbre de voz, sotaque e maneirismo do alvo escolhido. Alguns Personagens também são capazes de imitar perfeitamente sons como sirenes, equipamentos, veículos e há até mesmo um caso registrado de um indivíduo capaz de imitar o barulho de um tiroteio ou de um helicóptero.

A grande maioria dos Personagens com este tipo de poder é capaz apenas de imitar vozes e sons naturais como os emitidos pelos animais. Combinado com alguns tipos de poderes mentais, permitem ao Personagem literalmente conversar com os animais.

- 01-70 Imita apenas vozes.
- 71-95 Imita vozes e sons de animais.
- 96-00 Imita qualquer tipo de som.

Nível de Poder: é testado contra aparelhos de detecção, Personagens com sentidos aguçados e outros efeitos capazes de identificar vozes e sons.

Alcance (Distância): indica a distância máxima na qual este poder é efetivo. Alguns controladores de voz também são capazes de projetar suas vozes como se fossem ventrílocos, fazendo com que o som que emitem aparente estar sendo projetado em outro local. Se este for o caso, o alcance indica a distância máxima que o Personagem consegue projetar sua voz.

Mésmoro (Controle Vocal 35, 40) ganhava a vida como comediante em uma rádio de Los Angeles até que o contratamos. Hoje ele faz parte do time de rádio do NORAD, responsável por imitar vozes de operadores de 911, ambulâncias, companhias de sequestradores capturados e todas as outras vozes que precisarmos em nossas missões. Já presenciei uma vez Mésmoro imitar um diálogo por rádio com cinco vozes diferentes, para enganar um terrorista.

Hipervelocidade

Características: NP, Ações.

Ao contrário do poder Corrida, a Hipervelocidade não afeta apenas a maneira como o Personagem se locomove, mas a velocidade com que realiza suas ações. Hipervelocidade não inclui necessariamente correr em grandes velocidades, mas sim "movimentar-se em grandes velocidades". Um indivíduo que possua Hipervelocidade é capaz de se movimentar tão rapidamente que um observador normal mal conseguiria enxergar seus movimentos.

A principal diferença entre Hipervelocidade e Corrida é o fato de que o hipervelocista se cansa normalmente pela distância per-

corrida, ou seja, alguém com *Hipervelocidade* pode até mesmo correr 50Km em menos de um segundo, mas fatalmente ficaria tão extenuado que poderia até desmaiar por causa do esforço.

O hipervelocista, por outro lado, pode realizar múltiplas ações por rodada, enquanto o corredor possui reflexos normais. Considera-se para fins de jogo que o hipervelocista possui ações extras por rodada. Se ele estiver correndo, será capaz de correr 8 vezes ou 16 vezes mais rápido do que um ser humano, mas se cansará da mesma maneira. O Personagem também será capaz de atacar múltiplos alvos por rodada.

OBS: esta é uma habilidade extremamente poderosa, que pode facilmente sair fora do controle do Mestre, especialmente se for combinado com outros poderes como *Superforça*. Recomendamos que o Mestre limite para um máximo de 30 (quatro ações por rodada) para Personagens jogadores. **Você foi avisado!**

Nível de Poder: é testado contra poderes de manipulação, de aprisionamento ou de retardamento de ações. Também é testado contra poderes de controle.

Ações (Multiplicador): determina a quantidade máxima de ações que o Personagem pode realizar por rodada, arredondado sempre para baixo. Também pode ser usado como substituto para AGI em testes de desvio de balas e projéteis.

Vanessa Leish [Hipervelocidade 20, 40] foi uma das cobaias mais velozes e perigosas que já enfrentamos. Apesar de possuir a força de uma garota de quinze anos, era capaz de esmagar um guarda uma dezena de vezes por rodada, além de se desviar facilmente de rajadas de metralhadora disparadas à queima-toupa. Se tivéssemos conseguido domesticar aquela garota, teríamos uma das agentes mais perigosas e mortais que este mundo já conheceu.

Invulnerabilidade

Características: NP, IP (x 0,5).

Um dos poderes mais espetaculares que já registramos. O Personagem simplesmente é invulnerável a qualquer tipo de ataque (seja ele cinético, balístico, fogo, electricidade, frio, ácido etc.) mantendo a aparência normal.

Desta forma, o herói é capaz de atravessar uma rajada de balas de grosso calibre como se estivesse apenas passando na chuva, além de ser capaz de resistir a explosões, raios elétricos e todo tipo de ataque físico. Normalmente, a única maneira de se derrotar um inimigo invulnerável é com ataques sonoros, gases, ataques mentais ou por soterramento, já que *Invulnerabilidade* não é sinônimo de *Superforça*.

Nível de Poder: é testado contra poderes de manipulação, de aprisionamento ou para neutralizar os poderes do herói.

IP: determina o IP do Personagem. O valor sempre é arredondado para baixo.

Jonas Burton [Invulnerabilidade 20, 42] era conhecido como o Monge de Terra. Possuía o corpo quase completamente coberto de tatuagens, sendo o enorme dragão chinês em suas costas a mais impressionante. Jonasi era capaz de resistir a tiros diretos de espingardas e fuzis de grosso calibre. Seu corpo possuía IP 21.

Liberdade de Movimentação

Características: NP.

O Personagem é capaz de se movimentar normalmente em qualquer tipo de ambiente e também pode se soltar facilmente de colas, adesivos e outras substâncias viscosas. O herói também é capaz de se movimentar dentro d'água ou de outros líquidos como se estivesse livre de qualquer resistência.

Nível de Poder: é testado contra o NP de qualquer substância adesiva, colante ou viscosa que tente envolver o Personagem, para verificar se ele consegue se movimentar normalmente nestas condições.

Samantha [Liberdade de Movimentação 30] era uma agente britânica especializada em ações submarinas. Sua capacidade incommum de se movimentar velozmente mesmo debaixo d'água a tornava uma mergulhadora instintivel para o Serviço Secreto.

Pele de Armadura

Características: NP, PVs.

Pele de Armadura funciona de maneira muito semelhante a *Invulnerabilidade*, com a diferença que a pele do Personagem consegue resistir a uma quantidade de dano a cada rodada, ao invés de um valor de IP fixo. A *Pele de Armadura* é mais eficaz contra ataques baseados em explosivos (que fazem grande quantidade de dano por ataque) e mais vulnerável a rajadas e múltiplos ataques por rodada.

Nível de Poder: é testado contra poderes de manipulação, de aprisionamento ou para neutralizar os poderes do herói. **PVs:** determina a quantidade máxima de dano que a pele do Personagem é capaz de resistir por rodada.

Luksa possui [Pele de Armadura 20, 30]. Seu corpo é capaz de resistir a ataques que causam até 506 pontos de dano por rodada.

Regeneração

Características: NP, Pontos de Vida (x 0,5).

O Personagem possui uma velocidade de regeneração muito maior do que um ser humano normal. Ele se recupera mais rapidamente de ferimentos, podendo até regenerar membros amputados.

OBS: esta é uma habilidade extremamente poderosa, que pode facilmente sair fora do controle do Mestre. Recomendamos que o Mestre limite para um máximo de 36 (4 PVs a cada rodada) para Personagens jogadores.

Nível de Poder: é testado contra poderes de manipulação, de aprisionamento ou para neutralizar os poderes do herói.

Pontos de Vida (Multiplicador): indica quantos PVs o Personagem é capaz de regenerar por rodada. Valores intermediários podem ser arredondados em uma quantidade maior de rodadas.

Lee Shimizu possui [Regeneração 0, 30], sendo capaz de regenerar até 2 PVs por rodada. Albreich possui [Regeneração 0, 28], ou seja, é capaz de regenerar até 3 PVs a cada duas rodadas (1,5 PVs por rodada).

Resistência Corporal

Características: NP, Multiplicador.

O Personagem possui uma recuperação natural muito maior do que um ser humano. Ao contrário da *Regeneração*, que é imediata e muito mais eficaz, *Resistência Corporal* afeta todo o corpo do Personagem, tornando-o mais resistente a doenças, venenos e outros contratempos.

Nível de Poder: é testado contra poderes de manipulação, de aprisionamento ou para neutralizar os poderes do herói. Também pode ser usado no lugar de Testes de CON.

Multiplicador: uma pessoa normal recupera 1 PV a cada 24 horas (1440 minutos). Este valor deve ser dividido pelo multiplicador para se descobrir em quanto tempo o Personagem recuperará este mesmo PV.

Laureen possui [Resistência Corporal 0, 30], sendo capaz de regenerar 1 PV a cada 360 minutos (seis horas). Louis Tervon possui [Resistência Corporal 48], portanto, regenera 1 PV a cada 45 minutos. Amalgama possui [Resistência Corporal 0, 60], ou seja a capacidade extraordinária de regenerar 1 PV a cada 11 minutos.

Respirar Debaixo d'Água

Características: NP, Duração (x 20 min).

Como o próprio nome indica, o Personagem é capaz de respirar debaixo d'água sem o auxílio de equipamentos. Alguns conseguem simplesmente respirar líquido, absorvendo o oxigênio deles enquanto outros utilizam-se de gueltras e outros apetrechos naturais para tais fins.

Nível de Poder: é testado contra poderes de manipulação, de aprisionamento ou para neutralizar os poderes do herói.

Duração (Tempo): determina o tempo máximo que o Personagem consegue ficar submerso por dia. Valores acima de 55 indicam que o Personagem pode respirar debaixo d'água.

Toque Químico

Características: NP, Dano.

O Personagem é capaz de gerar fortes reações químicas através do suor de seu corpo ou de partes específicas como a ponta dos dedos ou palma das mãos. Essas reações químicas funcionam como um ataque baseado em ácido.

Toque Químico também pode ser utilizado para compor Personagens que possuam *Sangue Corrosivo*. Neste caso, o dano determina o dano causado pelo sangue espirrado para cada ferimento perfurante ou cortante que o Personagem sofrer.

01-70 Toque Químico.

71-00 Sangue Corrosivo.

Nível de Poder: é testado contra poderes de manipulação, de aprisionamento ou para neutralizar os poderes do herói.

Dano: o máximo de dano que o toque pode produzir por rodada, desde que mantido em contato com o alvo.



Poderees Mentais

- 01-04 Alucinações Mentais.
- 05-08 Clairaudiência.
- 09-12 Clarividência.
- 13-16 Comunicação com animais.
- 17-20 Comunicação com cibernéticos.
- 21-24 Conhecimento de Encarnações.
- 25-28 Dreno Mental.
- 29-32 Duplicação Mental.
- 33-36 Empatia.
- 37-40 Espírito Livre.
- 41-44 Invisibilidade Mental.
- 45-48 Línguas.
- 49-52 Mediunidade.
- 53-56 Memória Total.
- 57-60 Psicognição.
- 61-62 Precognição.
- 63-68 Rajada Mental.
- 69-70 Sentidos Cósmicos.
- 71-76 Sentidos Remotos.
- 77-80 Sonda Mental.
- 81-84 Telecinésia.
- 85-88 Telelocalização.
- 89-92 Telepatia.
- 93-96 Viagem em Sonhos.
- 97-00 Vontade de Ferro.

Alucinações Mentais

Características: NP, Alcance (x 1m).

O Personagem é capaz de causar alucinações em todas as pessoas que estiverem próximas a ele. Elas podem ser de qualquer natureza que o Personagem escolher. Qualquer tipo de dano causado pelas *Alucinações* deve ser tratado como "dano falso", ou seja, se a vítima morrer por causa de um dano causado por *Alucinações*, ela apenas desmaia, recuperando seus sentidos algumas horas depois. A qualquer momento, se alguma das vítimas tiver razões reais para desconfiar das ilusões, elas têm direito a um Teste de PER vs. NP.

Nível de Poder: é testado contra a WILL/PER das vítimas para verificar se elas resistiram ao poder.

Alcance (Distância): indica o alcance máximo no qual o poder é efetivo.

As alucinações causadas por Linda Matthews [Alucinações Mentais 30, 50] afetavam a todas as pessoas em um raio de 40m, fazendo-as acreditar que o chão estava completamente desregulado, afetando o equilíbrio delas e a noção de gravidade, distância e profundidade. O pessoal do NORAD a chamava de Garota-Vertigem, pois era razoavelmente comum ver as vítimas de suas alucinações engasgarem e desmaiarem por causa dos efeitos especiais.

Clairaudiência

Características: NP, Alcance (x 100m).

É a capacidade do Personagem de escutar sons que estejam sendo emitidos em outro local. O Personagem escuta todos os sons de determinada sala ou área, mas não consegue enxergar o que está acontecendo.

Nível de Poder: testado contra NP de poderes de camuflagem, efeitos de proteção ou poderes de manipulação.

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

Clarividência

Características: NP, Alcance (x 100m).

A habilidade de enxergar regiões distantes. O Personagem consegue vislumbrar salas, pessoas e objetos que estejam distantes de onde ele estiver, separados por paredes ou incomunicáveis, apenas com a força do pensamento. Este poder não permite ao Personagem escutar nenhum som ou ruído no local escolhido; apenas imagens são recebidas.

Nível de Poder: testado contra NP de poderes de camuflagem, efeitos de proteção ou poderes de manipulação.

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

Comunicação com Animais

Características: NP, Alcance (x 50m), Quantidade.

O Personagem consegue se comunicar com animais. Quanto mais distante do homem (mamíferos, pássaros, répteis, anfíbios e peixes, nesta ordem), maior o grau de dificuldade de se realizar o contato.

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

Nível de Poder: testado contra NP de poderes de camuflagem, efeitos de proteção ou poderes de manipulação.

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

Quantidade (Multiplicador): determina a quantidade de animais que o Personagem consegue contactar ao mesmo tempo.

Susanne Werber [Comunicação com Animais - Pássaros, 20, 48] era conhecida como a Dama Canário. Ela conseguia contactar ao mesmo tempo até 32 pássaros dentro de um raio de 1600m.

Comunicação com Cibernéticos

Características: NP, Alcance (x 50m), Quantidade.

O herói consegue se comunicar com máquinas, computadores ou organismos cibernéticos, transmitindo-lhes ordens e obtendo informação armazenada. Também pode ser usado para comandar máquinas e equipamentos mecânicos à distância.

Nível de Poder: testado contra NP de poderes de camuflagem, efeitos de proteção ou poderes de manipulação. Também é testado contra sistemas de defesa e inteligências artificiais.

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

Quantidade (Multiplicador): a quantidade de computadores/máquinas que o Personagem consegue contactar ao mesmo tempo.

Conhecimento de Encarnações

Características: NP, NP2.

Este poder lida com o conhecimento das encarnações passadas de um determinado alvo, estudados pelo Personagem. O Mestre deve criar o passado de cada Personagem estudado pelo herói antes de determinar a dificuldade de cada Teste.

Recomendamos que este poder seja autorizado apenas para jogadores e Mestres experientes.

Nível de Poder: é testado cada vez que o Personagem vai "ler" as encarnações de um alvo. Cada encarnação passada representa um aumento de +6 na dificuldade (inicialmente 6). Assim sendo, para conhecer as três encarnações passadas de um alvo, o Personagem precisa vencer um Teste de NP vs. 24 (6+3x6).

Nível de Poder 2: a partir do primeiro Teste, o Personagem pode tentar acessar eventos mais detalhados dentro de uma encarnação específica da vítima. O segundo valor é utilizado para testar esta "sintonia fina" de informações. Informações simples, de conhecimento geral têm um NP de 12; quanto mais escondida e secreta a informação, maior o NP.

Julian Smart [Conhecimento de Encarnações 30, 36] está lendo a palma da mão de Margareth Orthiss. Ele deseja saber a razão pela qual a perna direita de Margareth dói inexplicavelmente.

O Mestre determina secretamente que a causa para isso está a duas encarnações de distância, então faz o Teste de Julian como sendo 30 vs. 18. Julian passa facilmente no Teste.

"O problema começou duas encarnações passadas, quando você era um marinheiro e vivia na cidade de Londres". Para conhecer detalhes, o Mestre testa secretamente o segundo valor do poder de Julian contra a dificuldade de obter a informação (24). Julian passa novamente no Teste e o Mestre revela a ele que a razão pela qual a perna de Margareth dói é que que ela havia assassinado outro marinheiro naquela encarnação a golpes, terminando de matá-lo covardemente com a própria perna que dói.

Dreno Mental

Características: NP, Dano, Alcance(x 5m).

Dreno Mental é o ataque mental baseado no escoamento do fluxo de pensamentos de uma vítima. Desta forma, ela fica completamente desorientada e desmaia por algumas rodadas.

Nível de Poder: testado contra a WILL da vítima ou contra qualquer poder de resistência que ela possua.

Dano: o dano é considerado "dano fictício", representado pela perda de memória e pela desorientação causada na vítima. O Mestre deve separar estes pontos de dano dos PVs do Personagem. Caso um ataque com *Dreno Mental* cause mais pontos de dano do que a vítima possui PVs (Pontos Heróicos, IP, armaduras e proteções físicas de qualquer tipo não contam), a vítima entra em choque e desmaia por 1d6 rodadas, recuperando a memória lentamente (recupera 1 "PV" por rodada até atingir o total de Pontos de Vida originais, quando sua memória é restaurada).

A critério do Mestre, ataques muito devastadores utilizando este poder são capazes de apagar pedaços da memória do alvo permanentemente, ou deixar resquícios posteriormente.

Alcance (Distância): indica o alcance máximo do poder. Valores menores que 12 indicam que o poder funciona somente através do toque.

Arthur [Dreno Mental 25, 32, 30] ataca um guarda de segurança em um prédio do governo. Ele faz seu ataque usando 25 vs. a WILL do guarda (10) e vence facilmente. Dreno Mental causa 5d6+1 pontos de dano: 27. Como o guarda possui 12 PVs, ele chega a -15 PVs teóricos e desmaia imediatamente, acordando somente 15 rodadas depois do ataque (aproximadamente dois minutos e meio depois), recuperando sua memória apenas depois de outros dois minutos).

Duplicação Mental

Características: NP, Multiplicador.

O Personagem consegue realizar múltiplas ações mentais ao mesmo tempo. Uma ação mental constitui ler um texto, estudar um mapa, fazer uma redação, jogar um jogo e qualquer coisa que não exija esforço físico. Também pode fazer mais Testes de PER enquanto estiver investigando uma cena de um crime ou mesmo conversar coerentemente com várias pessoas ao mesmo tempo sobre assuntos diferentes sem nunca perder os rumos nas conversas. Tarefas como leitura e compreensão de um texto podem ser aceleradas utilizando-se mais ações mentais por rodada.

Nível de Poder: testado contra NP de poderes de manipulação ou de controle mental.

Multiplicador: indica a quantidade de tarefas que o Personagem consegue realizar ao mesmo tempo (arredonde sempre para baixo). Para conseguir realizar duas ações independentes ao mesmo tempo, o mínimo de pontos investidos é de 24 pontos.

Dexter, o Gênio [Duplicação Mental 16, 37] conseguia ler três textos ao mesmo tempo em que ditava um relatório a uma secretária e jogava xadrez com duas outras pessoas na internet.

Empatia

Características: NP.

A capacidade de sentir o estado emocional de uma pessoa.

Nível de Poder: é testado contra a WILL da pessoa para sentir o estado emocional desta.

Espírito Livre

Características: NP, Possessão, Alcance (x 100m).

O espírito do Personagem está livre de seu corpo e pode abandoná-lo quando necessário. Este poder geralmente é confundido com um *Corpo-Alma*, pela diferença que no *Espírito Livre*, o espírito não está ligado ao corpo do Personagem através do cordão de prata. Para todos os efeitos de jogo, o espírito do Personagem se comporta como se fosse um espírito ou assombração verdadeiro, podendo inclusive habitar corpos ou simulá-los que estejam desocupados (desde que o Personagem saia como).

01-90	Não permite possesões.
91-00	Permite possesões.

Nível de Poder: testado contra NP de poderes de manipulação ou de controle mental.

Possessão (NP): normalmente zero, o Possessão só é usado quando o poder também permite a tomada de outros corpos. Neste caso, é testado contra a WIL das vítimas.

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

Invisibilidade Mental

Características: NP, Alcance (x 10m), Alvos.

A *Invisibilidade Mental* permite ao Personagem camuflar seus pensamentos de outro telepata, como se não estivesse presente no local. Uma sonda mental ou ataque telepático não funcionam se a vítima estiver invisível mentalmente.

Nível de Poder: testado contra o NP de poderes de manipulação mental ou poderes de detecção mental de qualquer tipo.

Alcance (Distância): indica o alcance máximo de seu poder.

Todos os alvos devem necessariamente estar dentro do alcance.

Alvos (Multiplicador): indica a quantidade de pessoas extras que o Personagem consegue camuflar ao mesmo tempo (arredondado para baixo). Valores até 17 indicam que ele consegue utilizar o poder de *Invisibilidade Mental* somente em si mesmo.

Línguas

Características: NP (x 2%), Quantidade.

É a habilidade de falar múltiplas línguas, seja de maneira artificial, seja entendendo seus interlocutores, seja absorvendo a linguagem de alguma maneira inexplicável. Não leva em consideração pessoas que aprenderam separadamente diversos idiomas em cursos ou escolas especiais.

Nível de Poder (x 2%): indica a pericia equivalente. Para cada ponto de NP, o Personagem tem 2% de pericia em TODAS as línguas que consegue compreender.

Quantidade (Multiplicador): indica a quantidade de línguas que o Personagem sabe falar além da própria língua natal. Valores até 18 indicam que o Personagem fala apenas uma língua.

Marston, o Meretrício [Línguas 18, 68] consegue falar fluentemente (36%) 322 línguas diferentes, mas sua favorita para singrar certamente é o francês.

Mediunidade

Características: NP, Alcance (x 5m).

O Personagem consegue se comunicar com espíritos, assombrações, fantasmas e outros tipos de seres espirituais. Pode ser usado para detectar a presença de espíritos e outras entidades de Spiritum dentro da área de efeito do poder.

Nível de Poder: testado contra a WIL de espíritos que não querem se comunicar, contra poderes de resistência, de detecção, camuflagem ou de proteção que envolvam espíritos.

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

Memória Total

Características: NP, PER, Duração (x 1 dia).

O Personagem possui um registro mental de absolutamente tudo o que viu, sentiu, ouviu e presenciou nos últimos dias. Placas de carro, registros, textos, fotos, detalhes, rostos... o herói é capaz de acessar sua memória como se fosse um filme registrado e lembrar-se de acontecimentos e fatos que aconteciam com ele recentemente.

Nível de Poder: testado contra NP de poderes de manipulação ou de controle mental.

PER (Atributo): a PER do Personagem em eventos antigos. É testado quando ele quer se lembrar de um detalhe específico em uma cena que presenciou (por exemplo, quantos botões tinham na camisa do vendedor de sapatos que o ajudou dois dias atrás).

Duração (Tempo): a quantidade de dias que o Personagem consegue se lembrar com perfeição das informações a que teve acesso.

Samuel Zhan [Memória Total 12, 14, 90] foi, sem dúvida nenhuma, o melhor arquiteta que o Serviço Secreto Americano já teve. Ele conseguia lembrar-se de qualquer assunto, comentado nos últimos onze anos. Foi realmente uma pena ter de exatidão quando ele se aposentou...

Porcognição

Características: NP, PER, Duração (x 1 dia).

A capacidade de "ler" o passado de um objeto, local ou pessoa apenas tocando-o por alguns momentos com suas mãos. Sensações e visões mais gerais são simples de serem conseguidas, mas para detalhes mais específicos, um Teste de PER do poder é necessário (ver abaixo a explicação).

Nível de Poder: testado contra NP de poderes de manipulação ou controle mental. Também utilizado contra rituais de proteção ou poderes de camuflagem aplicados nos objetos.

PER (Atributo): a Percognição do Personagem em eventos antigos. É testado quando ele quer se lembrar de um detalhe específico em uma cena que presenciou (por exemplo, qual a marca do cigarro que o assassino fumava enquanto matava aquela garçonne).

Duração (Tempo): a quantidade de dias que o Personagem consegue acessar no passado.

Madame Zilda [Porcognição 12, 15, 30] ajudava a polícia de São Francisco em investigações de assassinatos. Tendo objetos pertencentes à vítima, conseguia informações sobre seu último quarto dia de vida.

Precognição

Características: NP, PER, Duração (x 1 dia).

OBS.: este poder é um peso-pesado e deve ser autorizado com muita cautela pelo Mestre. *Você foi avisado!*

É a capacidade de enxergar detalhes de um futuro distante. O Personagem consegue vislumbrar eventos e fatos que ainda não ocorreram em seu tempo. Muitas vezes, a previsão do futuro engloba apenas aspectos mais prováveis que ocorrerão se o fluxo temporal continuar sem modificações. Qualquer ação por parte dos Personagens ou dos NPCs pode alterar o futuro que o herói previu a qualquer momento... ou não...

Nível de Poder: testado contra NP de poderes de manipulação ou controle mental. Também utilizado contra rituais de proteção, barreiras temporais ou semelhantes.

PER (Atributo): a Percepção do Personagem ao usar o poder. Deve ser sempre testada para dar ao Personagem detalhes sobre eventos específicos no futuro. Quanto melhor o Teste, maior a quantidade de detalhes que o Mestre deve passar ao Jogador.

Duração (Tempo): a quantidade de dias que o Personagem consegue acessar no futuro.

Rajada Mental

Características: NP, Dano, Alcance (x 5m), Alvos.

Rajada Mental é o poder de ataque baseado em telepatia. O Personagem faz um ataque mental contra um alvo, causando-lhe dano com o poder de sua mente. A grande maioria dos ataques mentais causa apenas um tremendo mal-estar na vítima, fazendo com que ela desmaie por algum tempo, mas existem telepatas capazes de causar dano real no cérebro do seu oponente.

01-70	Dano Mental.
71-90	Dano Físico Real.
91-00	Ambos (à escolha do telepata).

Nível de Poder: testado contra a WILL do alvo para ver se o ataque foi bem sucedido.

Dano: dano causado pela rajada mental. O dano mental ignora qualquer tipo de proteção física como IP, armaduras e afins. Se causar mais pontos de dano do que a vítima possui PVs, ela cai inconsciente por algumas rodadas. Caso o telepata consiga causar dano real, a vítima recebe os pontos de dano causados pela *Rajada Mental* nos seus Pontos de Vida normalmente, podendo até vir a morrer em decorrência do ataque.

Alcance (Distância): alcance máximo do poder.

Alvos (Multiplicador): quantidade de pessoas além da primeira vítima que o Personagem consegue atacar ao mesmo tempo, podendo dividir o dano causado entre as vítimas. Valores abaixo de 18 indicam que o Personagem consegue atacar apenas **um** alvo por rodada.

Sylvia [Rajada Mental 16, 16, 20, 36] consegue atacar até 2 vítimas simultaneamente, causando 2d6+2 pontos de dano por ataque (que podem ser divididos entre elas da maneira como Sylvia desejar) a uma distância de até 40m.

Sentidos Cósmicos

Características: NP, PER

OBS.: este poder é um peso-pesado e deve ser autorizado com muita cautela pelo Mestre. *Você foi avisado!*

O Personagem possui seu consciente em comunicação direta com o cosmos, absorvendo toda uma realidade de informações a cada momento.

Nível de Poder: testado contra NP de poderes de manipulação ou controle mental. Também utilizado contra rituais de proteção, barreiras mentais ou semelhantes. Indica o quanto de acesso às informações do cosmo o Personagem possui.

PER: é a capacidade do Personagem de filtrar as centenas de milhares de informações que ele recebe a cada rodada em busca das informações relevantes para aquilo que ele deseja.

John Doe [Sentidos Cósmicos 90, 24] sabe absolutamente tudo sobre tudo que lá para se saber na Terra. Da quantidade de gomos em uma bola de golfe às datas importantes das batalhas entre os cruzados e os muçulmanos no século XIV. A única coisa que ele não sabe é quem ele é ou de onde veio...

Sentidos Remotos

Características: NP, Alcance (x 10m).

O Personagem é capaz de utilizar os outros sentidos que não sejam a visão e a audição (que já são cobertos nos poderes *Clarividência* e *Clairaudiência*) à distância. O Personagem pode utilizar este poder para sentir o gosto de algum objeto ou alimento à distância, saber a temperatura ou a superfície de um painel que está longe ou sentir o cheiro de um local distante.

01-30	Olfato.
31-60	Paladar.
61-90	Tato.
91-00	Todos os três.

Nível de Poder: testado contra NP de poderes de manipulação ou controle mental.

Alcance (Distância): alcance máximo do poder.

Sonda Mental

Características: NP, Alcance (x 5m).

O Personagem é capaz de sondar mentalmente uma região em busca de pessoas, animais ou qualquer criatura que tenha atividade cerebral. Funciona como um radar, só que fornece ao herói detalhes sobre os alvos como idade aproximada, sexo, estado físico e emoções primárias de todos dentro de uma área.

Nível de Poder: testado contra NP de poderes de manipulação ou controle mental. Cada uma das vítimas que estiver dentro da área de efeito pode fazer um Teste de WILL vs. a NP da *Sonda Mental* para tentar esconder seus pensamentos.

Alcance (Distância): alcance máximo do poder. Todas as pessoas dentro da área de efeito podem ser sondadas.

Telecinésia

Características: NP, DEX, FR, Alcance (x 5m).

É a capacidade de movimentar objetos através da força do pensamento. Um dos poderes mais conhecidos e respeitados pelos estudiosos dos super-heróis e suas capacidades.

A *Telecinésia* é uma força invisível que pode ser utilizada para dar golpes em um oponente (utilizando a perícia *Briga* do herói) e causando dano de 1d6+bônus de FR, para empurrar objetos, arremessá-los ou simplesmente manipulá-los como se fosse uma força invisível.

Nível de Poder: testado contra outros poderes mentais, contra forças telecinéticas de outros combatentes, contra poderes de dominação mental e outros. Também é utilizado em Testes para verificar se o Personagem consegue manter várias ações ao mesmo tempo.

DEX (Atributo): indica a Destreza que o Personagem consegue manipular mentalmente os objetos. Destrezas muito baixas indicam poderes telecinéticos brutos, capazes apenas de empurrar ou golpear oponentes de maneira brusca.

FR (Atributo): a Força que a *Telecinésia* possui para Testes, a capacidade de movimentação de objetos ou de empurrar cargas. Também é testada contra a FR de Personagens em disputas.

Alcance (Distância): alcance máximo do poder. Se o valor do alcance for menor do que 6, diz-se que o Personagem possui *Telecinésia Tátil*, ou seja, acessada apenas através do toque de alguma parte de seu corpo.

Alkutar Alled [Telecinésia 12, 12, 30, 18] descobriu a existência de seus poderes mentais na adolescência, durante uma briga com um colega de classe que terminou com o oponente sendo arremessado pela janela do terceiro andar do prédio pela força telecinética de Alled. Mais tarde, foi recrutado pelo SNS como agente de campo. Alkutar é capaz de levantar até 800Kg com a força do pensamento e controlar este peso com Destreza média. Seus poderes funcionam até 5m de distância, o que significa que ele precisa estar bem próximo de seus alvos para conseguir ativar seu poder.

Thizzbull [Telecinésia 15, 18, 5, 50] possui uma Telecinésia muito peculiar. Apesar de não conseguir carregar muito peso (ele consegue manipular apenas 22Kg, seu poder atua com precisão cirúrgica e até 200m de distância).

Emmanuel Campos possui Telecinésia Tátil [Telecinésia 14, 14, 42, 0] e utiliza seu poder através de suas mãos. Quando toca alguma superfície, Campos consegue controlar mentalmente até 1,6 toneladas, mais do que suficiente para tombar veículos ou rasgar portas de metal como se fossem de papel.

William Pettersen, codinome Explosão [Telecinésia 16, 0, 34, 0] possui um tipo especial de Telecinésia chamada "Telecinésia de Explosão". William apenas encosta as mãos sobre algum objeto (de até 635Kg) e se concentra por um segundo antes de mandar o objeto pelos ares, arremessando-o contra seus oponentes, rachando-o ou mesmo estilhaçando-o completamente. Quando encosta as mãos sobre um oponente, pode causar até 5d6+2 pontos de dano pelas explosões telecinéticas. Contudo, é totalmente incapaz de qualquer tipo de controle de precisão de suas rajadas telecinéticas.

Telelocalização

Características: NP, Alcance (x 1Km), Alvos.

A habilidade incomum de localizar um alvo através de telepatia, sentindo a presença das pessoas e criaturas através de suas ondas mentais. Não funciona contra robôs, mortos-vivos e construtos de qualquer tipo.

O Personagem precisa primeiro ter algum tipo de contato com a vítima, para que possa "ler" sua assinatura mental (através de um Teste de NP vs. WILL) e mais tarde possa ser capaz de rastreá-la através da *Telelocalização*. É **impossível** rastrear alguém desconhecido.

Nível de Poder: é testado contra poderes de camuflagem, invisibilidade mental ou contra a WILL das vítimas para verificar se o Personagem conseguiu detectá-los ou não.

Alcance (Distância): é um raio de ação centrado no Personagem. Ele consegue sentir a presença do alvo escolhido se o alvo estiver dentro do alcance de seus poderes e o Teste de NP vs. WILL (ou outro poder equivalente) for um sucesso.

Alvos (Multiplicador): indica quantas pessoas o Personagem é capaz de detectar simultaneamente, além da primeira. Arredondado os valores para baixo: um segundo alvo funciona a partir de 18 e assim por diante.

Susanne Brown é conhecida como Fox Hunter no MI-6. Ela possui poderes mentais [Telelocalização 16, 0, 40] capazes de rastrear uma vítima que esteja dentro de um raio de 12Km, desde que já tenha tido algum contato pessoal com seu alvo.

Madame Brigitte é uma das telepatas que mais me assustaram nesses vinte e oito anos de profissão [Telelocalização 20, 0, 96; Clarividência 20, 12]. Ela era capaz de localizar um de seus agentes ou contatos em QUALQUER lugar do planeta e usar sua Clarividência assimilada para enxergar o número de telefone mais próximo do indivíduo quando precisava falar com alguém!

Telepatia

Características: NP, Alcance (x 100m), Alvos.

A capacidade de conversar com outras pessoas utilizando apenas o contato entre as mentes. O Personagem pode projetar seus pensamentos dentro da mente de outra pessoa e ler os pensamentos superficiais dela (aqueles que ela "quer" transmitir). Qualquer tentativa de "roubar" informações da mente de uma pessoa dá direito a ela fazer um Teste de WILL vs. NP para resistir.

Nível de Poder: usado em disputas entre telepatas, para proteger os próprios pensamentos ou de outras pessoas ou contra a mente de outras pessoas para descobrir segredos escondidos.

Alcance (Distância): é o raio de ação do poder, centrado no Personagem. Ele consegue contactar qualquer pessoa que estiver dentro de sua área de alcance.

Alvos (Multiplicador): indica quantas pessoas o Personagem é capaz de se comunicar simultaneamente, além da primeira (arredonde os valores para baixo). Uma vez acessados, o telepata consegue até mesmo fazer uma conexão entre várias pessoas ao mesmo tempo.

Larissa e Lorelei são duas irmãs telepáticas [Telepatia 30, 18, 10 - entre elas 50] que conseguem se comunicar através de pensamento com qualquer pessoa que estiver dentro de um raio de 40m de uma delas. Entre as gêmeas, a telepática funciona até 4Km de distância.

Edgard "Niz Eddie" [Telepatia 20, 46, 30] é conhecido como um dos maiores estrategistas de combate que o serviço militar sul-africano já teve. Com seus poderes de Telepatia e Clarividência associados, Eddie era capaz de conectar a mente de até vinte e seis pessoas ao mesmo tempo, criando imagens, sons e detalhes compartilhados que faziam de sua time de fuzileiros uma das melhores equipes que o mundo já viu.

Viagem em Sonhos

Características: NP, Influência, Alvos.

O Personagem é capaz de invadir os sonhos e outras pessoas e até mesmo manipulá-los da maneira que desejar. A maioria dos viajantes de sonho consegue invadir outras mentes apenas enquanto está dormindo e sonhando também.

01-70 Apenas enquanto está dormindo, também.

71-00 Pode invadir mesmo estando acordado.

Nível de Poder: usado em disputas entre telepatas, para proteger os próprios pensamentos ou de outras pessoas ou contra a mente de outras pessoas para descobrir segredos escondidos.

Influência: indica a quantidade de manipulação, efeitos e objetos que o Personagem consegue manipular dentro do sonho de suas vítimas. Quanto maior a influência, mais profundas e detalhadas serão as mudanças que o Personagem é capaz de efetuar no ambiente de sonho de seu alvo.

Alvos (Multiplicador): indica quantas pessoas o Personagem é capaz de levar com ele ou afetar simultaneamente, além da primeira (arredonde os valores para baixo).

Vontade de Ferro

Características: NP, PV's, Alvos.

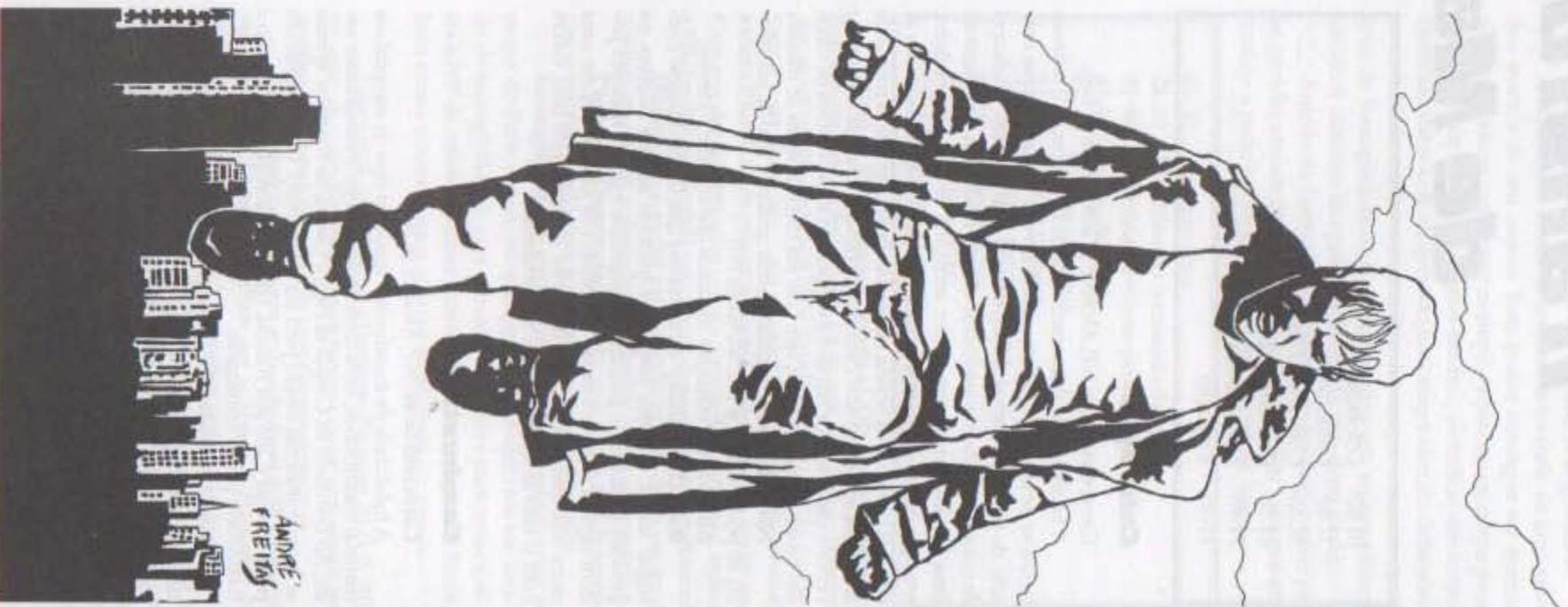
Funciona como um "campo de força" mental que é usado para resistir a ataques como *Rajada Mental*, *Sonda Mental*, *Dreno* e outros tipos de ataques telecinéticos e telepáticos.

A *Vontade de Ferro* fornece ao Personagem (ou a seus protegidos) uma barreira mental contra qualquer tipo de poder invasivo ou destrutivo.

Nível de Poder: testado contra poderes de dominação ou controle de poderes. F, contra o NP que um inimigo testará seus poderes para tentar neutralizar a *Vontade de Ferro* de um Personagem, desde que tenha alguma maneira de afetar diretamente a origem dos poderes mentais de outra pessoa. Caso contrário, terá de passar através da barreira formada pela *Vontade de Ferro*.

PVs (PV's): a quantidade de "Pontos de Vida" que o escudo mental pode agüentar por rodada.

Alvos (Multiplicador): indica quantas pessoas o Personagem é capaz de proteger simultaneamente. Arredonde os valores para baixo: valores abaixo de 24 indicam que o telepata consegue proteger apenas a si próprio.



Transformação de Matéria

01-30	Coloração.
31-50	Combustão.
51-60	Conversão Elemental.
61-70	Conversão Molecular.
71-80	Desintegração.
81-00	Ionização.

Coloração

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

A habilidade de alterar mentalmente a frequência de reflexão luminosa de um corpo. Muitos acreditam que se trata de uma variação do poder de *Control de Luz*, embora mais limitada. Mudanças de coloração incluem transformar objetos sólidos em transparentes (mas não invisíveis) sem perder nenhuma de suas propriedades, enxergar dentro de objetos fechados ou carnas seladas, modificar as cores da pele de uma pessoa ou mesmo fazer com que as roupas de um agente se tornem uma camuflagem perfeita. Pode-se embanhar e confundir a visão de um alvo modificando todas as cores de todos os objetos próximos a eles, sem falar em cores de sinais de trânsito.

Nível de Poder: testado contra qualquer tipo de resistência ao poder como WILL ou outro NP.

Alcance (Distância): distância que o poder é efetivo.

Raio (Distância): área máxima que o Personagem consegue afetar. Valores pequenos indicam apenas objetos ou pessoas próximas e pequenas, enquanto valores maiores podem significar transformar um prédio de escombros em uma caixa transparente! A área de efeito compreende uma esfera com o raio determinado na Superatela.

Combustão

Características: NP, Alcance (x 5m).

A habilidade de transformar qualquer tipo de material em material combustível, bem como colocar fogo mentalmente neles. Ao contrário da *Correção de Fogo*, a *Combustão* funciona apenas se houver material sólido para ser convertido. O dano causado pelas chamas é 2d6 por rodada, apenas a extensão do incêndio é controlado pelo Personagem.

Nível de Poder: é testado contra qualquer tipo de poder de resistência, manipulação ou controle de poderes, bem como contra qualquer tipo de poder que cancele o efeito da transformação em material combustível.

Alcance (Distância): é o alcance do poder, centrado no Personagem. Ele consegue transformar em combustível qualquer material que estiver dentro do raio de ação de seus poderes.

Conversão Elemental

Características: NP, Quantidade (x 10g).

O Personagem é capaz de converter qualquer tipo de elemento em outro, apenas restringindo as combinações entre os elétrons, prótons e nêutrons dos átomos escolhidos.

01-90	Temporária.
91-00	Permanente.

O Personagem pode transformar um elemento em outro como um verdadeiro Mágico. Chumbo em ouro é uma realidade que pode ser facilmente conseguida... por alguns minutos. Todas as transformações duram uma cena (2d6 rodadas), a menos que eles sejam capazes de transformações permanentes. O Personagem pode apenas transformar um elemento em outro, sem criar misturas ou compostos.

OBS: este é um poder peso-pesado que pode desbalancear sua campanha nas mãos erradas. *Você foi avisado!*

Para facilitar a vida do jogador, o Mestre pode autorizar o uso deste poder desde que o Personagem tenha também o aprimoramento negativo *Limitação do Poder*.

Nível de Poder: é testado contra poderes que visam impedir a *Transformação Elemental*, controlar a transformação de algum objeto ou mesmo reverter algum efeito.

Quantidade (Carregar): quantidade de material que pode ser convertido a cada uso do poder.

Conversão Molecular

Características: NP, Quantidade (x 10g).

Semelhante à *Conversão Elemental*, mas o Personagem é capaz de converter qualquer composto em outro composto. Ao invés de transformar apenas chumbo em ouro, o Personagem consegue converter água do mar em atmosfera respirável ou papel em compostos metálicos. Pode até mesmo transformar Coca-Cola em Pepsi se desejar.

01-90	Temporária.
91-00	Permanente.

OBS: se o poder acima já era um peso-pesado, nós nem precisamos avisar a respeito deste aqui... mas avisaremos assim mesmo: *este é um poder que pode acabar com sua campanha*.

Para facilitar a vida do jogador, o Mestre pode autorizar o uso deste poder desde que o Personagem tenha também o aprimoramento negativo *Limitação do Poder*.

Nível de Poder: é testado contra poderes que visam impedir a *Transformação Molecular*, controlar a transformação de algum objeto ou mesmo reverter algum efeito.

Quantidade (Carregar): quantidade de material que pode ser convertido a cada uso do poder.

Dizem que existiu certa vez uma agente secreta de uma agência governamental chamada "the Paper" [Transformação Molecular 30, 50], capaz de transformar papel em aço com um simples toque. Aliado a uma espécie de Telecinésia Tátil, "the Paper" foi uma das mais perigosas e mortais agentes da qual já ouvi falar, embora nunca tenha tido nenhum tipo de contato com ela ou mesmo pudesse comprovar que sua existência seja mesmo verdadeira.

Desintegração

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

O poder maravilhoso de reduzir um oponente à partículas elementares. Alguns cientistas especulam que o poder de *Desintegração* seja capaz de desamarrar o campo intrínseco que segura as moléculas de um objeto ou criatura unidas, fazendo com que os átomos do alvo se espalhem.

- | | |
|-------|-------------------------------------|
| 01-70 | Afeta apenas materiais inorgânicos. |
| 71-00 | Afeta qualquer tipo de material. |

OBS: este é um poder peso-pesado que pode desbalancear sua campanha nas mãos erradas. **Você foi avisado!**

Nível de Poder: testado contra a CON do alvo para verificar se a estrutura molecular dele foi afetada. Caso o primeiro Teste seja um sucesso, a vítima recebe o dano total do poder e o atacante pode jogar um segundo Teste contra a CON da vítima, desta vez para verificar se conseguiu desamarrar o campo intrínseco e desintegrá-la. Caso os dois Testes sejam um sucesso, o alvo (ou parte dele) é desintegrado. Caso o dano feito pelo ataque não seja suficiente para matar um alvo, apenas partes dele podem vir a ser desintegradas (o Mestre tem a palavra final em qualquer caso).

Dano: o máximo de dano que um Personagem consegue causar a uma pessoa ou objeto com *Desintegração*.

Alcance (Distância): indica a distância máxima que o Personagem consegue lançar seus raios desintegradores. Os raios viajam em linha reta, podendo ser interceptados por qualquer tipo de objeto ou barreira colocada entre o Personagem e seu alvo.

Ivanna Emmerick [Desintegração 20, 36, 36] é capaz de disparar um raio esverdeado e muito brilhante das palmas de suas mãos, capaz de desintegrar qualquer tipo de material inorgânico, desde telefones celulares até postes de concreto. Os agentes do NORAD a descobriram após Ivanna ter desintegrado metade de um Ford Mondeo durante uma discussão de trânsito e a levaram sob custódia para o Departamento de Defesa.

*Odin Stephanos [Desintegração 16, 30, 0] é capaz de dissolver qualquer tipo de material (incluindo pessoas) apenas segurando-as fortemente em suas mãos. Qualquer pessoa presa pelas mãos de Odin recebe 5d6 pontos de dano por rodada por *Desintegração*.*

Ionização

Características: NP, Dano, Proteção, Intangibilidade.

A capacidade de alterar levemente o estado de ionização dos átomos de um objeto. Este poder consegue ter muitas funções práticas, como por exemplo, aquecer um corpo para protegê-lo de ataques baseados em frio, eletrificar um corpo causando dano a ele ou gerando um campo elétrico defensivo ao redor dele e até mesmo deixar um corpo com um certo grau de intangibilidade. Curtos-circuitos em equipamentos elétricos também são possibilidades do uso deste poder.

Através da *Ionização*, o Personagem consegue subir pelas paredes através de eletricidade estática, "colar" objetos utilizando a polarização de seus átomos e outros feitos.

- | | |
|-------|-------------------------------|
| 01-20 | Aquecimento. |
| 21-30 | Eletificação (causando dano). |
| 31-40 | Eletificação (como proteção). |
| 41-50 | Intangibilidade. |
| 51-60 | Curtos-circuitos. |
| 61-70 | Escalar paredes. |
| 71-80 | Grudar objetos. |
| 81-90 | Dois poderes. |
| 91-95 | Três poderes. |
| 96-00 | Quatro poderes. |

Nível de Poder: testado contra a CON do alvo para verificar se a estrutura molecular dele foi afetada. Em caso de poderes que causem curto-circuito, o NP é testado contra o NP do equipamento a ser destruído. Caso o poder permita escalar paredes, indica a FR necessária para se arrancar o Personagem de seu apoio. Caso o poder permita colar objetos através de polarização, indica a FR que deve ser testada caso algum dos alvos deseje se libertar.

Dano: caso o poder cause algum tipo de dano em uma criatura ou objeto, o dano deve ser listado nessa característica.

Proteção (Dano): caso o poder gere algum tipo de proteção, o valor adequado deve ser anotado nessa característica.

Intangibilidade: caso o poder permita transformar o corpo do Personagem ou qualquer outro objeto em um estado de intangibilidade, essa característica serve para testar contra a NP de outros poderes como barreiras, campos de força, bem como contra outros objetos intangíveis ou astrais.

Elias Green, conhecido como o Fantasma [Ionização 20, 0, 0, 20] era capaz de escalar paredes, atravessar paredes e causar curto-circuito em qualquer tipo de material elétrico ou eletrônico que atravessasse.

Foi um grande ladrão de bancos no final da década de 80 e nunca foi pego pela polícia. Entrou em confronto com os homens do Esquadrão de Pesquisas Paranormais três vezes mas conseguiu escapar em todas as vezes. Sua carreira de crimes foi prejudicada durante seu último encontro com o EPP, quando uma bala ficou alojada próxima ao seu pulmão. Elias era incapaz de ionizar o material que estava preso em seu corpo, o que deixava a bala sempre sólida mas, ao mesmo tempo, continuava presa em seu corpo e lhe causava extrema agonia caso tentasse atravessar qualquer tipo de parede e movesse a bala de lugar.

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 herói de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de um prédio para outro, ser arrastado por um cavalo, 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. Porém, isso impedia os Mestres de jogarem Campanhas de Ação e Aventura. Como fazer vingadores mascarados enfrentarem grupos de bandidos, se apenas um ou dois tiros dos vilões fariam com que os entrepídeos heróis morressem em um beco escuro?

Um sistema realista de dano não permite que Personagens saltem do telhado de prédios, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isso...

Para resolver esse problema, criamos 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 herói com 30 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê. Cabe ao Mestre dosar a quantidade de Pontos Heróicos em sua Campanha, limitando o número máximo de PH por nível.

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, alveja por quatro metralhadoras, recebe flechadas ou outros atos dignos de um herói).

O uso de Pontos Heróicos não é considerado como 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, esses pontos NÃO poderão ser usados. 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.

Simon Lomak é um herói treinado no uso técnicas de combate corporal (artes marciais) e armado. Sua tarefa é proteger uma testemunha durante uma operação de resgate de um grupo de prisioneiros. A missão exige que todos sejam resgatados ilesos.

Infelizmente o alarme do campo de detenção foi disparado e um grupo de guardas aproxima-se. Simon está armado com uma metralhadora e sabe que seus companheiros não chegarão a tempo de ajudá-lo. Ele se esconde com a jovem atrás de um armário e espera pela chegada dos oponentes. Para sua surpresa, uma granada de mão chega antes deles.

Simon não tem dúvidas: abraça a jovem e se joga no chão. Os móveis da sala oferecem proteção apenas parcial, e a explosão da granada é reduzido a "apenas" 8 pontos de dano. Simon usa seus 5 Pontos Heróicos e reduz o dano a 3. Foi por pouco...

Sempre é permitido usar menos Pontos Heróicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for "anulado" pelo uso dos Pontos Heróicos será contado como dano normal.

Quando usar e quando não usar

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma Campanha. Existem Mestres que gostam de Campanhas de Ação e Mestres que gostam de Campanhas de Terror e Suspense. No caso de SUPERS, por ser um ambiente de extrema aventura, aconselhamos o uso dos Pontos Heróicos.

O uso de Pontos Heróicos diminui o fator "medo", pois os Personagens tornam-se muito mais resistentes aos ataques e, por consequência, mais valentes. Cabe ao Mestre e aos Jogadores escolherem que tipo de Campanha preferem jogar.

Isso é uma característica da Campanha. Significa que, uma vez que o Mestre decidir pelo uso (ou pelo não uso) de Pontos Heróicos, assim devem ser criados e mantidos todos os Personagens, heróis ou vilões.

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 se evitar distorções e abusos das regras.

Recuperando Pontos Heróicos

Um Personagem recupera diariamente 1 Ponto Heróico por ponto que gastou no aprimoramento Pontos Heróicos. Essa recuperação é independente da recuperação de PVs.

Além disso, existem poderes que conferem Pontos Heróicos temporários aos Personagens (*Berserker*, por exemplo), além de objetos mágicos e coisas do gênero.

Simulando 1d100 com 3d6

Caso você não disponha de dados de dez faces ou relógio com cronômetro, pode utilizar três dados comuns de seis lados para simular 1d100. Você precisa de um dado de cor ou tamanho diferente, que será chamado de **Dado de Controle**. Depois de definido, basta jogar os três dados e comparar o resultado na tabela abaixo. Os dois dados comuns marcam a linha e a coluna (não importa a ordem!) e o dado de controle marca o valor exato em porcentagem.

Ex. Você rola 3, 4 e 5. O resultado na tabela é **40**; você rola 1, 5 e 4 e o resultado é **45**; você rola 2, 5 e 1 e o resultado na tabela é **48**. Caso o resultado seja um X, jogue novamente.

	1	2	3	4	5	6
1	01 02 03 04 05 X	06 07 08 09 10 11	12 13 14 15 16 17	24 25 26 27 28 29	42 43 44 45 46 47	66 67 68 69 70 71
2	06 07 08 09 10 11	01 02 03 04 05 X	18 19 20 21 22 23	30 31 32 33 34 35	48 49 50 51 52 53	72 73 74 75 76 77
3	12 13 14 15 16 17	18 19 20 21 22 23	X X X X X X	36 37 38 39 40 41	54 55 56 57 58 59	78 79 80 81 82 83
4	24 25 26 27 28 29	30 31 32 33 34 35	36 37 38 39 40 41	X X X X X X	60 61 62 63 64 65	84 85 86 87 88 89
5	42 43 44 45 46 47	48 49 50 51 52 53	54 55 56 57 58 59	60 61 62 63 64 65	96 97 98 99 00 X	90 91 92 93 94 95
6	66 67 68 69 70 71	72 73 74 75 76 77	78 79 80 81 82 83	84 85 86 87 88 89	90 91 92 93 94 95	96 97 98 99 00 X

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 prova 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 so-

mados/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 Alecsunder 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 Alecsunder 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 $48 / 2 = 24$. A situação agora é muito mais complicada para Márcio.

OBS: 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 Alecsunder tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste. O valor agora fica $12 \times 4 = 48$, mas com a penalidade, o valor final é 38.

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 o carregar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se, por exemplo, o peso a ser levantado 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 mobília. 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, Jannis, 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																											
Passivo		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27							
	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	95	-	-	-	-	-	-
	20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
	21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
	22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
	23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
	24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
	25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	27	-	-	-	-	Fracasso Automático							-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	
	28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65

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 estrangulamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, distrações, Magias de controle ou psíquicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Nancy Bass está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de suas poderes arcanos e cria um hindalho de poder que agarrar Nancy e começa a esmagá-la. Nancy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o hindalho provoca.

Edvard Inner está enfrentado um demônio que tem poderes mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seu pai com o objetivo de distrair a atenção de Inner. Edvard tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Joãoannes, um mago Vespertino, conjura uma bola de fogo sobre um investigador de polícia que o persegue. 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 reconhece da mesma forma que os demais, com uma vantagem não é preciso fazer conta. O valor de Teste será ICIAL 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 1 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 modificadores que somem/ subtraem ou dividem/multiplicam o valor de Teste.

Clara está preparando um jantar com a Perícia Culinhária. Como se trata de um prato complexo que ela nunca preparou, o Mestre considera a habilidade Digital Clara tem (Culinhária 28), mas com o modificador, suas chances serão apenas 14%.

Marcelo é uma pintora de talento (Artes - Pintura 45). Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Marcelo terá tempo de sobra para pintar 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.

Airon e Alain estão realizando uma corrida de carro. Airon tem (Condução - Automotriz 40) e Alain tem (Condução - Automotriz 30). Assumindo Airon/Alain 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 ao mesmo.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, prevaleça da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Marta, um membro da Ordem de Knighth, está sendo torturado por um clérigo de Tenebra. O clérigo possui Tortura 40% e Marta possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, subtraindo a tortura, o clérigo possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marta.

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, todos os quatro ânses 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 demonstrarem demais, o Mestre deve assumir que eles não fazem 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 eles suas decisões.

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 ideia, 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.



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.

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. 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.

OBS.: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O **índice de proteção** existe para representar algum tipo de proteção contra dano. 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!

Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas as 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.

Combate Desarmado

Também conhecido como **Briga** ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de se 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 Arythiane. 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 Arythiane 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 só 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, o que se chama em termos militares de "fogo amigo"). Proceda o cálculo do dano.

No desembarque das tropas americanas na Normandia, quando os barcos-transportes abriam as portas, os soldados nazistas dispararam suas MG3 contra as tropas.

Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralhadora 33]. Como estava mirando, faz um Teste Fácil e joga 10 Ataques (1,1,3,3,4,5,7,7,9). 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 consequência 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 encerra 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 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.

Mary fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco. Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em Carga. Mary 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 Mary não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sandra e Mary fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A ideia 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 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 *snipers* 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 [rifle 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 frequência 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, **divida o resultado por 2** (arredondando para cima), o que torna esse tipo de ação muito complicado.

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%].

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 Michael 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.

Regras Especiais

Paralisa

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 mantê-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, embaixo d'água ou sendo sufocado. 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 encande-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas imbuído. 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 salto (queda intencional) 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 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Joe salta 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. Além disso, ainda podem aplicados por ingestão, inalação, injeção ou absorção cutânea (pele) 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. Para venenos muito efetivos, pode ser aplicada uma penalidade no Teste, mas ele jamais deve deixar de existir.

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 para seu Personagem. 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 muito alto, ou uma flecha certa no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se invernos situações extremas como essas, não é recomendado obrigá os jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. É o que se chama de morte inevitável.

Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é muito frutuante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e seu nível do aprimoramento Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos (danos críticos). Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa, mesmo que ele seja capaz de recuperar os PVs muito mais rapidamente do que o dano crítico.

Alguns Rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente de seus ferimentos. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

Morrendo

Apesar de todos os esforços possíveis, 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!

Caso o Mestre esteja rolando uma Campanha de HQs e não queira uma carnificina, então ele pode decidir que, quando o Personagem chega a zero PVs ele desmaia e acorda algumas horas depois, com 1 PV e completamente debilitado. A morte de algum Personagem só acontecerá em algum evento épico, extremamente necessário para a Campanha.

E mesmo assim, nada garante que o herói ou vilão não voltará depois de um tempo, com alguma explicação sobre como conseguiu se salvar da morte certa...

Experiência

Dos outros quatro Personagens da Campanha, dois foram destruídos pela Liga do Mal, um ficou louco e o último acabou perdendo seus poderes para sempre.

Em um RPG superheróis, sobreviver a uma aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente a sua fraqueza, bandidos, vilões e chefões do crime e que conseguiram resolver uma aventura (ou parte dela, ou saíram vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas aventuras.

Esse sistema é chamado de **Experiência**. Personagens que sobrevivem a muitas aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam as artimanhas de muitos vilões perigosos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma aventura ou conjunto de aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada **Aventura** (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

- 1- O Jogador fez um bom *Roleplay*?
- 2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
- 3- Os objetivos da Aventura foram atingidos?
- 4- O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
- 5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência.

Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0 (embora nós sugerimos que, se algum Jogador levar nota 0 em todos os quesitos, deva ser expulso sumariamente do grupo).

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas, a menos que o jogador realmente a mereça. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela ao lado), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (atributos, aprimoramentos, perícias...) apresentados na mesma tabela.

Nível

Nível é um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes. Como os Personagens em SUPERS.

O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15º nível. Níveis acima do 15º são possíveis apenas para os maiores heróis de todos os tempos, que tiveram décadas de treinamento e combate ao crime. Apenas lendas como Capitão América e Batman se encaixam nestes padrões.

Ao passar de nível, o Personagem ganha:

- 1 ponto de Atributo,
- 1 PV,
- 1 PH para cada ponto de aprimoramento *Pontos Heróicos*,
- 25 pontos de Perícias,
- 5 pontos de poder,
- 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 que eu ganho com isto?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador **NÃO** pode aumentar um Atributo **duas vezes consecutivas**.

Pontos de Atributos alocados dessa maneira aumentam tanto na Forma Humana quanto na Forma Demoníaca. Bônus decorrentes de poderes demoníacos não são influenciados.

*Josh decidiu aumentar a Agilidade de seu Personagem para 19. Assim, quando seu Personagem passar novamente de nível, ele **não** poderá usar o ponto extra de Atributos para elevar a Agilidade de novo.*

Pontos de Vida

Para cada nível, o Personagem ganha 1 PV.

Pontos Heróicos

Para cada nível, o Personagem ganha tantos Pontos Heróicos quanto os que gastou no aprimoramento *Pontos Heróicos*.

Josh tem o aprimoramento Pontos Heróicos 2. Ele passou do 3º para o 4º nível. Assim, seus Pontos Heróicos passam de 6 para 8. Seus Pontos de Vida também aumentam de 15 para 16.

Pontos de Perícia

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos.

O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por perícia escolhida. Caso seja uma perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar 10 pontos para comprá-la (ficando com os 10% nela).

Pontos de Poder

Para cada nível, o Personagem ganha 5 pontos de poder para gastar. Ele pode gastar em poderes que já tenha, desde que não ultrapasse o máximo de 2 pontos por característica de poder.

Para comprar um poder novo, são necessárias duas coisas:

- 1) autorização do Mestre.
- 2) uma explicação muito boa.

Um jogador pode comprar um novo poder aumentando seu aprimoramento *Superpoderes*, sempre gastando os pontos adicionais em novos poderes. Os pontos de poder ganhos assim não podem ser gastos em poderes que o Jogador já tinha.

Josh tem Desintegração [20, 18, 12]. Ao passar de nível, o Jogador de Josh decide distribuir os 5 pontos assim: Desintegração [22, 19, 14]. Pode parecer algo sem importância, mas agora a Desintegração não funciona apenas ao toque, mas a uma distância de até 63cm.

Andrew tem os poderes [Bolhas 20, 20, 10] e [Detectar Psíquico 25, 25] adquiridos com o aprimoramento Superpoderes 1. Ao passar de nível o Jogador gasta um ponto de aprimoramento para aumentar Superpoderes de 1 para 2. Com isso, ele ganha novos 50 pontos de poder para gastar em um novo poder. O jogador usa como explicação o

fato de Atrito ser um poder que Josh "não sabia que tinha". O Mestre aceita a explicação do Jogador, mas avisa que esse tipo de situação não se repetirá com Josh.

Obs.: lembre-se que os valores das características dobram a cada 6 pontos. Assim, uma característica pode ser dobrada em apenas 3 níveis de persistente avanço.

Aprimoramentos

Recomenda-se que os Jogadores anunciem antes qual aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as aventuras. Dessa forma, não será apenas um "prêmio", mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da campanha.

Outros prêmios

Além dessas mudanças, que são reflexos do desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

Conhecimento

O mundo de cada Mestre é diferente.

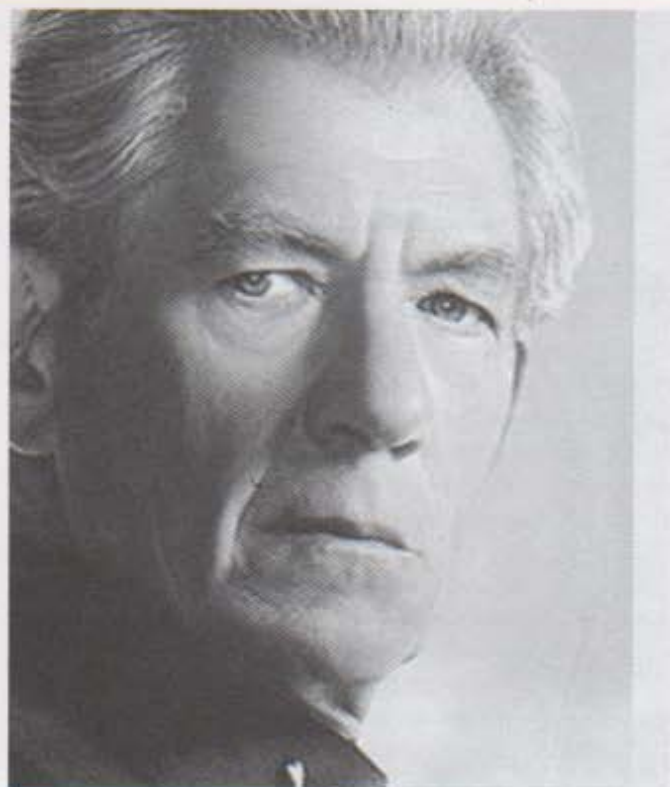
Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade.

Cabe ao Mestre adicionar seitas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo único e diferente dos outros. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam, sobre os bandidos e criminosos ou a verdade por trás das lendas.

Tabela de Avanço de Nível

Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia	Pontos de Poder
-	0	inicial*	100	inicial*	inicial*	-
0	1	+1	101	inicial*	inicial*	inicial*
5	2	+2	102	+1	+25	+5
15	3	+3	103	+1	+50	+10
30	4	+4	104	+1	+75	+15
50	5	+5	105	+2	+10	+20
80	6	+6	106	+2	+12	+25
120	7	+7	107	+2	+150	+30
180	8	+8	108	+3	+175	+35
250	9	+9	109	+3	+200	+40
400	10	+10	110	+3	+225	+45
550	11	+11	111	+4	+250	+50
800	12	+12	112	+4	+275	+55
1.100	13	+13	113	+4	+300	+60
1.600	14	+14	114	+5	+325	+65
2.200	15	+15	115	+5	+350	+70

* Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia e Pontos de Poder estão ACUMULADOS (ao chegar ao 7º nível, o Personagem ganha apenas 1 Pontos de Vida e não outros 6!!!).



Magneto

CON 10, FR 8, DEX 10, AGI 9
INT 20, WILL 18, CAR 16, PER 16
Guerreiro do 15º nível
#ataques [1], IP 0 (36), PVs 25+45

Ataques: não entra em confrontos físicos, ataques usando metais realizados como perícia 95/95

Poderes: Controle de Magnetismo [60, 72, 72, 72] causa até 12d6 pontos de dano por rodada utilizando quaisquer objetos de metal que estejam disponíveis, FR 72, gera campos magnéticos de proteção com defesa 12d6. Controla qualquer tipo de metal com NP 60. Pode também voar utilizando-se de campos magnéticos (seu uniforme é todo feito de partículas de metal). Magneto é um dos mutantes mais poderosos do Universo Marvel.

Perícias: Armadilhas 50%, Artes [Arquitetura 40%, Escultura 50%], Ciências [Antropologia 30%, Genética 30%, Literatura 30%], Computação 40%, Demolições 40%, Explosivos 40%, Idiomas (Inglês 40%), Manipulação [Empatia 30%, Interrogatório 30%, Intimidação 50%, Liderança 60%, Tortura 60%], Negociação [Burocracia 50%], Sobrevivência 50%.

Magneto é um dos mutantes mais poderosos do planeta, antigo oponente de Charles Xavier em suas idéias a respeito da convivência entre humanos e mutantes. Xavier acredita que ambos possam conviver em harmonia enquanto Magneto prega a destruição dos humanos para garantir aos mutantes sua tranquilidade de existência.

Os poderes de Magneto incluem o controle de qualquer tipo de metal, bem como dos campos magnéticos.



Mística

CON 24, FR 18, DEX 24, AGI 24
INT 14, WILL 18, CAR 8 (18), PER 18
Guerreira do 15º nível
#ataques [3], IP 2 (pele), PVs 39+60

Ataques: Artes Marciais 95/110, dano 1d6+5

Poderes: Metamorfose [36, 20] pode imitar perfeitamente qualquer pessoa, incluindo vozes, com 95% de perfeição. Além disso, sua AGI, DEX, FR e CON são muito superiores aos de um humano normal. Cada transformação completa demora uma ação, ou seja, Mística pode assumir até três formas diferentes em uma mesma rodada, mas prefere mesmo manter sua forma original, azulada com escamas.

Perícias: Animais [Montaria 30%], Armadilhas 40%, Armas Brancas [Superperícia 19/20], Armas de Fogo [Pistolas 75%, Rifles 50%, Metralhadoras 50%, Armas pesadas 45%], Arrombamento 50%, Camuflagem 150%, Condução [carros 50%, motos 50%], Demolições 40%, Escutar 80%, Esquiva 80%, Explosivos 50%, Falsificação 60%, Manipulação [Interrogatório 30%, Intimidação 60%, Lábria 60%, Liderança 80%, Sedução 120%], Pesquisa/Investigação 70%, Rastreo 50%, Sobrevivência 50%.

Mística pode ser considerada a espião ideal, perfeita na arte de assumir qualquer forma que desejar, ágil e treinada em combate físico e com todo tipo de armamentos.

Mística é o braço direito de Magneto em seus planos de dominação global, sempre disposta a auxiliá-lo em suas missões. Para ela, quanto maior o perigo e a dificuldade, mais interessante e divertida uma missão se torna.



Lady Letal

CON 16, FR 16, DEX 24, AGI 18
INT 12, WILL 16, CAR 16, PER 16

Guerreira do 15º nível

#ataques [3], IP 3, PVs 31+60

Ataques: Garras 120/95, dano (por garras): 3d6+5

Poderes: Arma Natural x 2 [24, 18, 12, 28] Lady Letal possui as unhas de adamantium, o mesmo material das garras de Wolverine, Regeneração [24, 34], Sentidos Aguçados [Audição 36, 30], [Olfato, 36, 30], [Visão 36, 30], Saltos [24, 20, 18].

Possui um esqueleto de Adamantium (Resistência 250).

Perícias: Armadilhas 40%, Armas Brancas, Armas de Fogo [Pistolas 75%, Metralhadoras 50%], Arrombamento 30%, Condução [Carros 50%, Motos 50%], Demolições 30%, Escutar 50%, Esquiva 60%, Explosivos 50%, Manipulação [Interrogatório 60%, Intimidação 60%, Sedução 50%], Pesquisa/Investigação 50%, Rastreo 30%, Sobrevivência 30%.

Lady Letal foi uma das diversas mutantes recrutadas por Stryker para sua missão de acabar com todos os mutantes do planeta através do controle das ondas mentais de Charles Xavier em conjunto com o supercomputador Cérebro.

Criada nos mesmos laboratórios para ser a réplica perfeita de Wolverine, incluindo o revestimento de seus ossos de adamantium, o metal mais duro que existe, Lady Letal é uma guerreira extremamente perigosa.

Lady Letal não estava auxiliando Stryker por vontade própria, mas sim dominada através do soro de controle de vontade que ele desenvolveu a partir dos genes de seu filho.

Dentes de Sabre

CON 28, FR 28, DEX 28, AGI 24

INT 13, WILL 16, CAR 8, PER 36

Guerreiro do 15º nível

#ataques [3], IP 3, PVs 42+60

Ataques: Garras 120/120, dano (por garras): 3d6+8

Poderes: Arma Natural x 2 [24, 18, 6, 28], Regeneração [24, 34], Sentidos Aguçados [Audição 36, 30], [olfato, 36, 30], [visão 36, 30], Saltos [24, 28, 22].

Perícias: Animais [Montaria 50%], Armadilhas 50%, Armas Brancas 120/120, Arrombamento 40%, Camuflagem 40%, Condução [Carros 50%, Motos 50%, Passaro-negro 30%], Escutar 80%, Esquiva 80%, Manipulação [Interrogatório 80%, Intimidação 120%, Tortura 80%], Pesquisa/Investigação 30%, Rastreo 130%, Sobrevivência (todos) 130%.

Dentes de Sabre é um dos membros da Irmandade de Mutantes, que o auxiliaram com o plano inicial de utilizar os poderes de Vampira para acionar uma máquina que transformaria personalidades e políticos da América em mutantes.

O perigoso Dentes de Sabre é um guerreiro selvagem e extremamente mortal, cujas habilidades de combate se equiparam apenas às de Wolverine.

Grouxo

CON 18, FR 14, DEX 14, AGI 30

INT 10, WILL 10, CAR 5, PER 30

Guerreiro do 6º nível

#ataques [1], IP 1 (pele), PVs 28+18

Ataques: Briga (x2) 45/45, dano 1d6+1

Poderes: Língua Pegajosa [10, 14, 38]. Sua língua possui FR 14 e pode se estender a até 10m de distância para atacar ou prender oponentes, Gosma (Teia) [14, 14, 29, 10] grouxo pode cuspir uma gosma pegajosa com FR 14 a até 35m de raio, Escalar Paredes [24, 18, 20], Sentidos Aguçados (todos) [36, 10] todos os testes de PER são feitos com valor 36.

Perícias: Armadilhas 40%, Arrombamento 40%, Artes [Escapismo 90%, Prestidigitação 40%], Camuflagem 70%, Escutar 70%, Esquiva 120%, Esportes [Acrobacia 120%, Salto 120%], Furtar 80%, Manipulação [Intimidação 40%, Lábios 40%, Manha 30%], Pesquisa/Investigação 20%, Rastreo 30%.

Membro de menor importância na Irmandade de Mutantes, o deformado Grouxo foi um dos primeiros mutantes a ser recrutado por Magneto.

Suas habilidades acrobáticas, apesar de não poderem ser comparadas às de Noturno, mas ainda assim estão muito acima dos melhores acrobatas humanos.

Grouxo possui uma língua gigantesca, como a de um sapo, que pode ser usada para atacar pessoas ou pegar objetos distantes. Se for necessário, grouxo pode cuspir uma gosma escura e pegajosa a grandes distâncias, com força suficiente para imobilizar uma pessoa normal.

SUPERS

Nome _____ Profissão _____

Data de Nascimento _____ Local de Nascimento _____

Sexo _____ Altura _____ Peso _____ Idade: Aparente _____ Real _____

Descrição: _____ Idiomas: _____

Atributos

Valor / Mod / %

Períclas

Gasto/Total

Constituição (CON)

Força (FR)

Destreza (DEX)

Agilidade (AGI)

Inteligência (INT)

Força de Vontade (WILL)

Percepção (PER)

Carisma (CAR)



Armadura: _____

Aprimoramentos

Poderes

Períclas com Armas (Dex)

Nome	At	Def	Dano
------	----	-----	------

[illegible]

SUPERS

SUPER-HERÓIS PARA ROLE PLAYING GAMES

Seja você mesmo um super-herói!

SUPERS RPG foi feito especialmente para os fãs de HQs, cinema e TV.

Este livro contém regras completas para a criação de super-heróis de qualquer tipo. Desde os mais humanos e realistas como Demolidor, Batman e os vilões de Arquivos-X até os mais poderosos e fantásticos como Super-homem, Hulk, Homem-Aranha e os X-men.

SUPERS RPG traz mais de 200 poderes e habilidades, que podem ser combinados e modificados, permitindo a criação de milhares de super-poderes diferentes, tornando este livro um dos melhores e mais completos guias de habilidades já desenvolvidos para RPG.

As novas regras para super-poderes são acompanhadas por exemplos completos que explicam como utilizar cada um deles detalhadamente. Baseados em uma única tabela de comparação, os diferentes super-poderes podem ser testados uns contra os outros de maneira fácil e rápida. Traz também novas perícias e aprimoramentos específicos para campanhas de super-heróis.

E, se você ainda não sabe jogar RPG, este livro traz TODAS as regras básicas para você começar, sem precisar de nenhum outro material.

Se você gosta de super-heróis, este RPG é obrigatório.

