O MAIOR RPG DE SUPER-HERÓIS DO MUNDO!

MUTANTES & MALFEITORES

LIVRO BÁSICO

JAMBÔ

GREEN RONIN PUBLISHING

STEVE KENSON • GREEN RONIN • JAMBÔ

ESTA É A HORA
DOS HERÓIS!

MUTANTES & MALFEITORES

UMA PRODUÇÃO GREEN RONIN E JAMBÔ EDITORA

Criação e Desenvolvimento **Steve Kenson**

Arte da Capa **Ramón Pérez**

Edição **Jon Leitheusser**

Produção Executiva **Chris Pramas**

Projeto Gráfico **Hal Mangold**

Direção de Arte **Hal Mangold & Steve Kenson**

Arte Interna **Attila Adorjany, Balaskas, Brett Barkley, Greg Boychuk, Eric Canete, Jeff Carlisle, Sean Chen, Steve Conley, Storn A. Cook, Talon Dunning, Tom Fowler, Tariq Hassan, Cully Hamner, Scott James, Georges Jeanty, Christopher Jones, "Rey" Lewis, Axel Ortiz, Tony Parker, Ramon k Perez, Conley Philpott, Steve Scott, Kevin Stokes, Craig Taillifer, Udon com Chris Stevens, Dexter Vines, Eric Wight**

Cores Internas **Steve Cobb, Ian Hannin, Tariq Hassan, Kyle Hunter, Melissa Kaercher, Brian Reber**

Ficha de Personagem **Marc Schmalz** Cartografia **Rick Achberger**

Revisão **Evan Sass, Marc Schmalz e Chris Pramas**

Equipe da Green Ronin **Chris Pramas, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Steve Kenson, Evan Sass, Robert J. " Dr. Evil" Schwalb e Marc Schmalz**

Projeto Gráfico da Primeira Edição **Sean Glenn**

Jogadores da Fase de Testes **Ryan Alexander, Dasha J. Aronson, Jim Atkinson, Daniel J. Baker, Eric J. Boyd, Amy Jo Braund, George Brown, Jo-Ann Brown, James Bumgarner, Nancy I. Burger, Dwayne T. Butchino, James Campbell, Mary Clegg, Rob Cooper, Alex G. Cubas, Mario A. Cubas, Gavin Cummins, Kevin Daly, Philip Davis, Sara F. Dean, Jeffrey T. Denniston, Daniel Deyu, Everett Downing, Ralph Duell, Paul Ellis, Charity Ens-Butchino, Alex Fada, Brent Fonderun, Tommy Fowler, Andy Frades, Mike Frost, Christina Furlough, Peter Gagnon, Chris Haddad, Robert Haskell, Daniel Haslam, Christopher Haynes, Lynn Haynes, Erick Haworth, Christopher Helton, Darrell Hiebert, Lyle Hinckley, Percy Hodge, Aaron Hoffman, Clayton Holland, Stacy Holmes, Amanda Holt, Mark "neo" Howe, G. Braxton Howell II, James Hurt, Bob Huss, Erick Ingram, Sean Johnson, Jaime C. Jordan, Elizabeth Kalapos, James Kavanagh, Peter Kempert, Tim Kirk, Andrew Kirkland, Des Kirkpatrick, Darchan Lake, David Laramie, Jem Lewis, Ching-Ping Lin, Jamison J. Long, J. Michael Lundstrom, Ken Malinak, James Mann, Trey Marshall, Rob Martinez, Dave Mattingly, Eugene J. Mayer, Sean McGinity, Erik Menard, Scott Micheel, Robert G. Miller, Luc Millette, Tom Miskey, Robert H. Mitchell, Jr., Russell Mock, Alan Moore, Matthew Muth, Aman Parmar, Jesse Perry, Max Peters, Jason Poindexter, Ajay Pollarine, Aldo J. Regalado, Celia M. Reges, Christopher C. Reigh, James Remnant, Clayton Rennie, Aaron Revennaugh, James A. Reynolds, Seth Richardson, Ben Robbins, Chris Robinson, Scott A. Rodgers, Garth "The Shadow" Rose, Franklin Ruff, Jerome Satterwhite, Daniel Scothorne, Raye Allan Seyberth, M. Shanmugasundaram, Lee-Ann Sincavage, Mark Sizer, Justin K. Smith, Robert Smith, Daniel Sokal, Anneliese Stehwien, Robert Stehwien, Aaron Sullivan, John J. Szczypien, James D. Taylor, Darryl Thiessen, Adrian K. Tiethof, Derrick Thomas, Shawn Tiffin, Rich Tomasso, Mixon Tramwell, Johnathan Turner, William Turner, Geoff Vogel, Christopher Wedman, Alex D. White, Robert A. White, Stephen L. Watson, Michael Wheeler, R. Williams, Nancy Willingham, Ron Willingham, Ryan Wolfe, Joe Wright, Andrew D. Yañez, Mike Young... E todos os fãs nos fóruns Atomic Think Tank que forneceram perguntas, críticas e inspiração. Vocês todos são heróis!**

SEGUNDA EDIÇÃO

Agradecimentos Especiais a todos os fãs de *Mutantes & Malfeitores*, que fizerem deste jogo um sucesso. Não teríamos chegado até aqui sem vocês!

Mutantes & Malfeitores, Segunda Edição é conteúdo registrado ©2005-2007 Green Ronin Publishing, LLC. Todos os direitos reservados. Mutantes & Malfeitores, M&M Superlink, Freedom City, Green Ronin e seus respectivos logotipos são marcas comerciais da Green Ronin Publishing, LLC.

The Atomic Brain, Butcher Boy, Cyclone, Damocles, the Enthusiast, Gepetto, Gimmick, Headcase, Hyena, Inferna, Kalak the Mystic, Knock-Off, Lady Hex, Marathon, META-4, Minotaur, Mister Mystery, Moodswing, Murder Man, Protonik, the Pugilist, Remlok the Rover, Silver Shrike e the Twist são ©2002 Super Unicorn e são usados com permissão.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto, de acordo com a Seção 1(e) da Licença Open Game, versão 1.0a: todos os nomes e descrições de personagens e lugares, todas as ilustrações e imagens, pontos de poder e pontos heróicos.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: Introdução, Capítulos 1 a 9 e todas as estatísticas do Capítulo 11 e das aventuras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

Green Ronin Publishing
PO Box 1723
Renton, WA 98057-1723
custserv@greenronin.com
www.greenronin.com
www.mutantsandmasterminds.com

Mutantes & Malfeitores foi composto nas tipologias ITC Quay Sans, criada por David Quay em 1990, e HTF Gotham Condensed, criada por Tobias Frere-Jones em 2002.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright: Green Ronin Publishing, LLC.

Título Original: Mutants & Masterminds

Tradução: Leonel Caldela

Revisão: Gustavo Brauner

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi

Publicado em abril de 2008
ISBN: 9788589134286

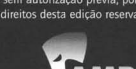
CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO.
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

K36s Kenson, Steve
Mutantes & Malfeitores / Steve Kenson; tradução de Leonel Caldela. – – Porto Alegre: Jambô, 2008.
256 p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Kenson, Steve. II. Caldela, Leonel. III. Título.

CDU 794:681.31

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/98. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos desta edição reservados à



Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel/Fax (51) 3211-1907
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

S U M Á R I O

PREFÁCIO 5
INTRODUÇÃO 6
O que É *Mutantes & Malfeitores* 6
O Básico 7
Jogando 9
Termos Importantes 12
CAPÍTULO 1: CRIANDO HERÓIS 14
Criação de um Herói 14
Arquétipos de Heróis 16
Artista Marcial 17
Aventureiro Uniformizado 18
Blindado 18
Controlador de Energia 19
Maquinista 19
Mestre de Arma 20
Metamorfo 20
Mímico 21
Místico 21
Original 22
Titânico 22
Psiônico 23
Velocista 23
Pontos de Poder 24
Pontos de Poder Iniciais 24
Gastando Pontos de Poder 24
Nível de Poder 24
Exemplos de Heróis 26
Aventureiro Uniformizado 26
Controlador de Energia 26
CAPÍTULO 2: HABILIDADES 28
Gerando Valores de Habilidades 28
As Habilidades 28
Alterando Valores de Habilidades 31
Bônus de Ataque 32
Bônus de Defesa 32
Bônus de Esquiva 32
Jogadas de Salvamento 32
Capacidades 33
Movimento 33
Tamanho 34
Capacidade de Carga 35
CAPÍTULO 3: PERÍCIAS 38
O Que São as Perícias 38
Usando as Perícias 38
Testes de Perícias Destreinados 38
Perícias de Interação 38
Perícias de Manipulação 40
Perícias Especializadas 40
Descrição das Perícias 40
CAPÍTULO 4: FEITOS 56
Adquirindo Feitos 56
Descrição dos Feitos 56
Estilos de Luta 65
CAPÍTULO 5: PODERES 66
Adquirindo Poderes 66
Custos de Poderes 66
Descritores de Poderes 66
Tipos de Efeitos 68
Alteração 68
Ataque 68
Característica 68
Defesa 68
Geral 68
Mental 68
Movimento 68
Sensorial 68
Como Poderes Funcionam 69
Testes de Poderes 69
Ação 69
Alcance 69
Duração 70
Progressão 70
Jogadas de Salvamento 70
Contra-Atacando Poderes 70
Descrição dos Poderes 71
Feitos de Poder 108
Modificadores de Poder 110
Aplicando Modificadores 110
Extras 111
Falhas 114
CAPÍTULO 6: CARACTERÍSTICAS 116
Detalhes 116
Nome 116
Idade 116
Aparência 116
Identidade Alternativa 116
Origem 118
Personalidade 118
Alianças 118
Esforço Extra 120
Usando Esforço Extra 120
Fadiga por Esforço Extra 121
Pontos Heróicos 121
Usando Pontos Heróicos 121
Ganhando Pontos Heróicos 122
Desvantagens 124
Valor das Desvantagens 124
Descrição das Desvantagens 125
CAPÍTULO 7: DISPOSITIVOS & EQUIPAMENTO 128
Dispositivos 128
Trajes de Combate 128
Uniformes 128
Equipamento Melhorado 128
Armas 130
Outros Dispositivos 130
Ferramentas de Trama 130
Inventando 131
Rituais Mágicos 131
Equipamento 132
Custo de Equipamentos 132
Riqueza (Opcional) 132
Equipamento Geral 134
Ferramentas 137
Cinto de Utilidades 137
Armas 137
Armas Brancas 137
Armas de Ataque à Distância 138
Armaduras 140
Armaduras Arcaicas 140
Armaduras Modernas 141
Escudos 141
Veículos 141
Quartéis-Generais 145
Construtos 148
CAPÍTULO 8: COMBATE 150
Seqüência de Combate 150
Estatísticas de Combate 150
Ataque 150
Defesa 150
Dano 152
Jogadas de Salvamento 152
Iniciativa 153
Testes de Iniciativa 153
Surpresa 153
Ações 153
A Rodada de Combate 153
Tipos de Ações 153
Descrição das Ações 154
Ações Variadas 159
Modificadores de Combate 159
Armas Improvisadas 159
Ataque Automático 160
Ataque de Área 160
Ataque Surpresa 161
Camuflagem 161
Capangas 161
Cobertura 161
Condições 162
Defensores Indefesos 162
Postura Agressiva 162
Postura Defensiva 162
Vários Atacantes 162
Dano 162
Jogadas de Salvamento de Resistência 162
Registrando Dano 163
Condições de Dano 164
Recuo 165
Dano em Habilidade 166
Danificando Objetos 166
Fadiga 167
O Ambiente 167
Luz e Escuridão 167
Calor e Frio 167
Fome e Sede 168
Sufocamento 168
Queda 168
Veneno 168
Doença 168
Radiação 168
Gravidade 168
Condições Atmosféricas 170
Sumário de Condições 170
CAPÍTULO 9: O MESTRE DO JOGO 172
Conduzindo o Jogo 172
Criando Aventuras 179
CAPÍTULO 10: CONSTRUINDO MUNDOS 184
Cenário 184
Estilo 186
Gênero 187
Origens 194
Cosmologia 202
História 203
Sociedade 205
Organizações 207
CAPÍTULO 11: AMIGOS & INIMIGOS 208
Vilões 208
Assassino Kung Fu 212
Cérebro no Jarro 213
Cientista Louco 214
Feiticeiro Corrompido 215
Golias Brutal 216
Homem-Fera 217
Lorde Vampiro 218
Megalomaníaco Blindado 219
Mestre da Energia 220
Mestre dos Disfarces 221
Mímico Supremo 222
Robô Maligno 223
Símio Sinistro 224
Titereiro 225
Coadjuvantes 226
Criaturas 229
AVENTURAS INTRODUTÓRIAS 236
ÍNDICE 248
POSFÁCIO 251
BIOGRAFIAS 252
FICHA DE PERSONAGEM 254

P R E F Á C I O

Quando você ler este livro, vai acreditar que um sistema de jogo pode voar. Ele me fez acreditar, e eu tive as minhas dúvidas, de início.

"Você estaria interessado em projetar um jogo de RPG de super-heróis, baseado no Sistema d20 e usando material da Open Game License?"

Foi isso, basicamente, que Chris Pramas, o presidente da Green Ronin, me perguntou alguns anos atrás. Eu tinha feito alguns projetos *freelance* para a editora, mas na época isso era tudo. Chris sabia do meu amor (ou obsessão, diriam alguns) por super-heróis e RPGs de super-heróis. Ele também sabia que eu tinha criado o meu próprio universo de super-heróis, mas ainda não tinha encontrado uma editora para publicá-lo. Trabalhar com a Green Ronin seria ótimo para ver *Freedom City* impresso, sem falar em projetar um jogo inteiro para acompanhar o cenário. Mesmo assim...

"Um RPG de super-heróis baseado em d20?", eu perguntei. O Sistema d20 estava tomando a indústria de jogos de assalto, isso era certo, graças à *Open Game License* e à *d20 Trademark License*, permitindo que outras editoras publicassem material de apoio e até mesmo novos jogos compatíveis com a marca de RPGs mais popular do mundo.

Bem, isso tudo era muito bom para jogos de fantasia com guerreiros, magos e elfos, mas super-heróis? As histórias em quadrinhos de super-heróis abrangem um gênero ficcional inteiro. Incluem elementos de fantasia, ficção científica, mitologia, drama policial, poderes psíquicos e, bem, praticamente qualquer coisa. Os escritores de HQs vêm mostrando, ao longo dos anos, disposição para tomar emprestada qualquer idéia que possam espremer dentro daqueles quadrinhos coloridos. Um RPG de super-heróis decente precisa lidar com tudo isso, e mais.

"Deixe eu pensar", eu disse a Chris, e pensei e pensei. Fiz anotações, e reli as regras básicas do Sistema d20. Desmontei elementos do sistema e remontei-os, para ver como funcionavam. E enquanto eu trabalhava, duas coisas ficaram claras. Primeiro, que os elementos centrais do sistema eram surpreendentemente sensatos, e funcionavam para muitas coisas diferentes. Afinal, conceitos como valores de habilidades e perícias, assim como as partes essenciais do combate, são bastante universais. Segundo, eu me vi questionando vários outros elementos do sistema, como classes, pontos de vida e rolagens de dano, e comecei a pensar quão "centrais" esses elementos realmente eram.

No final, voltei à Green Ronin com uma proposta: pegar a mecânica básica de rolagens do Sistema d20 e aplicá-la a *tudo*, incluindo coisas como dano, e substituir o sistema de classes por um sistema de criação de personagens mais flexível, baseado em pontos, necessário para lidar com a grande variedade de conceitos de personagens super-heróicos. Agora, eu suspeito, foi a vez de Chris ter suas dúvidas. Contudo, depois de um tempo surpreendentemente curto ruminando a idéia, ele me deu sinal verde, e *Mutantes & Malfeitores* começou.

Isso foi há três anos. Desde então, *Mutantes & Malfeitores* tornou-se o livro básico mais vendido da editora Green Ronin, e um de seus mais bem-sucedidos produtos de todos os tempos. O jogo tem sua própria página na internet, seu fórum de discussão, vários suplementos e toda a licença *M&M Superlink*, baseada na própria *d20 Trademark License* que inspirou *M&M* em primeiro lugar. Mais importante, tem uma verdadeira legião de fãs entusiastas e dedicados. Nada mau para um projeto do qual nenhum de nós estava inteiramente convencido no início.

Contudo, quando a Green Ronin me ofereceu a posição de Desenvolvedor de Linha para *Mutantes & Malfeitores* em 2004, meu primeiro pensamento foi: "Podemos fazer melhor". Essa declaração foi seguida de horas projetando, escrevendo e revisando, meses de testes e uma tremenda quantidade de trabalho por parte de editores, artistas e do Diretor de Produção da Green Ronin, Hal Mangold, para produzir o livro que você agora tem em mãos.

Eu gosto de pensar nesta como a "Era de Prata" de *M&M*: já tínhamos dado nossos primeiros passos (e tropeços), surpresos com o nosso próprio sucesso. Agora, pegamos esse material bruto e fizemos uma redefinição corajosa para um público maior, criando um produto realmente digno da frase "O maior RPG de super-heróis do mundo!". Então, tomando emprestado o estilo imortal do mestre dos quadrinhos Stan Lee: a espera acabou, marvete! Mergulhe nas páginas a seguir e crie o seu próprio mundo de heróis, vilões e aventuras. Você deve salvá-lo das forças do mal, então divirta-se com seu amigão da vizinhança, o espetacular *Mutantes & Malfeitores*!

— Steve Kenson

INTRODUÇÃO

Quem nunca quis ser um super-herói? Quem nunca quis ter super-força, invulnerabilidade ou – mais do que tudo – o poder de voar? Os super-heróis são uma parte importante da nossa cultura há várias gerações. Eles se tornaram uma espécie de mitologia moderna, de heróis e vilões com poderes e habilidades superiores aos dos mortais comuns, travados em uma batalha infinita do bem contra o mal.

Os super-heróis também são parte do mundo dos RPGs há bastante tempo. Já se vão décadas desde o lançamento dos primeiros jogos desse gênero, que permitiam que os jogadores criassem seus próprios heróis e contassem histórias sobre suas batalhas contra terríveis vilões. *Mutantes & Malfeitores* juntou-se às suas fileiras com sua primeira edição nos EUA, em 2002, expandindo as fronteiras dos RPGs baseados em d20.

Agora, esta edição de *Mutantes & Mafeitores* leva o jogo um passo além. Quer você seja um fã antigo da versão importada, quer seja esta a sua introdução ao mundo de *M&M*, você tem nas mãos a chave para universos infinitos de aventura super-heróica. Tudo de que você precisa agora são alguns dados, alguns amigos e a sua imaginação, e estará pronto para se juntar à batalha pela justiça!

O QUE É RPG?

RPG é a sigla de *"roleplaying game"*, ou "jogo de interpretação de papéis", em bom português. É um jogo de imaginação, onde você e alguns amigos criam personagens e então encenam suas aventuras ao redor de uma mesa. Um dos jogadores é o mestre, e descreve o cenário e os desafios que os seus personagens encontram. O mestre interpreta os personagens coadjuvantes e os vilões da história. Também atua como juiz, para arbitrar regras do jogo e garantir que tudo corra de maneira justa.

A sua imaginação é o único limite quanto aos tipos de aventuras que você pode viver, já que você e seus amigos criam o mundo, os personagens e as histórias. É como escrever a sua própria história em quadrinhos, com os seus personagens no papel de heróis! Toda a ação se passa na sua imaginação, e a história pode continuar por quanto tempo você quiser, com uma aventura emocionante depois da outra.

O QUE É MUTANTES & MALFEITORES?

No jogo *Mutantes & Malfeitores*, você assume o papel de um super-herói, defendendo o mundo contra ameaças que vão desde super-criminosos a invasões alienígenas, desastres naturais e monstros gigantes.

Este livro contém todas as informações de que você precisa para jogar. Esta Introdução dá uma rápida pincelada na maneira como o jogo funciona. Depois de lê-la, folheie o resto do livro e veja as inúmeras opções para a criação de heróis. Então, você pode ler os capítulos seguintes detalhadamente, vendo quais opções são mais atraentes para você.

POR TRÁS DA MÁSCARA

Ao longo deste livro, você vai encontrar várias caixas de texto intituladas **Por trás da máscara** (como esta). Nessas caixas estão informações dos "bastidores", sobre a lógica por trás das mecânica de regras, e alguns conselhos sobre como resolver problemas que possam surgir durante o jogo. Essas caixas de texto irão ajudar você e seu grupo a aproveitarem o jogo ao máximo.

PERSONAGENS

Os personagens que você cria para jogar *Mutantes & Malfeitores* são como os heróis de seus próprios gibis, séries de televisão ou filmes. O seu personagem pode ser...

- Um patriota submetido a um experimento para criar um super-soldado.
- Um alienígena de um mundo distante, estranho aos costumes da Terra e dos humanos, protegendo nosso planeta de ameaças cósmicas.
- Um inventor brilhante, cujas criações serviriam à ganância de homens inescrupulosos, caso ele não as tivesse tomado e transformado em armas na luta pela justiça.
- Um adolescente aprendendo a lidar com estranhos poderes, além de todas as outras dificuldades da juventude.
- Um campeão imortal dos deuses, que vem lutando contra as forças da escuridão há incontáveis eras.
- A filha de um herói lendário, treinada para seguir os passos de seu pai, mas desejando apenas uma vida comum.
- Um mestre das artes arcanas, protegendo a humanidade de forças além de sua compreensão.
- Um andróide com habilidades superiores às dos humanos, em busca do significado de conceitos como "bondade" e "humanidade".
- Um vingador saído do inferno, enviado à Terra para punir aqueles que se entregam ao mal.
- Ou qualquer outra coisa que você possa imaginar!

PARA JOGAR, VOCÊ PRECISA DE...

Eis tudo de que você precisa para começar a jogar *Mutantes & Malfeitores*:

- Este livro, que contém todas as regras para criar um herói e jogar.
- Uma cópia da ficha de personagem (no final do livro).
- Um lápis e uma folha de rascunho.
- Pelo menos um dado de vinte faces (d20). Você pode querer ter um dado para cada jogador, ou compartilhar os dados entre o grupo.

DADOS

Mutantes & Malfeitores usa dados de vinte faces – vendidos em lojas de RPGs e algumas livrarias – para resolver as ações durante o jogo. Todas as referências a "um dado" ou "o dado" falam de um dado de vinte faces, a menos que algo seja dito em contrário. O dado é freqüentemente chamado de "d20" (dado de vinte faces) ou "1d20" (um dado de vinte faces). Assim, uma regra que diga "role 1d20" significa "role um dado de vinte faces".

MODIFICADORES

Às vezes, os modificadores da rolagem de dado são especificados da seguinte forma: "d20+2", significando "role o dado de vinte faces e adi-

cione dois ao número obtido". Uma abreviação "d20–4" significa "role o dado e subtraia quatro do resultado".

USANDO ESTE LIVRO

A melhor forma de ler este livro depende do papel que você vai ter na partida: de jogador ou de mestre. O mestre cria o mundo no qual os heróis vivem, e controla todos os personagens que não pertencem aos jogadores, ou personagens não-jogadores (PNJs), como capangas, tiras e super-vilões. Cada jogador controla um super-herói de sua própria criação, interagindo com outros personagens jogadores e também com o mundo e as histórias criados pelo mestre.

MESTRES

Se você planeja ser um mestre de *Mutantes & Malfeitores*, deve conhecer o livro inteiro. Comece dando uma olhada na criação de personagens (do **Capítulo 1** ao **Capítulo 7**) e na seção do mestre (**Capítulo 9**). Em seguida, leia o **Capítulo 8: Combate**, até ficar à vontade com as regras. Você pode querer fazer alguns combates como teste, usando os arquétipos de personagens do livro, só para "sentir" melhor as regras. Então, pode decidir que tipo de jogo quer fazer, lendo o **Capítulo 10**, e experimentar com as aventuras introdutórias no final do livro.

JOGADORES

Se você está criando um herói para um jogo de *Mutantes & Malfeitores*, dê uma olhada no **Capítulo 1: Criação de Heróis**, para ter uma idéia geral. Os capítulos **2** a **7** contêm toda a informação de que você precisa para criar seu personagem. Você pode querer perguntar ao mestre antes de criar um herói, para saber que tipo de série ele está pensando em jogar.

O BÁSICO

Mutantes & Malfeitores fornece uma estrutura para a sua imaginação. O jogo possui regras para ajudá-lo a decidir o que acontece nas suas histórias, e para resolver conflitos entre personagens e as ameaças que eles enfrentam. Com ele, você pode viver aventuras como um herói na luta contra as forças do mal – ou qualquer outra aventura que você possa imaginar!

REGRA NÚMERO UM

A primeira e mais importante regra de *Mutantes & Malfeitores* é: **faça o que for mais divertido para o seu jogo!** Embora nós tenhamos nos esforçado ao máximo para que *M&M* seja um sistema tão completo quanto possível, nenhuma mecânica pode cobrir todas as situações que um grupo de jogadores imaginativos pode encontrar. De vez em quando, as regras podem gerar resultados estranhos ou inadequados. Ignore-as! Modifique o resultado de rolagens de dados e outros eventos no jogo como você achar melhor para que todos se divirtam. É o seu jogo, então jogue do jeito que você quiser!

A MECÂNICA BÁSICA

Mutantes & Malfeitores utiliza uma mecânica padrão, ou básica, para resolver ações. Sempre que um personagem tentar uma ação com uma chance de falha, faça o seguinte:

- Role um dado de vinte faces (d20).
- Adicione quaisquer modificadores relevantes (habilidades, perícias, poderes ou condições).
- Compare o total com um número chamado Classe de Dificuldade.

POR TRÁS DA MÁSCARA: O QUE É DIFERENTE?

Jogadores experientes vão notar diferenças entre *Mutantes & Malfeitores* e outros RPGs baseados em d20. Essas mudanças adaptam o sistema de RPG mais popular do mundo ao universo frenético dos super-heróis. As diferenças mais importantes estão resumidas aqui, mas os jogadores devem ler as regras neste livro com cuidado, já que elas podem ter outras diferenças leves em relação aos jogos com os quais eles estão acostumados. As diferenças incluem:

- **Sem classes:** os personagens não são definidos por classes ou "pacotes" fixos de características em *Mutantes & Malfeitores*. Os personagens podem ter qualquer combinação de habilidades, dentro dos limites estabelecidos pelo nível de poder da campanha e os pontos de poder disponíveis.
- **Sem outros dados:** o sistema de *Mutantes & Malfeitores* utiliza apenas um único dado de vinte faces (d20) para resolver todas as ações e testes. Nenhum outro dado é necessário.
- **Sem ataques de oportunidade:** o sistema de combate de *Mutantes & Malfeitores* é simplificado, para o tipo de ação frenética vista nas histórias em quadrinhos. Por isso, não há ataques de oportunidade. Em vez disso, os heróis são encorajados a tentar manobras que seriam normalmente muito perigosas (como um herói desarmado enfrentando vários oponentes armados, por exemplo).
- **Sem combate tático:** o combate em *Mutantes & Malfeitores* deve ser rápido e movimentado, como a ação nos quadrinhos, por isso o jogo não usa sistemas de movimento tático. Considerando-se a velocidade com que alguns personagens podem se mover, isso seria no mínimo difícil.
- **Sem pontos de vida:** os personagens em *Mutantes & Malfeitores* não têm "pontos de vida", e a rolagem de dano não envolve outros dados.
- **Pontos heróicos:** os personagens possuem um recurso chamado *pontos heróicos*, que lhes permite aumentar temporariamente suas habilidades e influenciar o resultado de rolagens de dados.

O QUE HÁ DE NOVO?

Os jogadores familiarizados com a primeira edição de *Mutantes & Malfeitores*, importada, vão notar algumas diferenças nesta edição do jogo (a primeira publicada no Brasil). Entre as mais importantes estão:

- **Valores de habilidades:** os valores de habilidades agora vão de 1 até um máximo determinado apenas pelo mestre e o nível de poder do personagem, sem diferença entre habilidades e super-habilidades.
- **Ataque e Defesa:** os bônus de Ataque e Defesa são independentes dos valores de habilidades, e comprados separadamente.
- **Custo das perícias:** graduações em perícias custam agora 1 ponto de poder por 4 graduações (ao invés de 1 ponto de poder por graduação).
- **Custo dos feitos:** os feitos custam 1 ponto de poder por feito (em vez de 2).
- **Poderes:** os poderes, em geral, foram incrementados, expandidos e refinados.
- **Fraquezas:** as fraquezas foram substituídas por desvantagens de intensidade e valor variados, permitindo maior detalhamento e precisão, e complicações, maneiras de ganhar pontos heróicos em jogo.
- **Pontos heróicos:** os pontos heróicos foram refinados, e o método pelo qual os heróis adquirem-nos é diferente, concentrando-se no desenvolvimento da aventura.
- **E muito mais!** Esta nova edição oferece mais feitos, mais poderes, mais equipamentos, conselhos para campanhas e outros materiais para tornar o jogo mais agradável para jogadores e mestres.

Caso o resultado seja igual ou maior que a Classe de Dificuldade (estipulada pelo mestre, com base nas circunstâncias), o seu personagem é bem-sucedido. Caso o resultado seja menor que a Classe de Dificuldade (CD), o seu personagem falha. Esta mecânica simples é utilizada para quase tudo em *M&M*, com variações baseadas nos modificadores da rolagem, no que determina a CD e nos efeitos exatos do sucesso e da falha.

O MESTRE

Um dos participantes em um jogo de *Mutantes & Malfeitores* toma o papel de mestre. O mestre é responsável por conduzir o jogo, sendo uma combinação de escritor, diretor e juiz. O mestre cria as aventuras para os heróis, personifica os vilões e coadjuvantes, descreve o mundo para os jogadores e decide o resultado das ações dos heróis, com base nas indicações oferecidas pelas regras. É um trabalho grande, mas também recompensador, já que o mestre pode criar um mundo inteiro e todos os personagens que o habitam, além de inventar histórias emocionantes e divertidas. Se você vai ser o mestre, deve ler este livro todo com atenção, em particular os capítulos **9** e **10**, que falam sobre como conduzir jogos de *Mutantes & Malfeitores* e como criar seus próprios cenários para aventuras. Você também deve ter uma boa compreensão das regras, já que precisa interpretá-las para os jogadores, a fim de decidir o que acontece no jogo.

OS HERÓIS

Os outros jogadores em uma partida de *Mutantes & Malfeitores* criam heróis, os personagens principais de suas próprias aventuras, como em um gibi ou série de TV. Como jogador, você cria seu herói seguindo os parâmetros descritos neste livro, com a aprovação do mestre. A criação de um herói envolve vários componentes, descritos em detalhes nos capítulos **1** a **7**, e resumidos aqui.

HABILIDADES

Todos os personagens possuem algumas *habilidades* básicas. Elas são Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Cada uma tem um *valor de habilidade* numérico, em média 10 ou 11, para um ser humano normal. Valores de habilidades mais altos fornecem *bônus*, enquanto valores mais baixos impõem *penalidades*. Como parte da criação do seu herói, você decide o quão forte, esperto e durão ele é, escolhendo valores de habilidades apropriados.

PERÍCIAS

Perícias representam treinamento em um tipo específico de tarefa: qualquer coisa, desde acrobacias complexas até desarmar bombas, programar computadores ou pilotar aviões. Uma perícia fornece um bônus para ações envolvendo esta tarefa. Alguém treinado em alpinismo pode escalar com mais rapidez e confiança do que alguém que nunca foi treinado, por exemplo. As perícias são medidas em graduações, refletindo quanto treinamento o seu personagem tem na perícia. Você escolhe as perícias que o seu herói conhece, e quantas graduações ele possui em cada uma.

FEITOS

Feitos são habilidades especiais – talentos ou aptidões. Um feito permite que o seu herói faça algo que outros personagens não podem fazer normalmente, ou torna o seu herói melhor em certas atividades. Eles dão ao personagem uma vantagem sobre os outros. Você seleciona os feitos do seu herói, com base no que você quer que ele seja capaz de fazer.

PODERES

Poderes são habilidades especiais superiores àquelas dos humanos normais – enquanto um feito pode dar ao seu herói uma habilidade especial menor, poderes concedem habilidades realmente sobre-humanas. O **Capítulo 5** apresenta uma grande variedade de poderes, junto com modificadores de poderes e feitos de poderes, que permitem que você combine vários fatores, para criar quase qualquer super-poder que possa desejar.

DESVANTAGENS

Mesmo heróis podem possuir *desvantagens*, que variam de deficiências físicas a vulnerabilidades incomuns. Sobrepujar essas desvantagens é parte do que compõe um herói verdadeiro. Você escolhe as desvantagens do seu herói, definindo assim que tipos de desafios ele deve vencer.

JOGANDO

Uma partida de *Mutantes & Malfeitores* lembra uma história em quadrinhos ou um episódio de um desenho animado ou seriado de TV. O mestre e os jogadores se reúnem e contam uma história através do jogo. A duração da partida (ou "sessão") varia de uma a duas horas, ou mais. Algumas aventuras podem ser completadas em uma única sessão, enquanto outras podem levar diversas sessões, assim como algumas histórias terminam num único gibi, enquanto outras se estendem por diversos números. A natureza episódica do jogo permite que você pare e recomece a qualquer momento que você e seus amigos decidirem.

Assim como em uma HQ, uma aventura de *Mutantes & Malfeitores* consiste em um conjunto de cenas interligadas, ou encontros. Algumas cenas são bastante livres, com os heróis interagindo uns com os outros e com os coadjuvantes. Nesses casos, o mestre simplesmente pede aos jogadores que descrevam o que seus heróis estão fazendo, e por sua vez descreve como os outros personagens reagem e o que eles fazem. Quando começa a ação – por exemplo, os heróis estão impedindo um desastre ou enfrentando vilões – o tempo se torna mais importante, e é dividido em rodadas, cada uma com seis segundos de duração, e os jogadores devem, em geral, fazer rolagens de dados para definir o sucesso ou falha de seus heróis.

ROLAGENS DE DADO

Há várias rolagens de dados diferentes em *Mutantes & Malfeitores*, embora todos sigam a mecânica básica de 1d20 + modificadores contra uma CD. As três rolagens de dados principais em *Mutantes & Malfeitores* são testes, rolagens de ataque e jogadas de salvamento.

TESTES

Para fazer um *teste*, role 1d20 e adicione quaisquer modificadores por características (habilidades, perícias ou poderes) relevantes para o teste. Quanto maior o total, melhor o resultado.

Teste = d20 + modificadores contra CD.

CLASSE DE DIFICULDADE

Alguns testes são feitos contra uma Classe de Dificuldade. A CD é um número definido pelo mestre, que o seu teste deve igualar ou superar para que você seja bem-sucedido. Então, para uma tarefa com CD 15, você deve obter no seu teste um valor total de 15 ou mais para ser bem-sucedido. Em alguns casos, os resultados de um teste variam de acordo com o quanto o valor foi mais alto ou mais baixo que a CD.

EXEMPLOS DE CLASSES DE DIFICULDADE

CD	Exemplo (perícias usadas)
Muito fácil (0)	Notar alguma coisa à plena vista (Notar)
Fácil (5)	Subir um declive íngreme com rochas soltas (Escalar)
Média (10)	Ouvir um vigia que se aproxima (Notar)
Difícil (15)	Desarmar um explosivo (Desarmar Dispositivo)
Desafiadora (20)	Nadar contra uma correnteza forte (Nadar)
Formidável (25)	Invadir um sistema de computador (Computadores)
Heróica (30)	Vencer um sistema de segurança sotisficado (Desarmar Dispositivo)
Super-heróica (35)	Convencer os guardas a deixá-lo entrar no prédio, mesmo que você não esteja usando um crachá e seu nome não esteja na lista (Blefar)
Quase impossível (40)	Rastrear um membro das forças especiais através da selva, em uma noite sem lua, depois de 12 dias de chuva (Sobrevivência)

TESTES OPOSTOS

Alguns testes são *opostos*. Eles são feitos contra um número aleatório, normalmente o resultado do teste de outro personagem. Quem obtiver o maior resultado vence. Um exemplo disso é tentar enganar alguém. Você faz um teste de Blefar, enquanto o mestre faz um teste de Intuir Intenção para o seu alvo. Se você vencer o resultado do teste de Intuir Intenção, você é bem-sucedido.

No caso de empates em testes opostos, o personagem com o maior bônus vence. Caso os bônus sejam iguais, repita a rolagem.

EXEMPLOS DE TESTES OPOSTOS

Tarefa	Perícia	Perícia Oposta
Avançar sem ser percebido	Furtividade	Notar
Enganar alguém	Blefar	Intuir Intenção
Esconder-se de alguém	Furtividade	Notar
Vencer uma corrida de carros	Dirigir	Dirigir
Fingir ser outra pessoa	Disfarce	Notar
Roubar um molho de chaves	Prestidigitação	Notar
Invadir um computador seguro	Computadores	Computadores

POR TRÁS DA MÁSCARA: USANDO TESTES OPOSTOS

Testes opostos oferecem ao mestre uma ferramenta útil para comparar os esforços de dois personagens. Isto não se aplica apenas a perícias, mas também a habilidades e poderes. Se dois ou mais personagens competem em uma tarefa em particular, você pode resolver isso com um teste oposto: simplesmente escolha a perícia, habilidade ou poder apropriado, faça testes para os personagens e compare os resultados, para ver como eles se saíram. O personagem com o maior resultado no teste vence.

É claro, você pode representar a cena toda se quiser, mas às vezes é bom ser capaz de resolver as coisas com um simples teste oposto.

TENTAR DE NOVO

Em geral, você pode tentar um teste de novo em caso de falha, e continuar tentando por toda a eternidade. Contudo, algumas tarefas acarretam penalidades em caso de falha. Por exemplo, uma falha em um teste de Escalar pode significar que o personagem cai. Algumas tarefas não podem ser tentadas de novo uma vez que um teste tenha falhado. Para a maioria das tarefas, quando você já foi bem-sucedido uma vez, sucessos adicionais são insignificantes. Por exemplo, uma vez que você tenha descoberto a única porta secreta da sala utilizando a perícia Procurar, não há porquê fazer outros testes de Procurar.

Se uma tarefa não acarretar penalidade em caso de falha, você pode escolher 20, e assumir que o personagem insiste por tempo suficiente para ser bem-sucedido, ou pelo menos decidir que a tarefa é impossível para ele.

MODIFICADORES DE CONDIÇÃO

Algumas situações tornam um teste mais fácil ou mais difícil, resultando em um bônus ou penalidade no modificador do teste ou na CD do teste. O mestre pode mudar as chances de sucesso de quatro maneiras:

1. Fornecer um bônus de +2, para representar condições que melhoram o desempenho.

2. Impor uma penalidade de –2, para representar condições que atrapalham o desempenho.

3. Reduzir a CD em 2, para representar circunstâncias que tornam a tarefa mais fácil.

4. Aumentar a CD em 2, para representar circunstâncias que tornam a tarefa mais difícil.

Bônus no teste e reduções na CD têm o mesmo resultado: criam uma chance maior de sucesso. Mas eles representam circunstâncias diferentes, e às vezes essa diferença é importante.

FERRAMENTAS

Algumas tarefas exigem ferramentas. Caso ferramentas sejam necessárias, os itens específicos são mencionados na descrição da tarefa ou perícia. Caso você não possua as ferramentas apropriadas, ainda pode tentar realizar a tarefa, mas sofre uma penalidade de –4 em seu teste.

Um personagem pode ser capaz de improvisar ferramentas para fazer o teste. Caso o mestre permita isso, diminua a penalidade para –2. Geralmente, é necessário algum tempo para juntar ou criar um conjunto de ferramentas improvisadas, e essa tarefa pode exigir um teste adicional.

TESTES SEM ROLAGENS

Um teste representa a realização de uma tarefa num tempo limitado, ou numa situação de perigo. Quando a situação é menos exigente, você pode alcançar resultados mais confiáveis. A aplicação destas regras pode acelerar os testes sob circunstâncias rotineiras, diminuindo o número de rolagens que os jogadores precisam fazer.

ESCOLHER 1

Se o seu bônus total em um teste for igual ou maior à CD menos 1, você será bem-sucedido a despeito do resultado do dado, mesmo sob pressão. Nesse caso, o mestre pode não exigir uma rolagem, e simplesmente assumir que você é bem-sucedido, já que a tarefa é um esforço trivial para alguém com as suas habilidades. Caso o teste tenha variados níveis de sucesso, assume-se que você obtém o mínimo possível (como se tivesse obtido 1 no dado). Você pode escolher fazer uma rolagem para alcançar um nível maior de sucesso, ou o mestre pode assumir um nível maior de sucesso, dependendo das circunstâncias.

ESCOLHER 10

Quando você não está sob nenhuma pressão para realizar uma tarefa, pode escolher 10. Em vez de fazer a rolagem para o teste, calcule o resultado como se você tivesse obtido um 10 no dado. Para muitas tarefas rotineiras, escolher 10 permite que você seja bem-sucedido automaticamente. Você não pode escolher 10 caso esteja sob pressão (como em uma situação de combate). O mestre decide quando este é o caso.

ESCOLHER 20

Quando você dispõe de tempo à vontade e a tarefa não acarreta nenhuma penalidade em caso de falha, você pode escolher 20. Em vez de fazer a rolagem para o teste, calcule o seu resultado como se você tivesse obtido um 20 no dado. Isso significa que você continua tentando até conseguir, e leva um tempo igual a 20 vezes o tempo normal de um único teste. Caso haja penalidades ou conseqüências por falhar no teste, como disparar um alarme ou escorregar e cair, você não pode escolher 20.

TESTES DE COMPARAÇÃO

Em casos nos quais um teste é uma simples medida da habilidade de um personagem contra a do outro, sem que a sorte esteja envolvida, o personagem com o maior valor vence automaticamente. Da mesma forma como você não faria um "teste de altura" para ver quem é mais alto, você não precisa fazer um teste de Força para ver quem é mais forte. Quando dois personagens competem em uma queda-de-braço, por exemplo, o mais forte vence. Quando dois personagens apostam corrida, o mais rápido vence, e assim por diante. Note que isso não inclui o uso de esforço extra (veja a página 120) para aumentar temporariamente um valor de um personagem, o que pode afetar o resultado de um teste de comparação.

AUXÍLIO

Às vezes, os personagens trabalham juntos e se ajudam. Nesse caso, um personagem (normalmente aquele com o maior bônus) é considerado o líder, e faz o teste normalmente, enquanto cada ajudante faz o mesmo teste contra CD 10. Um teste bem-sucedido fornece ao líder um bônus de +2. Para cada 10 pontos pelos quais o teste do ajudante superou a CD, aumente o bônus em +1. Assim, um resultado de 20 a 29 fornece um bônus de +3, 30 a 39 fornece +4, e assim por diante. Em muitos casos, ajuda externa não traz benefícios, ou apenas um número limitado de ajudantes pode auxiliar alguém ao mesmo tempo. O mestre limita a ajuda como achar melhor para a tarefa e as condições.

TIPOS DE TESTES

Você usa três características para testes: perícias, habilidades e poderes.

- **Teste de perícia:** um teste de perícia determina o que você pode alcançar com uma perícia específica. É uma rolagem de d20 + suas

graduações na perícia e o valor de habilidade-chave da perícia contra uma Classe de Dificuldade. Testes de perícias às vezes possuem diferentes níveis de sucesso e falha, baseados na margem pela qual a sua rolagem total fica acima ou abaixo da CD. Por exemplo, se você falhar em um teste de Escalar, não progride na escalada. Caso falhe por 5 ou mais, você cai.

- **Teste de habilidade:** um teste de habilidade é como um teste de perícia, mas mede a habilidade bruta, sem qualquer perícia, como força, vigor ou intelecto. É uma rolagem de d20 + seu modificador de habilidade contra uma Classe de Dificuldade. Testes de habilidades geralmente são tudo ou nada (você realiza a tarefa ou não), embora às vezes haja níveis de sucesso ou falha, como em testes de perícias. Tentar usar uma perícia destreinado (em outras palavras, sem graduações na perícia) é um teste de habilidade.

EXEMPLOS DE TESTES DE HABILIDADE

Tarefa	Habilidade-chave
Quebrar uma tábua de madeira	Força
Fazer um nó em uma corda	Destreza
Prender a respiração	Constituição
Orientar-se por um labirinto	Inteligência
Reconhecer alguém que você já viu antes	Sabedoria
Ser notado em uma multidão	Carisma

- **Teste de poder:** um teste de poder utiliza um dos poderes do seu herói como modificador. É uma medida do que o seu herói pode fazer com esse poder. É uma rolagem de d20 + suas graduações no poder, que medem o quão forte o poder é, contra uma Classe de Dificuldade. Alguns poderes não exigem testes de poder, apenas funcionam automaticamente. Outros poderes têm alguns aspectos automáticos e outros que exigem testes.

ROLAGENS DE ATAQUE

Uma *rolagem de ataque* determina se você acerta ou não um oponente em combate. É uma rolagem de d20 + seu bônus de ataque. A Classe de Dificuldade é a Defesa do seu alvo, que mede a habilidade dele em evitar ataques. Se você igualar ou exceder a Defesa do seu alvo, o seu ataque acerta. Caso contrário, você erra. Um 20 natural em uma rolagem de ataque (quando o resultado do dado é 20) sempre acerta, e pode ser um *acerto crítico* (veja a página 152). Um 1 natural em uma rolagem de ataque (o resultado do dado é 1) sempre erra.

JOGADAS DE SALVAMENTO

Jogadas de salvamento são esforços para evitar diferentes formas de perigo, desde dano e ferimentos até armadilhas, venenos e vários poderes. Uma jogada de salvamento é:

1d20 + modificador da habilidade apropriada + bônus base de salvamento + quaisquer bônus por poderes.

MUTANTES & MALFEITORES NA INTERNET

A editora Green Ronin, que publica *Mutantes & Malfeitores* nos EUA, mantém o site oficial mutantsandmasterminds.com, que oferece notícias e downloads gratuitos. A Jambô também vai disponibilizar estes materiais em www.jamboeditora.com.br, então fique ligado!

Salvamentos de Resistência e Fortitude usam o modificador de Constituição, salvamentos de Reflexo usam o modificador de Destreza e salvamentos de Vontade usam o modificador de Sabedoria. A CD é baseada na intensidade do perigo, como o poder de um ataque ou a gravidade de um veneno. Por exemplo, um salvamento de Resistência contra dano resulta em nenhum dano se você vencer a CD, mas pode resultar em um golpe de raspão, um atordoamento ou um nocaute instantâneo se você falhar, dependendo do quanto o resultado do salvamento é inferior à CD.

A RODADA DE COMBATE

Quando as coisas começam a esquentar em um jogo de *Mutantes & Malfeitores*, o tempo é dividido em segmentos de seis segundos, chamados rodadas. Umas rodada não é um tempo muito longo – pense nela como um quadrinho de um gibi, apenas o suficiente para que um herói faça algo. Os tipos de ações que o seu herói pode realizar durante uma rodada são ações padrão, ações de movimento, ações completas, ações livres e reações. Em uma rodada você pode:

- Fazer uma ação padrão e uma ação de movimento.
- Fazer uma ação de movimento e então outra ação de movimento (em vez de sua ação padrão).
- Fazer uma ação completa.

Você pode realizar a quantidade de ações livres e reações que quiser em uma rodada, mas o mestre pode escolher limitá-las a um número razoável para manter a agilidade do jogo.

AÇÕES PADRÃO

Uma *ação padrão* geralmente envolve agir sobre alguma coisa, seja fazendo um ataque, seja usando um poder para afetar algo. Você só pode fazer uma ação padrão por rodada.

AÇÕES DE MOVIMENTO

Uma *ação de movimento* envolve mover-se. Você pode fazer uma ação de movimento antes ou depois da sua ação padrão. Assim, você pode atacar e então se mover, ou se mover e então atacar. Ações de movimento incluem coisas como sacar armas, levantar-se do chão e apanhar objetos.

AÇÕES COMPLETAS

Uma *ação completa* ocupa toda a sua atenção durante a rodada, o que significa que você não pode fazer mais nada. Ações completas incluem uma carga a toda velocidade contra um oponente, terminando em um ataque, ou passar a rodada inteira se movendo em velocidade máxima. Algumas perícias, poderes e manobras exigem uma ação completa.

AÇÕES LIVRES

Uma *ação livre* é algo tão relativamente pequeno que não toma uma quantidade significativa de tempo. Você pode realizar quantas ações livres o mestre considerar razoável em uma rodada. Ações livres incluem coisas como falar (os heróis e os vilões sempre encontram tempo para discursar durante uma luta), largar um objeto e parar de usar um poder.

REAÇÃO

Uma *reação* é algo que você faz em resposta a alguma outra coisa. Uma reação não toma tempo algum, da mesma forma que uma ação livre. A diferença é que você pode reagir até mesmo quando não é a sua vez de agir, em resposta a outra coisa que acontece durante a rodada.

PONTOS HERÓICOS

Os personagens em *Mutantes & Malfeitores* têm pontos heróicos, que os jogadores podem gastar para melhorar suas habilidades de várias maneiras. Você pode gastar um ponto heróico para melhorar uma rolagem, forçar um poder além das suas capacidades, recuperar-se de um ferimento e obter diversos outros efeitos (veja **Pontos heróicos**, na página 121).

TERMOS IMPORTANTES

abatido: gravemente machucado e quase inconsciente. Personagens abatidos podem fazer uma ação padrão ou uma ação de movimento por rodada, mas não ambas.

ação: uma atividade de um personagem. Existem ações padrão, ações de movimento, ações completas, ações livres e reações.

ação completa: uma ação que exige todo o seu esforço em uma rodada. Algumas perícias, feitos e poderes exigem uma ação completa (ou mais tempo ainda) para serem usados.

ação de movimento: uma ação com a qual um personagem se move ou manipula um objeto. Você pode realizar uma ação de movimento por rodada.

ação livre: uma atividade menor, que exige muito pouco tempo e esforço.

ação padrão: uma ação com a qual um personagem realiza uma tarefa. Você pode realizar uma ação padrão por rodada.

acerto crítico (ou apenas crítico): um ataque que causa dano adicional. Para conseguir um acerto crítico, um atacante deve obter uma ameaça (normalmente, um 20 natural em uma rolagem de ataque, dependendo do ataque sendo utilizado) e o total do ataque deve exceder a Defesa do alvo. Um acerto crítico causa +5 de dano.

acumular: combinar-se para efeito cumulativo. Normalmente os modificadores em um teste se acumulam; caso contrário, estará especificado nas regras. Caso os modificadores de um teste não se acumulem, apenas o melhor bônus ou a pior penalidade se aplica. Às vezes, há um limite para o quanto um bônus ou penalidade pode se acumular, com base no nível de poder.

alvo: o personagem ao qual se destina um ataque, ação ou poder.

ameaça: um possível acerto crítico.

arma branca: uma arma de mão feita para combate corpo-a-corpo.

arma de ataque à distância: uma arma de arremesso, de energia ou de projéteis, feita para atacar de longe.

ataque: qualquer uma de várias ações com a intenção de ferir ou desabilitar um oponente. Um ataque normalmente é uma ação padrão.

ataque à distância: um ataque desferido de longe.

ataque corpo-a-corpo: um ataque utilizado em combate próximo.

ataque desarmado: um ataque corpo-a-corpo feito sem uma arma.

aventura: uma história que os jogadores vivem.

bônus: um modificador positivo em uma rolagem de dado.

bônus de ataque: um modificador que mede a capacidade de combate de um personagem.

bônus de dano: um modificador que determina o dano de um ataque.

bônus de defesa: modificador utilizado para determinar o quão difícil é acertar um personagem em combate.

bônus de esquiva: metade do bônus de defesa (arredondado para cima). Os personagens perdem seus bônus de esquiva quando estão desprevenidos, atordoados ou incapacitados de reagir a um ataque.

campanha (ou série): uma série de aventuras interligadas, formando o pano de fundo sobre o qual os personagens interagem com o cenário. Pense em uma campanha como uma série de histórias em quadrinhos.

característica: as qualidades de um personagem, definidas pelas regras — habilidades, perícias, feitos e poderes são todos características.

causar dano: provocar dano em um alvo.

CD: ver Classe de Dificuldade.

Classe de Dificuldade (CD): o número que um jogador deve atingir ou superar para que um teste ou jogada de salvamento seja bem-sucedido.

condição: o estado e saúde geral de um personagem (veja a página 170 para mais detalhes).

dano: ferimentos ou estragos causados a um personagem por ataques, doenças ou outros fatores.

Defesa: uma medida de quão difícil é acertar um personagem em combate. A Defesa é igual e 10 + o bônus de defesa.

descritor: um termo descrevendo a natureza de um poder. Um descritor pode definir como certos efeitos funcionam, ou sua aparência.

desprevenido: especialmente vulnerável a ataques no início de uma luta. Os personagens estão desprevenidos até seu primeiro turno na rodada. Personagens desprevenidos perdem seus bônus de esquiva em Defesa.

destreinado: um personagem que não tem graduações em uma perícia. Algumas perícias não podem ser usadas por um personagem destreinado.

duradouro: um efeito que exige jogadas de salvamento adicionais para ser sobrepujado.

efeito: um aspecto de um poder com um efeito em jogo particular.

encontro (ou cena): um pedaço de uma aventura, como um capítulo de uma história.

extra: um modificador de poder que o melhora, mas aumenta seu custo.

falha: um modificador de poder que o limita, mas reduz seu custo.

falhar: não obter um resultado bem-sucedido em um teste, jogada de salvamento ou outra rolagem de dado.

façanha de poder: um feito de poder adquirido temporariamente através de esforço extra (veja a página 120).

feito de poder: uma melhoria ou uso alternativo de um poder.

graduação: uma medida do nível de domínio de um personagem em uma perícia, feito ou poder.

habilidade: uma das seis características básicas de um personagem — Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car).

herói (ou super-herói, ou personagem jogador): um personagem controlado por um jogador, um dos protagonistas de uma aventura ou série.

incremento de alcance: cada incremento de alcance completo na distância entre um atacante e um alvo dá ao atacante uma penalidade cumulativa de –2 na rolagem de ataque à distância. Ataques à distância normais têm um alcance máximo de dez incrementos de alcance. Armas arremessadas têm um alcance máximo de cinco incrementos de alcance.

jogada de salvamento (ou salvamento): uma rolagem feita para evitar ou reduzir um perigo. Os quatro tipos de salvamento são Resistência, Fortitude, Reflexo e Vontade.

letal: dano que pode desabilitar ou matar um alvo.

margem de ameaça: todos os resultados de rolagens de dados naturais que são ameaças quando obtidos em um ataque. Para a maior parte dos ataques, a margem de ameaça é um resultado de 20. Alguns ataques têm margens de ameaça maiores, como 19-20, 18-20, etc.

mestre: o jogador que cria a história e o cenário do jogo, atua como juiz e controla os personagens coadjuvantes.

modificador: um bônus ou penalidade aplicado a uma rolagem de dado.

modificador de poder: um aumento ou diminuição nas capacidades de um poder, também aumentando ou diminuindo seu custo.

moribundo: perto da morte e inconsciente. Um personagem moribundo não pode fazer ações.

não-letal: dano que atordoa ou nocauteia um alvo, mas não causa ferimentos permanentes. A menos que algo seja dito em contrário, o dano em *Mutantes & Malfeitores* é não-letal.

natural: um resultado natural em uma rolagem é o número que aparece no dado, não o resultado modificado, que é aquele que se obtém somando-se bônus ou subtraindo penalidades.

nível de poder (ou nível): um limite no poder e habilidade geral em uma campanha. Também utilizado às vezes para descrever o poder geral de um personagem.

penalidade: um modificador negativo a uma rolagem de dado.

perceber exatamente (ou sentir exatamente): notar algo com um sentido exato.

personagem: um indivíduo ficcional no jogo. Os jogadores controlam personagens jogadores, enquanto o mestre controla todos os personagens não-jogadores.

personagem jogador (PJ, ou herói): um personagem controlado por um jogador, um dos protagonistas de uma aventura ou campanha.

personagem não-jogador (PNJ): um personagem controlado pelo mestre (ao contrário de um PJ, controlado por um jogador).

poder: uma característica super-humana, como a capacidade de voar ou disparar raios de energia.

poder alternativo: um poder que pode ser substituído por outro, mas não usado ao mesmo tempo, dando ao poder um "repertório" de diferentes opções.

pontos de poder: pontos designados às diferentes características de um personagem durante sua criação. São distribuídos para avançar o personagem, após cada aventura.

pontos heróicos: pontos que os jogadores podem gastar para ganhar bônus em ações específicas.

reação: uma ação que ocorre em resposta a alguma circunstância. Reações não tomam tempo ou esforço algum por parte do personagem, acontecendo automaticamente.

repertório: um conjunto de poderes alternativos.

rodada: uma unidade de seis segundos de tempo de jogo, usada para facilitar o andamento do combate. Cada personagem em um combate pode fazer pelo menos uma ação a cada rodada.

rolagem de ataque: uma rolagem para determinar se um ataque acerta. Para fazer uma rolagem de ataque, role o d20 e adicione os modificadores apropriados para o tipo de ataque. Um ataque acerta se o resultado for igual ou maior que a Defesa do alvo. Um resultado de 20 no dado rolado para o ataque sempre acerta, enquanto que um resultado de 1 sempre erra.

sentido aguçado: um sentido que você pode usar para perceber detalhes mínimos. A visão e a audição são sentidos aguçados para humanos normais.

sentido exato: um sentido que você pode usar para determinar a localização de alguma coisa, com precisão suficiente para atacá-la. A visão é um sentido exato para humanos normais. Outros sentidos exatos estão disponíveis com o poder Super-Sentidos.

teste: um método para decidir o resultado de uma ação (que não seja um ataque ou uma jogada de salvamento). Testes são baseados em uma habilidade, perícia, poder ou outra característica relevante de um personagem. Para fazer um teste, role o d20 e adicione quaisquer modificadores relevantes. Caso o resultado do teste seja igual ou maior que a Classe de Dificuldade (CD) de uma tarefa ou que o resultado do teste de um oponente, ele é bem-sucedido.

treinado: um personagem que tem pelo menos 1 graduação em uma perícia.

valor de habilidade: a medida numérica de uma habilidade.

vilão (ou super-vilão): um adversário controlado pelo mestre.

CAPÍTULO 1: CRIANDO HERÓIS

O sistema de *Mutantes & Malfeitores* permite que você crie qualquer tipo de herói, escolhendo as habilidades, perícias, poderes e outras qualidades do seu personagem. Você tem um "orçamento" inicial de pontos de poder com os quais construir o seu herói. Também há certos limites e orientações impostos pelo nível de poder da campanha, mas dentro desses limites você pode construir o tipo de personagem que quiser. A seção a seguir cobre todos os detalhes sobre como fazer isso.

CRIAÇÃO DE UM HERÓI

A criação de um herói em *Mutantes & Malfeitores* segue uma série de passos simples, resumidos a seguir, que utilizam informações apresentadas nos outros capítulos deste livro. Você vai precisar de uma cópia da ficha de personagem e de uma folha de rascunho para criar o seu herói.

1. CONCEITO DO HERÓI

Antes de começar, pense no tipo de herói que você quer criar. Quais são as habilidades básicas dele? Quais são seus poderes? Qual é a sua origem? Você pode querer dar uma olhada nos arquétipos de heróis nas páginas 17 a 23 para ter algumas idéias dos diferentes tipos de heróis que você pode criar. Você também pode se inspirar nos seus personagens favoritos dos quadrinhos, da televisão ou do cinema. Dê uma olhada no **Capítulo 5** e veja se algum dos poderes lá inspiram uma idéia de personagem. Você pode fazer algumas anotações sobre o tipo de herói com que prefere jogar, o que vai ajudá-lo no resto do processo de criação de personagem.

2. AUTORIZAÇÃO DO MESTRE

O mestre pode ter algumas "regras da casa" ou restrições específicas a respeito dos personagens para o jogo, não permitindo certos poderes ou conceitos. Caso não haja alienígenas no cenário, por exemplo, então você não poderá jogar com um herói alienígena. Da mesma forma, caso o mestre tenha banido poderes mentais da campanha, então um psiônico não é apropriado. Discuta o conceito do seu herói com o mestre antes de começar a trabalhar nele. Você também pode consultar os outros jogadores, para que vocês criem os personagens juntos e montem uma boa equipe.

3. NÍVEL DE PODER

O mestre estabelece o nível de poder inicial da série. Geralmente é o 10° nível, mas pode variar desde por volta do 5° nível até o 20° nível, ou mais. Todos os personagens começam o jogo com o mesmo nível de poder, que determina seus pontos de poder iniciais e em que você pode gastá-los. Veja **Nível de Poder**, mais à frente neste capítulo, para mais detalhes.

4. HABILIDADES BÁSICAS

Escolha os valores de habilidades que você quer que o seu personagem tenha, e pague 1 ponto de poder por ponto de habilidade acima de 10. Escolha o bônus de ataque e o bônus de defesa para o seu personagem, pagando 2 pontos de poder por +1 de bônus de ataque ou defesa. Escolha os bônus de jogadas de salvamento para o seu personagem, pagando 1 ponto de poder por +1 de bônus de salvamento. Tenha em mente que esses bônus são limitados pelo nível de poder. Veja o **Capítulo 2: Habilidades** para mais detalhes sobre essas habilidades.

5. PERÍCIAS

Escolha as graduações em perícias que você quer que o seu personagem tenha, e pague 1 ponto de poder por 4 graduações. Tenha em mente que um herói não pode ter mais graduações em uma perícia do que o nível de poder da campanha +5. Veja o **Capítulo 3: Perícias** para mais detalhes.

6. FEITOS

Escolha os feitos que você quer que o seu personagem tenha, e pague 1 ponto de poder por feito. Veja o **Capítulo 4: Feitos** para mais detalhes.

7. PODERES

Escolha os poderes que você quer que o seu personagem tenha, e pague o custo básico do poder, multiplicado pelo número de graduações. Modificadores de poder aumentam ou diminuem as capacidades e o custo de um poder. Veja o **Capítulo 5: Poderes** para mais detalhes.

8. COMPLICAÇÕES E DESVANTAGENS

Escolha as complicações que você quer que o seu personagem tenha. Escolha as desvantagens que você quer que o seu personagem tenha (se quiser alguma) e adicione o valor delas aos pontos de poder que você tem para gastar. Em geral, você está limitado a um número de pontos em desvantagens não superior ao nível de poder da campanha. Veja o **Capítulo 6** para mais detalhes sobre complicações, desvantagens e seus efeitos.

9. VERIFIQUE A MATEMÁTICA

Volte ao começo e adicione os custos dos valores de habilidades, bônus de ataque, bônus de defesa, bônus de jogadas de salvamento, perícias, feitos e poderes do seu herói, e subtraia o valor das desvantagens. Você deve obter um número igual aos pontos de poder iniciais da campanha, mostrados na tabela **Pontos de poder iniciais**, na página 24. Caso contrário, revise de novo suas contas, e remova ou adicione características ao seu personagem, para alcançar o total de pontos de poder iniciais.

10. SOME AS JOGADAS DE SALVAMENTO

Calcule os bônus totais das jogadas de salvamento do seu personagem, somando o bônus básico e o modificador de habilidade para cada um (Constituição para salvamentos de Resistência e Fortitude, Destreza para salvamentos de Reflexo e Sabedoria para salvamentos de Vontade).

11. DETALHES FINAIS

Olhe o **Capítulo 6: Características** e decida os detalhes, como o nome, aparência, origem, histórico e motivação do seu herói. Escolha as alianças do seu herói (caso ele tenha alguma). Se souber como, pense em fazer um desenho ou uma descrição detalhada do uniforme do seu herói.

12. APROVAÇÃO DO MESTRE

Mostre o seu novo herói ao mestre para que ele aprove. O mestre deve se assegurar de que seus pontos de poder foram gastos e somados corretamente, que o herói segue os limites do nível de poder e que o personagem está completo e é adequado à campanha. Com a aprovação do mestre, o seu novo herói está pronto para jogar!

DAILY
CRIME WAVE

POR TRÁS DA MÁSCARA: PERSONALIZANDO ARQUÉTIPOS

Os arquétipos de heróis oferecem a você personagens pré-fabricados, que você pode usar em jogo imediatamente. Contudo, jogadores mais experientes de *M&M* podem querer modificar ou personalizar um arquétipo, para que fique mais adequado ao conceito específico de um personagem. Faça isso! Personalizar é um bom meio-termo entre usar um arquétipo pronto e criar um personagem completamente novo. Verifique quaisquer mudanças ao arquétipo com o mestre.

Cada arquétipo tem seus totais de pontos de poder listados, para que você possa modificá-los como quiser. Maneiras de personalizar um arquétipo incluem descritores diferentes para os poderes do arquétipo, trocas entre ataque e dano, ou defesa e Resistência, diferentes perícias ou feitos, ou mudanças entre alguns dos valores de habilidades do arquétipo. Lembre-se de que algumas mudanças (como em valores de habilidades) podem afetar as outras características do arquétipo, e ajuste-as de acordo.

ARQUÉTIPOS DE HERÓIS

A maneira mais fácil e rápida de criar um herói de *Mutantes & Malfeitores* é escolher um dos *arquétipos de heróis* na seção a seguir. Um arquétipo de herói oferece um personagem pré-pronto, completo com habilidades, perícias, feitos e poderes. Dê um nome, um uniforme e uma origem ao herói, e você está pronto para enfrentar quaisquer super-vilões que o mestre tiver!

Os arquétipos de heróis também são úteis para mestres à procura de alguns vilões ou heróis PNJs instantâneos. Pegue alguns arquétipos, dê a eles nomes e descrições chamativos, e pronto! Vilões também são descritos com mais detalhes no **Capítulo 11**.

As perícias estão listadas com o número de graduações após o nome da perícia, e o bônus de perícia total entre parênteses. Por exemplo: Blefar 5 (+8) significa que o personagem tem 5 graduações em Blefar, e um bônus total de +8 quando faz testes dessa perícia.

Todos os arquétipos são adequados a um jogo de nível de poder 10, o nível de poder inicial padrão em *Mutantes & Malfeitores*. Vários arquétipos usam a regra de troca entre bônus de ataque e defesa (página 24) para ajustar seus bônus máximos de ataque, defesa, dano e Resistência, assim como determinado pelo seu nível de poder.

Se você realmente quer ver os mecanismos internos de como os arquétipos foram construídos, olhe a tabela **A matemática dos arquétipos**, abaixo. Ela contém todos os detalhes de sua construção.

ARTISTA MARCIAL

O Artista Marcial é um mestre do combate desarmado (ao contrário do Mestre de Arma). Embora não tenha poderes, o Artista Marcial compensa isso com um grande número de feitos e habilidades de combate sem igual.

AVENTUREIRO UNIFORMIZADO

O Aventureiro Uniformizado depende de uma combinação de treinamento super-humano e um conjunto de Dispositivos para lutar contra o crime e a injustiça. Embora careça de alguns dos poderes mais espetaculares dos outros heróis, o aventureiro pode lidar com uma gama variada de desafios.

BLINDADO

O Blindado depende de um Dispositivo, especificamente de um traje de combate – uma armadura tecnológica que lhe concede super-poderes. Esta versão do Blindado provavelmente é o inventor da armadura, ou pelo menos alguém tecnicamente capaz de consertá-la e fazer sua manutenção, e talvez até mesmo melhorá-la (à medida que o jogador gasta pontos de poder ganhos durante o jogo). A Desvantagem Identidade Normal representa o tempo necessário para vestir e tirar a armadura.

CONTROLADOR DE ENERGIA

O Controlador de Energia emprega o poder de uma forma específica de energia (como frio, luz ou eletricidade) ou um elemento específico (ar,

A MATEMÁTICA DOS ARQUÉTIPOS

Arquétipo	Matemática
Artista Marcial	Habilidades 30 + Perícias 17 (68 graduações) + Feitos 28 + Combate 58 + Salvamentos 17 = 150
Aventureiro Uniformizado	Habilidades 42 + Perícias 30 (120 graduações) + Feitos 15 + Combate 48 + Salvamentos 15 = 150
Blindado	Habilidades 18 + Perícias 10 (40 graduações) + Feitos 5 + Poderes 76 + Combate 32 + Salvamentos 13 – Desvantagens 4 = 150
Controlador de Energia	Habilidades 22 + Perícias 10 (40 graduações) + Feitos 6 + Poderes 64 + Combate 32 + Salvamentos 16 = 150
Maquinista	Habilidades 33 + Perícias 21 (84 graduações) + Feitos 7 + Poderes 45 + Combate 32 + Salvamentos 12 = 150
Mestre de Arma	Habilidades 26 + Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 29 + Poderes 14+ Combate 44 + Salvamentos 18 = 150
Metamorfo	Habilidades 18 + Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 3 + Poderes 64 + Combate 40 + Salvamentos 14 = 150
Mímico	Habilidades 14 + Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 6 + Poderes 72 + Combate 32 + Salvamentos 18 = 150
Místico	Habilidades 26 + Perícias 9 (36 graduações) + Feitos 4 + Poderes 65 + Combate 32 + Salvamentos 17 – Desvantagens 3 = 150
Original	Habilidades 15 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 0 + Poderes 86 + Combate 32 + Salvamentos 12 = 150
Psiônico	Habilidades 27 + Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 2 + Poderes 70 + Combate 26 + Salvamentos 17 = 150
Titânico	Habilidades 20 + Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 2 + Poderes 83 + Combate 28 + Salvamentos 9 = 150
Velocista	Habilidades 20 + Perícias 10 (40 graduações) + Feitos 4 + Poderes 53 + Combate 46 + Salvamentos 17 = 150

terra, fogo ou água). Veja os vários poderes de controle de energia no **Capítulo 5** para mais detalhes.

MAQUINISTA

O Maquinista é especializado em criar e utilizar dispositivos tecnológicos. Além dos vários dispositivos normais do Maquinista, veja as regras para invenções na página 131, e as regras para esforço extra e pontos heróicos no **Capítulo 6** para mais idéias sobre o que um Maquinista pode obter com um pouco de tempo e esforço.

MESTRE DE ARMA

O Mestre de Arma é devotado à perfeição no uso de um tipo particular de arma. Pode ser uma arma arcaica, como uma espada ou arco, armas de fogo modernas, ou até mesmo armas de energia futuristas. Mesmo armas arcaicas são muitas vezes melhoradas com tecnologia moderna ou magia, dando a elas capacidades especiais.

METAMORFO

O Metamorfo pode assumir várias formas de animais, obtendo todas as características físicas do animal, nenhuma das quais pode ser maior que as graduações de poder da Metamorfose do personagem. Veja **Animais**, na página 229, para as características de diferentes animais.

MÍMICO

O Mímico copia as características dos outros. Com um toque, o Mímico pode tornar-se virtualmente qualquer um, e obter suas habilidades, perícias, feitos e poderes, limitados apenas por suas graduações de poder. Veja a descrição do poder Mimetismo, na página 92, para mais detalhes.

MÍSTICO

O Místico é um usuário das artes arcanas: um mago, feiticeiro ou bruxa. Místicos tendem a ser misteriosos, e muitas vezes falam por meio de enigmas e encantamentos em rima. Um Místico é capaz tanto de rituais mágicos avançados quanto de magias imediatas. Veja as regras para rituais mágicos na página 131.

ORIGINAL

Mais forte, mais rápido, mais resistente: o Original é tudo isso, e muito mais. É o Original que muitas pessoas imaginam quando pensam em um "super-herói" — super-forte, quase invulnerável, imune a preocupações mundanas e capaz de voar pelos ares a grandes velocidades.

PSIÔNICO

Um Psiônico emprega poderes mentais de telepatia e telecinesia, oferecendo tanto força em combate quanto furtividade e vigilância.

TITÂNICO

Força é a especialidade do Titânico, força suficiente para erguer vagões de trem e suportar tiros de tanques. Embora alguns possam subestimar um Titânico, devido à sua especialidade, normalmente acabam se arrependendo disso.

VELOCISTA

O Velocista é *rápido*! Velocistas especializam-se no poder Super-Velocidade, movendo-se em um piscar de olhos, capazes de realizar muitas tarefas na mesma quantidade de tempo. Os jogadores devem ler a descrição do poder Super-Velocidade, na página 104, para mais detalhes.

ARTISTA MARCIAL — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	+5	+3	+0	+2	+0
18	20	16	10	15	11

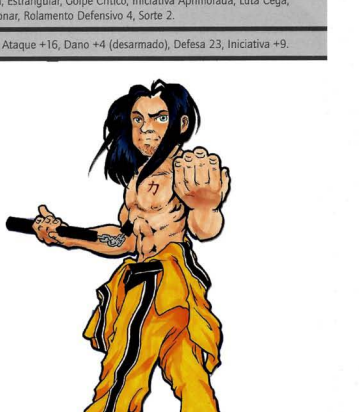
RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+7/+3*	+8	+13	+5

*desprevenido

Perícias: Acrobacia 11 (+16), Arte da Fuga 10 (+15), Concentração 10 (+12), Furtividade 11 (+16), Intimidar 10 (+10), Intuir Intenção 8 (+10), Notar 8 (+10).

Feitos: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Agarrar Preciso, Alvo Esquivo, Arremessar Aprimorado, Ataque Acurado, Ataque Atordoante, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Avaliação, Blefe Acrobático, De Pé, Defesa Aprimorada, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Esquiva Fabulosa, Estrangular, Golpe Crítico, Iniciativa Aprimorada, Luta Cega, Redirecionar, Rolamento Defensivo 4, Sorte 2.

Combate: Ataque +16, Dano +4 (desarmado), Defesa 23, Iniciativa +9.



AVENTUREIRO UNIFORMIZADO — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+4	+3	+3	+4	+4
16	18	16	16	18	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+8/+5*/+1**	+6	+10	+10

*desprevenido; **sem uniforme

Perícias: Acrobacia 8 (+12), Arte da Fuga 6 (+10), Blefar 8 (+12), Computadores 5 (+8), Conhecimento (manha) 7 (+10), Desarmar Dispositivo 8 (+11), Dirigir 6 (+10), Escalar 7 (+10), Furtividade 10 (+14), Intimidar 8 (+12), Intuir Intenção 8 (+12), Investigar 8 (+11), Notar 8 (+12), Obter Informação 6 (+10), Procurar 9 (+12), Prestidigitação 8 (+12).

Feitos: Assustar, Ataque Furtivo, Ataque Poderoso, Equipamento 4, Esquiva Fabulosa, Evasão 2, Faz-Tudo, Maestria em Perícia (Acrobacia, Arte da Fuga, Desarmar Dispositivo, Furtividade), Rolamento Defensivo 3.

Poderes: cinto de utilidades (granadas *flash-bang* [**Pasmar 3**, visual e auditivo, estouro de 4,5 m]; Poderes Alternativos — bumerangues, bombas de fumaça [**Obscurecer 4**, visual, estouro de 6 m] e granadas de atordoamento [**Atordoar 3**, à distância, estouro de 4,5 m]), comunicador, pistola de arpéu (**Super-Movimento 2** [balançarse]), uniforme (**Proteção 2**).

Combate: Ataque +12, Dano +3 (desarmado), +5 (bumerangue), Defesa 22, Iniciativa +4.

BLINDADO — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+12	+1	+1	+5	+2	+0
34*	12	12	20	14	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+12/+1**	+4	+6	+7

*FOR sem traje de combate: 10 (+0); **sem traje de combate

Perícias: Computadores 9 (+14), Conhecimento (tecnologia) 9 (+14), Desarmar Dispositivo 7 (+12), Notar 5 (+7), Ofício (eletrônica) 10 (+15).

Feitos: Ataque Acurado, Ataque Poderoso, Ferramentas Improvisadas, Inventor, Segunda Chance (testes de Desarmar Dispositivo).

Poderes: Dispositivo 19 (traje de combate, difícil de perder): **Comunicação 4** (rádio, 1 km), **Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 11** (Impenetrável), **Raio 12** (feixes de energia; Poder Alternativo — **Força Aumentada 24**), **Super-Força 5** (carga pesada: 45 t), **Super-Sentidos 13** (infravisão, rádio, senso de direção, senso de distância, sentido temporal, visão cega [rádio, estendida 2], visão no escuro), **Vôo 6**.

Combate: Ataque +8, Dano +12 (desarmado ou feixes de energia), Defesa 18, Iniciativa +1.

Desvantagem: Identidade Normal (rodada completa, –4 pontos).

CONTROLADOR DE ENERGIA — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+4	+2	+0	+1	+3
12	18	14	10	12	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+12/+2*	+7	+8	+8

*sem Campo de Força

Perícias: Acrobacia 8 (+12), Blefar 10 (+13), Concentração 11 (+12), Notar 7 (+8), Profissão (escolha uma) 4 (+5).

Feitos: Ataque Acurado, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Mudança Rápida, Tiro Preciso, Zombar.

Poderes: Campo de Força 10 (Impenetrável), **Controle de Energia 12** (escolha um dos seguintes poderes do **Capítulo 5**: Controle Cinético, Controle de Elemento, Controle de Energia Cósmica, Controle de Escuridão, Controle de Frio, Controle de Luz, Controle de Plasma, Controle de Radiação, Controle de Vibração, Controle Elétrico, Controle Gravitacional, Controle Magnético ou Controle Sônico, e mais três feitos de poder), **Imunidade 5** (energia escolhida), **Vôo 6** (ou **Escavação** 12 ou **Natação** 12).

Combate: Ataque +8, Dano +12 (raio de energia), Defesa 18, Iniciativa +4.

MAQUINISTA — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+0	+10	+5	+0
10	13	10	30	20	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+12/+0*	+4	+6	+8

*sem Campo de Força

Perícias: Computadores 8 (+18), Conhecimento (ciências biológicas) 6 (+16), Conhecimento (ciências da Terra) 5 (+15), Conhecimento (ciências físicas) 6 (+16), Conhecimento (tecnologia) 10 (+20), Desarmar Dispositivo 8 (+18), Intuir Intenção 8 (+13), Investigar 4 (+14), Notar 5 (+10), Ofício (eletrônica) 8 (+18), Ofício (mecânica) 8 (+18), Ofício (química) 8 (+18).

Feitos: Ferramentas Improvisadas, Inventor, Maestria em Perícia (Computadores, Desarmar Dispositivo, Ofício [eletrônica], Ofício [mecânica]), Memória Eidética, Plano Genial, Sorte, Sorte de Principiante.

Poderes: Dispositivo 5 (arma de raios, fácil de perder): **Raio 12** (Poder Alternativo – **Pasmar 12**, visual); **Dispositivo 5** (cinto de campo de força, difícil de perder): **Campo de Força 12** (Seletivo; Impenetrável); **Dispositivo 2** (mochila a jato, difícil de perder): **Vôo 5**; **Rapidez 4** (Limitado a tarefas mentais).

Combate: Ataque +8, Dano +0 (desarmado), +12 (arma de raios), Defesa 18, Iniciativa +1.

MESTRE DE ARMA

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+5	+2	+0	+1	+2
16	20	14	10	12	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+6/+2*	+8	+10	+8

*desprevenido

Perícias: Acrobacia 10 (+15), Blefar 8 (+10), Concentração 4 (+5), Conhecimento (manha) 8 (+8), Escalar 8 (+11), Furtividade 8 (+13), Intimidar 10 (+12), Intuir Intenção 8 (+9), Notar 8 (+9), Prestidigitação 4 (+9).

Feitos: Alvo Esquivo, Ataque Acurado, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Avaliação, Blefe Acrobático, Crítico Aprimorado (arma), Defesa Aprimorada, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Esquiva Fabulosa, Evasão 2, Foco em Ataque (corpo-a-corpo ou à distância) 4, Golpe Crítico, Iniciativa Aprimorada, Luta Cega, Prender à Distância, Quebrar Aprimorado, Rolamento Defensivo 4, Sorte, Zombar.

Poderes: Dispositivo 4 (arma, fácil de perder), **Super-Movimento 2** (balançar-se) *Arma:* escolha Golpe ou Raio: **Golpe 5** (Arremessado, Pujante, escolha mais 5 feitos de poder; Penetrante no Golpe e na Força); **Raio 8** (escolha 4 feitos de poder).

Combate: Ataque +8 (+12 corpo-a-corpo ou à distância), Dano +3 (desarmado), +8 (arma), Defesa 24, Iniciativa +9.

METAMORFO

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+2	+2	+1	+0	+3
12	14	14	12	10	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+2	+5	+8	+5

Perícias: Blefar 5 (+8), Conhecimento (ciências biológicas) 4 (+5), Furtividade 6 (+8), Notar 10 (+10), Prestidigitação 4 (+6), Procurar 7 (+8), Sobrevivência 8 (+8).

Feitos: Ação em Movimento, Alvo Esquivo, Zombar.

Poderes: Metamorfose 8 (Ação Livre; Limitado a formas de animais).

Combate: Ataque +10, Dano +1 (desarmado), Defesa 20, Iniciativa +2.

MÍMICO

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+1	+1	+1	+1	+2
12	12	12	12	12	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+1	+7	+7	+7

Perícias: Blefar 8 (+10), Conhecimento (atualidades) 4 (+5), Notar 8 (+9), Profissão (escolha uma) 4 (+5), Intuir Intenção 8 (+9).

Feitos: Agarrar Aprimorado, Avaliação, Iniciativa Aprimorada, Sorte, Sorte de Principiante, Trabalho em Equipe.

Poderes: Imitação 12 (todas as características ao mesmo tempo; escolha um dos Extras a seguir: À Distância, Alvo Extra, Contínuo ou Cumulativo).

Combate: Ataque +8, Dano +1 (desarmado), Defesa 18, Iniciativa +5.

MÍSTICO

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+0	+3	+5	+4
10	12	10	16	20	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+12/+0*	+5	+6	+12

Perícias: Concentração 10 (+15), Conhecimento (arcano) 8 (+11), Notar 5 (+10), Prestidigitação 8 (+9), Procurar 5 (+8).

Feitos: Mudança Rápida, Sem Medo, Ritualista, Transe.

Poderes: Forma Astral 6 (Poder Alternativo – **Campo de Força 12** [Impenetrável] e **Vôo 3**), **Magia 12** (escolha 5 feitos de poder), **Super-Sentidos 4** (percepção mágica aguçada, estendida e radial).

Combate: Ataque +8, Dano +0 (desarmado), +12 (magia), Defesa 18, Iniciativa +1.

Desvantagens: Perda de Poder (repertórios de Forma Astral e Magia, quando incapaz de falar ou gesticular para lançar magias, –2 pontos).

ORIGINAL

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+12	+1	+12	+0	+1	+1
34/14	12	34/14	10	12	13

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+12	+12	+6	+8

Perícias: Notar 8 (+9), Procurar 8 (+8), Profissão (escolha uma) 4 (+5).

Poderes: Constituição Aumentada 20, **Força Aumentada 20**, **Imunidade 9** (suporte vital), **Rapidez 3**, **Resistência Impenetrável 12**, **Super-Força 6** (carga pesada: 90 t), **Vôo 5**.

Combate: Ataque +8, Dano +12 (desarmado), Defesa 18, Iniciativa +1.

"ENQUANTO PRECISAREM DE MIM, ESTAREI POR PERTO."

PSIÔNICO

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+1	+2	+6	+3
10	12	12	15	22	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+12/+1*	+5	+6	+14

*sem Campo de Força

Perícias: Concentração 8 (+14), Diplomacia 8 (+11), Intuir Intenção 8 (+14), Notar 4 (+10), Profissão (escolha uma) 4 (+10).

Feitos: Esquiva Fabulosa, Salvamento Supremo (Vontade).

Poderes: Campo de Força 11, **Telecinesia 11**, **Telepatia 10** (Poderes Alternativos – **Controle Mental 10**, **Ilusão 6** [todos os sentidos; Seletivo; Fantamas], **Rajada Mental 5**), **Super-Sentidos 2** (percepção mental, sentido de perigo), **Vôo 6**.

Combate: Ataque +5, Dano +5 (rajada mental), Defesa 18, Iniciativa +1.

"É TUDO UMA QUESTÃO DO PODER DA MENTE SOBRE A MATÉRIA."

TITÂNICO

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+12	+0	+14	+0	+1	+1
34/18	12	38/18	10	12	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+14	+14	+4	+6

Perícias: Intimidar 7 (+8), Intuir Intenção 6 (+7), Notar 7 (+8), Procurar 6 (+6), Profissão (escolha uma) 6 (+7).

Feitos: Ataque Poderoso, Prender Aprimorado.

Poderes: Constituição Aumentada 20, **Força Aumentada 16**, **Imunidade 12** (dano de calor e frio, fatiga, pressão), **Resistência Impenetrável 10**, **Salto 9**, **Super-Força 7** (carga pesada: 180 t; Golpe Sísmico, Palma Trovejante).

Combate: Ataque +8, Dano +12 (desarmado), Defesa 16, Iniciativa +0.

VELOCISTA

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+4	+2	+0	+1	+1
14	18	14	10	12	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+2	+5	+14	+5

Perícias: Acrobacia 4 (+8), Blefar 8 (+9), Desarmar Dispositivo 10 (+10), Notar 7 (+8), Procurar 7 (+7), Profissão (escolha uma) 4 (+5).

Feitos: Ação em Movimento, Atropelar Rápido, De Pé, Evasão.

Poderes: Super-Velocidade 10 (escolha 4 feitos de poder).

Combate: Ataque +8, Dano +2 (desarmado), Defesa 25, Iniciativa +44.

PONTOS DE PODER

Você cria o seu herói gastando *pontos de poder* em diferentes características. Cada característica (habilidade, perícia, feito...) tem um custo em pontos de poder, enquanto que desvantagens dão pontos de poder adicionais.

PONTOS DE PODER INICIAIS

O nível de poder da campanha fornece o número de pontos de poder de que você dispõe para criar o seu personagem (15 pontos por nível de poder), como mostrado na tabela **Pontos de poder iniciais**. O mestre pode variar os pontos de poder iniciais da maneira que achar melhor para a campanha. Veja mais sobre isso no **Capítulo 9: O mestre do jogo**.

CUSTO DE CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

Característica	Custo em Pontos de Poder
Valores de habilidades	1 ponto por valor de habilidade acima de 10
Jogadas de salvamento	1 ponto por bônus de +1
Bônus de ataque	2 pontos por bônus de +1
Bônus de defesa	2 pontos por bônus de +1
Perícias	1 ponto por 4 graduações em perícias
Feitos	1 ponto por feito ou graduação em feito
Poderes	custo base x graduação (veja o **Capítulo 5**)
Desvantagens	-1 ou mais pontos (veja o **Capítulo 6**)

PONTOS DE PODER INICIAIS

Nível de Poder	Pontos de Poder Iniciais
1	15
2	30
3	45
4	60
5	75
6	90
7	105
8	120
9	135
10	150
11	165
12	180
13	195
14	210
15	225
16	240
17	255
18	270
19	285
20	300

GASTANDO PONTOS DE PODER

Cada característica custa um certo número de pontos de poder. Uma vez gastos, os pontos de poder não podem ser rearranjados normalmente. Os custos das características são dados na tabela **Custo de características básicas**, os custos específicos dos poderes são dados no **Capítulo 5** e os valores específicos das desvantagens, no **Capítulo 6**.

NÍVEL DE PODER

Nível de poder é uma medida geral de eficiência e poder, principalmente habilidade de combate, mas também o tipo de tarefas em geral que um personagem pode cumprir regularmente, assumindo-se a capacidade de escolher 10 e escolher 20 (veja **Testes sem rolagens**, na página 11).

O nível de poder é um valor determinado pelo mestre para a campanha. Ele limita a maneira como os jogadores podem gastar pontos ao criar heróis. O nível de poder afeta todas as características a seguir.

- **Bônus de ataque:** o bônus de ataque total do seu herói não pode exceder o nível de poder da campanha.
- **Bônus de defesa:** o bônus de defesa total do seu herói não pode exceder o nível de poder da campanha.
- **Dificuldade de salvamentos:** o modificador de Classe de Dificuldade de jogadas de salvamento para os ataques e poderes do seu herói não pode exceder o nível de poder da campanha. Assim, em NP 8, o herói não pode ter um ataque com dano maior do que +8, ou um poder com uma CD maior do que 18, por exemplo.
- **Salvamento de Resistência:** o modificador de Resistência do seu herói não pode exceder o nível de poder da campanha.
- **Salvamentos de Fortitude, Reflexo e Vontade:** os modificadores de Fortitude, Reflexo e Vontade do seu herói não podem exceder o nível de poder da campanha +5.
- **Graduações em perícias:** as graduações do seu herói em uma perícia não podem exceder o nível de poder da campanha +5.
- **Valores de habilidades:** a Força e a Constituição são restritas pela dificuldade de salvamentos e pela Resistência, respectivamente. Os outros valores de habilidades são limitados a um bônus que não exceda o nível de poder da campanha +5. Isso significa um limite de (10 + o dobro do nível de poder da campanha) para valores de Força e Constituição, e (20 + o dobro do nível de poder da campanha) para outros valores de habilidades. As restrições de Força e Constituição podem ser aumentadas com trocas por ataque ou defesa.

TROCAS POR ATAQUE OU DEFESA

Embora o nível de poder da campanha defina certos limites, eles têm alguma flexibilidade. Os jogadores podem escolher diminuir um limite de nível de poder em um herói, para aumentar outro limite relacionado. Você pode ajustar os limites de nível de poder das formas a seguir:

- **Ataque & dificuldade de salvamentos:** você pode trocar bônus de ataque pelo modificador de Classe de Dificuldade de jogadas de salvamento de um ataque na razão de um para um. Assim, um herói de NP 10 poderia ter um bônus de ataque de +8 para obter um modificador de CD de +12, por exemplo, ou um herói que tenha escolhido um bônus de ataque de +15 fica limitado a um modificador de CD de +5. Esta modificação não se aplica a poderes que não exigem rolagens de ataque; eles permanecem limitados pelo limite de NP normal da campanha em modificadores de CD de salvamentos. A Força é considerada um "ataque" com relação a esta troca, então diminuir o limite de bônus de ataque do seu herói aumenta o seu limite de bônus de Força.

NÍVEL DE PODER

Nível de Poder	Bônus de Ataque/Defesa	Dificuldade de Salvamentos	Salvamento de Resistência	Outros Salvamentos/ Bônus de Habilidade	Valores de Habilidades	Graduações em Perícias
1	+1	+1	+1	+6	22	6
2	+2	+2	+2	+7	24	7
3	+3	+3	+3	+8	26	8
4	+4	+4	+4	+9	28	9
5	+5	+5	+5	+10	30	10
6	+6	+6	+6	+11	32	11
7	+7	+7	+7	+12	34	12
8	+8	+8	+8	+13	36	13
9	+9	+9	+9	+14	38	14
10	+10	+10	+10	+15	40	15
11	+11	+11	+11	+16	42	16
12	+12	+12	+12	+17	44	17
13	+13	+13	+13	+18	46	18
14	+14	+14	+14	+19	48	19
15	+15	+15	+15	+20	50	20
16	+16	+16	+16	+21	52	21
17	+17	+17	+17	+22	54	22
18	+18	+18	+18	+23	56	23
19	+19	+19	+19	+24	58	24
20	+20	+20	+20	+25	60	25

- **Defesa & Resistência:** você pode trocar bônus de defesa por bônus em jogadas de salvamento de Resistência na razão de um para um. Assim, um herói de NP 10 com um bônus de defesa de +7 poderia ter um bônus de jogada de salvamento de Resistência de +13. Da mesma forma, um herói na mesma campanha que tenha um bônus de defesa de +15 está limitado a um bônus de Resistência de +5.

Nenhum limite pode ser diminuído para menos de 0 desta forma, e o mestre deve aprovar todas as trocas. Trocas por ataque ou defesa permitem mais variedade nos bônus relacionados a combate, mas mantêm o equilíbrio geral de nível de poder entre os heróis.

NÍVEIS DE PODER & PNJS

Embora o mestre deva ter em mente as orientações e sugestões de pontos de poder iniciais da campanha quando cria vilões e coadjuvantes, os PNJs não estão sujeitos às restrições do nível de poder da campanha, e podem ter quantos pontos de poder o mestre quiser.

Determine o nível de poder de um PNJ com base na característica ou características apropriada(s) mais alta(s) do personagem. Este limite de nível de poder é simplesmente uma aproximação, para mostrar o nível de desafio que o PNJ oferece, e não está necessariamente relacionado ao total de pontos de poder do PNJ, que pode ser maior ou menor que o recomendado. PNJs freqüentemente são feitos para preencher um nicho em particular de uma campanha, e não precisam ser tão equilibrados ou bem-encaixados quanto os heróis.

> ***Exemplo:*** *o mestre está criando um vilão para uma campanha de nível de poder 10. O vilão tem um bônus de ataque de +8, e um ataque primário com bônus de dano de +16. Fazendo uma média desses dois valores, o mestre obtém um nível de poder igual a (16 + 8)/2, que é igual a 12. Desde que nenhuma das outras características do vilão excedam esse limite, o mestre anota o nível de poder do vilão como 12, um desafio razoável para um grupo de heróis de NP 10.*

Da mesma forma, PNJs podem ter quaisquer características que o mestre desejar lhes atribuir. De fato, alguns personagens não-jogadores funcionam melhor como ferramentas de trama (veja a página 211); dar a eles estatísticas de jogo pode limitá-los demais! Por exemplo, uma entidade cósmica onipotente não precisa de uma lista completa de características, nem um artefato alienígena misterioso com poderes desconhecidos. Esses elementos cumprem quaisquer funções dramáticas que o mestre desejar. Você pode encontrar mais informações sobre a criação de personagens não-jogadores e ferramentas de trama no **Capítulo 9: O mestre do jogo**.

REARRANJANDO PONTOS DE PODER

Normalmente, as características de um herói são relativamente fixas. Uma vez que os pontos de poder sejam gastos em características, eles ficam onde estão. Contudo, em alguns casos, o mestre pode permitir que os jogadores rearranjem os pontos de seus personagens, mudando suas características dentro dos limites do nível de poder da campanha, talvez até mesmo perdendo algumas características e ganhando outras novas. Esta mudança pode ser resultado de eventos na série, como um encontro com algo que altera os poderes de um herói (radiação intensa, substâncias químicas mutagênicas, energias cósmicas e assim por diante). Cabe ao mestre decidir quando esses eventos drásticos ocorrem, mas devem ser bastante raros, a menos que seus efeitos sejam complicações estritamente temporárias (com duração de apenas uma aventura, veja em **Complicações**, na página 122). Muito poucos jogadores gostam que seus personagens sofram mudanças sem seu consentimento, por isso o mestre deve ter cuidado ao implementar esse tipo de mudança.

NÍVEL DE PODER E CRESCIMENTO DE PERSONAGENS

À medida que os heróis ganham pontos de poder adicionais através de suas ações, o mestre pode querer aumentar o nível de poder da campanha, permitindo que os jogadores gastem alguns dos seus novos pontos para aumentar características que já estão no limite máximo. Não aumentar o nível de poder força os personagens jogadores a diversificarem suas habilidades, aumentando suas características menos eficientes e adquirindo novas. Contudo, isso pode fazer com que os jogadores sintam-se restritos demais. Aumentar o nível de poder em um para cada 15 pontos de poder ganhos é uma boa regra geral, dependendo da velocidade com que o mestre quer que os personagens jogadores aumentem seu poder geral. Veja **Aumentando o nível de poder**, na página 178, para mais informações.

EXEMPLOS DE HERÓIS

Como exemplos do processo de criação de um herói, vamos dar uma olhada em como dois dos arquétipos de heróis foram criados.

O AVENTUREIRO UNIFORMIZADO

Rafael quer criar um herói do tipo "vingador sombrio", alguém sem superpoderes, mas com grande treinamento e várias engenhocas de combate ao crime. O herói é destinado a um jogo de nível de poder 10, com 150 pontos de poder iniciais.

Rafael começa com os valores de habilidades. Ele quer que seu herói seja capaz tanto física quanto mentalmente. Então, escolhe valores de 18 para Destreza, Sabedoria e Carisma, para que o herói seja ágil, atento e impressionante, com muita força de vontade. Coloca 16 em Força, Constituição e Inteligência, tornando seu herói muito acima da média nessas habilidades, mas não tanto quanto nas outras. Cada ponto de habilidade acima de 10 custa 1 ponto de poder. Rafael gastou 42 de seus 150 pontos.

A seguir, ele olha as perícias. Quer que seu aventureiro tenha treinamento vasto e variado, e faz uma lista com todas as perícias que deseja. Começa designando 8 graduações a cada perícia — sabendo que as perícias custam 1 ponto de poder por 4 graduações — mas depois troca algumas dessas graduações entre as perícias, diminuindo algumas menos importantes e aumentando outras. No final, Rafa escolheu 120 graduações em perícias, uma quantidade bem respeitável, e gastou mais 30 pontos (120 dividido por 4). Sobram 78 de seus 150 pontos de poder.

Já que Rafael quer que seu aventureiro seja um lutador hábil, volta-se em seguida para os bônus de ataque e defesa. Não acha que seu herói deva causar muito dano ou ser especialmente durão, então obtém a permissão do mestre para diminuir os limites de dano e salvamento de Resistência do seu herói em 2 cada, aumentando os limites de ataque e defesa na mesma quantidade. Em seguida, Rafael compra os bônus de defesa e ataque do seu herói, indo até o limite de +12 cada (10 pelo limite de nível de poder do jogo, +2 pelas trocas). Isso custa 2 pontos de poder por +1 de ataque, e 2 por +1 de defesa, para um total de 48 pontos. Rafael agora tem apenas 30 pontos, e ainda tem que comprar feitos, poderes e jogadas de salvamento.

Felizmente, Rafael já decidiu que seu herói não tem nenhum poder, confiando em suas perícias, feitos e engenhocas (vindas do feito Equipamento). Então, ele olha primeiro para os salvamentos de seu personagem. Aumenta seu salvamento de Reflexo de +4 (por sua Destreza 18) para +10, gastando 6 pontos, e seu salvamento de Vontade de +4 (por sua Sabedoria 18) para +10, gastando outros 6 pontos. Ele poderia aumentá-los até +15, mas isso consumiria todos os pontos restantes, então Rafael decide que +10 é suficiente. Aumenta o salvamento de Fortitude do seu herói de +3 (por sua Constituição 16) para +6, não tão bom, já que decide que o herói depende mais de reflexos e força de vontade. Rafael gastou um total de (6 + 6 +3), 15 pontos em salvamentos, metade do que restava.

Agora, olha para o salvamento de Resistência do seu herói. Rafael não pode aumentar esse valor diretamente gastando pontos de poder; você só pode aumentar Resistência usando feitos ou poderes. O herói tem um bônus de +3 por sua Constituição, e o seu salvamento de Resistência pode ser, no máximo, +8 (normalmente, seria +10, mas Rafael diminuiu seu limite de Resistência para aumentar seu limite de defesa). Já que Rafael não quer que seu herói tenha poderes, decide que é hora de pensar em feitos.

O feito Rolamento Defensivo chama a atenção de Rafa: melhora o salvamento de Resistência através da habilidade de "rolar" para evitar os ataques — perfeito para o seu herói! Ele poderia escolher até 5 graduações no feito, o que daria +5 de bônus em Resistência, mas Rafael não quer gastar um terço de seus pontos remanescentes em um único feito. Então, ele dá uma olhada no **Capítulo 7** e decide dividir a diferença. Compra 3 graduações em Rolamento Defensivo (+3 de bônus de salvamento de Resistência) e uma armadura, que será um reforço no uniforme do seu herói.

Isso leva Rafael aos equipamentos. Ele escolhe o equipamento que deseja para o seu herói, usando as informações do **Capítulo 7**. No total, são 20 pontos de equipamentos. Isso exige 4 graduações no feito Equipamento, então Rafael emprega mais 4 pontos nesse feito. Ele já gastou 7 pontos em feitos, restando-lhe mais 8 pontos de poder. Rafael faz uma lista de outros feitos que deseja, e acaba diminuindo-a para um total de 8 graduações, abrindo mão de uma segunda graduação em Iniciativa Aprimorada para comprar Golpe Surpresa, que ele acha que se encaixa melhor com o personagem.

Rafael dá uma olhada na lista de Desvantagens no **Capítulo 6**, mas não acha que nenhuma delas seja adequada ao seu herói, por isso não escolhe nenhuma. Contudo, ele anota algumas Complicações que podem se encaixar, tendo algumas idéias que pode sugerir ao mestre para ganhar alguns pontos de poder a mais durante o jogo. Também decide que seu herói tem uma aliança à Justiça acima de tudo, o que pode fornecer alguns ganchos de histórias, e talvez até alguns conflitos com os outros heróis no futuro.

Rafael soma todos os pontos de poder de seu Aventureiro Uniformizado, obtendo um total inicial de 150. Assim, ele apresenta seu novo herói, "o Sentinela" ao mestre, para aprovação, e está pronto para jogar!

O CONTROLADOR DE ENERGIA

Paloma quer criar uma heroína controladora de energia para uma campanha de nível de poder 10. Olhando os poderes no **Capítulo 5**, ela escolhe Controle de Luz, e começa a construir um personagem a partir dessa idéia.

Já que Paloma deseja poderes ofensivos e defensivos bem fortes para sua heroína, obtém permissão para diminuir seus limites de ataque e defesa, para aumentar seus limites de dano e Resistência. Com base nisso, compra 12 graduações em Controle de Luz, gastando 24 pontos de poder.

Controle de Luz dá a habilidade de iluminar uma área, mas Paloma também quer capacidades ofensivas para sua heroína. Assim, ela escolhe Poderes Alternativos como feitos de poder para seu Controle de Luz. Primeiro, o poder Raio, na forma de um "raio de fótons". Como esse poder tem o mesmo custo (2 pontos por graduação), também tem as mesmas 12 graduações de Controle de Luz. Paloma também escolhe Pasmar (visual) 12, e Pasmar (visual) 8, com o extra Área (ao custo de 3 pontos por graduação). Os três feitos de poder custam 1 ponto cada, num total de 3 pontos de poder.

Paloma também quer dar à sua personagem um poder defensivo. Como ela precisa usar suas defesas e ataque ao mesmo tempo, não quer tornar esse um Poder Alternativo de seu Controle de Luz. Ela escolhe Campo de Força, uma aura brilhante e protetora de luz, e compra 12 graduações, já que escolheu diminuir o bônus de defesa de sua personagem. Ela também aplica o modificador Impenetrável, aumentando o custo do poder de 1 para 2 pontos por graduação, num total de 24 pontos. Paloma já gastou 51 dos seus 150 pontos de poder.

Finalizando, ela dá à sua personagem o poder de voar, pagando 12 pontos por 6 graduações em Vôo, e compra Imunidade a ataques e poderes baseados em luz, o que exige 5 graduações do poder Imunidade, ao custo de 5 pontos. Isso eleva o custo total de seus poderes a 68, restando 82 pontos de poder.

A seguir, Paloma compra um bônus de ataque de +8 e um bônus de defesa de +8, já que ela aumentou seu limite de dano e Resistência em 2. Isso custa 2 pontos por +1 de bônus, num total de 32 pontos (16 por ataque, 16 por defesa). Ela ainda tem 50 pontos de poder para gastar em habilidades, perícias, feitos e jogadas de salvamento.

Paloma volta ao começo e olha seus valores de habilidades. Ela decide que sua personagem tem Destreza excelente, sendo bastante ágil e graciosa, e escolhe um valor de 18. Também escolhe Carisma 16, já que deseja que sua heroína tenha uma personalidade forte e cativante. Coloca alguns pontos em Força e Sabedoria, deixando ambas em 12, acima da média mas não extraordinárias, e decide que sua personagem tem Inteligência média, contentando-se com um valor de 10.

Ao chegar a Constituição, Paloma deseja torná-la melhor que a média, já que vê sua personagem como durona. O problema é que um aumento de Constituição também vai aumentar sua jogada de salvamento de Resistência, que já está no limite máximo. Então, Paloma decide diminuir suas graduações em Campo de Força para 10, deixando espaço para um bônus de Constituição de +2 (um valor de 14 ou 15). Ela coloca os 4 pontos de poder que obteve por diminuir as graduações de Campo de Força em Constituição, aumentando-a para 14 (e devolvendo sua Resistência a +12, embora agora somente 10 pontos do salvamento sejam Impenetráveis).

Com 32 pontos de poder restantes, Paloma se volta para suas jogadas de salvamento. Resistência já está no máximo. Ela aumenta Fortitude para +5 (3 pontos) e Reflexo e Vontade para +8 (4 pontos e 7 pontos, respectivamente), por um total de 14 pontos de poder.

Escolhendo as perícias que quer para sua heroína, Paloma designa graduações a cada uma e adiciona os totais. Acabam sendo apenas 38 graduações, então ela escolhe duas graduações a mais, arredondando para 40, o que custa 10 pontos de poder. Escolhe seis feitos para complementar as capacidades de sua personagem: Ataque Acurado, Ataque Total e Ataque Poderoso dão mais opções em combate. Tiro Preciso permite que ela dispare raios contra personagens lutando em corpo-a-corpo com facilidade. Mudança Rápida permite que ela vista seu uniforme (e parta para a ação) rapidamente, enquanto que Zombaria dá algumas oportunidades divertidas de interpretação além de uma vantagem extra em combate.

Adicionando tudo, Paloma descobre que gastou apenas 148 pontos de poder. Revisando sua personagem, ela decide então aumentar seu salvamento de Fortitude em +2, o que custa 2 pontos de poder e eleva o total a 150, a quantidade inicial de pontos de poder.

CAPÍTULO 2: HABILIDADES

Todos têm algumas *habilidades* básicas: o quão rápidos, fortes e espertos são. Esses valores de habilidades influenciam a maior parte das coisas que o seu personagem faz. Personagens fortes podem erguer grandes pesos, personagens ágeis têm melhor equilíbrio, personagens resistentes podem agüentar mais dano, e assim por diante.

Os personagens têm seis habilidades: Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Força, Destreza e Constituição são *habilidades físicas*, enquanto que Inteligência, Sabedoria e Carisma são *habilidades mentais*. Valores de habilidade acima da média concedem bônus em algumas rolagens, enquanto que valores abaixo da média impõem penalidades.

GERANDO VALORES DE HABILIDADES

Os valores de habilidades começam em 10, a média para um ser humano adulto. Podem variar desde 1 (realmente terrível) até um limite estabelecido apenas pelo nível de poder da campanha.

COMPRANDO VALORES DE HABILIDADES

Você escolhe os valores de habilidades do seu herói gastando pontos de poder neles. Um ponto de poder aumenta um valor de habilidade em 1. Assim, gastar um ponto de poder em Força, por exemplo, aumenta essa habilidade de 10 para 11. Lembre-se de que um valor de 10 é mediano, 13 ou 14 representa um bom talento natural, 15 a 17 é um valor excepcional, 18 ou 19 é extraordinário, e assim por diante. Veja a tabela **Referências para habilidades**, na página 30, para mais orientações sobre isso.

REDUZINDO HABILIDADES

Você também pode diminuir um ou mais dos valores de habilidades do seu personagem, reduzindo-o abaixo de 10. Cada ponto abaixo de 10 em um valor de habilidade lhe dá um ponto de poder para gastar em outro lugar. Você não pode reduzir um valor de habilidade abaixo de 0.

Se você reduzir um valor de habilidade para 0 (por -10 pontos), você *não tem* essa habilidade (veja **Valores de habilidades inexistentes**, na página 32).

Custo das habilidades (valor básico 10):
1 ponto de poder por +1 em uma habilidade.
Ganha 1 ponto de poder por –1 em uma habilidade.

MODIFICADORES DE HABILIDADES

Cada valor de habilidade tem um modificador associado, baseado no quanto esse valor está acima ou abaixo da média. Um valor de habilidade mediano (10 ou 11) tem um modificador de +0. Valores de habilidades abaixo de 10 têm modificadores negativos (penalidades), enquanto que habilidades acima de 11 têm modificadores positivos (bônus). O modificador de um valor de habilidade é calculado subtraindo-se 10 do valor, dividindo-o por 2 e arredondando para baixo quaisquer frações. Os modificadores são mostrados na tabela **Modificadores de habilidades**.

O modificador é somado ou subtraído das rolagens de dado quando o seu personagem faz algo relacionado à habilidade. Por exemplo, o seu modificador de Força afeta a quantidade de dano que você faz com ataques corpo-a-corpo. Às vezes, o seu modificador é usado para calcular outro valor, como quando você usa o seu modificador de Destreza para ajudar a determinar o quanto você é bom em evitar o perigo com seus reflexos (a sua jogada de salvamento de Reflexo).

O modificador máximo que você pode ter em um valor de habilidade é igual ao nível de poder da campanha +5. Por exemplo: um herói de nível de poder 10 não pode ter um valor de habilidade maior que 40 (+15 de modificador). A Força e a Constituição são limitadas pela dificuldade de salvamentos e pela Resistência, respectivamente (veja a página 24).

AS HABILIDADES

A seguir, as descrições das habilidades, e como elas afetam o seu herói.

FORÇA (FOR)

A Força mede o poder muscular puro, e a habilidade de usá-lo. O seu modificador de Força se aplica a:

- Dano causado por ataques corpo-a-corpo e com armas de arremesso.
- Testes de Escalar e Nadar.
- O quão longe você pode saltar e arremessar objetos.
- O peso que você pode erguer, carregar e arremessar.

DESTREZA (DES)

A Destreza é uma medida de coordenação, agilidade, velocidade e equilíbrio. É particularmente útil para heróis que confiam mais em rapidez do que em força bruta. O seu modificador de Destreza se aplica a:

- Jogadas de salvamento de Reflexo, para evitar perigos com base em coordenação e tempo de resposta.
- Testes de Iniciativa.
- Testes de Acrobacia, Furtividade, Prestidigitação e outras perícias baseadas em Destreza.
- Testes de Destreza para feitos de agilidade e precisão, quando uma perícia específica não é apropriada.

CONSTITUIÇÃO (CON)

Constituição é vigor, saúde e robustez física em geral. A Constituição é importante porque afeta a habilidade do personagem de resistir à maior parte das formas de dano. O seu modificador de Constituição se aplica a:

- Jogadas de salvamento de Resistência, para resistir a dano.
- Jogadas de salvamento de Fortitude, para resistir a doenças e venenos, fadiga e efeitos que envolvam a saúde do personagem.
- Testes de Constituição para se recuperar de dano e ferimentos.

INTELIGÊNCIA (INT)

A Inteligência cobre a habilidade de raciocínio e aprendizado. Inteligência é importante para personagens com muitas perícias como Conhecimento e Ofício. O seu modificador de Inteligência se aplica a:

50
TON

POR TRÁS DA MÁSCARA: MODIFICADORES E VALORES DE HABILIDADES ÍMPARES

Já que o modificador de um valor de habilidade é obtido subtraindo-se 10 do valor, dividindo-o por 2 e arredondando para baixo, parece haver pouca razão para não ter um valor par em uma habilidade. Contudo, há algumas razões pelas quais os jogadores podem considerar ter um valor de habilidade ímpar.

Em primeiro lugar, valores de habilidades ímpares são excelentes para desempate, principalmente para testes de comparação (veja a página 10). Força 17 é mais que Força 16, pura e simplesmente, embora o modificador seja o mesmo. Valores de habilidades ímpares fornecem alguma proteção contra efeitos como Drenar e Transferência (veja o **Capítulo 5**): um ponto de poder perdido de Força 17 (reduzindo-a a Força 16) deixa o modificador intacto.

Valores de habilidades ímpares também avançam mais rápido, já que estão na metade do caminho para o próximo modificador. Alguns personagens podem ter valores de habilidades ímpares enquanto estão "em transição" para um valor mais alto.

- Testes de Conhecimento, Ofício, Procurar e outras perícias baseadas em Inteligência.
- Testes de Inteligência para resolver problemas usando raciocínio puro, quando uma perícia específica não é apropriada.

SABEDORIA (SAB)

Enquanto a Inteligência cobre o raciocínio, a Sabedoria descreve atenção, bom senso, intuição e força de vontade. Um personagem com alta Inteligência e baixa Sabedoria pode ser um típico "professor avoado", inteligente mas distraído. Por outro lado, um personagem não muito brilhante (baixa Inteligência) pode ter muito bom senso (alta Sabedoria). O seu modificador de Sabedoria se aplica a:

- Jogadas de salvamento de Vontade, para resistir a tentativas de influenciar a sua mente.
- Testes de Intuir Intenção, Notar e outras perícias baseadas em Sabedoria.
- Testes de Sabedoria para resolver questões de intuição, quando uma perícia específica não é apropriada.

MODIFICADORES DE HABILIDADES

Valor	Modificador
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30-31	+10
32-33	+11
34-35	+12
36-37	+13
para cada +2	+1

CARISMA (CAR)

Carisma é força de personalidade, persuasão, capacidade de liderança e aparência física. Carisma é útil para heróis que pretendem ser líderes, assim como para aqueles que querem incutir medo nos corações dos criminosos com sua presença. O seu modificador de Carisma se aplica a:

- Testes de Blefar, Diplomacia, Intimidar e outras perícias baseadas em Carisma.
- Testes de Carisma para influenciar outras pessoas através de força de personalidade, quando uma perícia específica não é apropriada.

REFERÊNCIAS PARA HABILIDADES

A tabela **Referências para habilidades** fornece orientações sobre a posição de um valor de habilidade em relação às pessoas comuns.

REFERÊNCIAS PARA HABILIDADES

Valor de Habilidade	Modificador	Descrição
1	-5	Completamente inepto ou incapacitado
2-3	-4	Fraco; bebê
4-5	-3	Criança pequena
6-7	-2	Criança, ancião, deficiente
8-9	-1	Abaixo da média; adolescente
10-11	+0	Adulto típico
12-13	+1	Acima da média
14-15	+2	Bem acima da média
16-17	+3	Superdotado
18-19	+4	Gênio
20-21	+5	O melhor de um país
22-23	+6	O melhor do mundo
24-25	+7	Ápice da capacidade humana
26-27	+8	Super-humano baixo
28-29	+9	Super-humano médio
30	+10	Super-humano alto
40	+15	Super-humano muito alto
50	+20	Cósmico

HABILIDADES AUMENTADAS

Alguns valores de habilidades podem ser adquiridos como *Habilidades Aumentadas*, como descrito no **Capítulo 5**. Habilidades Aumentadas são poderes, em vez de completamente naturais. Habilidades Aumentadas

podem ser nulificadas (enquanto valores de habilidades normais não podem, veja Nulificar, na página 97). Outra diferença importante é que Habilidades Aumentadas podem ter feitos de poder, e podem ser usadas para façanhas de poder com esforço extra (habilidades normais não podem, veja **Esforço extra**, na página 120).

Habilidades Aumentadas e normais têm o mesmo custo (1 ponto de poder por ponto de valor de habilidade). O jogador decide se o valor de habilidade do personagem é normal ou aumentado e, caso seja aumentado, o *quanto* desse valor é aumentado. Habilidades Aumentadas são anotadas com o valor de habilidade normal entre parênteses depois do valor total. Por exemplo: 50 (16) indica que, se a Habilidade Aumentada do personagem for nulificada, ele ainda tem um valor de 16 na habilidade.

ALTERANDO VALORES DE HABILIDADES

Durante o jogo, os valores de habilidades do seu herói podem mudar:

- Alguns super-poderes aumentam ou diminuem valores de habilidades temporariamente (veja o **Capítulo 5**).
- Você pode aumentar seus valores de habilidades permanentemente gastando pontos de poder, embora não possa aumentar um valor para acima do limite definido pelo nível de poder da campanha.

Sempre que um valor de habilidade muda, todas as características associadas com a habilidade também mudam. Então, se você aumenta a Destreza do seu personagem e obtém um bônus maior, suas perícias baseadas em Destreza e seu salvamento de Reflexo também aumentam. Da mesma forma, se o bônus de Destreza do herói diminui, suas perícias baseadas em Destreza e seu salvamento de Reflexo também caem.

VALORES DE HABILIDADES DEBILITADOS

Se um dos valores de habilidades do seu herói cair a 0 por qualquer razão, esse valor está *debilitado*, e o personagem sofre efeitos mais sérios. Força debilitada significa que o herói cai inerte, indefeso e incapaz de se mover. Destreza debilitada significa que o herói está paralisado e indefeso. Constituição debilitada significa que o herói está moribundo e não pode se estabilizar (e sofre -5 de penalidade em testes de Constituição para evitar a morte devido ao valor baixo). Inteligência, Sabedoria ou Carisma debilitados significam que o herói está inconsciente, incapaz de acordar até que o valor seja restabelecido a 1 ou mais.

POR TRÁS DA MÁSCARA: VALORES DE HABILIDADES

MUDANÇAS EM HABILIDADES

Mutantes & Malfeitores traz algumas mudanças em comparação com outros jogos baseados em d20, relativas a habilidades.

- **Força e Destreza:** Força e Destreza não influenciam diretamente a chance de um personagem acertar um ataque, e a Destreza não melhora o valor de Defesa de um personagem em *Mutantes & Malfeitores*. Essas capacidades são compradas separadamente, com bônus de ataque e defesa. Assim, Força e Destreza passam a "valer" o mesmo que as outras habilidades, e os jogadores podem moldar as capacidades de combate de seus personagens com precisão. Por exemplo: nem todos os heróis fortes serão bons lutadores em corpo-a-corpo. Se você quiser um personagem cuja grande Força ou Destreza conceda habilidade em combate, simplesmente compre os bônus de ataque e defesa do personagem em proporção com esses valores de habilidades. Por outro lado, você também pode ter um personagem forte ou ágil que não é especialmente bom lutador, se quiser.
- **Inteligência:** diferente de outros jogos baseados em d20, em *Mutantes & Malfeitores* o valor de Inteligência do seu herói não altera o número de pontos de perícia de que ele dispõe. As graduações em perícias são compradas com pontos de poder, assim como todas as outras características.

HABILIDADES MENTAIS

Pode ser mais difícil quantificar Inteligência, Sabedoria ou Carisma do que Força, Destreza ou Constituição. As habilidades mentais também podem ter um efeito mais dramático sobre a personalidade e o comportamento do seu personagem.

- **Inteligência:** um personagem com alta Inteligência tende a ser erudito e usar palavras grandes. Um personagem com alta Inteligência mas baixa Sabedoria pode ser esperto mas distraído ou avoado. Um personagem com alta Inteligência e baixo Carisma pode ser muito estudado, mas também um sabe-tudo chato. Personagens com Inteligência alta e Sabedoria e Carisma baixos tendem a não se encaixar bem na sociedade. Um personagem com baixa Inteligência pode ser "meio devagar", não ter uma boa formação acadêmica ou simplesmente não se interessar por coisas intelectuais.
- **Sabedoria:** personagens com alta Sabedoria são atentos, perspicazes e confiantes. Personagens com alta Sabedoria e baixa Inteligência são simplórios mas capazes de "estalos" de percepção e compreensão surpreendentes. Personagens com alta Sabedoria e baixo Carisma são quietos e confiantes, e tendem a trabalhar nos bastidores. Personagens com baixa Sabedoria são indecisos, desatentos, impulsivos ou simplesmente loucos.
- **Carisma:** personagens com alto Carisma são expansivos, agradáveis, energéticos e muitas vezes atraentes. Personagens com alto Carisma e baixa Inteligência podem parecer saber do que estão falando, ou então atraem pessoas que gostam deles e lhes ajudam. Personagens com alto Carisma e baixa Sabedoria não são muito bons em escolher seus amigos. Personagens com baixo Carisma podem ser frios, distantes, rudes, inconvenientes ou simplesmente comuns demais.

VALORES SOBRE-HUMANOS

Embora um valor de 25 seja definido como "o ápice da capacidade humana" na tabela **Referências para habilidades**, um personagem com uma habilidade maior do que 25 não é um "não-humano" — simplesmente super-humano em comparação com as pessoas *comuns*. Muitos personagens de quadrinhos que são "humanos normais" têm habilidades sobre-humanas, especialmente Destreza, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Um personagem pode ter um valor de habilidade super-humano sem necessariamente ser nada além de um humano extraordinariamente talentoso e bem-treinado. Os limites do que personagens "normais" podem fazer são decididos pelo mestre, e dependem muito do estilo do cenário.

Valores de habilidades debilitados normalmente são resultado do efeito de um poder sobre o seu personagem. Um valor de habilidade diminuído a 0 durante a criação do personagem é, na verdade, inexistente; os personagens só podem sofrer os efeitos de habilidades debilitadas se o valor de habilidade for diminuído a 0 durante o jogo.

Valores de habilidades não podem ser diminuídos abaixo de 0. Características baseadas em modificadores de habilidades podem ser diminuídas a até -5 (o "modificador" de um valor de habilidade 0).

VALORES DE HABILIDADES INEXISTENTES

Em vez de ter um valor de 0 em uma habilidade, algumas coisas ou criaturas em *Mutantes & Malfeitores* simplesmente *não têm* um valor de habilidade. O efeito de um valor de habilidade inexistente é descrito a seguir.

- **Força:** qualquer criatura capaz de manipular fisicamente outras coisas tem pelo menos 1 ponto de Força. Uma criatura sem um valor de Força é incapaz de exercer qualquer força física, quer seja porque não é incorpórea (como um fantasma) quer seja porque não pode se mover (como uma árvore), e falha automaticamente em testes de Força.
- **Destreza:** qualquer criatura capaz de movimento tem pelo menos 1 ponto de Destreza. Uma criatura sem Destreza não pode se mover (como a maior parte das plantas) e fazer ataques físicos, e falha automaticamente em testes de Destreza e salvamentos de Reflexo.
- **Constituição:** qualquer criatura viva tem pelo menos 1 ponto de Constituição. Uma criatura sem Constituição não tem corpo físico (como um fantasma) ou não está viva (como um robô), e sempre falha em testes de Constituição. Isto inclui testes para evitar a morte e para se recuperar de ferimentos — criaturas sem Constituição não se recuperam de dano sofrido sozinhas. Criaturas sem Constituição sofrem todo dano como letal (da mesma forma que objetos) e não sofrem condições por dano não-letal. Criaturas sem Constituição são imunes a fadiga (veja **Fadiga**, na página 167), mas não podem fazer esforço extra (veja **Esforço extra**, na página 120). Criaturas sem Constituição são muitas vezes — mas nem sempre — imunes a muitas das coisas que afetam seres vivos (veja Imunidade, na página 89).
- **Inteligência:** qualquer criatura que pode pensar, aprender ou lembrar tem pelo menos 1 ponto de Inteligência. Uma criatura sem Inteligência é um autômato, operando por instinto ou programação. Qualquer coisa sem Inteligência é imune a efeitos mentais e perícias de interação, e falha automaticamente em testes de Inteligência.
- **Sabedoria:** qualquer criatura ciente do mundo ao seu redor tem pelo menos 1 ponto de Sabedoria. Qualquer coisa sem Sabedoria também não possui Carisma. É um objeto inanimado, não uma criatura. Objetos são imunes a efeitos mentais e perícias de interação, e falham automaticamente em testes de Sabedoria.
- **Carisma:** qualquer criatura capaz de interagir com outras criaturas tem pelo menos 1 ponto de Carisma. Criaturas sem Carisma são imunes a efeitos mentais e perícias de interação, e falham automaticamente em testes de Carisma.

Objetos inanimados não têm valores além de sua Resistência (veja **Danificando objetos**, na página 166). Seres animados mas não-vivos, como robôs ou zumbis, têm Força e Destreza, e podem ter Sabedoria e Carisma (caso consigam perceber o ambiente ao seu redor e sejam capazes de interação). Podem também ter Inteligência (caso sejam capazes de pensar), mas não têm Constituição (já que não estão vivos).

BÔNUS DE ATAQUE

O seu *bônus de ataque* representa sua habilidade geral de combate. Você adiciona seu bônus de ataque às suas rolagens de ataque para determinar se você acerta um alvo em combate. Para mais informações sobre rolagens de ataque e combate em geral, veja o **Capítulo 8: Combate**.

O seu bônus de ataque começa em +0. Você gasta pontos de poder para aumentá-lo, à razão de 2 pontos de poder por +1 de bônus. O nível de poder limita o seu bônus de ataque máximo (veja **Nível de poder**, na página 24).

BÔNUS DE DEFESA

O seu *bônus de defesa* representa sua habilidade em evitar ataques. O seu bônus de defesa é adicionado à dificuldade para acertá-lo em combate.

O seu bônus de defesa começa em +0. Você gasta pontos de poder para aumentá-lo, à razão de 2 pontos de poder por +1 de bônus. O nível de poder limita o seu bônus de defesa máximo (veja **Nível de poder**, na página 24).

BÔNUS DE ESQUIVA

Metade do seu bônus de defesa (arredondado para baixo) é um *bônus de esquiva*, que é perdido sob certas circunstâncias, como quando você está atordoado, desprevenido, surpreso ou incapaz de se defender normalmente por outra razão qualquer. Outras circunstâncias — como quando você está indefeso — fazem com que você perca *todo* o seu bônus de defesa, e podem impor penalidades adicionais à sua Defesa. Circunstâncias específicas são discutidas no **Capítulo 8: Combate**.

JOGADAS DE SALVAMENTO

Em geral, quando você é vítima de um ataque ou perigo, você tem direito a uma *jogada de salvamento* para evitar ou reduzir seus efeitos. Os tipos de jogadas de salvamento são Resistência, Fortitude, Reflexo e Vontade. Para mais informações sobre jogadas de salvamento em geral e como fazê-las, veja o **Capítulo 8**.

- **Salvamentos de Resistência** representam a capacidade de resistir a dano ou ferimentos. Incorporam firmeza, vontade de viver e durabilidade em geral. São baseados em seu modificador de Constituição.
- **Salvamentos de Fortitude** representam saúde e capacidade de resistir a ameaças como doenças ou venenos. Incorporam vigor, robustez, metabolismo e imunidades. São baseados em seu modificador de Constituição.
- **Salvamentos de Reflexo** representam seus reflexos e tempo de reação. São a medida de sua habilidade de esquivar-se de ataques ou perigos que afetam uma área, como uma explosão ou uma queda

POR TRÁS DA MÁSCARA: QUILÔMETROS POR HORA OU METROS POR RODADA

O movimento normal em escala humana é dado em metros por rodada (seis segundos), mas heróis e veículos às vezes podem se mover *muito* mais rápido, em velocidades calculadas em quilômetros por hora. Para converter metros por rodada para quilômetros por hora, multiplique o valor dos metros por 0,6. Por exemplo, 9 metros/rodada × 0,6 = 5,4 quilômetros/hora. De maneira inversa, para converter km/hora para m/rodada, divida o valor dos quilômetros por 0,6. Por exemplo, 180 km/hora ÷ 0,6 = 300 metros/rodada.

súbita. Incorporam rapidez, agilidade e coordenação em geral. São baseados em seu modificador de Destreza.

- **Salvamentos de Vontade** representam força interior. Medem sua resistência a influência mental e a dominação. Incorporam força de vontade, estabilidade mental, sensatez, persistência, autoconfiança, autoconhecimento e resistência a tentações. São baseados em seu modificador de Sabedoria.

Você pode aumentar suas jogadas de salvamento de Fortitude, Reflexo e Vontade acima dos modificadores concedidos por seus valores de habilidades, gastando pontos de poder. Um ponto de poder dá a você um bônus de +1 numa jogada de salvamento. O seu bônus máximo com esses salvamentos (incluindo seus modificadores de habilidades) é igual ao nível de poder da campanha +5.

Custo dos salvamentos de Fortitude, Reflexo e Vontade:
1 ponto de poder por +1 em um salvamento.

Você só pode aumentar seu bônus de salvamento de Resistência acima do seu modificador de Constituição através de feitos e poderes. O seu bônus máximo de Resistência é igual ao nível de poder da campanha (veja **Nível de poder**, na página 24).

CAPACIDADES

Enquanto as habilidades definem a maior parte das capacidades de um herói, há algumas outras que são importantes: velocidade de movimento, tamanho e capacidade de carga (quanto peso o herói pode erguer).

MOVIMENTO

Os heróis dos quadrinhos estão sempre se movendo. O mestre decide o ritmo de uma sessão de jogo, e determina quando o movimento é importante o bastante para que valha a pena medi-lo. Durante cenas rotineiras, normalmente você não vai ter de se preocupar com taxas de movimento. Se um herói chega em algum lugar e dá uma volta para ver as imediações, ou se está voando pela cidade em patrulha, não há necessidade de saber exatamente qual é a sua velocidade, as coisas simplesmente acontecem.

RITMO DE MOVIMENTO

A velocidade básica de uma pessoa comum, não-sobrecarregada, é de 9 m. Isso significa que uma pessoa comum anda 9 m por rodada em situações cotidianas. Em situações de perigo (combates, perseguições, etc.) use os ritmos de movimento a seguir.

- *Normal:* no ritmo normal você gasta uma ação de movimento para andar sua velocidade básica, o que equivale a 9 m para um humano comum não-sobrecarregado.
- *Acelerado:* no ritmo acelerado você gasta duas ações de movimento para andar duas vezes sua velocidade básica, o que equivale a 18 m para um humano comum não-sobrecarregado.
- *Total:* no ritmo total você gasta uma ação completa para andar quatro vezes sua velocidade básica, o que equivale a 36 m para um humano comum não-sobrecarregado. Neste ritmo você perde o seu bônus de esquiva, já que não pode evitar ataques com facilidade. Contudo, se você estiver usando um poder de movimento (veja o **Capítulo 5**), ganha um bônus de +2 em sua Defesa por graduação no poder. Assim, um herói com Vôo 5 movendo-se em ritmo total recebe um bônus de +10 em sua Defesa, devido à sua alta velocidade.

Você pode se mover em ritmo total durante um número de rodadas igual ao seu valor de Constituição. Depois disso, você deve ser bem-sucedido em um teste de Constituição (CD 10) para continuar em movimento total. Você deve fazer o teste de novo a cada rodada, e a CD aumenta em +1 a cada teste. Quando você falhar em um teste, fica fatigado, e deve diminuir para um ritmo acelerado ou normal (veja **Fadiga**, na página 167).

Personagens com poderes de movimento têm uma velocidade normal concedida por suas graduações. Movimento acelerado dobra essa velocidade. Movimento total quadruplica-a.

MOVIMENTO RESTRITO

Obstruções, condições ruins de superfície e baixa visibilidade restringem o movimento. O mestre determina a categoria em que uma condição

específica se enquadra (veja a tabela **Movimento restrito**). Quando o movimento é restrito, multiplique a velocidade de movimento pela penalidade (uma fração). Por exemplo: um personagem que normalmente poderia cobrir 9 m com movimento normal pode cobrir apenas 4,5 m movendo-se por vegetação rasteira cerrada.

Caso mais de uma condição se aplique, multiplique a velocidade por todas as frações de penalidades apropriadas. Por exemplo: um personagem que pode cobrir 18 m com movimento acelerado cobre apenas 4,5 m movendo-se por vegetação rasteira cerrada sob névoa espessa (metade vezes metade, ou um quarto da sua velocidade normal de movimento).

MOVIMENTO RESTRITO

Condição	Exemplos	Penalidade de Movimento
Obstrução: moderada	Vegetação rasteira	x¾
Obstrução: severa	Vegetação rasteira cerrada	x½
Superfície: ruim	Ladeira íngreme ou lama	x½
Superfície: muito ruim	Neve profunda	x¼
Visibilidade baixa	Escuridão ou neblina	x½

SALTAR

Saltar é um tipo especial de movimento, baseado na sua Força. Um salto é uma ação de movimento. A distância percorrida por um salto conta como parte do seu movimento normal em uma rodada.

Você pode fazer um salto em distância correndo e percorrer 3 m + 30 cm por modificador de Força. Um salto em distância parado percorre metade dessa distância, e um salto em altura percorre um quarto dessa distância. Arredonde todas as distâncias para baixo, até o próximo intervalo de 30 cm. Assim, um personagem com Força 10 (+0 de modificador) pode fazer um salto em distância correndo de até 3 m, um salto em distância parado de até 1,5 m e um salto em altura de até 60 cm. Quaisquer aumentos em sua Força, incluindo esforço extra, também aumentam os seus saltos. Super-Força não aumenta os seus saltos. Esforço extra dobra a distância de um salto. O poder Super-Salto aumenta muito os seus saltos.

Se você fizer um salto em distância e não conseguir percorrer a distância desejada por uma margem igual ou menor à sua altura, você pode fazer uma jogada de salvamento de Reflexo (CD 15) para agarrar a beira da superfície. Você termina seu movimento agarrando-se à beira. Caso isso deixe-o pendendo por sobre um abismo ou buraco, levantar-se exige uma ação de movimento e um teste de Escalar (CD 15).

TAMANHO

Embora heróis possam ter qualquer forma ou tamanho, a maioria deles fica mais ou menos dentro das normas humanas de tamanho, variando entre cerca de 1,2 m a 2,4 m de altura (tamanho Médio). Alguns heróis têm a capacidade de alterar seu tamanho usando os poderes Crescimento e Encolhimento (veja o **Capítulo 5**). Outros têm um tamanho diferente normalmente, seja maior ou menor. Esses personagens têm graduações em Crescimento ou Encolhimento, com uma duração permanente.

O tamanho de um personagem afeta certas características. Modificações por tamanho são mostradas na tabela **Tamanho**. Modificadores permanentes de tamanho contam nos limites de poder da campanha.

MODIFICADORES DE ATAQUE E DEFESA

Personagens maiores são notados e atingidos com mais facilidade em relação a personagens menores. Esses modificadores se anulam para personagens do mesmo tamanho, que atacam um ao outro e defendem-se um do outro normalmente.

MODIFICADOR DE AGARRAR

Personagens maiores têm vantagem quando tentam agarrar. Além do modificador em testes de agarrar, um personagem maior pode agarrar mais oponentes: dobre o número de oponentes que o personagem pode agarrar ao mesmo tempo para cada categoria de tamanho pela qual o atacante é maior que os defensores. Assim, um atacante Médio pode agarrar um oponente Médio, dois oponentes Pequenos (um com cada braço, por exemplo), quatro oponentes Mínimos, e assim por diante.

MODIFICADOR DE FURTIVIDADE

Personagens maiores têm mais dificuldade em se esgueirar, enquanto que personagens menores podem passar despercebidos com mais facilidade. Aplique este modificador aos testes de Furtividade do personagem.

MODIFICADOR DE INTIMIDAR

Personagens maiores são mais imponentes. Aplique este modificador aos testes de Intimidar do personagem. Este modificador se anula contra oponentes do mesmo tamanho.

TAMANHO

Tamanho	Modificador de Ata/Def	Modificador de Agarrar	Modificador de Furtividade	Modificador de Intimidar	Altura	Peso	Espaço	Alcance	Capacidade de Carga	Custo em Pontos
Incrível	-12	+20	-20	+10	38,4 m ou mais	1.000 t ou mais	12 m	6 m	+25 For	60
Colossal	-8	+16	-16	+8	19,2 m a 38,4 m	125 t a 1.000 t	9 m	4,5 m	+20 For	48
Descomunal	-4	+12	-12	+6	9,6 m a 19,2 m	16 t a 125 t	6 m	4,5 m	+15 For	36
Enorme	-2	+8	-8	+4	4,8 m a 9,6 m	2 t a 16 t	4,5 m	3 m	+10 For	24
Grande	-1	+4	-4	+2	2,4 m a 4,8 m	250 kg a 2 t	3 m	3 m	+5 For	12
Médio	+0	+0	+0	+0	1,2 m a 2,4 m	30 kg a 250 kg	1,5 m	1,5 m	x1	0
Pequeno	+1	-4	+4	-2	60 cm a 1,2 m	4 kg a 30 kg	1,5 m	1,5 m	x3/4	4
Mínimo	+2	-8	+8	-4	30 cm a 60 cm	0,5 kg a 4 kg	75 cm	0 m	x1/2	8
Diminuto	+4	-12	+12	-6	15 cm a 30 cm	125 g a 0,5 kg	30 cm	0 m	x1/4	12
Ínfimo	+8	-16	+16	-8	7,5 cm a 15 cm	30 g a 125 g	15 cm	0 m	x1/8	16
Minúsculo	+12	-20	+20	-10	7,5 cm ou menos	30 g ou menos	7,5 cm	0 m	x1/16	20

ALCANCE

Um personagem normal (de tamanho Médio) tem um alcance de 1,5 metro, o que significa que ele pode fazer ataques corpo-a-corpo contra alvos a até 1,5 m de distância. Personagens maiores ou menores têm alcances mais longos ou mais curtos, como mostrado na tabela **Tamanho**.

ESPAÇO

Assume-se que um personagem normal (de tamanho Médio) ocupa um espaço de cerca de 1,5 por 1,5 metro. Personagens maiores ou menores ocupam mais ou menos espaço, como mostrado na tabela **Tamanho**.

CAPACIDADE DE CARGA

Personagens maiores podem erguer e carregar mais peso. Personagens maiores ganham um aumento em Força efetiva para capacidade de carga: +5 pontos (dobrando a capacidade) por categoria de tamanho. A capacidade de carga de personagens menores é multiplicada pelo valor mostrado nessa coluna. Assim, um personagem Mínimo com Força 10 tem uma carga pesada de (50 x ½), ou 25 kg.

ÁREA DE ATAQUE

Se você for três ou mais categorias de tamanho maior do que seu oponente, tem uma chance de acertá-lo mesmo se falhar em sua rolagem de ataque! Se a sua rolagem de ataque falhar devido ao seu modificador de tamanho, o seu ataque é considerado um ataque em área, que preenche o espaço de um oponente três ou mais categorias de tamanho menor do que você. Um atacante Descomunal, por exemplo, tem uma área de ataque de 1,5 metro contra oponentes Médios ou menores.

Se você rola um ataque bem-sucedido, ele tem o efeito normal. Se você erra, mas teria acertado se não fosse seu modificador de tamanho, então o ataque *ainda* acerta, mas o alvo tem direito a um salvamento de Reflexo para meio efeito (ou nenhum caso o alvo tenha Evasão). Outros alvos na área do seu ataque também são atingidos por um efeito de área normal. Veja a página 159 para mais detalhes sobre ataques em área.

> ***Exemplo:*** *um robô Descomunal tenta pisotear o Arqueiro, que é um alvo normal (de tamanho Médio). O robô tem –4 de penalidade para acertar devido ao seu tamanho. Se ele for bem-sucedido, acerta o Arqueiro em cheio. Se errar por 4 ou menos (o equivalente ao seu modificador de tamanho), então o pisão de seu imenso pé ainda tem uma chance de acertar o Arqueiro. O Arqueiro tem direito a um salvamento de Reflexo para diminuir o dano pela metade. Se a rolagem de ataque do robô falhar por mais de 4, ele erra o Arqueiro completamente.*

CAPACIDADE DE CARGA

A capacidade de carga determina quanto peso um personagem pode erguer. Veja a tabela **Capacidade de carga** para saber quanto peso um personagem pode erguer com base em seu valor de Força. Personagens com Super-Força adicionam +5 por graduação ao seu valor de Força quando calculam sua capacidade de carga (veja o **Capítulo 5**).

- Um personagem pode erguer e carregar até uma carga leve sem nenhuma penalidade ou dificuldade.
- Um personagem carregando uma carga média tem um bônus de esquiva máximo de +3, e –3 de penalidade em todas as ações. Move-se a 2/3 de sua velocidade normal.
- Um personagem pode erguer acima da cabeça até sua carga pesada. Enquanto estiver fazendo isso, tem um bônus máximo de esquiva de

CARGA E VELOCIDADE

Carga	Bônus de Esquiva Máximo	Penalidade em Testes	Velocidade	Movimento Total
Leve	Nenhum	0	Normal	Normal
Média	+3	-3	2/3	Normal
Pesada	+1	-6	2/3	1/2
Máxima	+0	–	1,5 m	–
Empurrar/arrastar	+0	–	1/2	–

CAPACIDADE DE CARGA

Força Efetiva	Carga Leve	Carga Média	Carga Pesada	Carga Máxima	Empurrar/ Arrastar
1	1,5 kg	3 kg	5 kg	10 kg	25 kg
2	3 kg	6,5 kg	10 kg	20 kg	50 kg
3	5 kg	10 kg	15 kg	30 kg	75 kg
4	6,5 kg	13 kg	20 kg	40 kg	100 kg
5	8 kg	16,5 kg	25 kg	50 kg	125 kg
6	10 kg	20 kg	30 kg	60 kg	150 kg
7	11,5 kg	23 kg	35 kg	70 kg	175 kg
8	13 kg	26,5 kg	40 kg	80 kg	200 kg
9	15 kg	30 kg	45 kg	90 kg	225 kg
10	16,5 kg	33 kg	50 kg	100 kg	250 kg
11	19 kg	38 kg	57,5 kg	115 kg	287,5 kg
12	21,5 kg	43 kg	65 kg	130 kg	325 kg
13	25 kg	50 kg	75 kg	150 kg	375 kg
14	29 kg	58 kg	87,5 kg	175 kg	437,5 kg
15	33 kg	66,5 kg	100 kg	200 kg	500 kg
16	38 kg	76,5 kg	115 kg	230 kg	575 kg
17	43 kg	86,5 kg	130 kg	260 kg	650 kg
18	50 kg	100 kg	150 kg	300 kg	750 kg
19	58 kg	116,5 kg	175 kg	350 kg	875 kg
20	66,5 kg	133 kg	200 kg	400 kg	1.000 kg
21	76,5 kg	153 kg	230 kg	460 kg	1.150 kg
22	86,5 kg	173 kg	260 kg	520 kg	1.300 kg
23	100 kg	200 kg	300 kg	600 kg	1.500 kg
24	116,5 kg	233 kg	350 kg	700 kg	1.750 kg
25	133 kg	266,5 kg	400 kg	800 kg	2.000 kg
26	153 kg	306,5 kg	460 kg	920 kg	2.300 kg
27	173 kg	346,5 kg	520 kg	1.040 kg	2.600 kg
28	200 kg	400 kg	600 kg	1.200 kg	3.000 kg
29	233 kg	466,5 kg	700 kg	1.400 kg	3.500 kg
30	266 kg	532 kg	800 kg	1.600 kg	4.000 kg
+10	x4	x4	x4	x4	x4

CURIOSIDADES SOBRE A FORÇA

A Força necessária para mover uma montanha é mais ou menos 225. Mover a Lua exige Força 360. Mover a Terra exige Força 390. Considera-se que você estará "empurrando" ou "arrastando" essas duas últimas, e isso exige alguma forma de propulsão (Vôo ou Viagem Espacial, por exemplo), e talvez Imunidade (suporte vital) para sobreviver no espaço. Heróis com Telecinesia têm ainda mais facilidade!

+1, e -6 de penalidade em todas as ações. Move-se a 2/3 de sua velocidade normal.

- Um personagem pode erguer do chão até sua carga máxima, mas pode apenas cambalear enquanto estiver fazendo isso. Enquanto estiver sobrecarregado dessa forma, o personagem perde quaisquer bônus de esquiva em Defesa, e pode se mover apenas 1,5 metro por rodada, como uma ação completa.
- Um personagem pode empurrar ou arrastar até cinco vezes sua carga pesada, movendo-se à metade de sua velocidade normal. Condições favoráveis (chão liso, arrastar um objeto escorregadio) dobram esses números, e circunstâncias ruins (chão acidentado, empurrar um objeto que "tranca" no caminho) podem reduzi-los à metade ou menos.
- Um personagem pode usar esforço extra para dobrar sua capacidade de carga durante uma rodada (veja **Esforço extra**, na página 120).

CRIATURAS MAIORES OU MENORES

Os números na tabela **Capacidade de carga** são para criaturas de tamanho Médio. Criaturas maiores ou menores podem carregar mais ou menos peso, como mostrado na tabela **Tamanho**.

Criaturas maiores ou menores, assim como personagens com poderes como Densidade (veja na página 81), podem também pesar mais ou menos que o normal. O peso de um personagem *não* é levado em conta na sua capacidade de carga, apenas sua Força. A capacidade de carga é a habilidade de erguer e carregar peso além daquela necessária para suportar e carregar o seu próprio peso.

ARREMESSAR

Um personagem pode arremessar qualquer objeto que possa erguer, até carga pesada. Você não pode arremessar a sua carga máxima, apenas largá-la adjacente a você. Apanhar um objeto é uma ação de movimento, enquanto que arremessá-lo é uma ação padrão. Assim, é possível apanhar e arremessar um objeto em uma rodada.

A distância a que você pode arremessar um objeto é baseada no peso do objeto e na sua Força. Você pode arremessar a sua carga pesada a 1,5 metro. Para cada 5 pontos de Força que você tiver além do mínimo necessário para erguer um objeto como uma carga pesada, mova a distância a que você pode arremessá-lo um passo acima na **Tabela de progressão universal** (veja na página 70). Assim, um personagem com Força 40 tem 30 pontos de Força a mais que o necessário para erguer 50 kg como carga pesada. Isso significa (30 divididos por 5) 6 passos na **Tabela de progressão universal**. Assim, um personagem com Força 40 pode arremessar um objeto de 50 kg a até 150 m!

Quando estiver lidando com objetos que pesem menos de 5 kg, mova a distância de arremesso um passo acima na tabela a cada vez que você diminuir o peso à metade. Assim, um personagem pode arremessar um objeto de 2,5 kg duas vezes mais longe que um de 5 kg, um objeto de 1 kg a cinco vezes essa distância, e um objeto de 0,5 kg dez vezes mais longe. Pesos abaixo de 0,5 kg podem ser tratados como 0,5 kg para simplificar.

Para usar objetos arremessados como armas, veja o **Capítulo 8**.

CAPACIDADE DE CARGA ESTENDIDA

Força Efetiva	Carga Leve	Carga Média	Carga Pesada	Carga Máxima	Empurrar/Arrastar	Exemplos de Carga Pesada
35	532 kg	1 t	1.5 t	3 t	7,5 t	Limusine, van
40	1 t	2 t	3 t	6 t	15 t	Caminhonete
45	2 t	4 t	6 t	12 t	30 t	Jatinho, vagão de metrô
50	4 t	8 t	12 t	24 t	60 t	Caça, caminhão, bonde
55	8 t	16 t	24 t	48 t	125 t	Baleia jubarte, carro de combate
60	16 t	32 t	50 t	100 t	250 t	Tanque, locomotiva
65	32 t	64 t	100 t	200 t	500 t	767, avião cargueiro
70	64 t	125 t	200 t	400 t	1.000 t	747, traineira
75	125 t	250 t	400 t	800 t	2.000 t	Plataforma petrolífera
80	250 t	500 t	800 t	1.600 t	4.000 t	Ponte pequena
85	500 t	1.000 t	1.600 t	3.200 t	8.000 t	Destróier, Cristo Redentor
90	1,000 t	2.000 t	3.200 t	6.400 t	16K t	Trem de carga, submarino nuclear
95	2,000 t	4.000 t	6.400 t	12,5K t	32K t	Navio cargueiro (vazio)
100	4,000 t	8.000 t	12,5K t	25K t	64K t	Cruzador, navio cargueiro (cheio)
105	8,000 t	16K t	25K t	50K t	125K t	Transatlântico, ponte grande
110	16K t	32K t	50K t	100K t	250K t	Navio de guerra
115	32K t	64K t	100K t	200K t	500K t	Porta-aviões
120	64K t	128K t	200K t	400K t	1M t	
125	128K t	256K t	400K t	800K t	2M t	Edifício Empire State
130	256K t	512K t	800K t	1,6M t	4M t	Ponte Golden Gate
135	512K t	1,24M t	1,6M t	3,2M t	8M t	
140	1,24M t	2,5M t	3,2M t	6,4M t	16M t	
145	2,5M t	5M t	6,4M t	12,8M t	32M t	Grande Pirâmide de Gizé
150	5M t	10M t	12,8M t	25M t	64M t	Asteróide pequeno

K = mil, M = milhão

CAPÍTULO 3: PERÍCIAS

Heróis podem se infiltrar em bases secretas de gênios do crime, invadir sistemas de computadores alienígenas e criar dispositivos além da compreensão da ciência moderna. Podem juntar as pistas sobre o mais novo plano de um vilão, correr por cordas-bambas e pilotar veículos através de pistas de obstáculos. Heróis fazem essas coisas usando diversas *perícias*, descritas neste capítulo.

O QUE SÃO AS PERÍCIAS

Perícias são habilidades aprendidas através de uma combinação de treinamento (as graduações na perícia) e talento natural (o modificador de habilidade). Para usar uma perícia, role:

d20 + graduações na perícia + modificador de habilidade + outros modificadores.

Quanto maior o total, melhor o resultado. Normalmente, você está buscando um total que iguale ou exceda uma Classe de Dificuldade (CD) específica, ou o total do teste de outro personagem.

- **Graduações em perícias:** as suas graduações em uma perícia são baseadas no número de pontos que você investiu em perícias. Se você tiver graduações em uma perícia, é considerado *treinado* nessa perícia. Você pode usar algumas perícias mesmo que não tenha graduações nelas. Isso se chama usar a perícia *destreinado*.
- **Modificador de habilidade:** cada perícia tem uma habilidade-chave, o modificador de habilidade aplicado aos testes com a perícia. A habilidade-chave de cada perícia é informada na sua descrição.
- **Outros modificadores:** modificadores diversos em testes de perícias incluem modificadores de situação por condições favoráveis ou desfavoráveis, bônus por feitos ou poderes, ou penalidades por não ter ferramentas apropriadas, entre outros.

ADQUIRINDO PERÍCIAS

Os personagens ganham graduações em perícias gastando pontos de poder: 4 graduações por ponto de poder. As graduações não precisam ser todas designadas para a mesma perícia. Os personagens podem realizar algumas tarefas sem nenhum treinamento, usando apenas talento puro (definido por seus valores de habilidades), mas personagens peritos são melhores nas tarefas em questão.

Custo das perícias: 1 ponto de poder por 4 graduações em perícias.

USANDO AS PERÍCIAS

Quando você usa uma perícia, faz um teste de perícia, para ver como você se sai. O seu resultado deve igualar ou exceder um número específico para que você seja bem-sucedido. Quanto mais difícil a tarefa, maior o número que você precisa alcançar. Veja **Testes**, na página 9, para mais informações.

TESTES DE PERÍCIA DESTREINADOS

Em geral, se você tenta usar uma perícia que você não tem, você faz um teste de perícia normalmente. O seu modificador de perícia não tem um número de graduações adicionado, porque você não tem nenhuma graduação na perícia. Contudo, você pode ter outros modificadores, como o modificador de habilidade para a habilidade-chave da perícia.

Muitas perícias podem ser usadas apenas se você tem treinamento. Essas perícias estão marcadas com "Não" na coluna "Destreinado" na tabela **Perícias**, e listadas como "Apenas treinado" em suas descrições. Tentativas de usar essas perícias sem treinamento falham automaticamente.

PERÍCIAS DE INTERAÇÃO

Certas perícias, chamadas *perícias de interação*, são usadas para lidar com outras pessoas através de interação social. Perícias de interação permitem que você influencie as reações dos outros, fazendo com que eles cooperem com você. Como perícias de interação têm o objetivo de lidar com outras pessoas socialmente, elas têm alguns requerimentos.

Em primeiro lugar, você deve ser capaz de interagir com os alvos da perícia. Os alvos devem poder notar você, e conseguir compreendê-lo. Se você não falar a mesma língua, ou se eles não puderem ouvi-lo por alguma razão, isso é o mesmo que trabalhar sem as ferramentas apropriadas, ou seja, uma penalidade de -4 no seu teste de perícia.

Perícias de interação funcionam melhor em alvos inteligentes, aqueles com Inteligência 3 ou mais. Você pode usá-las em criaturas com Inteligência 1 ou 2, mas com uma penalidade de -8; elas são estúpidas demais para entender as sutilezas do que você diz. Você não pode usar perícias de interação em alvos que não tenham um ou mais valores de habilidades mentais. Tente convencer uma pedra a ser sua amiga — ou a ter medo de você...

Você pode usar perícias de interação em grupos de alvos ao mesmo tempo, mas apenas para alcançar o mesmo resultado para todos. Assim, você pode tentar usar Blefar ou Diplomacia para convencer um grupo de alguma coisa, ou Intimidar para amedrontar uma multidão, por exemplo, mas não pode tentar convencer alguns indivíduos de uma coisa e o resto de outra, ou intimidar algumas pessoas e não outras. O mestre decide se um uso específico de uma perícia de interação é válido contra um grupo, e pode aplicar modificadores dependendo da situação.

REFERÊNCIAS PARA PERÍCIAS

Como regra geral, 1 a 4 graduações em uma perícia representam treinamento básico, familiaridade com os fundamentos da perícia. Um personagem com 5 a 8 graduações tem um nível de treinamento profissional. Alguém com 9 a 12 graduações é um especialista; o personagem é reconhecido como um expert na área, enquanto que 13 a 16 graduações representam verdadeiro domínio e maestria na perícia. Mais de 16 graduações é um nível tão extraordinário que o personagem é reconhecido e admirado como uma das pessoas mais bem treinadas do mundo!

Essas linhas gerais também se aplicam a bônus de ataque e defesa, se você substituir nível de perícia por "nível de habilidade de combate". Assim, um herói com +7 de ataque tem um nível "profissional" de treinamento, enquanto que alguém com um bônus de +15 é um mestre das artes do combate.

Stevens'05

PERÍCIAS DE MANIPULAÇÃO

Algumas perícias, chamadas *perícias de manipulação*, exigem manipulação física delicada. Você precisa de membros preênseis e de um valor de Força, ou de algum substituto aceitável (como Telecinesia Precisa), para usar perícias de manipulação. Personagens sem esses requisitos ainda assim podem ter graduações nessas perícias, e usá-las para supervisionar o trabalho de outros (concedendo um bônus de auxílio, veja Auxílio, na página 156).

PERÍCIAS ESPECIALIZADAS

Algumas perícias, chamadas *perícias especializadas*, cobrem uma grande variedade de conhecimento ou técnicas. Quando você designa graduações a uma dessas perícias, precisa escolher uma especialidade, um aspecto em particular da perícia que o seu personagem conhece. Por exemplo: você pode escolher a especialidade ciências biológicas da perícia Conhecimento, ou a especialidade mecânica de Ofício. Graduações em uma especialidade não implicam treinamento nas outras especialidades da perícia.

POR TRÁS DA MÁSCARA: ESCOLHENDO PERÍCIAS

Há vários fatores que você precisa levar em consideração ao escolher perícias para o seu personagem.

TREINAMENTO OU TALENTO

Em termos de jogo, as graduações de um personagem em uma perícia podem representar tanto um treinamento longo quanto uma aptidão natural para a tarefa. Em ambos os casos o personagem é considerado "treinado" na perícia. Por exemplo: um personagem pode ter graduações na perícia Diplomacia, baseado no seu extenso treinamento em negociações, debate e gerência. A perícia Diplomacia de outro personagem pode vir mais de simpatia pessoal ou de um talento para fazer as outras pessoas cooperarem, enquanto que um terceiro personagem pode ter uma combinação de ambos. Sinta-se livre para decidir o que as graduações em perícias do seu personagem representam.

PERÍCIAS PARA A VIDA

Quando estiver designando graduações em perícias para o seu personagem, pense não só no papel dele como herói, mas também nas perícias que ele deve ter adquirido na vida diária. Por exemplo, a maioria dos adultos tem algum tipo de perícia Ofício ou Profissão como sua ocupação, com pelo menos 3 a 5 graduações (ou mais, se forem especialmente bons em seus trabalhos). Um personagem que trabalha com tecnologia pode ter a perícia Computadores mesmo que não a aplique aos seus poderes. Uma pessoa com educação acima da média pode ter várias perícias Conhecimento. Essas perícias adicionais ajudam a diversificar um personagem, dão um pouco mais de sabor ao seu histórico, e – quem sabe? – podem acabar sendo úteis na aventura em algum ponto.

PERÍCIAS PARA AVENTURAS

Também pense nas perícias de que o seu personagem precisa para ser eficiente em jogo. Algumas são óbvias, especialmente se forem parte do conceito do seu personagem. Um cientista vai ter perícias Conhecimento, e possivelmente Computadores ou Ofício, enquanto que um médico deve ter Medicina e Profissão (médico). Além das perícias vindas do histórico do seu personagem e das mais óbvias, pense em perícias "utilitárias" como Concentração, Furtividade e Notar, que muitos jogadores acham úteis. Algumas graduações nessas perícias podem ser um bom investimento.

DESCRIÇÃO DAS PERÍCIAS

Esta seção descreve as perícias disponíveis para os personagens de *Mutantes & Malfeitores*, incluindo seus usos e modificadores mais comuns. Os personagens podem utilizar as perícias para outras tarefas além daquelas listadas aqui. O mestre decide a CD e o resultado nesses casos.

O formato das descrições de perícias é apresentado aqui. Os itens que não se aplicam são omitidos da descrição da perícia.

NOME — HABILIDADE-CHAVE, INFORMAÇÕES ADICIONAIS

A linha que contém o nome da perícia também traz as informações a seguir.

- **Nome da perícia:** como a perícia é chamada.
- **Habilidade-chave:** o modificador de habilidade aplicado ao teste de perícia.
- **Interação:** caso "interação" esteja incluído ao lado do nome da perícia, ela é uma perícia de interação.
- **Manipulação:** caso "manipulação" esteja incluído ao lado do nome da perícia, ela é uma perícia de manipulação.
- **Especializada:** caso "especializada" esteja incluído ao lado do nome da perícia, você deve escolher uma especialidade para ela.
- **Apenas treinado:** caso "apenas treinado" esteja incluído ao lado do nome da perícia, você deve ter pelo menos 1 graduação na perícia para poder usá-la. Caso não haja "apenas treinado", personagens destreinados (aqueles sem graduações na perícia) podem usá-la.
- **Exige ferramentas:** caso "exige ferramentas" esteja incluído ao lado do nome da perícia, você precisa das ferramentas apropriadas para utilizá-la. Sem as ferramentas, você sofre uma penalidade de –4 no teste de perícia. Veja o **Capítulo 7** para regras sobre ferramentas.

Depois da linha do nome da perícia, há uma breve descrição da perícia, e mais quatro categorias.

- **Teste:** como fazer um teste da perícia, quais são os resultados e a Classe de Dificuldade básica.
- **Novas tentativas:** as condições para tentar novamente um teste da perícia. Caso não haja esta seção, a perícia pode ser tentada de novo por um número ilimitado de vezes.
- **Ação:** o tipo de ação necessário para usar a perícia. Como regra geral, se uma perícia leva um minuto ou mais para ser usada, você pode diminuir o tempo pela metade aceitando uma penalidade de -5 no teste.
- **Especial:** quaisquer informações adicionais sobre a perícia.

ACROBACIA — DES, APENAS TREINADO

Você pode realizar saltos mortais, cambalhotas, rolamentos e outras manobras acrobáticas. Você também consegue manter o equilíbrio em circunstâncias difíceis.

Teste: faça um teste de Acrobacia (CD 25) para se mover por um espaço ocupado por um oponente ou um obstáculo (passando por cima, por baixo ou pelos lados). Uma falha significa que você não passa pelo obstáculo.

- *Equilíbrio:* você pode andar em superfícies precárias. Com um teste bem-sucedido você se move à metade da sua velocidade normal. Uma falha indica que você gasta a sua ação de movimento se equilibrando, e não se move. Uma falha por 5 ou mais significa que você cai. A dificuldade varia de acordo com a superfície.

PERÍCIAS

Perícia	Habilidade-Chave	Apenas Treinado?	Especializada?	Ação	Escolher 10/20
Acrobacia	Des	Sim	Não	Livre ou movimento	10
Arte da Fuga	Des	Não	Não	Completa	20
Blefar	Car	Não	Não	Padrão ou completa	10
Cavalgar	Des	Sim	Não	Movimento	10
Computadores	Int	Sim	Não	–	20
Concentração	Sab	Não	Não	Reação	–
Conhecimento	Int	Sim	Sim	Livre ou completa	20
Desarmar Dispositivo	Int	Sim	Não	Completa	20
Diplomacia	Car	Não	Não	Completa	10
Dirigir	Des	Sim	Não	Movimento	10
Disfarce	Car	Não	Não	–	20
Escalar	For	Não	Não	Movimento ou completa	10
Furtividade	Des	Não	Não	Movimento	10
Idiomas	–	Sim	Sim	–	–
Intimidar	Car	Não	Não	Completa	10
Intuir Intenção	Sab	Não	Não	Reação	10
Investigar	Int	Sim	Não	Completa	10
Lidar com Animais	Car	Não	Não	–	20
Medicina	Sab	Sim	Não	–	10
Nadar	For	Não	Não	Movimento ou completa	10
Notar	Sab	Não	Não	Livre ou completa	20
Obter Informação	Car	Não	Não	–	10
Ofício	Int	Sim	Sim	–	10 (20 em consertar)
Performance	Car	Sim	Sim	–	10
Pilotar	Des	Sim	Não	Movimento	10
Prestidigitação	Des	Sim	Não	Padrão	10
Procurar	Int	Não	Não	Completa	20
Profissão	Sab	Sim	Sim	–	20
Sobrevivência	Sab	Não	Não	–	10

Uma entrada "—" na coluna **Ação** *significa que a perícia leva mais do que uma rodada completa. Veja a descrição da perícia para detalhes.*

Superfície	CD
Mais de 30 cm de largura	5
Entre 15 e 30 cm de largura	10
Entre 2 e 14 cm de largura	15
Menos de 2 cm de largura	20
Irregular ou inclinada	+5
Escorregadia	+5

Quando estiver se equilibrando você perde seu bônus de esquiva em Defesa, a menos que você tenha 5 ou mais graduações em Acrobacia. Se você sofrer dano enquanto está se equilibrando, faça imediatamente um teste de Acrobacia para evitar uma queda.

Movimento acelerado: você pode se mover à sua velocidade normal enquanto estiver se equilibrando, mas sofre uma penalidade de -5 em seu teste de Acrobacia.

- *Saltar:* você pode fazer um teste de Acrobacia para aumentar a distância que você pode saltar (veja **Saltar**, na página 34), em 30 cm para cada ponto pelo qual o seu teste exceder CD 15.
- *Cair:* você pode fazer um teste de Acrobacia para diminuir o dano por queda. Para cada 10 pontos do resultado de seu teste, diminua o bônus de dano da queda em 1. Por exemplo, se o resultado de seu teste for entre 20 e 29, reduza o bônus de dano da queda em 2. Se o bônus de dano da queda for reduzido a 0, você cai de pé. Você pode reduzir o dano por recuo da mesma forma (veja **Recuo**, na página 165).
- *Evitar ser derrubado:* você pode fazer um teste de Acrobacia em vez de um teste de Força ou Destreza para evitar um ataque de derrubar (veja **Derrubar**, na página 157).
- *Levantar-se:* você pode fazer um teste de Acrobacia (CD 20) para levantar-se como uma ação livre, em vez de uma ação de movimento.
- *Exibição:* você pode usar Acrobacia como uma perícia de Performance para impressionar um público (veja Performance, na página 53).

Novas tentativas: não.
Ação: livre. Se você se mover como parte do seu teste de Acrobacia, ele conta como parte da sua ação de movimento.
Especial: o uso de equilíbrio de Acrobacia pode ser tentado destreinado.

ARTE DA FUGA — DES, MANIPULAÇÃO

Você sabe escapar de cordas e outras coisas que possam lhe prender.

Teste: faça um teste para escapar de amarras, algemas, correntes e outras restrições, ou para conseguir passar por um espaço apertado.

Restrição	CD
Agarrar	Teste de agarrar do oponente
Cordas	Bônus de Destreza do oponente +20
Espaço apertado	30
Poder Armadilha	Graduações em Armadilha do oponente +20

- *Escapar de tentativas de agarrar:* você pode fazer um teste de Arte da Fuga oposto pelo teste de agarrar de um oponente para libertar-se quando estiver agarrado, ou para sair de uma condição imobilizado. Fazer isso é uma ação padrão. Se você escapar de ser imobilizado, ainda estará agarrado.
- *Espaços apertados:* você pode rastejar por espaços por onde passa sua cabeça, mas não os ombros, com um teste de Arte da Fuga. Se o espaço for mais longo que a sua altura, como um duto de ventilação, o mestre pode exigir mais de um teste. Você também pode passar seu braço por um espaço apertado onde sua mão caiba, mas normalmente seu braço não, fazendo um teste de Arte da Fuga.

Novas tentativas: não.
Ação: escapar de cordas ou outras restrições de movimento exige um minuto. Escapar de uma condição agarrado é uma ação padrão. Escapar do poder Armadilha é uma ação completa. Passar por um espaço apertado demora um minuto, ou mais, dependendo da distância.
Especial: você pode escolher 10 em testes de Arte da Fuga. Você pode escolher 20 se não tiver oposição ativa (como uma tentativa de agarrar).

BLEFAR — CAR, INTERAÇÃO

Você pode fazer o absurdo parecer plausível. Engloba representação e lábia, além de alguns truques e sutilezas.

Teste: um teste de Blefar é oposto pelo teste de Blefar ou de Intuir Intenção do alvo, quando há uma tentativa de enganar. Circunstâncias favoráveis ou desfavoráveis pesam bastante no resultado do blefe. Duas circunstâncias podem dificultar a sua vida — o blefe não é plausível, ou a ação que o blefe exige vai contra a natureza, os interesses, a personalidade, as ordens ou a aliança do alvo.

Caso seja importante, o mestre pode distinguir entre um blefe que falha porque o alvo não acredita e um que falha porque pede demais. Por exemplo, se o alvo ganha um bônus de circunstância de +10 porque o blefe exige algo arriscado, e o teste de Intuir Intenção é bem-sucedido por 10 ou menos, então o alvo não detectou o blefe, mas ficou relutante em concordar com ele. Se o teste de Intuir Intenção do alvo é bem-sucedido por 11 ou mais, o alvo detectou o blefe, e teria sido bem-sucedido mesmo que o blefador não estivesse pedindo demais (ou seja, mesmo sem o bônus de +10).

Um teste de Blefar bem-sucedido indica que o alvo acredita no que você diz, ou reage como você quer por um curto período de tempo curto (normalmente 1 rodada ou menos).

Circunstâncias	Modificador no Teste Oposto
O alvo quer acreditar em você.	-5
O blefe é plausível, e não afeta muito o alvo.	+0
O blefe é um pouco implausível, ou põe o alvo em algum tipo de risco.	+5
O blefe é implausível, ou causa um grande risco para o alvo.	+10
O blefe é completamente fantasioso; é quase inacreditável demais para ser levado a sério.	+20

- *Distração:* você pode usar Blefar para ajudar em uma tentativa de se esconder. Um teste bem-sucedido de Blefar fornece uma distração momentânea, necessária para tentar um teste de Furtividade enquanto pessoas estão notando você (veja Furtividade, na página 53).
- *Finta:* você pode usar Blefar para enganar um oponente em combate. Se o seu teste de Blefar for bem-sucedido, o seu próximo ataque contra o alvo é considerado um ataque surpresa (veja na página 153).
- *Insinuação:* você pode usar Blefar para enviar mensagens secretas enquanto parece estar falando de outras coisas. A CD para uma mensagem básica é 10. Mensagens complexas, ou que transmitam informações novas, têm CDs de 15 ou 20, respectivamente. O destinatário da mensagem deve ser bem-sucedido em um teste de Intuir Intenção contra a mesma CD para entendê-la. Qualquer um que ouça uma mensagem secreta também pode tentar um teste de Intuir Intenção. Caso seja bem-sucedido, o ouvinte percebe que existe uma mensagem secreta na comunicação. Caso vença a CD por 5 ou mais, entende a mensagem secreta. Tanto numa tentativa de transmitir quanto de receber uma mensagem secreta, uma falha por 5 ou mais significa que o destinatário interpreta a mensagem de forma errada.
- *Truque:* você pode usar Blefar para fazer com que um oponente faça uma ação potencialmente tola, como tentar acertá-lo quando você está na frente de um equipamento de alta voltagem ou na beira de um precipício. Se o seu teste de Blefar for bem-sucedido, o seu oponente ignora o perigo em potencial, e pode acertar o equipamento de alta voltagem caso seu ataque erre, por exemplo. Por outro lado, caso o ataque acerte, *você* pode ser arremessado contra o equipamento...

Novas tentativas: em geral, não. Um teste falho de Blefar torna o alvo desconfiado demais para que você tente de novo nas mesmas circunstâncias. Quando você faz uma finta ou um truque em combate pode tentar de novo livremente, mas os alvos recebem um bônus cumulativo de +1 cada vez que você tentar enganá-los em combate depois da primeira.
Ação: um blefe normalmente demora pelo menos uma ação completa, mas pode demorar mais, caso você tente algo elaborado. Usar Blefar para criar uma distração, fintar ou fazer um truque é uma ação padrão. Você pode fazer esses usos da perícia como uma ação de movimento, aceitando uma penalidade de -5 em seu teste.

CAVALGAR — DES, MANIPULAÇÃO, APENAS TREINADO

Use esta perícia para cavalgar uma montaria, como um cavalo, ou criaturas mais exóticas, como golfinhos, grifos ou até mesmo dragões.

Teste: tarefas rotineiras, como movimento normal, não exigem um teste de perícia. Faça um teste apenas quando estiver cavalgando em uma situação dramática (sendo perseguido ou atacado, por exemplo, ou tentando chegar ao seu destino a tempo).

Manobras de equitação fáceis, como ficar na sela durante uma luta ou guiar uma montaria com seus joelhos, têm CD 5. Uma manobra média,

como um galope a toda velocidade ou evitar um obstáculo, tem CD 10. Manobras difíceis, como usar sua montaria como cobertura, saltar ou evitar qualquer dano em caso de queda, têm CD 15. Manobras desafiadoras, como montar ou desmontar rapidamente (como uma ação livre) ou controlar uma montaria em pânico, têm CD 20 ou mais.

Novas tentativas: a maior parte dos testes de Cavalgar tem conseqüências em caso de falha, que tornam uma nova tentativa impossível.

Ação: um teste de Cavalgar é uma ação de movimento.

Especial: de acordo com o mestre, Cavalgar pode ter especializações, como montarias terrestres, aquáticas e aéreas, ou até mesmo ser separada por montarias específicas (cavalo, camelo, golfinho, águia gigante, etc.).

COMPUTADORES — INT, MANIPULAÇÃO, APENAS TREINADO

Você é treinado na operação de computadores, e na modificação ou criação de programas.

Teste: operações normais com computadores — usar programas, navegar na internet, checar seu e-mail — não exigem um teste de perícia, e podem ser feitas por personagens destreinados. Contudo, vasculhar um sistema desconhecido em busca de um arquivo, alterar e escrever programas e quebrar a segurança de uma rede são todas ações que exigem testes de perícia (e treinamento).

- *Encontrar arquivo:* a CD e o tempo necessários para localizar um arquivo específico em um sistema de computadores desconhecido são determinados pelo tamanho do sistema. Encontrar informações públicas na internet não entra nesta categoria; isto se aplica apenas a encontrar arquivos em sistemas não-familiares.

Tamanho do Sistema	CD	Tempo
Computador pessoal	10	1 rodada
Rede corporativa pequena	15	2 rodadas
Rede corporativa grande	20	1 minuto
Rede muito grande	25	10 minutos

- *Quebrar segurança de computadores:* a CD é determinada pela qualidade da segurança instalada no sistema. Se o teste falhar por 5 ou mais, o sistema imediatamente alerta seu administrador de que houve uma entrada não-autorizada. Um administrador alertado pode tentar identificar o intruso ou cortar o acesso ao sistema.

  Às vezes, você tem que quebrar a segurança em mais de um estágio da operação. Se você superar a CD por 10 ou mais quando tentar quebrar a segurança de computadores, você é automaticamente bem-sucedido em todos os testes de segurança seguintes no sistema, até o final da sua sessão (ou seja, até sair do sistema).

Qualidade da Segurança	CD
Mínima	20
Média	25
Excepcional	35
Máxima	40

- *Defender segurança:* se você é o administrador do sistema (o que pode ser tão simples quanto ser o dono de um computador pessoal), você pode defendê-lo contra intrusos. Se o sistema alertá-lo sobre um intruso, você pode tentar cortar o acesso do intruso ao sistema, ou até mesmo identificá-lo.

Para cortar o acesso, faça um teste oposto de Computadores contra o intruso. Se o teste for bem-sucedido, a sessão do intruso acaba. Ele pode conseguir quebrar a sua segurança, e acessar o sistema de novo, mas tem que recomeçar. Tentar cortar acesso ao sistema demora uma rodada completa.

Uma maneira certa de impedir acesso futuro é simplesmente desligar o sistema. Com um único computador, isso não é grande coisa, mas em um sistema grande, com muitos computadores (ou computadores que controlam funções que não podem ser interrompidas), isso pode ser demorado, ou até mesmo impossível.

Para identificar o intruso, faça um teste oposto de Computadores. Se o teste for bem-sucedido, você descobre o sistema a partir do qual o intruso está operando (se for um único computador, você descobre o nome do dono). Identificar o intruso exige 1 minuto. Este teste só pode ser feito se o intruso está acessando o seu sistema pela duração completa do teste – se a sessão do intruso terminar antes de você fazer o seu teste de Computadores, a sua tentativa falha.

- *Corromper programação:* você pode destruir ou alterar programas em um computador, para torná-los mais difíceis ou até mesmo impossíveis de usar. Fazer um computador "congelar" ou "dar pau" simplesmente desliga-o. O usuário pode reinicializá-lo com um teste de perícia (contudo, reinicializar demora 1 minuto). Destruir programação torna o computador inoperável até que a programação seja reparada. Danificar programação impõe –4 de penalidade em todos os testes feitos com o computador (às vezes, isso é mais vantajoso do que destruir a programação, já que o usuário pode não perceber que algo está errado, e não irá simplesmente decidir usar um computador diferente).

  Você pode danificar a programação de vários computadores em um mesmo sistema; isso adiciona +2 à CD para cada computador adicional.

  Consertar programação danificada exige uma hora, e um teste de Computadores contra uma CD igual à CD para danificá-la +5. Programação destruída deve ser reinstalada.

Escala de Alteração	CD	Tempo
"Congelar" um computador	10	1 minuto
Destruir programação	15	10 minutos
Danificar programação	20	10 minutos

- *Escrever programa:* você pode criar um programa para ajudá-lo em uma tarefa específica. Fazer isso concede um bônus de +2 à tarefa. Uma tarefa específica, neste caso, é um tipo de operação com um alvo. A CD para escrever um programa é 20; é necessária uma hora.
- *Operar dispositivo remoto:* muitos dispositivos são operados por computador. Se você tem acesso ao computador que os controla, pode desligá-los ou mudar seus parâmetros de operação. A CD depende da natureza da operação. Se você falhar no teste por 5 ou mais, o sistema alerta o administrador de que houve um uso não-autorizado do equipamento. Um administrador alertado pode tentar identificá-lo, ou cortar o seu acesso ao sistema.

Tipo da Operação	CD	Tempo
Desligar um dispositivo remoto passivo (como câmeras e fechaduras)	20	1 rodada por dispositivo
Desligar um dispositivo remoto ativo (como detectores de movimento e alarmes)	25	1 rodada por dispositivo
Redefinir parâmetros	30	1 minuto por dispositivo
Mudar senhas	25	1 minuto
Esconder evidências de alteração	+10	1 minuto
Segurança mínima	-5	–
Segurança excepcional	+10	–
Segurança máxima	+15	–

Ação: um teste de Computadores é uma ação completa. O mestre pode determinar que algumas tarefas exigem várias rodadas, alguns minutos, ou mais tempo, como descrito acima.

Especial: você pode escolher 10 em testes de Computadores. Você pode escolher 20 se o teste não tiver uma penalidade por falha. Por exemplo, você não pode escolher 20 para vencer ou defender segurança de computadores.

CONCENTRAÇÃO — SAB

Você pode focalizar sua mente e concentrar-se, a despeito de condições difíceis, inclusive se sofrer dano.

Teste: faça um teste de Concentração sempre que você puder ser distraído (por sofrer dano, por condições climáticas, e assim por diante) enquanto estiver realizando alguma ação que exija sua atenção total, ou mantendo poderes com duração de concentração ou sustentado (veja na página 70). Se o teste for bem-sucedido, você pode continuar com a ação. Se o teste falhar, a ação falha. A CD depende da natureza da distração.

Distração	CD
Sofrer dano durante a ação	10 + bônus de dano
Sofrendo dano contínuo durante a ação	10 + metade do bônus do último dano sofrido
Manter um poder de concentração como uma ação de movimento	10 + graduações no poder
Manter um poder sustentado como uma reação	10 + graduações no poder
Movimento vigoroso (cavalgar, andar em um veículo por terreno acidentado, estar no porão de um navio durante uma tempestade)	10
Movimento violento (cavalgar a galope, andar em um veículo por terreno muito acidentado, estar no convés de um navio durante uma tempestade)	15
Movimento extremamente violento (terremoto)	20
Enredado (como pelo poder Armadilha)	15
Amarrado, agarrado ou imobilizado	20
Ventos fortes, com chuva cegante ou geada	5
Granizo ou destroços carregados pelo vento	10

Novas tentativas: sim, embora um sucesso não anule os efeitos de uma falha anterior, como a interrupção de uma ação que você estava fazendo.

Ação: fazer um teste de Concentração não exige uma ação; é uma reação (quando em resposta a uma distração) ou uma ação livre (quando o teste é feito ativamente).

CONHECIMENTO — INT, ESPECIALIZADA, APENAS TREINADO

Esta perícia abrange cultura e entendimento em diferentes campos. As especialidades de Conhecimento são descritas a seguir.

- **Arcano:** ocultismo, magia e fenômenos sobrenaturais, astrologia, numerologia e tópicos similares.
- **Arte:** belas artes e artes gráficas, incluindo história da arte e técnicas artísticas. Antigüidades, arte moderna, fotografia, música e dança.
- **Atualidades:** acontecimentos recentes nas notícias, esportes, política, entretenimento e assuntos internacionais.
- **Ciências biológicas:** biologia, botânica, genética e medicina.
- **Ciências comportamentais:** psicologia, sociologia e criminologia.
- **Ciências da Terra:** geografia, geologia, oceanografia e paleontologia.
- **Ciências físicas:** engenharia, física, matemática e química.
- **Cultura popular:** música e personalidades populares, filmes e livros de gênero, lendas urbanas, quadrinhos, ficção científica, jogos e generalidades.
- **Educação cívica:** lei, legislação, direitos e obrigações legais. Instituições e processos políticos e governamentais.
- **História:** eventos, personalidades e culturas do passado. Arqueologia e antuigüidades.
- **Manha:** cultura urbana e cultura de rua, personalidades e eventos do submundo local.
- **Negócios:** procedimentos de negócios e estratégias de investimento. Procedimentos burocráticos e como navegar por eles.
- **Tática:** técnicas e estratégias para manobrar forças em combate.
- **Tecnologia:** desenvolvimentos em aparelhos de última geração, assim como a educação necessária para identificar aparelhos tecnológicos.
- **Teologia e filosofia:** artes liberais, ética, conceitos filosóficos e o estudo da fé, prática e experiência religiosa.

Teste: faça um teste de Conhecimento para responder a uma pergunta no seu campo de estudos. A CD é 10 para perguntas fáceis, 15 para perguntas básicas, e 20 a 30 para perguntas difíceis. Você pode fazer um teste de Conhecimento (tecnologia) ou Conhecimento (arcano) para identificar dispositivos associados a essas áreas de conhecimento. O mestre pode fazer o teste por você, de forma que você não saiba se a informação que conhece é correta ou não.

Novas tentativas: não. O teste representa o que o personagem sabe, e pensar sobre um tópico pela segunda vez não permite que você saiba algo que não sabia antes. O mestre pode permitir outro teste de Conhecimento se o personagem obtiver acesso a uma fonte de informação. Por exemplo, um herói que não conhece a resposta para uma pergunta específica pode ter direito a outro teste se tiver acesso a uma biblioteca ou à internet.

Ação: um teste de Conhecimento pode ser uma reação, mas em outros casos exige uma ação completa. Escolher 20 em um teste de Conhecimento exige pelo menos uma hora, ou mais, se o mestre decidir que a informação que você está procurando é particularmente obscura ou restrita.

Especial: um teste de Conhecimento destreinado é simplesmente um teste de Inteligência. Sem treinamento real, um personagem pode apenas responder perguntas fáceis ou básicas sobre um tópico.

Você pode escolher 10 em testes de Conhecimento. Você pode escolher 20 apenas se tiver acesso a materiais de pesquisa (como uma biblioteca ou um computador conectado à internet ou a um banco de dados) que permitam que você continue procurando pela resposta.

POR TRÁS DA MÁSCARA: CONHECIMENTO DO JOGADOR

Perícias de Conhecimento medem o que o seu *personagem* sabe, quer você saiba algo sobre o tópico ou não. É bem fácil medir o que um personagem sabe, fazendo os testes de Conhecimento apropriados.

Contudo, os jogadores podem conhecer coisas que seus personagens não conhecem, quer seja por causa da experiência de vida do jogador, quer seja por seu conhecimento do jogo e de suas regras (e material de inspiração). Nesse caso, o mestre pode preferir que os jogadores limitem-se apenas ao que seus heróis sabem. Caso haja uma dúvida sobre como lidar com uma situação de conhecimento do jogador e do personagem durante o jogo, consulte o mestre.

DESARMAR DISPOSITIVO

INT, MANIPULAÇÃO, APENAS TREINADO, EXIGE FERRAMENTAS

Você pode desarmar ou sabotar diversos dispositivos, tanto mecânicos quanto eletrônicos.

Teste: o mestre pode fazer os testes de Desarmar Dispositivo em segredo, para que você não saiba necessariamente se foi bem-sucedido ou não.

- *Abrir fechadura:* você pode arrombar fechaduras e trancas eletrônicas. Você deve ter um conjunto de gazuas (para uma fechadura mecânica) ou um kit de ferramentas eletrônicas (para uma fechadura eletrônica). A CD depende da qualidade da fechadura.

Tipo de Fechadura (Exemplo)	CD
Barata (tranca de maleta)	20
Média (cadeado caseiro)	25
Alta qualidade (cadeado comercial)	30
Alta segurança (cofre de filial de banco)	40
Segurança máxima (cofre de sede de banco)	50

- *Desarmar dispositivo de segurança:* você pode desarmar um dispositivo de segurança, como uma cerca elétrica, um sensor de movimento ou uma câmera de segurança. Você deve ser capaz de alcançar o dispositivo em si.

  Quando estiver desarmando um dispositivo monitorado, você pode impedir que a sua interferência seja notada. Fazer isso exige 10 minutos e um kit de ferramentas eletrônicas, e aumenta a CD em +10.

Tipo de Dispositivo (Exemplo)	CD
Barato (alarme de porta caseiro)	20
Médio (câmera de segurança de loja)	25
Alta qualidade (detector de movimento de museu de arte)	30
Alta segurança (alarme de cofre de banco)	35
Segurança máxima (detector de movimento na Área 51)	40

- *Armadilhas e sabotagem:* desarmar um dispositivo simples é uma tarefa com CD 10. Dispositivos mais intrincados e complexos têm CDs maiores. Você pode utilizar Desarmar Dispositivo para desarmar explosivos, da mesma forma que a perícia Ofício (mecânica). Se o teste for bem-sucedido, você desarma o dispositivo. Se o teste falhar por 4 ou menos, você falhou, mas pode tentar de novo. Se você falhar por 5 ou mais, algo deu errado. No caso de uma armadilha ou um explosivo, você o acionou. No caso de algum tipo de sabotagem, você acha que o dispositivo está desarmado, mas ele ainda funciona normalmente.

  Quando você sabota dispositivos simples, pode fazer com que funcionem normalmente por um tempo, e então falhem mais tarde, se quiser.

- *Desarmar tecnologia:* de acordo com o mestre, você pode desarmar dispositivos tecnológicos (veja no **Capítulo 7**) com um teste de perícia (CD 30). Você também pode desarmar *criaturas* tecnológicas, como andróides e robôs, com a mesma CD, mas o alvo deve estar indefeso.

Novas tentativas: sim, embora você deva saber que falhou para poder tentar de novo.
Ação: desarmar um dispositivo simples é uma ação completa. Dispositivos intrincados ou complexos exigem várias rodadas. Reduzir uma tarefa de várias rodadas a uma rodada aumenta a CD em +20.
Especial: você pode escolher 10 em testes de Desarmar Dispositivo. Você pode escolher 20 para abrir uma fechadura ou desarmar um dispositivo de segurança, a menos que esteja tentando impedir que a sua interferência seja notada.

DIPLOMACIA — CAR, INTERAÇÃO

Você sabe como lidar com pessoas. Isso abrange desde etiqueta e boas maneiras até boa conversa e capacidade de falar em público. Use esta perícia para causar boa impressão, negociar e conquistar as pessoas.

Teste: você pode mudar as posturas dos outros com um teste bem-sucedido de Diplomacia. Em negociações, todos os participantes rolam testes de Diplomacia para determinar quem tem vantagem. Testes opostos também resolvem casos onde dois personagens apresentam pontos de vista diferentes para um terceiro, que deve decidir quem tem razão.

Diplomacia pode influenciar a postura de um PNJ. O mestre escolhe a sua postura inicial — normalmente será indiferente, mas uma situação específica pode fazer com que seja outra. As CDs apresentadas na tabela **Interação** mostram o que é necessário para mudar a postura de alguém com o uso de Diplomacia. Você não declara um resultado desejado específico; em vez disso, faça o teste e compare o resultado com a tabela, para ver o que você conseguiu. Uma rolagem baixa pode piorar a postura do alvo!

INTERAÇÃO

Postura	Significa	Ações Possíveis
Hostil	Correrá riscos para prejudicar você, ou evitá-lo	Atacar, interferir, xingar, fugir
Inamistosa	Quer o seu mal	Enganar, espalhar boatos, evitar, suspeitar, insultar
Indiferente	Não se importa	Agir de forma socialmente aceitável
Amistosa	Quer o seu bem	Aconselhar, oferecer ajuda limitada, defender seu ponto de vista
Prestativa	Correrá riscos para ajudá-lo	Proteger, apoiar, curar, auxiliar
Fanática	Fará qualquer coisa por você	Lutar até a morte contra inimigos invencíveis

POSTURA

Postura Inicial	Hostil	Inam.	Nova Postura Indif.	Amist.	Prest.	Fanát.
Hostil	19 ou menos	20	25	35	45	150
Inamistosa	4 ou menos	5	15	25	35	120
Indiferente	—	0 ou menos	1	15	25	90
Amistosa	—	—	0 ou menos	1	15	60
Prestativa	—	—	—	0 ou menos	1	50

Um PNJ fanático está disposto a fazer qualquer coisa que o personagem queira. O estado fanático dura por um dia, mais um dia por ponto de bônus de Carisma do personagem. A postura de fanáticos não pode ser ajustada pelo uso de perícias de interação, e eles têm um bônus de +20 para resistir a tentativas de intimidá-los.
Novas tentativas: em geral, não. Mesmo se o teste inicial for bem-sucedido, o outro personagem só pode ser persuadido até um certo limite. Se o teste inicial falhar, o outro personagem provavelmente ficou ainda mais firme em sua posição inicial. Se o mestre quiser, você pode tentar de novo quando a situação muda de alguma forma — você acha uma nova abordagem para o seu argumento, surge uma nova evidência, e assim por diante.
Ação: um teste de Diplomacia é uma ação completa. O mestre pode determinar que algumas negociações exigem mais tempo (talvez muito mais).

DIRIGIR — DES, MANIPULAÇÃO, APENAS TREINADO

Use esta perícia para operar qualquer tipo de veículo terrestre ou aquático.

Teste: tarefas rotineiras, como movimento normal, não exigem um teste de perícia. Faça um teste apenas quando estiver dirigindo em uma situação dramática (sendo perseguido ou atacado, por exemplo, ou tentando chegar ao seu destino a tempo).

Manobra	CD
Fácil (curva em baixa velocidade)	5
Média (reversão súbita, evitar obstáculos)	10
Difícil (curvas fechadas)	15
Desafiadora (cavalo-de-pau)	20
Formidável (manobras em alta velocidade, saltar sobre obstáculos)	25

Novas tentativas: a maior parte dos testes de Dirigir tem conseqüências em caso de falha, que tornam uma nova tentativa impossível.
Ação: um teste de Dirigir é uma ação de movimento.
Especial: tarefas rotineiras, como movimento comum, não exigem um teste de perícia, e podem ser realizadas por personagens destreinados. De acordo com o mestre, Dirigir pode ter especializações, como veículos terrestres ou veículos aquáticos.

DISFARCE — CAR, MANIPULAÇÃO, EXIGE FERRAMENTAS

Você pode usar maquiagem, fantasias e outros acessórios para mudar sua aparência.

Teste: o resultado do seu teste determina a eficiência do disfarce, e é oposto pelos testes de Notar de outras pessoas. Faça um só teste de Disfarce, mesmo que várias pessoas façam testes de Notar. O mestre pode fazer o teste de Disfarce em segredo, para que você não tenha certeza da eficiência do seu disfarce.

Se você não chamar atenção alguma para si mesmo, as outras pessoas não têm direito a testes de Notar. Se você atrair a atenção de pessoas que possam desconfiar, elas têm direito a um teste de Notar. O mestre pode assumir que observadores desconfiados escolhem 10 em seus testes de Notar, se tiverem tempo para observá-lo. A eficiência do seu disfarce depende em parte do que você tentou mudar em sua aparência.

Disfarce	Modificador
Apenas detalhes menores	+5
Uniforme apropriado	+2

Disfarçado como alguém do sexo oposto	–2
Disfarçado como alguém de outra raça	–2
Disfarçado como alguém de outra categoria de idade	–2

Se você está disfarçado como um indivíduo em particular, aqueles que o conhecem automaticamente têm direito a testes de Notar. Além disso, eles recebem um bônus no teste.

Familiaridade	Bônus
Conhece de vista	+4
Amigo ou colega	+6
Amigo próximo	+8
Íntimo	+10

Normalmente, um indivíduo faz um teste de Notar para detectar um disfarce quando encontra você, e a cada hora que ficar vendo-o. Se você encontrar casualmente várias pessoas, cada uma por um curto período de tempo, o mestre faz um teste por dia ou hora, usando um modificador médio de Notar para o grupo (assumindo que eles escolhem 10).

Para representar a pessoa que você está fingindo ser, pode ser necessário um teste de Blefar ou Performance (atuação) contra uma CD igual ao teste de Intuir Intenção do observador, modificado pela familiaridade, caso o observador conheça bem a pessoa que você está interpretando.

Novas tentativas: não, embora você possa assumir o mesmo disfarce de novo em outra ocasião. Caso outras pessoas tenham notado o disfarce anterior, são automaticamente tratadas como desconfiadas se você assumir o mesmo disfarce de novo.

Ação: um teste de Disfarce exige pelo menos 10 minutos de preparação. O mestre faz testes de Notar para aqueles que você encontrar imediatamente após você ser visto, e de novo a cada hora ou dia seguinte, dependendo das circunstâncias.

Especial: : você pode escolher 10 ou escolher 20 em testes de Disfarce. Se você não tiver um kit de disfarces, sofre uma penalidade de –4 em testes de Disfarce. Você pode ajudar outra pessoa a criar um disfarce, tratando isso como uma tentativa de auxílio.

ESCALAR FOR

Use esta perícia para escalar superfícies íngremes e irregulares.

Teste: um teste bem-sucedido de Escalar permite que você escale a um quarto da sua velocidade como uma ação de movimento, ou à metade da sua velocidade como uma ação completa. Se o teste falhar, você não avança. Se o teste falhar por 5 ou mais você cai (a menos que esteja seguro por algum tipo de equipamento de escalada). Você pode tentar evitar a queda de uma outra pessoa, desde que possa alcançá-la, com um teste de Escalar (CD igual à CD da parede +10). Se você falhar no teste, não consegue agarrar a pessoa a tempo. Se falhar por mais de 5, você também cai.

A CD do teste depende das condições da escalada.

CD	Exemplo de Parede, Superfície ou Tarefa
0	Um declive íngreme demais para caminhar. Uma escada de mão.
5	Um declive íngreme com rochas soltas.
10	Uma corda com nós, próxima a uma parede onde se apoiar.
15	Qualquer superfície com apoios adequados para os pés e as mãos, como a superfície áspera de uma rocha, uma árvore ou uma cerca de arame. Uma corda sem nós. Erguer-se pelas mãos, quando estiver pendurado.

20	Uma superfície áspera, com alguns apoios estreitos para os pés e as mãos, como uma parede de alvenaria rústica ou um paredão natural vertical com poucas escarpas.
25	Uma superfície áspera sem apoios para as mãos ou pés, como uma parede de tijolos.
25	Teto ou saliência horizontal com lugares onde se pendurar pelas mãos, mas sem apoios para os pés.
—	Uma superfície vertical perfeitamente lisa não pode ser escalada sem o efeito Escalar Paredes (veja na página 102).
-10	Escalar dentro de um duto de ar, chaminé ou outro local onde você pode se apoiar contra duas paredes opostas (reduz a CD normal em 10).
-5	Escalar uma quina, onde você pode se apoiar contra paredes perpendiculares (reduz a CD normal em 5).
+5	A superfície é escorregadia (aumenta a CD normal em 5).

- *Escalada acelerada:* você pode tentar escalar mais rápido, movendo-se à metade de sua velocidade normal, em vez de a um quarto, mas sofre uma penalidade de –5 no seu teste de Escalar.
- *Lutar durante uma escalada:* já que você não pode se mover facilmente para evitar um ataque, perde seu bônus de esquiva enquanto estiver escalando.

  Sempre que você sofrer dano enquanto estiver escalando, faça imediatamente um teste de Escalar contra a CD do declive ou parede. Uma falha significa que você cai, e sofre o dano por queda apropriado.

Ação: você pode escalar um quarto de sua velocidade normal com uma ação de movimento, ou metade de sua velocidade com uma ação completa. Numa escalada acelerada você escala metade de sua velocidade com uma ação de movimento ou sua velocidade normal com uma ação completa.
Especial: de acordo com o mestre, alguns tipos de escaladas podem exigir ferramentas como cordas, cravos e assim por diante. Tentar uma escalada desse tipo sem ferramentas provoca uma penalidade de –4.

FURTIVIDADE — DES

Você pode se esconder e passar despercebido.

Teste: o seu teste de Furtividade é oposto pelo teste de Notar de qualquer um que possa detectá-lo. Quando estiver usando Furtividade, você pode se mover à metade da sua velocidade (sem penalidade) ou à sua velocidade normal (penalidade de –5). É praticamente impossível (–20 de penalidade) usar Furtividade movendo-se em ritmo total, fazendo uma carga ou numa rodada em que você tenha atacado.

- *Modificadores de tamanho:* aplique o modificador da sua categoria de tamanho aos seus testes de Furtividade, para representar a dificuldade relativa de notar alvos maiores e menores (veja **Tamanho**, na página 34).
- *Esconder-se:* se você tiver sido notado, não pode usar Furtividade para permanecer despercebido. Você pode correr e dobrar uma esquina, para ficar fora da vista, e então usar Furtividade para se esconder, mas outros personagens vão então saber o caminho pelo qual você foi. Você não pode se esconder se não tiver alguma forma de cobertura ou camuflagem, já que isso significa que você está à plena vista. Obviamente, se o seu oponente não estiver olhando diretamente para você (você está se esgueirando por trás dele, por exemplo), então você tem camuflagem em relação a esta pessoa. Personagens com o feito Esconder-se à Plena Vista podem fazer testes de Furtividade sem a necessidade de cobertura ou camuflagem.
- *Criar uma distração para se esconder:* um teste bem-sucedido de Blefar pode dar a você a distração necessária para fazer um teste de Furtividade enquanto outras pessoas estão notando-o. Quando elas voltam sua atenção para outro lugar, você pode fazer um teste de Furtividade se houver cobertura ou camuflagem dentro de uma distância igual à sua velocidade. Por você ter de se mover rapidamente, este teste sofre uma penalidade de –5.
- *Perseguir:* você pode usar Furtividade para perseguir alguém sem ser notado. Assume-se que você tenha algum tipo de cobertura ou camuflagem (uma multidão, sombras, névoa, etc.). Se o alvo está preocupado em não ser seguido, pode fazer um teste de Notar (oposto pelo seu teste de Furtividade) a cada vez que muda de caminho (dobra uma esquina, sai de um prédio, etc.). Se o alvo não desconfiar de nada, tem direito a um teste de Notar apenas depois de cada hora sendo seguido. Se o alvo notar você, você pode fazer um teste de Blefar, oposto por Intuir Intenção. Se você for bem-sucedido, consegue mascarar sua presença como coincidência, e pode continuar perseguindo o alvo. Quando você falha num teste de Blefar, ou quando é notado pela segunda vez, o alvo sabe que algo está errado.

Ação: livre. Se você se mover como parte do seu teste de Furtividade, ele conta como parte da sua ação de movimento.

IDIOMAS — APENAS TREINADO

A perícia Idiomas é diferente das outras perícias. Ela não é baseada em uma habilidade e não precisa de testes. Em vez disso, as suas graduações em Idiomas medem quantas línguas você pode falar, ler e escrever.

Heróis destreinados nesta perícia sabem apenas seu idioma nativo. Para cada graduação em Idiomas, você é fluente em uma língua adicional.

- *Alfabetização:* assume-se que os personagens são alfabetizados em suas línguas nativas, e em quaisquer outras línguas que conheçam. De acordo com o mestre, os personagens podem ter de gastar uma graduação adicional para serem alfabetizados em uma língua com um alfabeto diferente da sua língua nativa (como os *kanji* da língua japonesa ou o alfabeto grego, para um falante de português). Personagens completamente analfabetos podem ter uma desvantagem (veja **Desvantagens**, na página 124).

INTIMIDAR — CAR, INTERAÇÃO

Você sabe como utilizar ameaças (reais ou sugeridas) para fazer com que outras pessoas cooperem.

Teste: faça um teste de Intimidar, oposto pelo teste de Intimidar, Intuir Intenção ou Vontade (o que tiver o maior bônus) do alvo. Se o seu teste for bem-sucedido, você pode tratar o alvo como amistoso, mas apenas para ações realizadas na sua presença. Ou seja, o alvo permanece com sua postura normal, mas irá conversar com você, oferecer conselhos, ajuda limitada, ou defender seus interesses enquanto estiver intimidado. O alvo coopera, mas não irá necessariamente obedecer a todas as suas ordens ou fazer qualquer coisa que coloque-o em perigo direto.

Se você realizar alguma ação que o torne mais imponente, ganha um bônus de +2 em seu teste de Intimidar. Se o seu alvo possuir uma clara posição superior, você sofre uma penalidade de –2 em seu teste de Intimidar. Fanáticos recebem um bônus de +20 em testes para resistir a intimidação (veja Diplomacia, na página 46).

Se o seu teste de Intimidar falhar por 5 ou mais, o alvo pode chegar a fazer o *oposto* do que você quer.

- *Desmoralizar um oponente:* você pode usar Intimidar em combate para abalar a confiança de um oponente. Faça um teste de Intimidar como uma ação padrão. Se o teste for bem-sucedido, o alvo está abalado (–2 em todas as rolagens de ataque e testes) por uma rodada.
- *Interrogatório:* você pode usar Intimidar para fazer com que as pessoas lhe contem coisas. Se o seu teste for bem-sucedido, o alvo entrega a informação.

Novas tentativas: em geral, não. Mesmo se o teste inicial for bem-sucedido, o outro personagem só pode ser intimidado até um certo limite. Se o teste inicial falhar, o outro personagem provavelmente ficou ainda mais firme em sua resolução de resistir. Você pode desmoralizar um oponente até falhar – quando isso acontecer, o alvo não tem mais medo de você.
Ação: um teste de Intimidar é uma ação completa. Desmoralizar em combate é uma ação padrão. Você pode desmoralizar como uma ação de movimento, mas sofre uma penalidade de –5 em seu teste.
Especial: você adiciona um bônus de +2 ao seu teste de Intimidar para cada categoria de tamanho pela qual você for maior que o seu alvo. Da mesma forma, você sofre uma penalidade de –2 em seu teste para cada categoria de tamanho pela qual você for menor que o seu oponente.

INTUIR INTENÇÃO — SAB

Você pode perceber as verdadeiras intenções de alguém, prestando atenção à linguagem corporal e tom de voz da pessoa, e à sua própria intuição.

Teste: um teste bem-sucedido de Intuir Intenção permite que você evite os efeitos de algumas perícias de interação. Você também pode utilizar esta perícia para saber quando alguém está se comportando de maneira estranha, ou para definir o quanto uma pessoa é confiável.

- *Avaliar:* você pode utilizar esta perícia para fazer um julgamento sobre uma situação social. Com um teste bem-sucedido (CD 20), você pode sentir quando algo está errado. Você também pode perceber se alguém é confiável e honrado (ou não) com um teste de Intuir Intenção oposto por um teste de Blefar.
- *Notar influência:* você pode fazer um teste de Intuir Intenção para notar que alguém está agindo sob influência de um poder mental. A CD é 10 + as graduações do poder.
- *Notar insinuação:* você pode usar Intuir Intenção para detectar uma mensagem secreta transmitida com a perícia Blefar (a CD é igual ao resultado do teste de Blefar). Se o resultado do seu teste ultrapassar a CD, você entende a mensagem secreta. Se o seu teste falhar por 5 ou mais, você interpreta a mensagem de forma errada. Se você não for o destinatário da mensagem, a CD para você aumenta em +5.
- *Resistir a interação:* faça um teste de Intuir Intenção para ignorar ou resistir aos efeitos de certas perícias de interação, como Blefar ou Intimidar. Se o resultado do seu teste ultrapassar o resultado do teste do seu oponente, você não é afetado.

Novas tentativas: não, embora você possa fazer um teste de Intuir Intenção para cada tentativa de interação com você.
Ação: um teste de Intuir Intenção pode ser feito como uma reação, para notar ou resistir a algo. Nestes casos, o mestre pode rolar o teste em segredo, para que você não saiba que há algo a ser notado. Usar Intuir Intenção para avaliar uma pessoa ou situação demora pelo menos 1 minuto.

INVESTIGAR — INT, APENAS TREINADO, EXIGE FERRAMENTAS

Você é treinado na coleta e análise de evidências.

Teste: em geral, você usa Procurar para achar pistas, e Investigar para analisá-las. Se você tiver acesso a um laboratório criminal, use a perícia Investigar para coletar e preparar amostras para o laboratório.

- *Analisar pista:* você pode fazer um teste de Investigar para aplicar conhecimento forense a uma pista. Este uso não fornece pistas, apenas permite que você extraia informações de uma pista que já encontrou.

  A CD básica para analisar uma pista é 15. Ela é modificada pelo tempo transcorrido desde que a pista foi deixada, e se a cena do crime foi alterada ou não. Um sucesso fornece informações baseadas na pista (assim como determinado pelo mestre).

Circunstâncias	Modificador de CD
Cada dia desde o evento (modificador máximo de +10)	+2
A cena do crime é ao ar livre	+5
A cena do crime foi levemente alterada	+2
A cena do crime foi moderadamente alterada	+4
A cena do crime foi extremamente alterada	+6

- *Coletar evidências:* você pode coletar e preparar evidências para um laboratório. Este uso da perícia Investigar exige um kit de evidências.

  Para coletar uma evidência, faça um teste de Investigar (CD 15). Se o teste for bem-sucedido, a evidência é utilizável por um laboratório criminal. Se o teste falhar, o laboratório pode fazer a análise, mas sofre uma penalidade de –5 no teste. Se o teste falhar por 5 ou mais é impossível fazer uma análise. Por outro lado, se o teste for bem-sucedido por 10 ou mais, o laboratório ganha um bônus de +2 nos testes.

  Esta função de Investigar não fornece evidências. Ela simplesmente permite que você colete evidências que já achou, da maneira certa para ajudar na análise, mais tarde.

Novas tentativas: em geral, analisar uma pista de novo não adiciona novas descobertas, a menos que outra pista seja introduzida. Você não pode coletar evidências de novo, a menos que haja mais evidências a coletar.
Ação: analisar uma pista é uma ação completa. Coletar evidências em geral demora no mínimo um minuto.

LIDAR COM ANIMAIS — CAR, INTERAÇÃO

Você sabe como lidar com diversos tipos de animais, como cuidar deles e como treiná-los.

Teste: o tempo necessário para obter um efeito, e a CD, dependem do que você está tentando fazer.

Tarefa	Tempo	CD
Comandar um animal	Ação de movimento	10
"Forçar" um animal	Ação completa	25
Ensinar um truque a um animal	1 semana	Veja texto
Treinar um animal para uma função	4 semanas	20

- *Comandar um animal:* isto significa ordenar que um animal realize um truque que ele conhece. Caso a condição do animal seja diferente do normal, a CD aumenta em +5. Se o teste for bem-sucedido, o animal realiza o truque em sua próxima ação.
- *"Forçar" um animal:* "forçar" um animal significa fazer com que ele realize um truque que não conhece, mas que seja capaz de fazer. Se o teste for bem-sucedido, o animal realiza o truque em sua próxima ação.

- *Ensinar um truque a um animal:* você pode ensinar a um animal um truque específico, como "atacar" ou "parado", com uma semana de trabalho e um teste bem-sucedido de Lidar com Animais (CD 15 para truques simples, 20 ou mais para truques complexos). Um animal com Inteligência 1 pode aprender até três truques, enquanto um animal com Inteligência 2 pode aprender um máximo de seis truques.
- *Treinar um animal:* em vez de ensinar a um animal truques individuais, você pode treiná-lo para uma função geral, como combate, guarda, transporte e assim por diante. Em essência, uma função representa um conjunto de truques que se encaixem num esquema em comum. Um animal pode ser treinado para apenas uma função.

Ação: veja na tabela.
Especial: um personagem destreinado usa testes de Carisma para comandar e "forçar" animais, mas não pode ensinar ou treinar.

Personagens com capangas animais (veja **Capangas**, na página 61) não precisam ensinar truques a eles ou treiná-los; os animais automaticamente conhecem o número máximo de truques para sua Inteligência. Você ainda tem que fazer testes de Lidar com Animais para fazer com que capangas animais realizem truques, a menos que sejam completamente obedientes (nesse caso, automaticamente obedecem aos seus comandos e ignoram os comandos de outras pessoas).

MEDICINA SAB, MANIPULAÇÃO, APENAS TREINADO, EXIGE FERRAMENTAS

Você é treinado no tratamento de ferimentos e doenças.

Teste: a CD e os efeitos dependem da tarefa.

- *Cirurgia (CD 15 a 30):* você pode realizar operações cirúrgicas. A CD varia de 15, para procedimentos de rotina, a 30, para operações mais arriscadas, como cirurgia de coração ou de cérebro.
- *Cuidados médicos (CD 15):* fornecer cuidados médicos significa tratar uma pessoa ferida por um dia ou mais. Caso o teste seja bem-sucedido, o paciente adiciona suas graduações em Medicina a quaisquer testes de recuperação (veja **Dano**, na página 163). Você pode tratar um número de pacientes igual às suas graduações em Medicina ao mesmo tempo.
- *Diagnóstico (CD 15):* você pode diagnosticar ferimentos e doenças, com objetivo de determinar o melhor tratamento. De acordo com o mestre, um diagnóstico bem-sucedido pode fornecer um bônus de +2 em testes de Medicina para tratamento.
- *Estabilizar (CD 15):* como uma ação padrão, um teste bem-sucedido de Medicina estabiliza um personagem moribundo.
- *Reanimar (CD 15):* você pode remover as condições atordoado, inconsciente ou tonto de um personagem. Este teste é uma ação completa. Um teste bem-sucedido remove uma condição. Você não pode reanimar um personagem moribundo sem estabilizá-lo primeiro.
- *Tratar doença (CD 15):* você pode fornecer cuidados a um personagem doente. Faça um teste de Medicina que exige 10 minutos. Se o seu teste for bem-sucedido, você concede um bônus na próxima jogada de salvamento contra a doença igual às suas graduações em Medicina.
- *Tratar veneno (CD 15):* você pode fornecer cuidados a um personagem envenenado. Faça um teste de Medicina que exige uma ação padrão. Se o seu teste for bem-sucedido, você concede um bônus na jogada de salvamento contra o veneno igual às suas graduações em Medicina.

Novas tentativas: sim, para estabilizar e reanimar. Não, para todos os outros usos da perícia.
Ação: testes de Medicina demoram um tempo que depende da tarefa, como descrito acima.
Especial: você pode escolher 10 em testes de Medicina, mas não pode escolher 20.

Se você não tem o equipamento médico apropriado, sofre uma penalidade de –4 em seu teste.

Você pode usar a perícia Medicina em si mesmo apenas para diagnosticar, fornecer cuidados médicos ou tratar doenças e venenos. Você sofre uma penalidade de -5 nos testes quando trata a si mesmo.

NADAR FOR

Use esta perícia para nadar e manobrar debaixo d'água.

Teste: um teste bem-sucedido de Nadar permite que você nade a um quarto da sua velocidade como uma ação de movimento, ou à metade da sua velocidade como uma ação completa. Se o teste falhar, você não avança. Se o teste falhar por 5 ou mais, você afunda. Se você estiver submerso, precisa prender a respiração para evitar se afogar (veja Sufocamento, na página 168).

A CD do teste depende das condições da água.

Condição	CD
Água calma	10
Água agitada	15
Água tempestuosa	20

A cada hora que você estiver nadando, faça um teste de Nadar (CD 20). Se o teste falhar, você sofre de fadiga (veja na página 167). Personagens inconscientes afundam e começam a se afogar imediatamente.

- *Resgatar:* resgatar outro personagem que não pode nadar (por qualquer razão) aumenta a CD dos seus testes de Nadar em +5.

Ação: você pode nadar um quarto de sua velocidade normal com uma ação de movimento, ou metade de sua velocidade com uma ação completa.

NOTAR SAB

Você pode perceber coisas discretas e escondidas.

Teste: faça um teste de perícia para notar algo. Testes de Notar geralmente sofrem uma penalidade de –1 para cada 3 m entre você e o que quer que esteja tentando notar. Se você estiver distraído, sofre uma penalidade de -5. Discernir detalhes – como ouvir claramente uma conversa, ou ler um texto – exigem que você ultrapasse a CD por 10 ou mais.

O mestre pode fazer testes de Notar em segredo, para que você não saiba se não havia nada a ser notado ou se você apenas não percebeu. A seguir estão os tipos mais comuns de testes de Notar.

- *Ouvir:* faça um teste contra uma CD baseada no volume do som, ou contra um teste de Furtividade oposto. Uma conversa normal tem CD 0, um ruído baixo tem CD 10. Ouvir através de uma porta tem CD +5, ou +15 para uma parede sólida. Quando você está dormindo, ouvir algo bem o suficiente para acordar tem CD +10.
- *Ver (visual):* faça um teste contra uma CD baseada na visibilidade do objeto, ou contra um teste de Furtividade oposto. Ver também é usado para detectar alguém disfarçado (veja **Disfarce**, na página 47), ou para notar um objeto escondido.
- *Outros sentidos:* você pode fazer testes de Notar envolvendo outros tipos de sentidos, assim como vários sentidos especiais (veja a página 103 para mais informações sobre tipos de sentidos e sentidos inco-

muns). Notar algo óbvio a um sentido tem CD 0. Coisas menos óbvias têm CD 10 ou próxima disso, coisas escondidas têm CD 20 ou mais, e discernir detalhes exige que você ultrapasse a CD por 10 ou mais.

Novas tentativas: você pode fazer um teste de Notar a cada vez que tem oportunidade de perceber algo novo. Como uma ação de movimento, você pode tentar notar algo que não notou (ou que acredita não ter notado) anteriormente.
Ação: um teste de Notar é uma reação (se for pedido pelo mestre) ou uma ação de movimento (se você parar para tentar notar algo).
Especial: quando diversos personagens tentam notar uma coisa, o mestre pode fazer uma única rolagem de d20, e usá-la para todos os testes.

Vários efeitos sensoriais concedem modificadores em testes de Notar (veja Super-Sentidos, na página 103, para mais detalhes).

Escolher 20 em um teste de Notar significa que você passa 1 minuto tentando notar algo que pode ou não estar lá.

OBTER INFORMAÇÃO — CAR, INTERAÇÃO

Você sabe como fazer contatos, recolher fofocas e rumores, questionar informantes e extrair informações de pessoas.

Teste: você pode usar um teste desta perícia para descobrir um tipo de informação. A CD do teste depende do tipo de informação.

Tipo de Informação	CD
Geral	10
Específica	15
Restrita	20
Protegida	25

Uma informação *geral* diz respeito a acontecimentos locais, rumores, fofocas, notícias e coisas do gênero.

Uma informação *específica* geralmente está relacionada a uma pergunta em particular.

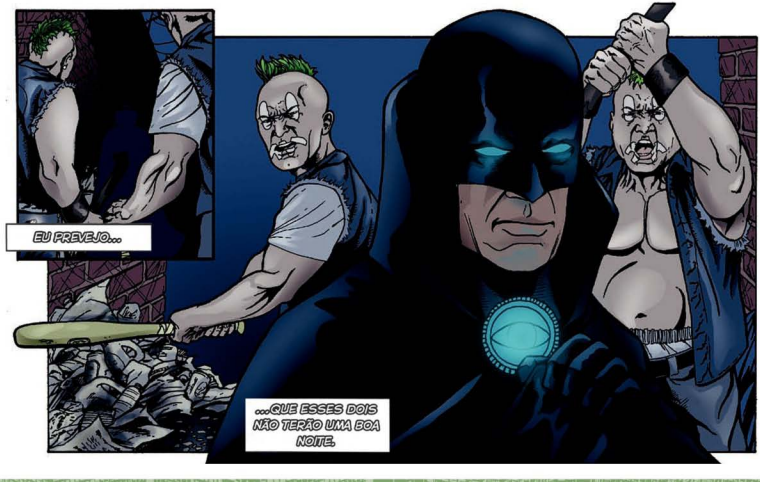
Uma informação *restrita* não é conhecida em geral, e exige que você localize alguém com acesso a ela.

Uma informação *protegida* é ainda mais difícil de aparecer, e pode envolver algum perigo, quer seja para quem faz as perguntas, quer seja para quem dá as respostas.

Há uma chance de que alguém note pessoas perguntando sobre informações restritas ou protegidas. O mestre decide quando este é o caso. Em algumas situações, são apropriados testes opostos de Obter Informação, para verificar se outra pessoa nota o seu escrutínio (e se você nota o dela). Se você aceitar uma penalidade de –20 no seu teste, evita ser notado.

- *Encontrar pessoas:* você pode utilizar Obter Informação para localizar alguém em uma comunidade. Faça um teste de Obter Informação para pegar a pista do seu alvo, e outro para cada hora de busca, ou quando o rastro torna-se difícil de ser seguido. A CD e o número de testes necessários para encontrar o seu alvo dependem do tamanho da comunidade, como mostrado na tabela. Para cada 5 pontos pelos quais você exceder a CD, você reduz o número de testes necessários em um, até um mínimo de um teste. Assim, um resultado de Obter Informação de 35 permite que você localize qualquer um em uma vasta metrópole em apenas uma hora.

  As CDs na tabela assumem que o alvo não esteja fazendo nenhum esforço especial para se esconder. Pessoas que estejam tentando não ser achadas adicionam seus bônus de Conhecimento (manha) ou Furtividade à CD para encontrá-las enquanto mantiverem-se discretas.



Tamanho da Comunidade	CD	Testes Necessários
Aldeia	5	1
Cidade pequena	10	2
Cidade grande	15	3
Metrópole	20	4

Novas tentativas: sim, mas é necessário tempo adicional para cada teste, e você pode atrair atenção para si mesmo se procurar um tipo de informação repetidamente.
Ação: um teste de Obter Informação demora pelo menos uma hora, e possivelmente várias, de acordo com o mestre. Você pode aceitar uma penalidade de -5 no teste para levar apenas metade do tempo.
Especial: você pode escolher 10 em testes de Obter Informação, mas não pode escolher 20.

OFÍCIO
INT, MANIPULAÇÃO, ESPECIALIZADA, APENAS TREINADO, EXIGE FERRAMENTAS

Esta perícia abrange a habilidade para construir e criar diferentes coisas. As especialidades de Ofício são descritas a seguir.

- **Arte:** você pode criar obras de arte visual, como desenhos, pinturas, esculturas e assim por diante.

- **Eletrônica:** você pode construir itens eletrônicos.
- **Engenharia:** você pode construir estruturas de madeira, concreto ou metal, incluindo prédios e móveis.
- **Mecânica:** você pode construir itens mecânicos.
- **Química:** você pode misturar produtos químicos para criar ácidos, drogas, explosivos e assim por diante.

Teste: perícias de Ofício têm o objetivo de construir objetos. Para usar Ofício eficientemente você deve ter um kit de ferramentas apropriado.

- *Construir itens:* a dificuldade e o tempo necessário para construir um item depende de sua complexidade. Se a sua campanha usa as regras opcionais para Riqueza e Compra de Equipamento, você terá que fazer um Teste de Riqueza contra a CD do Ofício -10 para adquirir os materiais necessários (veja **Riqueza e compra de equipamento**, na página 132). Se o seu teste de Ofício for bem-sucedido, você construiu o item. Se o teste de Ofício falhar, você não conseguiu produzir um resultado final utilizável, e todos os materiais foram desperdiçados.

Complexidade	CD	Tempo	Exemplos
Simples	15	1 hora	Armadilha de fio esticado, detonador eletrônico, estante de livros
Moderada	20	12 horas	Componente de motor, fechadura
Complexa	25	1 dia	Motor de combustão, telefone celular
Avançada	30	3 dias	Computador, turbina de avião

- *Consertar itens:* você pode usar uma perícia Ofício para consertar itens danificados do tipo apropriado. Em geral, consertos simples têm CD 10 ou 15, e não exigem mais de alguns minutos. Consertos mais complexos têm CD 20 ou mais, e podem exigir uma hora ou mais.

Conserto (Exemplo)	CD	Tempo
Simples (arma simples, ferramenta)	10	1 min.
Moderado (componente eletrônico ou mecânico)	15	10 min.
Complexo (aparelho eletrônico ou mecânico)	20	1 hora
Avançado (aparelho de tecnologia de ponta)	25	10 horas

- *Remendos:* você também pode tentar fazer remendos, ou consertos temporários. Fazer isso reduz a CD do conserto em 5, e permite que você faça o teste como uma ação completa. Contudo, um remendo só conserta um problema, e só dura até o final do encontro atual. O item remendado deve ser inteiramente consertado mais tarde, e não pode ser remendado de novo até que seja consertado por inteiro.

  Você também pode utilizar o mesmo tipo de teste para fazer ligação direta em um carro ou fazer um motor ou aparelho eletrônico "pegar no tranco". A CD básica para isso é 15, mas pode ser maior, dependendo da presença de dispositivos de segurança.

- *Demolição:* personagens podem usar Ofício (química) para fazer explosivos. Arrumar um explosivo simples para detonar não exige um teste, mas conectar e programar um detonador, desarmar um explosivo e colocar um explosivo no local exato para efeito máximo contra uma estrutura são ações que exigem testes.

  A maior parte dos explosivos precisa de um detonador. Conectar um detonador a um explosivo exige um teste de Ofício (mecânica) contra CD 10. uma falha significa que o explosivo não explode como planejado. Uma falha por 10 ou mais significa que o explosivo explode enquanto o detonador está sendo instalado.

Você pode fazer com que um explosivo seja mais difícil de desarmar. Para isso, escolha a CD para desarmar antes de fazer o seu teste para instalar o detonador (a CD deve ser maior do que 10). A sua CD para instalar o detonador é igual à CD para desarmar.

Desarmar um explosivo exige um teste de Ofício (mecânica) ou Desarmar Dispositivo. A CD normalmente é 10, a menos que a pessoa que instalou o detonador tenha escolhido uma CD maior para desarmar. Se você falhar no teste, você não desarma o explosivo. Se você falhar por 5 ou mais, o explosivo detona. Instalar ou desarmar um detonador é uma ação completa.

Colocar um explosivo cuidadosamente contra uma estrutura fixa pode maximizar o dano, tirando vantagem das vulnerabilidades da construção. Isto exige pelo menos um minuto, e um teste de Ofício (engenharia). O mestre faz o teste (para que você não saiba exatamente seu grau de sucesso até que a explosão ocorra). Em um resultado de 15 ou mais, o explosivo causa +5 de dano à estrutura. Em um resultado de 25 ou mais, causa +10 de dano. O explosivo ainda causa dano normal a todos os outros alvos dentro do raio.

- *Falsificação:* personagens podem usar Ofício para fazer falsificações de qualquer item que possam construir normalmente. O resultado do teste torna-se a CD para um teste de Notar para detectar a falsificação. O mestre pode modificar qualquer um dos testes, com base nas condições e na familiaridade do personagem com o objeto original.
- *Invenção:* se você tem o feito Inventor (veja na página 63), pode usar Ofício para criar invenções, dispositivos temporários. Veja **Inventando**, na página 131, para mais detalhes.

Novas tentativas: sim, embora, em alguns casos, o mestre possa decidir que uma tentativa falha de consertar ou remendar um item tem um efeito negativo, impedindo outras tentativas.
Ação: o tempo necessário para construir algo varia de acordo com a complexidade do item. O mestre pode alterar o tempo para um item específico, conforme achar necessário. Você pode cortar o tempo de construção ou conserto de um item pela metade, assumindo uma penalidade de –5.
Especial: você pode escolher 10 em testes de Ofício, mas não pode escolher 20. Você pode escolher 10 ou 20 para consertos.

Se você não tiver as ferramentas apropriadas, sofre uma penalidade de –4 em testes de Ofício.

PERFORMANCE — CAR, ESPECIALIZADA, APENAS TREINADO

Esta perícia abrange diversos tipos de performance, exibição e atuação. As especialidades de Performance são descritas a seguir.

- **Atuação:** você pode representar papéis dramáticos e de ação.
- **Canto:** você treinou sua voz para cantar com habilidade.
- **Comédia:** você é um comediante, capaz de entreter um público com piadas e comentários.
- **Dança:** você é um dançarino, capaz de movimentos rítmicos e coreografados, em harmonia com uma música.
- **Instrumentos de cordas:** você sabe tocar instrumentos de cordas, como banjo, violão, guitarra, harpa e violino.
- **Instrumentos de percussão:** você sabe tocar instrumentos de percussão, como bateria, pratos, triângulo, xilofone e tamborim.
- **Instrumentos de sopro:** você sabe tocar instrumentos de sopro, como flauta, corneta, trompete, tuba, gaita de foles e trombone.
- **Instrumentos de teclado:** você sabe tocar instrumentos de teclado, como piano, órgão ou sintetizador.
- **Oratória:** você sabe fazer discursos e monólogos eficientes.

Teste: a qualidade da sua performance depende do resultado do seu teste.

Resultado do Teste	Performance
10	Performance amadora. Pelo menos não jogam tomates...
15	Performance rotineira. O público não fica impressionado.
20	Ótima performance. O público fica impressionado.
25	Performance memorável. O público fica entusiasmado.
30	Performance magistral. O público fica estarrecido.

Novas tentativas: não para a mesma exibição e público.
Ação: um teste de Performance normalmente exige pelo menos vários minutos, até uma hora ou mais.
Especial: você pode escolher 10 em testes de Performance, mas não pode escolher 20.

Perícias de Performance que exigem instrumentos musicais são perícias de manipulação, e não podem ser usadas se você não tiver o instrumento apropriado. De acordo com o mestre, instrumentos improvisados podem ser empregados, mas você sofre uma penalidade de –4 no teste.

PILOTAR — DES, MANIPULAÇÃO, APENAS TREINADO

Use esta perícia para pilotar qualquer veículo que viaje pelo ar ou pelo espaço, como aviões, helicópteros ou naves espaciais.

Teste: tarefas rotineiras, como movimento normal, não exigem um teste de perícia. Faça um teste apenas quando estiver pilotando em uma situação dramática (sendo perseguido ou atacado, por exemplo, ou tentando chegar ao seu destino a tempo).

Manobra	CD
Fácil (curva em baixa velocidade)	5
Média (reversão súbita, evitar obstáculos)	10
Difícil (curvas fechadas)	15
Desafiadora (*loop*, rolamento horizontal – ou *tonneau*)	20
Formidável (manobras em alta velocidade)	25

Novas tentativas: a maior parte dos testes de Pilotar tem conseqüências em caso de falha, que tornam uma nova tentativa impossível.
Ação: um teste de Pilotar é uma ação de movimento.
Especial: de acordo com o mestre, Pilotar pode ter especializações, como aviões, caças, helicópteros, ônibus espaciais ou cruzadores estelares.

PRESTIDIGITAÇÃO — DES, MANIPULAÇÃO, APENAS TREINADO

Você sabe surrupiar coisas dos bolsos dos outros e fazer truques de mágica.

Teste: truques simples, como fazer uma moeda desaparecer, têm CD 10, a menos que um observador esteja tentando ver o que você está fazendo. Quando você usa esta perícia sob observação atenta, o seu teste é oposto ao teste de Notar do observador. O teste do observador não impede que você realize a ação, apenas que ela passe despercebida.

- *Furto:* quando você tenta furtar algo de outra pessoa, o seu oponente faz um teste de Notar. Para pegar o objeto, você deve obter um resultado de 20 ou mais, não importa qual o resultado do teste do oponente. O oponente nota a tentativa se o teste dele ultrapassar o seu, quer você tenha apanhado o objeto ou não.

- *Plantar objeto:* você pode fazer um teste de Prestidigitação para plantar um pequeno objeto em alguém, colocar algo na bebida de alguém e assim por diante. Para plantar o objeto, você deve obter um resultado de 20 ou mais. O oponente nota a tentativa se o teste de Notar dele ultrapassar o seu teste de Prestidigitação, quer você tenha plantado o objeto ou não.
- *Ocultar:* você pode usar Prestidigitação para ocultar um item pequeno, tornando o resultado do seu teste a CD do teste de Procurar necessário para encontrá-lo.

Novas tentativas: uma segunda tentativa de Prestidigitação contra o mesmo alvo, ou quando você está sendo vigiado pelo mesmo observador, tem CD 10 pontos maior que o primeiro teste que falhou ou foi notado.
Ação: um teste de Prestidigitação é uma ação padrão.

PROCURAR INT

Você pode vasculhar uma área em busca de pistas, itens escondidos, armadilhas e outros detalhes. Notar permite que você perceba coisas imediatamente, enquanto que Procurar permite que você perceba detalhes com algum esforço. Procurar funciona com todos os sentidos exatos (veja na página 102). A visão é o único sentido exato para humanos normais.

Teste: você deve estar dentro de 3 m (um incremento de distância de Notar) da área. Você pode examinar uma área de 1,5 m por 1,5 m ou um volume de objetos de 1,5 m de lado com um único teste.

Um teste de Procurar pode revelar coisas como pegadas, mas não permite que você siga um rastro (veja rastrear, na página 104).

- *Encontrar objetos ocultos:* a CD para um teste de Procurar para encontrar um objeto oculto é normalmente baseada no teste de Furtividade ou Prestidigitação do personagem que o escondeu. O mestre pode assumir que personagens que disponham de tempo suficiente escolhem 20 em seus testes para ocultar um objeto.

Tarefa	CD
Vasculhar uma área para achar um objeto específico.	10
Notar um compartimento secreto, uma armadilha simples ou uma pista obscura.	20
Encontrar um compartimento secreto ou armadilha bem escondidos, ou uma pista extremamente obscura.	25+

- *Vigilância:* você pode usar Procurar para vigiar uma área específica, observando de uma posição estacionária. A CD do teste de Furtividade do alvo para evitar ser notado por você é igual ao resultado do seu teste de Procurar.
- *Estender buscas:* certos poderes — principalmente PES, Rapidez, Super-Sentidos e Super-Velocidade — estendem em muito a área que você pode vasculhar ao mesmo tempo. Quando estiver procurando por algo em uma área estendida, use os parâmetros a seguir.

  Determine o diâmetro da área. Para cada passo acima na tabela **Alcance estendido** (começando em 3 m, o dobro da área normal de Procurar), aumente o tempo necessário em um passo na **Tabela de progressão universal** (começando em um minuto, o intervalo acima de uma rodada completa). Veja essas tabelas nas páginas 69 e 70.

  Você pode reduzir o tempo necessário para uma busca estendida aumentando a CD do teste de Procurar — cada passo para baixo na **Tabela de progressão universal**, até um mínimo de uma rodada completa, aumenta a CD em +5. O poder Rapidez (veja na página 100) também pode reduzir o tempo de uma busca estendida.

  Você pode escolher 10 e escolher 20 em buscas estendidas. Escolher 20 exige 20 vezes o tempo básico para vasculhar a área. Você não pode reduzir o tempo se escolher 20.

Exemplo: *um herói deseja vasculhar uma área com 1 km de diâmetro utilizando PES. Este valor está quatro passos acima na tabela* ***Alcance estendido****. Assim, o mestre verifica quatro passos acima na* ***Tabela***

de progressão universal *e obtém um tempo básico de uma hora para que a busca seja feita. Se o herói quisesse procurar rapidamente um raio de um quilômetro para encontrar um objeto em específico (CD 10), em vez de demorar uma hora, ele poderia aumentar a CD em +20 (para CD 30), e realizar a busca em uma rodada (quatro passos abaixo na* ***Tabela de progressão universal****).*

Johnny Foguete, que tem Super-Velocidade 10, quer vasculhar o mesmo raio de 1 km. Isso normalmente demoraria uma hora, mas a Super-Velocidade de Johnny permite que ele realize tarefas rotineiras 2.500 vezes mais rápido que o normal. Isso permite que ele realize a busca em menos de 3 segundos (uma ação padrão). Se Johnny decidir escolher 20 em seu teste de Procurar, levará aproximadamente 30 segundos (uma hora x 20/2.500 = 28,8 segundos), ou 5 rodadas, para vasculhar a área toda.

Ação: um teste de Procurar é uma ação completa.

PROFISSÃO SAB, ESPECIALIZADA, APENAS TREINADO

Você é treinado em uma profissão, como advogado, contador, engenheiro, médico, policial, professor, repórter e assim por diante. Assim como Ofício, Profissão é, na verdade, uma categoria genérica para várias especialidades.

Enquanto uma perícia Ofício representa treinamento em construir coisas, uma perícia Profissão representa treinamento em um trabalho que exige uma gama maior de conhecimentos menos específicos. Em termos gerais, se uma ocupação pertence ao setor de serviços, é uma perícia de Profissão. Se pertence ao setor de manufatura, é uma perícia de Ofício.

Teste: você pode praticar uma profissão, e ganhar a vida com ela. Você sabe como realizar as tarefas diárias da profissão, utilizar as ferramentas do seu trabalho e lidar com problemas comuns. Por exemplo, um marinheiro sabe como atar nós básicos, consertar e cuidar de velas e vigiar o mar. O mestre decide as CDs para tarefas relacionadas ao trabalho.
Ação: varia de acordo com a tarefa.
Especial: cada 5 pontos de bônus em Profissão concedem +1 de bônus em Riqueza (veja na página 132).

SOBREVIVÊNCIA SAB

Você sabe sobreviver em regiões selvagens, o que inclui encontrar comida e abrigo, e guiar outras pessoas com segurança.

Teste: faça um teste para determinar com o que você pode lidar.

Tarefa	CD
Virar-se em regiões selvagens. Mover-se a até metade da sua velocidade terrestre enquanto estiver caçando e procurando alimento (você não precisa de comida ou água). Você pode fornecer comida e água para uma outra pessoa para cada 2 pontos pelos quais o seu teste ultrapassar 10.	10
Receber um bônus de +2 em salvamentos de Fortitude contra clima severo, enquanto estiver se movendo a até metade da sua velocidade, ou um bônus de +4, se estiver parado. Você pode conceder o mesmo bônus a um outro personagem para cada ponto pelo qual o seu teste ultrapassar 15.	15
Evitar se perder, evitar perigos naturais, como areia movediça.	18

- *Navegação:* você pode usar Sobrevivência para se orientar a céu aberto. A CD é 10 se você tiver as ferramentas apropriadas, 14 se não tiver ferramentas, e 18 se você também estiver evitando perigos naturais (areia movediça, ravinas, recifes, etc.). Como opção para o mestre, os personagens também podem realizar esta tarefa utilizando uma perícia Conhecimento ou Profissão apropriada.

Novas tentativas: não.
Ação: testes de Sobrevivência ocorrem a cada dia em regiões selvagens, ou sempre que surgir um perigo.
Especial: você pode escolher 10 em testes de Sobrevivência, mas não pode escolher 20.

CAPÍTULO 4: FEITOS

Heróis não têm apenas perícias – eles também são capazes de incríveis *feitos*. Em *Mutantes & Malfeitores*, um feito é um tipo de habilidade especial, que muitas vezes permite que os heróis "quebrem as regras", fazendo coisas que as pessoas comuns não podem. Feitos não são classificados como poderes. Estes são descritos no **Capítulo 5**.

ADQUIRINDO FEITOS

Feitos são classificados em graduações, e comprados com pontos de poder, da mesma forma que perícias e poderes.

Custo dos feitos: 1 ponto de poder por graduação em feito.

DESCRIÇÃO DOS FEITOS

A descrição de cada feito explica os benefícios que ele concede. Também diz se ele pode ser adquirido em graduações, e quais são os efeitos de se fazer isso. Se a descrição de um feito não especificar que ele pode ser adquirido multíplas vezes, o feito só poderá ser escolhido uma vez. Graduações em um feito são anotadas com um número, como "Rolamento Defensivo 2" (para um personagem que comprou duas graduações de Rolamento Defensivo).

TIPOS DE FEITOS

Os feitos são classificados em quatro tipos:

- Feitos de *combate* são úteis em combate, e muitas vezes modificam a maneira como as manobras de combate são realizadas.
- Feitos de *perícia* oferecem bônus ou modificações ao uso de perícias.
- Feitos de *fortuna* exigem e melhoram o uso de pontos heróicos.
- Feitos *gerais* concedem habilidades não cobertas pelos outros tipos.

Feitos de poder são um quinto tipo especial de feito, relacionado aos poderes, e descritos no **Capítulo 5**.

DESCRIÇÃO DOS FEITOS

Cada feito está listado por nome, tipo e se pode ser adquirido em graduações, seguido de uma descrição de seus benefícios. Os efeitos de graduações adicionais do feito (caso haja) são descritos no texto de cada feito. Em alguns casos, a descrição de um feito menciona as condições normais de personagens que não possuem o feito, para comparação.

AÇÃO EM MOVIMENTO — COMBATE

Quando você faz uma ação padrão e uma ação de movimento, pode se mover tanto antes quanto depois da sua ação padrão, desde que a distância total não seja maior que a sua velocidade de movimento.

ADAPTAÇÃO AO AMBIENTE — GERAL

Você é adaptado a um ambiente específico, como submarino, gravidade zero e assim por diante. Você não sofre nenhuma das penalidades associadas ao ambiente, movendo-se e agindo normalmente. Você ainda é afetado por perigos ambientais, como sufocamento e exposição; você precisa de Imunidade (veja na página 93) para resistir a esses efeitos.

AGARRAR APRIMORADO — COMBATE

Você pode fazer ataques de agarrar com apenas uma mão, deixando a outra livre. Se você prender seu oponente, pode mantê-lo preso enquanto ainda usa a outra mão para realizar ações.

AGARRAR INSTANTÂNEO — COMBATE

Quando você acerta um ataque desarmado, pode imediatamente agarrar o oponente que acertou, como uma ação livre. O oponente não pode ser maior que você. O seu ataque desarmado causa o dano normal, e conta como a rolagem de ataque inicial necessária para começar a manobra.

AGARRAR PRECISO — COMBATE

Você pode usar seu bônus de Destreza, em vez de seu bônus de Força, para fazer testes de agarrar. Você mantém seu bônus de esquiva em Defesa contra todos os oponentes quando estiver agarrando.

ALVO ESQUIVO — COMBATE

Enquanto você está lutando contra um oponente em corpo-a-corpo, outros oponentes que tentem atacá-lo à distância sofrem uma penalidade de –8, em vez da penalidade normal de –4 por atirar em corpo-a-corpo.

AMBIDESTRIA — GERAL

Você é igualmente hábil usando qualquer uma das mãos, e ignora penalidades a testes e rolagens de ataque por usar a mão inábil. Sem este feito, os personagens sofrem uma penalidade de –4 quando usam sua mão inábil. Note que isto não dá direito a ataques adicionais, simplesmente permite que você use qualquer mão igualmente. Se você tiver mais de duas mãos, este feito se aplica a todas elas (veja Membros Adicionais, página 96).

AMBIENTE FAVORITO — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você tem um ambiente favorito, como floresta, espaço, submerso, em calor ou frio extremo e assim por diante. Enquanto estiver em seu ambiente favorito, você recebe um bônus de +1 em ataques ou em esquiva. Escolha no início de cada rodada onde o bônus se aplica. O seu bônus máximo de ataque e defesa é limitado pelo nível de poder da campanha.

ARMAÇÃO — COMBATE

Você pode transferir os benefícios de um uso de uma perícia de interação em combate para um colega. Por exemplo, você pode fintar, e permitir que o seu aliado faça o ataque surpresa contra o oponente. A perícia de interação exige seu tempo e teste normais.

ARREMESSAR APRIMORADO — COMBATE

Você é hábil em tirar o equilíbrio de seus oponentes. Quando faz um ataque de derrubar (normalmente ou usando um poder), escolha qual bônus de habilidade seu oponente usa para se defender, entre Força ou Destreza.

FEITOS

FEITOS DE COMBATE

Nome do Feito	Benefício
Ação em Movimento	Mova-se antes e depois da sua ação padrão.
Agarrar Aprimorado	Faça testes de agarrar com apenas uma mão.
Agarrar Instantâneo	Comece um ataque de agarrar como uma ação livre após um ataque corpo-a-corpo bem-sucedido.
Agarrar Preciso	Use Destreza para testes de agarrar, e mantenha o bônus de esquiva enquanto estiver agarrando.
Alvo Esquivo	Dobre as penalidades por ataques à distância contra você quando você estiver em combate corpo-a-corpo.
Ambiente Favorito (+)	Bônus de +1 de ataque ou esquiva a cada rodada em um ambiente específico.
Armação	Transfira um benefício de combate para um aliado.
Arremessar Aprimorado	Seu oponente usa a pior habilidade, entre For ou Des, para se defender contra ataques de derrubar.
Ataque Acurado	Reduza o bônus de dano para aumentar o de ataque.
Ataque Atordoante	Seu ataque desarmado pode tontear o oponente.
Ataque Defensivo	Reduza o bônus de ataque para aumentar o de defesa.
Ataque Dominó (+)	Ganhe um ataque em corpo-a-corpo adicional quando nocautear um oponente.
Ataque Furtivo (+)	+2 de dano quando você faz um ataque surpresa contra um oponente.
Ataque Imprudente	Reduza o bônus de defesa para aumentar o de ataque.
Ataque Poderoso	Reduza o bônus de ataque para aumentar o de dano.
Atropelar Aprimorado	Bônus de +4 em testes de derrubar enquanto atropela. O oponente não pode evitá-lo.
Atropelar Rápido	Faça múltiplas tentativas de atropelar por rodada.
Bloquear Aprimorado (+)	Bônus de +2 em rolagens de ataque para bloquear.
Crítico Aprimorado (+)	Ameace um acerto crítico com uma rolagem de 19 ou 20 com um ataque específico.
Defesa Aprimorada (+)	Bônus de esquiva de +6 pela ação defesa total.
Derrubar Aprimorado	Bônus de +4 em testes de derrubar, o oponente não pode tentar derrubá-lo.
Desarmar Aprimorado (+)	Bônus de +2 em rolagens de ataque para desarmar.
Especialização em Ataque (+)	Bônus de +2 em rolagens de ataque com um ataque específico.
Esquiva Fabulosa (+)	Mantenha seu bônus de esquiva quando desprevenido.
Estrangular	Sufoque um oponente que você esteja agarrando.
Evasão (+)	Sofra menos dano por ataques que permitem um salvamento de Reflexo.
Foco em Ataque (+)	Bônus de +1 em rolagens de ataque em corpo-a-corpo ou à distância.
Foco em Esquiva (+)	Bônus de esquiva de +1.
Fúria (+)	Ganhe um bônus em For, salvamentos de Fortitude e Vontade e uma penalidade em Defesa.
Golpe Crítico	Faça acertos críticos mesmo contra alvos imunes.
Imobilizar Aprimorado	Penalidade de -4 em testes de agarrar contra você.
Iniciativa Aprimorada (+)	Bônus de +4 em testes de Iniciativa.
Luta Cega	Role de novo erros por camuflagem. Corte as penalidades de velocidade na escuridão pela metade.
Luta no Chão	Sem penalidade por lutar caído.
Maestria em Arremesso (+)	+1 de dano com armas arremessadas.
Mira Aprimorada	Dobre os bônus normais por mira.
Oponente Favorito (+)	Bônus de +1 de dano e interação contra um tipo de oponente.
Prender à Distância	Faça ataques de agarrar à distância.
Prender Arma	Depois de um bloqueio bem-sucedido em corpo-a-corpo, receba uma tentativa de desarmar.
Quebrar Aprimorado	Bônus de +4 em rolagens de ataque para acertar um objeto seguro por outro personagem.
Quebrar Arma	Depois de um bloqueio bem-sucedido em corpo-a-corpo, receba um ataque contra a arma.
Redirecionar	Com um truque seu oponente ataca outra pessoa.
Rolamento Defensivo (+)	Bônus de +1 em salvamentos de Resistência.
Saque Rápido (+)	Saque uma arma como uma ação livre.
Tiro Preciso (+)	Sem penalidade por atirar ou arremessar contra um oponente em combate corpo-a-corpo.

Feitos marcados com (+) podem ser adquiridos em graduações.

FEITOS DE PERÍCIA

Nome do Feito	Benefício
Artífice	Use Conhecimento (arcano) e Ofício para criar dispositivos mágicos temporários.
Assustar	Faça fintas usando Intimidar em vez de Blefar.
Atraente (+)	Bônus de +4 em testes de Blefar e Diplomacia com pessoas afetadas pela sua aparência.
Bem-Informado	Faça um teste imediato de Obter Informação quando encontrar alguém.
Bem-Relacionado	Faça um teste de Diplomacia para receber favores ou auxílio.
Blefe Acrobático	Faça fintas e truques usando Acrobacia em vez de Blefar.
Contatos	Faça testes de Obter Informação mais rápido.
Distrair (+)	Faça um teste de Blefar ou Intimidar para deixar um oponente tonto por uma rodada.
Empatia com Animais	Use Lidar com Animais para afetar as posturas dos animais.
Esconder-se à Plena Vista	Você não precisa de camuflagem ou cobertura para se esconder.
Fascinar (+)	Prenda a atenção de um alvo com uma perícia de interação.
Faz-Tudo	Use qualquer perícia destreinado.
Ferramentas Improvisadas	Sem penalidade por não ter ferramentas para uma perícia.
Inventor	Você pode usar Conhecimento e Ofício para criar dispositivos temporários.

Maestria em Perícia (+)	Escolha quatro perícias. Você pode escolher 10 em testes destas perícias mesmo sob pressão.
Rastrear	Use Sobrevivência para seguir rastros.
Ritualista	Você pode criar e realizar rituais arcanos.
Zombar	Desmoralize usando Blefar em vez de Intimidar.

FEITOS DE FORTUNA

Nome do Feito	Benefício
Esforço Supremo (+)	Gaste um ponto heróico por um resultado 20 no dado com uma tarefa específica.
Inspirar (+)	Conceda aos seus aliados um bônus em rolagens de ataque, jogadas de salvamento e testes.
Liderança	Gaste um ponto heróico para remover condições adversas de um aliado.
Sorte (+)	Ganhe um ponto heróico inicial adicional.
Sorte de Principiante	Gaste um ponto heróico para ganhar 5 graduações temporárias em uma perícia.
Tomar a Iniciativa	Gaste um ponto heróico para agir primeiro.

FEITOS GERAIS

Nome do Feito	Benefício
Adaptação ao Ambiente	Não sofra penalidades por um ambiente específico.
Ambidestria	Elimine as penalidades por mão inábil.
Avaliação	Conheça a habilidade ofensiva e defensiva relativa do alvo.
Benefício (+)	Ganhe algum benefício menor, mas significativo.
Capangas (+)	Você tem um seguidor ou seguidores.
De Pé	Erga-se como uma ação livre.
Duro de Matar	Fique estabilizado automaticamente quando estiver moribundo.
Equipamento (+)	Adquira equipamento no valor de 5 pontos.
Interpor-se	Você pode trocar de lugar com um aliado adjacente alvo de um ataque.
Memória Eidética	Lembre-se perfeitamente de tudo por que você já passou.
Mudança Rápida (+)	Você pode trocar de roupa como uma ação livre.
Parceiro (+)	Você tem um parceiro.
Plano Genial	Ganhe um bônus em situações em que você pôde planejar com antecedência.
Presença Aterradora (+)	Inspire medo em outros.
Segunda Chance (+)	Você tem direito a um segundo teste ou salvamento contra um perigo específico.
Sem Medo	Imunidade a efeitos de medo.
Tolerância (+)	Bônus de +4 em testes que exijam vigor ou fôlego.
Trabalho em Equipe (+)	Bônus de +1 em ações de auxílio.
Transe	Entre em um transe semelhante à morte, que diminui a respiração.

ARTÍFICE — PERÍCIA

Você pode usar as perícias Conhecimento (arcano) e Ofício para criar dispositivos mágicos temporários. Veja **Invenções mágicas**, na página 132.

ASSUSTAR — PERÍCIA

Você pode fazer um teste de Intimidar em vez de um teste de Blefar para fintar em combate (veja na página 42). O alvo resiste com Intimidação, Intuir Intenção ou Vontade (o que for maior) e recebe um bônus de +1 em seu teste para cada tentativa de fintar contra ele no mesmo encontro.

ATAQUE ACURADO — COMBATE

Quando você faz um ataque, pode aceitar uma penalidade de até -5 no modificador de CD do salvamento, e adicionar o mesmo número ao seu bônus de ataque. O seu modificador de CD do salvamento não pode ser reduzido abaixo de +0, e o seu bônus de ataque pode, no máximo, dobrar.

As mudanças no ataque e na CD do salvamento devem ser declaradas antes da rolagem de ataque, e duram até a sua próxima rodada.

ATAQUE ATORDOANTE — COMBATE

Quando você faz um ataque corpo-a-corpo que causa dano, pode escolher não causar dano. Em vez disso, o alvo faz um salvamento de Fortitude contra CD 10 mais o seu bônus de dano. Um salvamento bem-sucedido resulta em nenhum efeito. Uma falha significa que o alvo está tonto por uma rodada, e uma falha por 10 ou mais significa que o alvo está inconsciente.

ATAQUE DEFENSIVO — COMBATE

Quando você faz um ataque, pode aceitar uma penalidade de até -5 no seu bônus de ataque, e adicionar o mesmo número como um bônus de esquiva à sua Defesa. O seu bônus de ataque não pode ser reduzido abaixo de +0, e o seu bônus de esquiva pode, no máximo, dobrar.

As mudanças no ataque e na Defesa devem ser declaradas antes da rolagem de ataque, e duram até a sua próxima rodada.

ATAQUE DOMINÓ — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Se você nocautear um oponente com um ataque corpo-a-corpo, tem direito a um ataque extra imediato contra outro oponente dentro do seu alcance. Você não pode se mover antes de fazer esse ataque adicional e usa o mesmo ataque que usou antes. Você pode usar este feito uma vez por rodada, exceto quando luta contra capangas, quando então pode usá-lo até que erre, ou até que não haja mais oponentes dentro do seu alcance.

Você pode adquirir este feito uma segunda vez, o que permite que você se mova 1,5 m entre cada ataque que fizer. Você não pode se mover mais que sua velocidade total, a despeito do número de ataques que fizer.

ATAQUE FURTIVO — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Quando você faz um ataque surpresa (veja **Ataque surpresa**, na página 163), aumente seu bônus de dano em +2. Você não pode usar ataque furtivo contra um oponente que não possa perceber exatamente (devido a cobertura) e contra oponentes imunes a acertos críticos. Graduações adicionais aumentam o seu bônus de dano em +1, até um máximo de +5. O seu bônus de dano total é limitado pelo nível de poder da campanha.

ATAQUE IMPRUDENTE — COMBATE

Quando você faz um ataque, pode aceitar uma penalidade de até -5 no seu bônus de defesa, e adicionar o mesmo número ao seu bônus de ata-

que. O seu bônus de defesa não pode ser reduzido abaixo de +0, e o seu bônus de ataque pode, no máximo, dobrar.

As mudanças no ataque e na Defesa devem ser declaradas antes da rolagem de ataque, e duram até a sua próxima rodada.

ATAQUE PODEROSO — COMBATE

Quando você faz um ataque, pode aceitar uma penalidade de até –5 no seu bônus de ataque, e adicionar o mesmo número à CD do salvamento contra o seu ataque. O seu bônus de ataque não pode ser reduzido abaixo de +0, e o seu modificador de CD de salvamento pode, no máximo, dobrar.

As mudanças no ataque e na CD do salvamento devem ser declaradas antes da rolagem de ataque, e duram até a sua próxima rodada. Este feito não se aplica a efeitos que não exigem uma rolagem de ataque ou que não permitem uma jogada de salvamento.

ATRAENTE — PERÍCIA, COM GRADUAÇÕES

Você é particularmente atraente, recebendo um bônus de +4 por graduação neste feito em testes de Blefar e Diplomacia quando tenta enganar, seduzir ou mudar a postura de qualquer um que possa se sentir atraído por você. Este bônus não pode aumentar a sua graduação efetiva na perícia mais que o limite de nível de poder da campanha.

ATROPELAR APRIMORADO — COMBATE

Quando você faz uma tentativa de atropelar, o seu oponente não pode escolher evitá-lo, e você tem um bônus de +4 no teste de derrubar (veja **Atropelar**, página 156).

ATROPELAR RÁPIDO — COMBATE

Se você tiver sucesso em uma tentativa de atropelar (veja **Atropelar**, na página 156), pode fazer outro atropelamento, desde que tenha movimento suficiente para alcançar outro alvo. Você pode continuar a fazer tentativas de atropelamento até que fique sem movimento, ou até que falhe em uma tentativa. Você pode mudar a direção do seu movimento entre as tentativas, mas ainda deve se mover pelo menos 3 m em uma linha reta antes de cada tentativa.

AVALIAÇÃO — GERAL

Você pode medir as capacidades de combate de alguém. Como uma ação de movimento, escolha um alvo que você possa perceber exatamente e faça um teste de Intuir Intenção, oposto pelo teste de Blefar do alvo. Se você tiver sucesso, o mestre diz se o bônus de ataque e a defesa do alvo são mais altos, iguais ou mais baixos que os seus. Você não sabe os valores exatos, a menos que eles sejam iguais aos seus. Em casos de diferença de 5 pontos ou mais, o mestre pode dizer que o bônus do alvo é *consideravelmente* maior ou menor que o seu. Se você perder o teste oposto, o mestre deve subestimar ou superestimar o bônus do alvo.

BEM-INFORMADO — PERÍCIA

Você é excepcionalmente bem-informado. Quando encontra um indivíduo ou organização pela primeira vez, pode fazer um teste de Obter Informação como uma reação, para verificar se já ouviu falar algo sobre a pessoa ou grupo. Isto substitui um teste de Conhecimento normal (se houver). Use as regras para testes de Obter Informação (veja na página 51) para determinar o nível de informação que você obtém, e as regras para testes de Conhecimento (página 44) para o tipo de perguntas que você pode responder. Você recebe apenas um teste por assunto, embora o mestre possa permitir outro teste, depois que um tempo significativo houver passado.

BEM-RELACIONADO — PERÍCIA

Você conhece pessoas que podem ajudá-lo de vez em quando, e pode cobrar favores fazendo um teste de Diplomacia. Pode ser um conselho, uma informação ou acesso a recursos. O mestre determina a dificuldade do teste de Diplomacia, baseado na ajuda pedida. Um favor simples tem CD 10, enquanto que favores especialmente difíceis, perigosos ou caros têm CD 25 ou mais. Você pode gastar um ponto heróico para conseguir o favor automaticamente. O mestre pode vetar qualquer pedido, se for muito complicado, ou se for estragar a trama da aventura. O uso deste feito exige pelo menos alguns minutos (e freqüentemente muito mais), e um meio de contatar seus aliados.

BENEFÍCIO — GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você tem algum direito ou vantagem significativa. A natureza exata do benefício é determinada por você e pelo mestre. Como regra geral, não deve exceder os benefícios de qualquer outro feito, ou de um poder com custo de 1 ponto. Também deve ser significativo o suficiente para custar 1 ponto. Um exemplo é Imunidade Diplomática (veja abaixo). Licença para a prática de direito ou medicina, por outro lado, não deve ser considerada um benefício; é simplesmente parte de possuir graduações suficientes na perícia de Profissão apropriada, e não tem nenhum efeito significativo em jogo. Os benefícios podem ter graduações para níveis maiores do mesmo benefício. O mestre tem a palavra final sobre o que constitui ou não um Benefício na campanha. Tenha em mente que algumas qualidades podem constituir Benefícios em algumas campanhas, mas não em outras, dependendo do seu impacto real sobre o jogo.

EXEMPLOS DE BENEFÍCIOS

A seguir estão alguns Benefícios possíveis. O mestre é livre para escolher qualquer Benefício apropriado para a campanha.

- **Autorização de segurança:** você tem acesso a informações confidenciais do governo, locais restritos e equipamento e pessoal.
- **Identidade alternativa:** você tem uma identidade alternativa, completa com documentos legais (carteira de motorista, certidão de nascimento, etc.). Isto é diferente de uma identidade secreta, que não tem, necessariamente, nenhuma posição legal.
- **Imunidade diplomática:** devido ao seu status diplomático, você não pode ser processado por crimes

em nações além da sua própria. Tudo que outra nação pode fazer é deportá-lo para seu país natal.

- **Status:** por nascimento ou mérito, você tem um status ou posição especial. Exemplos incluem nobreza, título de cavalaria, aristocracia, ser um samurai no Japão feudal e assim por diante.
- **Riqueza:** você possui recursos maiores que a média. Aumente seu bônus de riqueza em +4 por graduação (veja a página 132).

BLEFE ACROBÁTICO — PERÍCIA

Você pode usar sua perícia Acrobacia em vez de Blefar para fazer fintas e truques em combate (veja a página 42). O seu oponente se opõe a essa tentativa com Intuir Intenção ou Acrobacia (o que for melhor).

BLOQUEAR APRIMORADO — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você tem um bônus de +2 em rolagens de ataque para bloquear ataques corpo-a-corpo (veja **Bloquear**, na página 156). Se você puder bloquear ataques à distância (usando o poder Deflexão, na página 81), o seu bônus de Bloqueio Aprimorado não se aplica a essas rolagens de bloqueio, que são melhoradas separadamente, adicionando graduações no poder.

CAPANGAS — GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você tem um seguidor ou capanga. Um capanga tem pontos de poder iguais a (graduações x 15) e está sujeito aos limites de nível de poder da campanha. Capangas não podem ter eles mesmos capangas. Os seus capangas são PNJs, mas são prestativos em relação a você. Se você dobrar o custo deste feito (2 pontos por graduação), seus capangas são fanáticos. Eles estão sujeitos às regras normais para capangas (veja na página 163).

Em vez de aumentar os pontos de poder disponíveis para criar seus capangas, uma graduação neste feito pode mover seu número total de capangas do mesmo tipo um passo acima na **Tabela de progressão universal** (veja na página 70). Assim, Capangas 5 pode dar-lhe um capanga de 75 pontos, dois de 60 pontos, cinco de 45 pontos, ou dez capangas de 30 pontos, e assim por diante. Os seus capangas não precisam ser idênticos, mas devem ser em geral do mesmo tipo (agentes humanos, demônios infernais, zumbis, etc.).

Quaisquer capangas perdidos são substituídos entre as aventuras, por outros seguidores com habilidades similares, de acordo com o mestre.

CONTATOS — PERÍCIA

Você possui extensos e bem-informados contatos, o que lhe permite fazer um teste de Obter Informação em apenas um minuto, desde que você possa se comunicar com eles. Você pode escolher 10 ou 20 neste teste (escolher 20 exige 20 minutos em vez de 1). Outros testes de Obter Informação sobre o mesmo assunto exigem a quantidade de tempo normal.

CRÍTICO APRIMORADO — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

A sua margem de ameaça de crítico com um ataque em particular (escolhido quando você adquire este feito) é aumentada, permitindo que você obtenha um acerto crítico com uma rolagem de 19 ou 20. Apenas um 20 natural é um acerto automático, contudo, e um ataque que erre não é um crítico. Cada graduação adicional se aplica a um ataque diferente, ou aumenta em um a sua margem de ameaça com um ataque já existente.

DE PÉ — GERAL

Você pode se erguer de uma posição caída como uma ação livre.

DEFESA APRIMORADA — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Quando você usa a ação defesa total em combate, recebe um bônus de esquiva de +6 (em vez dos +4 normais, veja **Defesa total**, na página 159). Você pode escolher uma segunda graduação neste feito, recebendo um bônus de esquiva de +8 ao todo com a ação defesa total.

DERRUBAR APRIMORADO — COMBATE

Você tem um bônus de +4 em testes para derrubar um oponente, e o oponente não tem a oportunidade de derrubá-lo. Se você usar este feito com um ataque de derrubar à distância, o bônus é de apenas +2.

DESARMAR APRIMORADO — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você tem um bônus de +2 por graduação em rolagens de ataque quando tenta desarmar um oponente, e o oponente não tem a oportunidade de desarmá-lo (veja **Desarmar**, na página 157).

DISTRAIR — PERÍCIA, COM GRADUAÇÕES

Você pode fazer um teste de Blefar ou Intimidar (escolha um dos dois quando adquirir este feito) para fazer um oponente hesitar em combate. Use uma ação padrão e faça um teste de perícia contra o teste oposto do alvo (a mesma perícia, Intuir Intenção ou um salvamento de Vontade, o que for maior). Se você tiver sucesso, seu alvo fica tonto por uma rodada (defendendo-se normalmente, mas não realizando ações). Os alvos ganham um bônus de +1 para resistir por tentativa contra eles no mesmo encontro. Você pode adquirir este feito duas vezes para usá-lo com ambas as perícias.

DURO DE MATAR — GERAL

Quando a sua condição é reduzida a moribundo, você automaticamente fica estabilizado na rodada seguinte, sem necessidade de um teste de Constituição. Dano adicional ainda pode matá-lo.

EMPATIA COM ANIMAIS — PERÍCIA

Você tem uma conexão especial com os animais. Você pode usar a perícia Lidar com Animais (veja na página 49) como Diplomacia (veja na página 46), para mudar a postura de um animal, interagindo com ele. Diferente de um uso normal de Diplomacia, Empatia com Animais afeta criaturas com Inteligência 1 ou 2 (mas ainda maior que 0) e você não precisa falar uma língua que o animal entenda — você comunica suas intenções através de gestos e linguagem corporal, e aprende coisas estudando o comportamento deles. Você também pode usar as perícias Blefar e Obter Informação com animais.

Especial: o mestre pode permitir outras formas deste feito, para interagir com outras criaturas incomuns, como Empatia com Máquinas, com Plantas, com Espíritos e assim por diante. Os detalhes do uso de perícias de interação com quaisquer alvos incomuns ficam a cargo do mestre.

EQUIPAMENTO — GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você tem 5 pontos para gastar em equipamento por graduação neste feito. Veja o **Capítulo 7** para mais detalhes sobre equipamento.

ESCONDER-SE À PLENA VISTA — PERÍCIA

Você pode fazer testes de Furtividade mesmo enquanto estiver sendo observado, e mesmo se não tiver cobertura ou camuflagem. Um personagem normalmente precisa ter cobertura ou camuflagem para se esconder, e não pode fazer testes de Furtividade enquanto está sendo observado.

ESFORÇO SUPREMO — FORTUNA, COM GRADUAÇÕES

Quando gasta um ponto heróico em uma tarefa específica, você trata a rolagem como um 20 (não role o dado, apenas some 20 ao seu modificador). Isto não conta como um 20 natural. Você escolhe a ação específica à qual este feito se aplica quando adquire o feito. Você pode escolher Esforço Supremo várias vezes, aplicando a uma ação diferente a cada vez.

EXEMPLOS DE ESFORÇOS SUPREMOS

A seguir estão alguns Esforços Supremos possíveis. O mestre é livre para adicionar (ou vetar) quaisquer outros apropriados para a campanha.

- **Mira suprema:** quando você gasta o tempo para mirar um ataque (veja **Mirar**, na página 159), pode gastar um ponto heróico para aplicar um resultado de 20 à rolagem de ataque. Já que a Mira Suprema não é um 20 natural, não conta como um acerto crítico automático.
- **Perícia suprema:** você pode gastar um ponto heróico para aplicar um resultado de 20 a testes com uma perícia específica.
- **Salvamento supremo:** você pode gastar um ponto heróico para aplicar um resultado de 20 a uma jogada de salvamento de um tipo específico (Resistência, Fortitude, Reflexo ou Vontade).

ESPECIALIZAÇÃO EM ATAQUE — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você tem um bônus de +2 com um ataque ou arma específicos para cada graduação neste feito. Escolha o ataque quando adquirir o feito. O seu bônus de ataque total é limitado pelo nível de poder da campanha.

ESQUIVA FABULOSA — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você é especialmente atento ao perigo. Você pode usar seu bônus de esquiva quando está surpreso ou desprevenido, e não pode ser atacado de surpresa (veja **Ataque surpresa**, na página 161). Este feito não impede a perda de seu bônus de esquiva por qualquer outra situação além de estar surpreso ou desprevenido, como se você estiver imobilizado, preso ou indefeso, ou quando faz um movimento total, e assim por diante. Também não protege-o contra fintas e outras manobras de combate.

Esquiva Fabulosa deve pertencer a um tipo de sentido (veja na página 68), e oponentes com camuflagem total contra este tipo de sentido podem pegá-lo de surpresa normalmente. Você pode aplicar graduações adicionais deste feito a diferentes tipos de sentidos, para torná-lo mais versátil.

ESTRANGULAR — COMBATE

Se você imobilizar um oponente (veja **Agarrar**, na página 156) pode aplicar um estrangulamento, fazendo com que ele comece a sufocar enquanto você mantiver a imobilização (veja **Sufocamento**, na página 168).

EVASÃO — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Se você tiver sucesso em um salvamento de Reflexo contra um efeito de área, não sofre nenhum dano. Se tiver duas graduações neste feito, sofre metade do dano de um efeito de área, mesmo que *falhe* em seu salvamento.

FASCINAR — PERÍCIA, COM GRADUAÇÕES

Uma de suas perícias de interação é tão eficiente que você pode capturar e prender a atenção de alguém usando-a. Escolha Blefar, Diplomacia, Intimidar ou Performance. Você está sujeito às regras normais para perícias de interação, e um combate ou outro perigo imediato tornam este feito ineficaz. Use uma ação padrão e faça um teste de perícia contra o teste oposto do seu alvo (a mesma perícia, Intuir Intenção ou salvamento de Vontade, o que for maior). Se você tiver sucesso, o alvo fica fascinado (veja o **Resumo das condições**, na página 170). Você pode manter o efeito (o que exige uma ação padrão por rodada). O fascínio acaba quando você pára, ou quando o alvo vence. Você pode usar Fascinar em um grupo, mas deve afetar todos no grupo da mesma forma.

FAZ-TUDO — PERÍCIA

Você pode usar perícias que só podem ser usadas com treinamento mesmo que não seja treinado nelas.

FERRAMENTAS IMPROVISADAS — PERÍCIA

Você ignora a penalidade de –4 por usar perícias sem as ferramentas apropriadas, já que pode improvisar com qualquer material à mão.

FOCO EM ATAQUE — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você tem um bônus de +1 em rolagens de ataque em corpo-a-corpo ou à distância para cada graduação neste feito. Escolha o tipo de rolagem ao qual o bônus se aplica quando adquirir o feito. O seu bônus de ataque total é limitado pelo nível de poder da campanha.

FOCO EM ESQUIVA — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você aumenta seu bônus de esquiva em +1 para cada graduação neste feito. Você perde este bônus sempre que não tiver direito ao seu bônus de esquiva. O seu bônus de defesa total (incluindo seu bônus de esquiva) é limitado pelo nível de poder da campanha.

FÚRIA — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você pode entrar em um estado de fúria selvagem como uma ação livre, recebendo +4 em Força, +2 em Fortitude e Vontade e –2 em Defesa. Nesse estado você não pode usar perícias ou poderes que exijam concentração (com uma duração concentração ou sustentado), e não pode escolher 10 ou 20 em testes. A sua Fúria dura por 5 rodadas, e depois disso você fica fatigado por 5 rodadas.

Cada graduação adicional dá a você +2 em Força e +1 em Fortitude e Vontade, até um máximo total de +10 em Força e +5 nos salvamentos, com 4 graduações (a penalidade de –2 à Defesa e os outros efeitos permanecem os mesmos). Os seus bônus máximos de Força e de salvamentos são limitados pelo nível de poder da campanha.

Em vez de aumentar os seus benefícios de Fúria, uma graduação neste feito pode estender a duração em 5 rodadas. Isto estende a duração da sua fadiga pós-Fúria pela mesma quantidade de tempo.

GOLPE CRÍTICO — COMBATE

Você deve ter o feito Oponente Favorito para escolher este feito. Você pode fazer acertos críticos contra um oponente favorito mesmo que ele tenha Imunidade (acertos críticos) – veja Imunidade, na página 93.

IMOBILIZAR APRIMORADO — COMBATE

É particularmente difícil escapar de seus ataques de agarrar. Os oponentes sofrem –4 de penalidade em testes de agarrar contra você para escapar quando agarrados ou imobilizados.

INICIATIVA APRIMORADA — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você tem um bônus de +4 em testes de Iniciativa por graduação neste feito.

INSPIRAR — FORTUNA, COM GRADUAÇÕES

Você pode inspirar seus aliados à grandeza. Você deve ser capaz de interagir, e pode afetar um número de aliados igual ao seu bônus de Carisma. Usando uma ação completa e gastando um ponto heróico, você concede aos seus aliados um bônus de +1 por graduação neste feito (até um máximo de +5) nas rolagens de ataque, jogadas de salvamento e testes na rodada seguinte. Você não recebe o bônus de inspiração, apenas seus aliados. O bônus de inspiração pode exceder os limites de nível de poder, como todos os outros usos de pontos heróicos. Múltiplos usos de Inspirar não se acumulam, apenas o maior bônus se aplica.

INTERPOR-SE — GERAL

Uma vez por rodada, quando um aliado adjacente a você é alvo de um ataque, você pode escolher trocar de lugar com seu aliado como uma reação, tornando-se o alvo do ataque. Se o ataque acertar, você sofre os efeitos normalmente. Se o ataque errar você, também erra seu aliado. Você deve declarar a sua intenção de trocar de lugar antes que a rolagem de ataque seja feita. Você não pode usar Interpor-se se estiver atordoado ou incapaz de realizar ações livres por outra razão.

INVENTOR — PERÍCIA

Você pode usar as perícias Conhecimento (tecnologia) e Ofício para criar invenções e dispositivos temporários. Veja **Inventando**, na página 131.

LIDERANÇA — FORTUNA

A sua presença pode tranqüilizar seus aliados, e emprestar-lhes coragem. Como uma ação padrão, você pode gastar um ponto heróico para remover uma das seguintes condições de um aliado com o qual puder interagir (veja **Perícias de interação**, na página 38): abalado, atordoado, fascinado, fatigado, tonto ou em pânico. A sua Liderança não pode remover dano (embora possa aliviar alguns de seus efeitos), nem remover outras condições, incluindo exausto, desabilitado ou inconsciente.

LUTA CEGA — COMBATE

Em combate corpo-a-corpo, você sofre a metade da chance de erro normal devido a camuflagem (veja **Camuflagem**, na página 161). Se você gastar um ponto heróico antes de rolar a chance de erro, você ignora-a automaticamente para um ataque. Além disso, escuridão e visibilidade ruim reduzem a sua velocidade a três quartos em vez de à metade.

LUTA NO CHÃO — COMBATE

Você não sofre penalidades em rolagens de ataque por estar derrubado, e os oponentes adjacentes não recebem qualquer bônus para acertá-lo quando você está derrubado. Você pode se arrastar à metade da sua velocidade, em vez de a apenas 1,5 m, por ação de movimento.

MAESTRIA EM ARREMESSO — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você tem um bônus de +1 no dano com armas arremessadas por graduação neste feito. Você também pode arremessar objetos normalmente inofensivos — cartas de baralho, canetas, clipes de papel, etc. — como armas, com um bônus de dano igual às suas graduações e um incremento de alcance de 3 m. O seu bônus de dano é limitado pelo nível de poder da campanha.

MAESTRIA EM PERÍCIA — PERÍCIA, COM GRADUAÇÕES

Escolha quatro perícias por graduação neste feito. Quando fizer testes com essas perícias, você pode escolher 10 mesmo quando distraído ou sob pressão. Este feito não permite que você escolha 10 com perícias que não permitem isso normalmente.

MEMÓRIA EIDÉTICA — GERAL

Você tem lembrança perfeita de tudo que já viveu. Você tem um bônus de +4 em testes para lembrar de coisas, incluindo jogadas de salvamento contra efeitos que alteram ou apagam memórias. Você pode fazer testes de perícias de Conhecimento destreinado, podendo responder perguntas envolvendo conhecimento difícil ou obscuro sem graduações na perícia.

MIRA APRIMORADA — COMBATE

Quando você usa uma ação completa para mirar (veja **Mirar**, página 159), recebe o dobro do bônus normal: +10 para um ataque corpo-a-corpo ou à distância adjacente ao alvo, +4 para um ataque a uma distância maior.

MUDANÇA RÁPIDA — GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você pode mudar de roupa — para o seu uniforme ou para a sua identidade secreta — como uma ação livre. Normalmente, mudar de roupa exige pelo menos um minuto. Se você adquirir este feito uma segunda vez, pode mudar para qualquer roupa à vontade. Isto permite que você use a perícia Disfarce (veja na página 46) como uma ação de movimento.

OPONENTE FAVORITO — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você tem um tipo de oponente, contra o qual é especialmente eficaz. Pode ser um tipo de criatura (alienígenas, animais, construtos, mutantes, mortos-vivos, etc.), uma profissão (soldados, mafiosos, yakuza, etc.) ou qualquer outra categoria que o mestre aprovar. Categorias muito amplas, como "humanos" ou "vilões", não são permitidas. Você ganha um bônus de +1 em testes de Blefar, Intimidar, Intuir Intenção, Notar e Sobrevivência quando lida com seus oponentes favoritos, assim como +1 de dano em todos os ataques contra eles. Você pode escolher este feito várias vezes, escolhendo oponentes diferentes ou aumentando seu bônus já existente em +1, até um máximo de +5. O seu bônus máximo de dano é limitado pelo nível de poder da campanha.

PARCEIRO — GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você tem um ajudante ou parceiro. Um parceiro tem pontos de poder iguais a (graduações x 5) e está sujeito aos limites de nível de poder da campanha. O total de pontos de poder de um parceiro deve ser menor que o seu. O seu parceiro é um PNJ, mas é fanático em relação a você (desde que você o trate bem). O mestre deve, em geral, permitir que você controle seu parceiro, mas ainda é o árbitro final sobre as ações dele.

Parceiros não ganham pontos de poder. Em vez disso, você deve gastar pontos de poder que ganhou para aumentar suas graduações neste feito para melhorar o total de pontos de poder e características do seu parceiro. Cada aumento de graduação neste feito concede a seu parceiro 5 pontos de poder adicionais. Parceiros também não têm pontos heróicos, mas você pode gastar seus próprios pontos heróicos em nome dele, com os benefícios normais. Parceiros não estão sujeitos às regras para capangas.

Em vez de aumentar os pontos de poder disponíveis para criar o seu parceiro, uma graduação neste feito pode mover seu número total de parceiros com o mesmo total de pontos um passo acima na **Tabela de progressão universal** (veja na página 70). Assim, uma graduação adicional dá a você dois parceiros, duas graduações adicionais dão cinco parceiros, e assim por diante. O mestre pode limitar o número de parceiros que um personagem pode ter, para manter o jogo manejável.

PLANO GENIAL — GERAL

Se você tiver a oportunidade de se preparar para um encontro, pode formular um plano. Isto exige pelo menos alguns minutos, ou mais, segundo a decisão do mestre. Faça um teste de Inteligência (CD 10). Caso tenha sucesso, você e seus aliados recebem um bônus em todas as rolagens de ataque e testes de perícias no encontro, de acordo com seu teste: +1 para um resultado de 10 a 14, +2 para 15 a 24 e +3 para 25 ou mais. Este bônus não está sujeito aos limites de nível de poder. Você escolhe quando, durante o encontro, iniciar seu Plano Genial. O bônus dura por 3 rodadas, e então começa a diminuir, à taxa de 1 por rodada, até desaparecer.

PRENDER À DISTÂNCIA — COMBATE

Você pode usar uma arma de ataque à distância para prender um oponente a uma superfície próxima. O alvo deve estar a 1,5 m de uma parede, árvore ou superfície similar. Faça uma rolagem de ataque contra o alvo. Se o seu ataque tiver sucesso, o alvo faz um salvamento de Reflexo contra o resultado do seu ataque. Uma falha significa que ele está enredado, e incapaz de se mover. Para se libertar, a vítima deve usar uma ação de movimento e ter sucesso num teste de Força ou Arte de Fuga (CD 15). Um bônus de Força ou perícia maior que a CD permite que o alvo escape como uma ação livre.

PRENDER ARMA — COMBATE

Se você bloquear com sucesso um ataque armado corpo-a-corpo (veja **Bloquear**, na página 156), pode fazer uma tentativa de desarme imediatamente, como uma ação livre. A tentativa de desarme é realizada normalmente, inclusive a oportunidade que o atacante tem de desarmá-lo.

PRESENÇA ATERRADORA — GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você pode usar uma ação padrão para fazer uma ameaça ou uma pose assustadora. Qualquer um num raio igual a 1,5 m por graduação no feito capaz de interagir com você deve ser bem-sucedido em um salvamento de Vontade (CD 10 + graduações) ou ficará abalado. Caso o salvamento falhe por 5 ou mais, o alvo fica apavorado. Caso o salvamento falhe por 10 ou mais, o alvo entra em pânico, derrubando quaisquer itens em suas mãos e fugindo de você tão rápido quanto puder. As suas graduações em Presença Aterradora não podem exceder o seu bônus na perícia Intimidar.

QUEBRAR APRIMORADO — COMBATE

Você tem um bônus de +4 em rolagens de ataque para acertar um objeto seguro por outro personagem.

QUEBRAR ARMA — COMBATE

Se você bloquear com sucesso um ataque armado em corpo-a-corpo (veja **Bloquear**, na página 156), pode fazer um ataque contra a arma bloqueada imediatamente, como uma ação livre. Isto exige uma rolagem de ataque, e causa dano normal à arma, em caso de acerto (veja **Atacando objetos**, na página 156, para mais detalhes);

RASTREAR — PERÍCIA

Você pode usar a perícia Sobrevivência para seguir rastros visualmente, como se tivesse o Super-Sentido rastrear (veja na página 104).

REDIRECIONAR — COMBATE

Se você tiver sucesso em um truque contra um oponente (veja **Blefar**, na página 42), pode redirecionar um ataque falho deste oponente contra você para outro alvo, como uma reação. O novo alvo deve estar adjacente a você, e dentro do alcance do ataque. O atacante faz uma nova rolagem de ataque com os mesmos modificadores da primeira contra o novo alvo.

RITUALISTA — PERÍCIA

Você pode usar a perícia Conhecimento (arcano) para criar e realizar rituais arcanos (veja na página 131).

ROLAMENTO DEFENSIVO — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você pode evitar dano através de agilidade e um "rolamento" estratégico. Você recebe um bônus em suas jogadas de salvamento de Resistência igual às suas graduações, mas perde seu bônus de Rolamento Defensivo sempre que perder seu bônus de esquiva, ou quando estiver incapaz de fazer uma ação livre, a menos que tenha sucesso em um teste de Concentração (CD baseada nas circunstâncias, veja Concentração, na página 44). O seu bônus total na jogada de salvamento de Resistência é limitado pelo nível de poder da campanha. Você pode adicionar as suas graduações de Rolamento Defensivo como um bônus em salvamentos de Reflexo contra ataques de área (veja no **Capítulo 8**), ou como um bônus em seu salvamento de Resistência contra o dano resultante, mas não ambos.

SAQUE RÁPIDO — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você pode sacar, guardar ou recarregar uma arma como uma ação livre, em vez de uma ação de movimento. Você só pode fazer uma dessas coisas como uma ação livre a cada rodada, as outras devem ser feitas como ações de movimento. Por exemplo, você pode sacar uma arma como uma

ação livre e recarregá-la como uma ação de movimento, mas não sacá-la e recarregá-la como uma ação livre. Saque Rápido 2 permite que você saque, guarde e recarregue uma arma na mesma rodada, como ações livres.

SEGUNDA CHANCE — GERAL, COM GRADUAÇÕES

Escolha um perigo em particular, como cair, acionar armadilhas, sofrer controle mental (ou ser afetado por outro poder específico, como Raio com o descritor fogo), ou uma perícia em particular com conseqüências por uma falha. Se você falhar em uma jogada de salvamento contra este perigo, ou em um teste desta perícia, pode fazer outra rolagem imediatamente, e usar o melhor entre os dois resultados. Você tem apenas uma segunda chance para cada salvamento ou tarefa, e o mestre decide se um perigo ou perícia em particular é um foco apropriado para este feito. Cada graduação adicional neste feito se aplica a um perigo ou perícia diferente.

SEM MEDO — GERAL

Você é imune a todos os tipos de efeitos de medo. Você é automaticamente bem-sucedido em qualquer jogada de salvamento contra um efeito de medo. Isto é equivalente ao poder Imunidade 1 (efeitos de medo).

SORTE — FORTUNA, COM GRADUAÇÕES

Você tem um ponto heróico adicional por graduação neste feito (veja **Pontos heróicos**, na página 121). Você não pode ter mais graduações em Sorte do que metade do nível de poder da campanha. O mestre pode escolher um limite menor para este feito, dependendo da campanha.

SORTE DE PRINCIPIANTE — FORTUNA

Gastando um ponto heróico, você recebe 5 graduações em qualquer perícia na qual você tenha atualmente 4 ou menos graduações, incluindo perícias em que você não tem *nenhuma* graduação, mesmo se a perícia não puder ser usada destreinada. Estas graduações temporárias duram até o final do encontro, e concedem os benefícios normais.

TIRO PRECISO — COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Quando você faz um ataque à distância contra um oponente engajado em luta corpo-a-corpo com seus aliados, você reduz a penalidade à rolagem de ataque em 4. Isto elimina a penalidade normal de –4, e reduz a penalidade pelo feito Alvo Esquivo (veja na página 56) a –4.

Uma segunda graduação ignora o bônus de defesa por qualquer coisa menor que cobertura total e a chance de erro por qualquer coisa menor que camuflagem total, e nega completamente a penalidade por Alvo Esquivo.

TOLERÂNCIA — GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você recebe um bônus de +4 por graduação em testes de Constituição ou salvamentos de Fortitude para prender a respiração, evitar dano por fome ou sede e para evitar dano por frio ou calor, além de em testes de Natação para evitar ficar fatigado.

TOMAR A INICIATIVA — FORTUNA

Você pode gastar um ponto heróico para agir primeiro num combate, sem ter que fazer o teste de Iniciativa. Você só pode fazer isso quando rolaria Iniciativa normalmente. Se mais de um personagem usar este feito, eles rolam Iniciativa normalmente, e agem na ordem dos seus resultados, seguidos por todos os outros personagens envolvidos no combate.

TRABALHO EM EQUIPE — GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você é mais eficiente em ajudar seus amigos. Quando usa a ação auxílio (veja na página 156), concede um bônus 1 ponto maior para cada graduação neste feito, até um máximo de 3 (para três graduações).

TRANSE — GERAL

Através de respiração e controle corporal, você pode entrar em um transe profundo. Isto exige um minuto de meditação e um teste de Concentração (CD 15). Enquanto em transe, você adiciona seu bônus de Concentração ao seu valor de Constituição para determinar o tempo pelo qual pode prender a respiração, e faz testes de Concentração em vez de testes de Constituição para evitar sufocamento. Efeitos de veneno e doença ficam suspensos pela duração do transe. É necessário um teste de Notar com CD igual ao resultado do seu teste de Concentração para determinar que você não está morto. Você fica ciente dos seus arredores enquanto está em transe, e pode sair do transe a qualquer momento, à vontade. Você não pode realizar nenhuma ação enquanto estiver em transe.

ZOMBAR — PERÍCIA

Você pode fazer um teste de Blefar em vez de um teste de Intimidar para desmoralizar um oponente (veja na página 49). O alvo resiste com Blefar, Intuir Intenção ou Vontade (o que for maior), e recebe um bônus de +1 em seu teste para cada tentativa de Zombar contra ele no mesmo encontro.

ESTILOS DE LUTA

Você pode usar combinações de feitos para criar diferentes "estilos de luta", desde artes marciais a técnicas de combate super-heróico. Por exemplo, um estilo de luta "suave", com foco em defesa, poderia incluir os feitos Ataque Defensivo, Bloqueio Aprimorado, De Pé, Defesa Aprimorada e Derrubar Aprimorado. Um estilo de luta "duro", com foco em ataque, poderia incluir Assustar, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado e Quebrar Aprimorado. Você pode combinar vários feitos para criar estilos específicos, ou permitir que os jogadores misturem-nos para fazer seus próprios estilos únicos.

Estilos de luta também fornecem "resumos" úteis para agrupar diversos feitos de combate na ficha de personagem, sem precisar listá-los todos.

EXEMPLOS DE ESTILOS DE LUTA

Use as combinações de feitos a seguir como exemplos de criação de estilos de luta. Os estudantes que ainda não dominaram um estilo podem ter apenas alguns dos feitos associados ao estilo, em vez de todos.

- **Boxe** (6 pontos) Alvo Esquivo, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso e Bloqueio Aprimorado.
- **Esgrima** (7 pontos) Ataque Acurado, Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Bloqueio Aprimorado, Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada e Zombar.
- **Judô** (7 pontos) Agarrar Aprimorado, Ataque Acurado, Ataque Atordoante, Ataque Defensivo, Derrubar Aprimorado, Desarme Aprimorado e Prender Aprimorado.
- **Kung Fu** (8 pontos) Assustar, Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Bloqueio Aprimorado, Crítico Aprimorado, De Pé, Derrubar Aprimorado e Quebrar Aprimorado.
- **Luta-Livre** (5 pontos) Agarrar Aprimorado, Agarrar Instantâneo, Ataque Poderoso, Estrangular e Prender Aprimorado.

CAPÍTULO 5: PODERES

Embora alguns heróis e vilões dependam unicamente de perícias e feitos, a maioria se destaca por seus *poderes* super-humanos. Os personagens de *Mutantes & Malfeitores* podem erguer tanques, voar, disparar relâmpagos ou fazer qualquer outra façanha extraordinária. Esses poderes — e muitos outros — são descritos neste capítulo.

ADQUIRINDO PODERES

Os jogadores gastam pontos de poder em vários poderes para seus heróis, da mesma forma que fazem para adquirir perícias e outras características.

CUSTOS DE PODERES

Os poderes são adquiridos em graduações, da mesma forma que perícias. Quanto mais graduações um poder tem, maior é o seu efeito. Cada poder tem um custo padrão por graduação.

MODIFICADORES DE PODERES (EXTRAS & FALHAS)

Modificadores de poderes mudam a maneira como um poder funciona, tornando-o mais eficiente (um extra) ou menos eficiente (uma falha). Extras aumentam o custo do poder por graduação, enquanto falhas diminuem-no. Para mais informações, veja **Modificadores de poder**, na página 110.

FEITOS DE PODER

Poderes também têm *feitos de poder*, melhorias menores ou funções adicionais, semelhantes aos feitos normais. Feitos de poder têm o mesmo custo dos feitos normais: 1 ponto de poder cada. Para mais informações, veja **Feitos de poder**, na página 108.

O custo final de um poder é determinado pelo custo básico, modificado por extras e falhas, multiplicado pelas graduações no poder, mais quaisquer feitos de poder.

Custo dos poderes: (custo básico + extras – falhas) x graduações + feitos de poder.

DESCRITORES DE PODERES

As regras neste capítulo explicam o que os vários poderes fazem, ou seja, quais são seus efeitos de jogo. Mas cabe ao jogador e ao mestre aplicar *descritores* para definir exatamente o que um poder é, e qual é a sua aparência (e som, e sensação) para quem o observa.

Os descritores de um poder servem primariamente um efeito estético. É mais claro e interessante dizer que um herói tem um poder de "Raio de Fogo" ou "Relâmpago" do que um "Raio" genérico. "Fogo" e "relâmpago" são descritores do poder Raio. Os descritores têm algum impacto sobre o jogo, já que alguns poderes funcionam apenas com ou sobre efeitos de algum descritor específico. Um herói pode ser imune a fogo e calor, por exemplo, e assim qualquer efeito com um descritor "fogo" ou "calor" não o afeta. Os diferentes tipos de sentidos (veja na página 68) são descritores que dizem respeito aos poderes sensoriais e de camuflagem. Diferentes alianças (veja na página 118) também podem ser descritores.

Em geral, um descritor é parte do que um poder é chamado além de seu nome em sistema de jogo. Por exemplo, uma heroína que controla o clima tem os seguintes poderes: Raio, Controle do Ambiente e Obscurecer. Seu Raio é o poder de disparar relâmpagos, e assim possui o descritor "relâmpago". Caso um vilão possa absorver eletricidade, então seu poder funciona contra o dano da heroína (já que relâmpagos são elétricos por natureza). Seu Controle do Ambiente é o poder de controlar o clima, o que lhe dá o descritor "clima". Obscurecer cria névoa densa, dando o descritor "névoa" ou "neblina". Caso um oponente possa se transformar em névoa, com a habilidade de regenerar em nuvens de neblina, pode regenerar dentro da área de Obscurecer da heroína. Caso o poder da heroína venha de um dom dos deuses, pode também ter o descritor "divino" ou "mágico". Por outro lado, se vier de sua estrutura genética mutante, então terá o descritor "mutante".

O número de descritores de poderes é virtualmente infinito. Os jogadores e o mestre devem cooperar para aplicar os descritores apropriados aos poderes dos personagens, e usar o bom senso para lidar com a maneira como os diferentes descritores interagem. Se um herói dispara "relâmpagos" e um oponente pode absorver "eletricidade", isso não significa que o poder do vilão não funciona, apenas porque não é o mesmo descritor exato. Relâmpagos são uma forma de eletricidade. Uma certa flexibilidade é inerente aos descritores, permitindo que cubram todos os poderes possíveis. Como em todas as coisas, o mestre é o árbitro final, e deve manter uma coerência sobre como os descritores interagem na campanha.

Os poderes neste capítulo fornecem exemplos adicionais de descritores. Sinta-se livre para criar tantos quantos desejar.

EXEMPLOS DE DESCRITORES

- **Alianças:** anarquia, bem, caos, liberdade, mal, ordem, tirania.
- **Elementos:** água, ar, clima, fogo, plantas, terra.
- **Energia:** ácido, calor, cinético, cósmico, eletricidade, escuridão, frio, gravidade, luz, magnetismo, químico, radiação, sônico, vibração.
- **Fenômenos:** cores, dimensões, entropia, espaço, idéias, mente, modismos, pensamento, quântico, sonhos, sorte, tempo.
- **Fontes:** alienígena, biológico, chi, divino, mágico, místico, mutante, perícia, psiônico, psíquico, sobrenatural, tecnologia, treinamento.

DESCRITORES NECESSÁRIOS

Em alguns cenários de campanha, o mestre pode *exigir* certos descritores para os poderes. Normalmente, um descritor necessário reflete algum tipo de elemento comum da campanha. Por exemplo, se todos os personagens com poderes forem mutantes, então todos os poderes têm o descritor "mutante", a menos que o jogador apresente uma boa explicação. Se todos os super-humanos forem mutantes psiônicos, então todos os poderes terão os descritores "mutante" e "psiônico". Da mesma forma, se todos os poderes derivarem de forças quânticas de alguma maneira, "quântico" pode ser um descritor necessário. O mestre estabelece as regras sobre quais descritores são necessários (ou restritos) na campanha.

NOTANDO EFEITOS DE PODERES

Poderes instantâneos, de concentração e sustentados devem ser perceptíveis de alguma forma. Por exemplo, um efeito de Raio pode ter uma rajada visível, ou fazer um barulho alto (ZAP!), ou ambos. Alguns poderes são bastante óbvios, como Vôo, Intangibilidade, Crescimento ou Encolhimento. Poderes com uma duração contínua ou permanente não precisam ser perceptíveis (embora possam ser, se você quiser).

Caso a duração de um poder instantâneo, de concentração ou sustentado mude usando modificadores de poderes, ele permanece perceptível. Assim, um Raio (Sustentado) ou Intangibilidade (Permanente) continuam perceptíveis! Um poder contínuo ou permanente tornado instantâneo, de concentração ou sustentado torna-se perceptível. O feito de poder Sutil pode tornar poderes perceptíveis difíceis ou impossíveis de detectar. A desvantagem Perceptível torna um poder normalmente discreto perceptível.

PODERES QUE NÃO SÃO PODERES

"Poderes" em *Mutantes & Malfeitores* referem-se a todas as características extraordinárias além de valores de habilidades, perícias e feitos. O fato de um personagem com poderes ser "super-humano" é, em grande parte, uma questão de opinião. Por exemplo, existem muitos personagens de quadrinhos com características super-humanas que ainda são considerados humanos "normais". Seus incríveis poderes vêm de talento, treinamento, disciplina, dispositivos ou alguma fonte parecida (com descritores apropriados). Ainda são "poderes" em termos de jogo, mas não significam necessariamente que o personagem seja algo além de humano.

A decisão final sobre o que torna um personagem algo "além de humano" (e o que isso significa, se é que significa algo) cabe ao mestre, dependendo da natureza dos poderes no cenário da campanha.

TIPOS DE EFEITOS

Poderes têm vários efeitos, que são classificados em tipos. Efeitos do mesmo tipo seguem regras similares, e concedem descritores para certos usos. Esta seção discute os diferentes tipos de efeitos e as regras por trás deles.

ALTERAÇÃO

Efeitos de alteração mudam ou transformam o corpo de alguma maneira. A maior parte dos efeitos de alteração funciona sobre o usuário, mas pode ser modificada para agir sobre outras pessoas também. Efeitos de alteração que afetem outras criaturas exigem uma ação padrão e uma rolagem de ataque, e dão direito a uma jogada de salvamento.

ATAQUE

Efeitos de ataque causam dano, atrapalham ou prejudicam o alvo de alguma forma. Eles exigem uma ação padrão e uma rolagem de ataque, e *sempre* permitem uma jogada de salvamento. Sua duração é normalmente instantânea, embora seus resultados — dano ou outro efeito negativo — podem durar até que o alvo se recupere.

CARACTERÍSTICA

Efeitos de característica afetam as características de um alvo: habilidades, salvamentos, perícias, poderes, etc. A maior parte dos efeitos de característica tem alcance de toque, e exige uma ação padrão. Efeitos de característica não funcionam em características com o feito de poder Inato.

TIPOS DE CARACTERÍSTICAS

As características são agrupadas em *tipos de características*, descritores para o modo como diferentes efeitos de característica funcionam. Os diferentes tipos de características, e as características incluídas neles, são os seguintes.

- **Habilidades:** todos os valores de habilidades e jogadas de salvamento.
- **Perícias:** todas as perícias, bônus de ataque e bônus de defesa.
- **Feitos:** todos os feitos.
- **Poderes:** cada tipo de efeito de poder é considerado um tipo de característica diferente. Como alternativa, todos os poderes com um descritor específico (independente do tipo de efeito) podem ser considerados um único tipo de característica.

DEFESA

Efeitos de defesa protegem de diferentes formas, geralmente oferecendo um bônus às jogadas de salvamento ou concedendo imunidade a efeitos específicos. A maioria dos efeitos de defesa funciona apenas sobre o usuário, e é permanente, estando ativa o tempo todo.

GERAL

Efeitos de poder gerais não se enquadram em nenhuma categoria. Não são regidos por quaisquer regras especiais, além daquelas dadas na descrição do efeito.

MENTAL

Efeitos mentais influenciam a mente. Qualquer poder que exija uma jogada de salvamento de Vontade inicial é considerado um efeito mental.

Efeitos mentais são imperceptíveis, exceto a personagens com sentidos mentais, como percepção mental (veja Super-Sentidos, na página 103). Contudo, o alvo de um efeito mental pode perceber tanto o efeito quanto sua fonte, a menos que o efeito tenha o feito de poder Sutil. Assim, o alvo de Leitura Mental, por exemplo, pode perceber a intrusão mental, e sente de onde ela vem, a menos que o poder Leitura Mental seja Sutil.

MOVIMENTO

Efeitos de movimento permitem que os personagens se desloquem de diversas formas. Existem três tipos de movimento: normal (uma ação de movimento, permite que você se mova à sua velocidade); acelerado (uma ação completa, permite que você se mova ao dobro de sua velocidade), e total (também uma ação completa, permite que você se mova ao quádruplo de sua velocidade; você perde seu bônus de esquiva enquanto estiver em movimento total, mas ganha um bônus de defesa baseado na sua velocidade). Veja **Ritmo de movimento**, na página 33.

Poderes de movimento sempre exigem pelo menos uma ação de movimento para serem usados, mas a ação de movimento é contada como parte do movimento normal do personagem.

SENSORIAL

Efeitos sensoriais melhoram ou alteram os sentidos. Alguns efeitos sensoriais melhoram os sentidos do usuário, enquanto outros concedem novos sentidos ou enganam os sentidos de alguma forma.

TIPOS DE SENTIDOS

Os sentidos são agrupados em *tipos de sentidos*, descritores para o modo como os diferentes efeitos sensoriais funcionam. Os diferentes tipos de sentidos, e os sentidos incluídos neles, são os seguintes.

- **Visual:** visão normal, visão na penumbra, visão no escuro, infravisão, ultravisão, visão microscópica, visão de raio X.
- **Auditivo:** audição normal, visão cega (sonar), audição ultra-sônica.
- **Olfativo:** olfato e paladar normais, faro.
- **Tátil:** tato normal, visão cega (vibração), sentido sísmico.
- **Rádio:** visão cega (radar), rádio.
- **Mental:** visão cega (mental), PES (percepção extra-sensorial), percepção mental, Leitura Mental, precognição, poscognição.
- **Especial:** a categoria para descritores de sentidos não apresentados acima, incluindo descritores exóticos como cósmico, mágico, etc.

COMO PODERES FUNCIONAM

Usar poderes é bem simples. Alguns poderes funcionam automaticamente, com efeitos dados em suas descrições. Outros poderes — em particular aqueles que afetam outras pessoas — exigem algum tipo de esforço, uma rolagem de ataque ou um teste de poder para serem usados. Os poderes que afetam outros permitem jogadas de salvamento contra seus efeitos.

TESTES DE PODERES

Em alguns casos, você pode precisar fazer um teste de poder para determinar o quão bem um poder funciona. Um teste de poder é igual a qualquer outro teste: d20, mais as graduações no poder, mais quaisquer modificadores aplicáveis, contra uma Classe de Dificuldade determinada pelo mestre. Diferente de testes de perícias, os modificadores de habilidades não são adicionados aos testes de poder. Os resultados de vários testes de poder são descritos neste capítulo.

Teste de Poder: d20 + graduações no poder + modificadores contra Classe de Dificuldade.

ESCOLHER 10 E 20 EM TESTES DE PODER

Você pode escolher 10 em um teste de poder se não estiver sob pressão, da mesma forma que um teste de perícia. Você pode escolher 20 em um teste de poder se não estiver sob pressão e não houver penalidade por falha, também da mesma forma que um teste de perícia. Escolher 20 exige 20 vezes o tempo normal para fazer o teste de poder.

TESTES DE PODER OPOSTOS

Em alguns casos, normalmente quando um poder é utilizado diretamente contra outro, é necessário um teste oposto (veja **Testes opostos**, na página 9). Caso uma disputa seja apenas a questão de qual poder é maior, um teste de comparação (veja na página 10) é o bastante; o personagem com mais graduações no poder vence automaticamente.

TESTES DE PODER E TESTES DE PERÍCIA

Ocasionalmente, um poder pode ser oposto por uma perícia, ou vice-versa. Esse é um teste oposto normal, comparando o resultado do teste de poder com o resultado do teste de perícia. O mesmo é verdadeiro quando um valor de habilidade se opõe a um poder (e vice-versa).

AÇÃO

Usar um poder exige uma quantidade específica de tempo. Alguns poderes precisam de uma rodada completa ou mais. Veja **Ações**, na página 153, para mais detalhes sobre os diferentes tipos de ações. Os modificadores de poderes podem mudar a ação que um poder exige.

- **Reação:** não é necessária uma ação para usar o poder. Ele opera automaticamente, em resposta a outra coisa, como um ataque.
- **Livre:** é necessária uma ação livre para usar ou ativar o poder. Uma vez que o poder esteja ativado ou desativado, permanece assim até a sua próxima rodada. Da mesma forma que todas as ações livres, o mestre pode limitar o número total de poderes que um herói pode ativar ou desativar em uma única rodada.
- **Movimento:** usar o poder exige uma ação de movimento. Para poderes com efeitos de movimento, o uso do poder é parte do movimento do personagem na rodada.
- **Padrão:** usar o poder exige uma ação padrão.
- **Completa:** usar o poder exige uma ação completa. Alguns poderes exigem mais de uma rodada completa para serem usados, de acordo com a descrição do poder.

ALCANCE

Cada poder tem um alcance padrão, que pode ser alterado por modificadores de poder.

- **Pessoal:** o poder só funciona em você, o usuário.
- **Toque:** o poder funciona sobre qualquer pessoa ou coisa que você possa tocar. Tocar um alvo contra sua vontade exige uma rolagem de ataque desarmado contra a Defesa do alvo.
- **À distância:** o poder funciona à distância, com um incremento de alcance igual a (graduações no poder x 3 m), e um alcance máximo de dez incrementos. Assim, um poder que funciona à distância com 10 graduações tem um incremento de alcance de 30 m, e um alcance máximo de 300 m. Um poder à distância sofre uma penalidade de -2 em rolagens de ataque para cada incremento de alcance depois do primeiro.
- **Percepção:** o poder funciona sobre qualquer alvo que você puder perceber com um sentido exato, como visão (veja Super-Sentidos, na página 103, para mais informações sobre sentidos exatos), sem qualquer necessidade de uma rolagem de ataque. Caso o alvo tenha cobertura ou camuflagem total contra os seus sentidos exatos, seu poder não pode afetá-lo. O mestre pode exigir um teste de Notar para determinar se você pode perceber o alvo o bastante para afetá-lo com um poder com alcance de percepção. Já que poderes com alcance de percepção não precisam de rolagens de ataque, não podem obter acertos críticos.
- **Estendido:** o poder funciona em um alcance fixo, determinado por suas graduações, como mostrado na tabela **Alcance estendido**.

ALCANCE ESTENDIDO

Graduações	Alcance
1	3 metros
2	30 metros
3	300 metros
4	1 quilômetro
5	5 quilômetros
6	30 quilômetros
7	300 quilômetros
8	3.000 quilômetros – continental
9	30.000 quilômetros – qualquer lugar na Terra
10	300.000 quilômetros – da Terra à Lua (aproximadamente)
11	3 milhões de quilômetros
12	30 milhões de quilômetros
13	300 milhões de quilômetros
14	3 bilhões de quilômetros
15	Em qualquer lugar no mesmo sistema solar
16	Sistemas solares próximos
17	Sistemas solares distantes
18	Em qualquer lugar na mesma galáxia
19	Galáxias próximas
20	Em qualquer lugar do universo

DURAÇÃO

Cada poder dura uma quantidade específica de tempo, que pode ser alterada por modificadores de poder.

- **Instantânea:** o efeito do poder ocorre e acaba instantaneamente, embora seus resultados possam persistir. A maior parte dos efeitos de ataque são instantâneos; o efeito do ataque ocorre imediatamente, embora o alvo possa demorar algum tempo para se recuperar.
- **Concentração:** o poder dura enquanto você se concentrar nele. Concentrar-se é uma ação padrão, e quaisquer distrações podem quebrar a sua concentração (veja a perícia Concentração, na página 44, para mais detalhes). Se a sua concentração for quebrada (voluntariamente ou por causa de uma falha em um teste de Concentração), o poder pára de funcionar. Você pode manter um poder de concentração como uma ação de movimento, em vez de uma ação padrão, com um teste de Concentração (CD 10 + graduações no poder) uma vez por rodada. Um teste falho significa que o poder pára de funcionar.
- **Sustentada:** o poder dura enquanto você quiser, exigindo apenas uma ação livre a cada rodada para mantê-lo. Se você estiver incapaz de fazer ações livres (atordoado ou inconsciente, por exemplo), o poder é desativado. Você pode manter um poder sustentado como uma reação (permitindo que você tente mantê-lo caso esteja atordoado, por exemplo) com um teste da perícia Concentração (CD 10 + graduações no poder). Um teste falho significa que o poder pára de funcionar.
- **Contínua:** o poder dura enquanto você quiser, sem qualquer concentração ou esforço da sua parte. Uma vez ativado, permanece assim até que você o desative, mesmo se você estiver atordoado ou nocauteado.

TABELA DE PROGRESSÃO UNIVERSAL

Graduações	Tempo	Distância/Área	Valor
1	3 segundos (1 ação)	30 cm	1
2	6 segundos (1 rodada)	60 cm	2
3	1 minuto (10 rodadas)	1,5 m	5
4	5 minutos	3 m	10
5	20 minutos	7,5 m	25
6	1 hora	15 m	50
7	5 horas	30 m	100
8	1 dia	75 m	250
9	1 semana	150 m	500
10	1 mês	300 m	1.000
11	1 estação	750 m	2.500
12	1 ano	1,5 km	5.000
13	5 anos	3 km	10.000
14	10 anos (década)	7,5 km	25.000
15	50 anos	15 km	50.000
16	100 anos (século)	30 km	100.000
17	500 anos	75 km	250.000
18	1.000 anos (milênio)	150 km	500.000
19	5.000 anos	300 km	1 milhão
20	10.000 anos	750 km	2,5 milhões

- **Duradoura:** esta duração denota um poder com um efeito duradouro, do qual o alvo deve se recuperar, fazendo jogadas de salvamento adicionais com um bônus cumulativo de +1 por salvamento anterior. Um salvamento bem-sucedido põe fim ao efeito do poder. Um poder instantâneo e duradouro permite uma nova jogada de salvamento a cada rodada. Um poder de concentração e duradouro permite um novo salvamento a cada intervalo na **Tabela de progressão universal** (veja abaixo) passado, começando um minuto depois que o poder tem efeito. Um poder sustentado e duradouro permite novos salvamentos nos mesmos intervalos, mas se você se concentrar durante um intervalo de tempo (usando uma ação padrão por rodada), o alvo não ganha o bônus cumulativo em seu salvamento neste intervalo. Se você parar de manter um poder sustentado e duradouro, seus efeitos continuam até que o alvo se salve. Um poder contínuo e duradouro não permite novos salvamentos contra ele; dura até que o efeito do poder seja contra-atacado ou revertido de alguma forma, mesmo que você mude para um Poder Alternativo (veja na página 108).
- **Permanente:** o poder está sempre ativo, e *não* pode ser desativado, mesmo que você queira. Um poder permanente não pode ser melhorado pelo uso de esforço extra. Poderes permanentes podem contra-atacar outros poderes apenas segundo a decisão do mestre (veja **Contra-atacando poderes**, abaixo).

PROGRESSÃO

Muitos efeitos de poderes são medidos em tempo, distância, área e assim por diante. A **Tabela de progressão universal** maneja essas medidas para efeitos em *Mutantes & Malfeitores*. Os usos da tabela são referidos nas descrições individuais dos poderes neste capítulo.

JOGADAS DE SALVAMENTO

Poderes que afetam outros personagens dão direito a uma jogada de salvamento para resistir a eles. O tipo de salvamento depende do poder, e a CD da jogada é igual a 10 + a graduação do poder. Assim, a CD de um salvamento de Reflexo contra um poder Armadilha de graduação 12 é 22 (10 + graduação 12). Salvamentos de Resistência têm uma CD igual a 15 + o bônus de dano do ataque (normalmente igual à graduação do poder).

Um salvamento bem-sucedido significa que não há efeito algum. Em alguns casos, o bônus de salvamento do alvo aumenta a CD do teste de poder, o que pode reduzir ou eliminar o efeito do poder.

Classe de Dificuldade da jogada de salvamento: 10 + graduações no poder.

Personagens podem abrir mão de sua jogada de salvamento contra um poder (com a exceção de salvamentos de Resistência). Isto inclui heróis que pensem estar recebendo um efeito benéfico, mesmo que não estejam!

Imunidade permite que os personagens sejam automaticamente bem-sucedidos em jogadas de salvamento contra certos efeitos.

CONTRA-ATACANDO PODERES

Em algumas circunstâncias, os efeitos de um poder podem se opor ao de outro, anulando-o. Em geral, dois poderes devem ter descritores opostos para contra-atacar um ao outro. Por exemplo, poderes de luz e escuridão podem contra-atacar um ao outro, assim como calor e frio, água e fogo, e assim por diante. Em alguns casos, como ocorre com poderes mentais, poderes com o mesmo descritor podem contra-atacar um ao outro. O mestre é o árbitro final para decidir se um poder com um descritor específico pode contra-atacar outro. O poder Nulificar pode contra-atacar qualquer poder de um descritor específico, ou até mesmo qualquer poder existente!

COMO FUNCIONA UM CONTRA-ATAQUE

Para contra-atacar um poder, você deve usar a ação preparar (veja na página 159). Fazendo isso, você espera para completar sua ação quando o oponente tentar usar um poder.

Você precisa ser capaz de usar o poder preparado como uma ação padrão, de movimento ou livre. Poderes utilizáveis como uma reação não precisam de uma ação preparada; você pode usá-los para contra-atacar a qualquer momento. Poderes que exijam uma ação completa ou mais não podem contra-atacar outro poder em combate (embora possam contra-atacar efeitos duradouros, veja a seção a seguir).

Se um oponente tentar usar um poder que você pode contra-atacar, use o seu poder de contra-ataque como sua ação preparada. Você e o personagem que se opõe fazem testes de poder (d20 + graduação do poder). Se você vencer, os dois poderes cancelam um ao outro, e nenhum dos dois surte efeito. Caso o personagem oposto vença, a sua tentativa de contra-atacar não teve sucesso. O poder oposto funciona normalmente.

> ***Exemplo:*** *Sereia, a deusa dos mares, está lutando contra o Cavaleiro Branco. O odioso vilão dispara um Raio de fogo branco. Tendo preparado uma ação, a jogadora de Sereia diz que quer contra-atacar o Raio de fogo do Cavaleiro Branco com seus poderes de água. O mestre concorda que os dois poderes podem contra-atacar um ao outro, e pede à jogadora que faça um teste de Controle de Água, enquanto ele faz um teste de poder para o Cavaleiro Branco. A jogadora de Sereia rola um resultado de 26, enquanto o mestre rola um resultado de 19 para o Cavaleiro Branco. Sereia consegue contra-atacar o Raio de chamas, que se desfaz em uma nuvem de vapor.*

CONTRA-ATACANDO EFEITOS DURADOUROS

Você também pode usar um poder para contra-atacar um poder que esteja ativo, ou os resultados remanescentes de um poder instantâneo (como as chamas provocadas por um Raio flamejante). Isto exige um uso normal do poder de contra-ataque e um teste de poder oposto, como acima. Se você tiver sucesso, anula o efeito.

> ***Exemplo:*** *o Mestre Mental dominou Johnny Foguete com seu Controle Mental. Lady Liberdade tem o poder de quebrar tais amarras (o poder Nulificar). Ela faz brilhar a luz da liberdade sobre seu colega, e faz um teste de poder (d20 + suas graduações em Nulificar). O mestre faz um teste de poder de d20 + as graduações em Controle Mental do vilão. Se Lady Liberdade vencer, Johnny está livre do controle do Mestre Mental. Se ela falhar, a Liga da Liberdade vai precisar de outro plano para neutralizar seu colega super-rápido sem feri-lo.*

CONTRA-ATAQUE INSTANTÂNEO

Você pode gastar um ponto heróico para contra-atacar outro poder como uma reação, sem necessidade de uma ação preparada. Todas as outras regras para contra-ataques ainda se aplicam, e você ainda precisa vencer o teste oposto de poder.

DESCRIÇÃO DE PODERES

Esta seção descreve vários poderes disponíveis em *Mutantes & Malfeitores*. A seguir está o formato para as descrições dos poderes.

NOME DO PODER

Efeito:	**Ação:**
Alcance:	**Duração:**
Custo:	**Salvamento:**

Efeito: o tipo de efeito que o poder tem.
Ação: a ação necessária para usar o poder.
Alcance: o alcance no qual o poder funciona.
Duração: a duração do poder. Um (D) indica que o poder é duradouro.
Custo: quantos pontos de poder o poder custa por graduação.
Salvamento: a jogada de salvamento utilizada para resistir ao poder.
Uma descrição do poder e do que ele faz em jogo vem a seguir.

FEITOS DE PODER

Uma lista dos feitos de poder relevantes para o poder.

EXTRAS

Uma lista de quaisquer extras relevantes para o poder.

FALHAS

Uma lista de quaisquer falhas relevantes para o poder.

Se qualquer desses itens não se aplicar, é omitido. Assim, se um poder não exige ou permite uma jogada de salvamento, por exemplo, o item "salvamento" estará ausente. Da mesma forma, se um poder não tem nenhum extra em particular associado a ele, o item "extras" é omitido.

ABSORÇÃO (FÍSICA/ENERGIA)

Efeito: característica/defesa	**Ação:** reação
Alcance: pessoal	**Duração:** contínua
Custo: 4 pontos por graduação	

Você pode absorver um tipo específico de dano, e usar sua energia para melhorar uma característica ou curar-se.

Escolha dano físico ou de energia. Subtraia a sua graduação de Absorção do bônus de dano do ataque afetado. Se o bônus restante for +0 ou maior, faça um salvamento de Resistência normal contra o bônus de dano restante. Caso contrário, você ignora o dano do ataque completamente. A sua graduação em Absorção conta como um bônus nos seus salvamentos de Resistência para efeito de limite de nível de poder.

Depois de absorver dano, como uma reação, você pode usar Fortalecer (veja na página 89) ou Cura (veja na página 85) em si mesmo, com graduação igual à sua graduação em Absorção ou ao bônus de dano do ataque

PODERES ALTERNATIVOS

Um feito de poder particularmente importante é Poder Alternativo, que permite que você use um poder para, em essência, duplicar os efeitos de outro. Assim, por exemplo, você pode usar sua Telecinesia para criar um poderoso raio cinético, ou o seu Controle de Fogo para formar esculturas de chamas. Muitos dos poderes neste capítulo listam feitos de Poder Alternativo apropriados para seus efeitos. A descrição na seção **Feitos de poder** explica Poderes Alternativos em detalhes, mas a limitação mais importante a ser lembrada é que os Poderes Alternativos de um grupo (chamado de repertório) devem ter todos os mesmos custos, e você só pode usar um deles com força total de cada vez.

PODERES

Nome	Efeito	Ação	Alcance	Duração	Salvamento	Custo
Absorção	Característica/Defesa	Reação	Pessoal	Contínua	–	4/grad
Adaptação	Alteração	Completa	Pessoal	Contínua	–	6/grad
Alongamento	Alteração	Movimento	Pessoal	Sustentada	–	1/grad
Animar Objetos	Geral	Padrão	À Distância	Sustentada	–	3/grad
Armadilha	Ataque	Padrão	À Distância	Instantânea	Ref	2/grad
Atordoar	Ataque	Padrão	Toque	Instantânea (D)	Fort	2/grad
Bolsão Dimensional	Movimento	Movimento/Padrão	Toque	Instantânea (D)	Ref/Von	2/grad
Campo de Força	Defesa	Livre	Pessoal	Sustentada	–	1/grad
Camuflagem	Sensorial	Livre	Pessoal	Sustentada	–	2/grad
Compreender	Sensorial	Reação	Pessoal	Contínua	–	2/grad
Comunicação	Sensorial	Livre	Estendido	Sustentada	–	1/grad
Confusão	Mental	Padrão	Percepção	Instantânea (D)	Von	2/grad
Controle Ambiental	Geral	Padrão	À Distância	Sustentada	Varia	1 a 2/grad
Controle Cinético	Ataque	Padrão	À Distância	Instantânea	Res	2/grad
Controle Climático	Geral	Padrão	À Distância	Sustentada	Fort	2/grad
Controle de (Elemento)	Geral	Padrão	Percepção	Sustentada	–	2/grad
Controle de Animais	Mental	Padrão	Percepção	Sustentada (D)	Von	2/grad
Controle de Energia Cósmica	Ataque	Padrão	À Distância	Instantânea	Res	2/grad
Controle de Escuridão	Sensorial	Padrão	À Distância	Sustentada	–	2/grad
Controle de Fogo Infernal	Ataque	Padrão	À Distância	Instantânea	Res	2/grad
Controle de Fricção	Ataque	Padrão	Percepção	Instantânea	Ref	3/grad
Controle de Frio	Geral	Padrão	À Distância	Sustentada	Fort	2/grad
Controle de Luz	Geral	Padrão	À Distância	Sustentada	–	2/grad
Controle de Plantas	Ataque	Padrão	À Distância	Instantânea	Ref	2/grad
Controle de Plasma	Ataque	Padrão	À Distância	Instantânea	Res	2/grad
Controle de Poder	Mental	Padrão	Percepção	Sustentada (D)	Von	2/grad
Controle de Radiação	Ataque	Padrão	À Distância	Instantânea	Res	2/grad
Controle de Sorte	Geral	Reação	Percepção	Instantânea	–	3/grad
Controle de Vibração	Ataque	Padrão	À Distância	Instantânea	Res	2/grad
Controle Elétrico	Ataque	Padrão	À Distância	Instantânea	–	2/grad
Controle Emocional	Mental	Padrão	Percepção	Sustentada (D)	Von	2/grad
Controle Espacial	Movimento	Movimento	Pessoal	Instantânea	–	2/grad
Controle Gravitacional	Geral	Padrão	À Distância	Sustentada	–	2/grad
Controle Magnético	Geral	Padrão	Percepção	Sustentada	–	2/grad
Controle Mental	Mental	Padrão	Percepção	Concentração (D)	Von	2/grad
Controle Sônico	Ataque	Padrão	À Distância	Instantânea	Ref	2/grad
Controle Temporal	Movimento	Movimento	À Distância	Sustentada	–	7/grad
Controle Vital	Geral	Padrão	Percepção	Instantânea (D)	Fort	4/grad
Corrosão	Ataque	Padrão	Toque	Instantânea	Fort/Res	2/grad
Crescimento	Alteração	Livre	Pessoal	Sustentada	–	3/grad
Criar Objeto	Geral	Padrão	À Distância	Sustentada	Ref	2/grad
Cura	Alteração	Completa	Toque	Instantânea	–	2/grad
Deflexão	Defesa	Padrão	Toque	Instantânea	–	1 a 3/grad
Densidade	Alteração	Livre	Pessoal	Sustentada	–	3/grad
Derrubar	Ataque	Padrão	À Distância	Instantânea	–	1/grad
Desintegração	Ataque	Padrão	À Distância	Instantânea	Fort/Res	4/grad
Dispositivo	Geral	Reação	Pessoal	Inata	–	3 a 4/grad
Drenar (Característica)	Característica	Padrão	Toque	Instantânea	Fort	1 a 5/grad
Duplicação	Alteração	Padrão	Pessoal	Sustentada	–	2/grad
Elo Eletrônico	Sensorial	Livre	Estendido	Sustentada	–	1/grad
Encolhimento	Alteração	Livre	Pessoal	Sustentada	–	1/grad
Escavação	Movimento	Movimento	Pessoal	Sustentada	–	1/grad
Escudo	Defesa	Livre	Pessoal	Sustentada	–	1/grad
Escudo Mental	Defesa/Mental	Livre	Pessoal	Sustentada	–	1/grad

Poderes marcados com um (D) após sua duração são poderes duradouros.

PODERES

Nome	Efeito	Ação	Alcance	Duração	Salvamento	Custo
Escudo Sensorial	Defesa	Reação	Pessoal	Permanente	–	1 a 2/grad
Fadiga	Ataque	Padrão	Toque	Instantânea	Fort	2/grad
Forma (Alternativa)	Alteração	Livre	Pessoal	Varia	–	5/grad
Forma Astral	Sensorial	Padrão	Estendido	Sustentada	–	5/grad
Fortalecer (Característica)	Característica	Padrão	Toque	Instantânea	–	1 a 5/grad
Fusão	Alteração	Completa	Pessoal	Contínua	–	1/grad
Giro	Defesa	Livre	Pessoal	Sustentada	–	2/grad
Golpe	Ataque	Padrão	Toque	Instantânea	Res	1/grad
Habilidade Aumentada	Característica	Reação	Pessoal	Contínua	–	1/grad
Ilusão	Sensorial	Padrão	Percepção	Concentração	Von	1 a 4/grad
Imitação de (Característica)	Alteração	Padrão	Toque	Sustentada	–	1 a 5/grad
Imitação de Animais	Característica	Livre	Pessoal	Contínua	–	9/grad
Imitação de Objetos	Característica	Movimento	Toque	Sustentada	–	6/grad
Imóvel	Defesa	Reação	Pessoal	Permanente	–	1/grad
Imunidade	Defesa	Reação	Pessoal	Permanente	–	1/grad
Intangibilidade	Alteração	Livre	Pessoal	Sustentada	–	5/grad
Invisibilidade	Sensorial	Livre	Pessoal	Sustentada	–	4 ou 8
Invocar (Capanga)	Geral	Padrão	Toque	Sustentada	–	2/grad
Leitura Mental	Mental	Padrão/Completa	Percepção	Concentração (D)	Von	1/grad
Magia	Geral	Padrão	À Distância	Instantânea	Varia	2/grad
Membros Adicionais	Alteração	Reação	Pessoal	Permanente	–	1/grad
Metamorfose	Alteração	Movimento	Pessoal	Sustentada	–	8/grad
Morfar	Alteração	Livre	Pessoal	Sustentada	–	1 a 3/grad
Natação	Movimento	Movimento	Pessoal	Sustentada	–	1/grad
Nausear	Ataque	Padrão	Toque	Instantânea (D)	Fort	2/grad
Nêmesis	Característica	Livre	Percepção	Contínua	–	8/grad
Nulificar (Poder)	Característica	Padrão	À Distância	Instantânea	Von	1 a 3/grad
Obscurecer	Sensorial	Padrão	À Distância	Sustentada	–	1 a 4/grad
Paralisia	Ataque	Padrão	Toque	Instantânea (D)	Von	2/grad
Pasmar	Sensorial	Padrão	À Distância	Instantânea	Ref/Fort	1 a 4/grad
PES	Sensorial	Movimento	Estendido	Concentração	–	1 a 4/grad
Possessão	Mental	Padrão	Percepção	Sustentada (D)	Von	4/grad
Proteção	Defesa	Reação	Pessoal	Permanente	–	1/grad
Raio	Ataque	Padrão	À Distância	Instantânea	Res	2/grad
Rajada Mental	Ataque/Mental	Padrão	Percepção	Instantânea	Von	4/grad
Rapidez	Geral	Livre	Pessoal	Contínua	–	1/grad
Regeneração	Alteração	Reação	Pessoal	Permanente	–	1/grad
Salto	Movimento	Movimento	Pessoal	Instantânea	–	1/grad
Separação Anatômica	Alteração	Movimento	Pessoal	Contínua	–	2/grad
Sufocar	Ataque	Padrão	Toque	Concentração	Fort	2/grad
Super-Força	Geral	Reação	Pessoal	Contínua	–	2/grad
Super-Movimento	Movimento	Movimento	Pessoal	Sustentada	–	2/grad
Super-Sentidos	Sensorial	Livre	Pessoal	Permanente	–	1/grad
Super-Velocidade	Movimento	Movimento	Pessoal	Sustentada	–	5/grad
Telecinesia	Geral	Padrão	À Distância	Sustentada	–	2/grad
Telepatia	Mental/Sensorial	Padrão	Per/Est	Concentração (D)	–	2/grad
Teleporte	Movimento	Movimento	Pessoal	Instantânea	–	2/grad
Transferência	Característica	Padrão	Toque	Instantânea	Fort	2 a 10/grad
Transformação	Alteração	Padrão	À Distância	Sustentada (D)	Fort	3 a 6/grad
Troca Mental	Mental	Padrão	Percepção	Sustentada (D)	Von	2/grad
Velocidade	Movimento	Movimento	Pessoal	Sustentada	–	1/grad
Viagem Espacial	Movimento	Movimento	Pessoal	Sustentada	–	1/grad
Vôo	Movimento	Movimento	Pessoal	Sustentada	–	2/grad

Poderes marcados com um (D) após sua duração são poderes duradouros.

absorvido, o que for menor. Escolha qual efeito você quer durante a criação do personagem. Se escolher Fortalecer, você também deve determinar qual característica será beneficiada. O seu Fortalecer pode aumentar um poder que você normalmente não possua — como Raio — dando a você uso temporário do poder. Caso uma tentativa de Cura por Absorção falhe, você pode tentar de novo na próxima vez em que absorver energia.

Você pode adquirir o outro efeito de Absorção como um feito Poder Alternativo, mas não pode usar ambos ao mesmo tempo. Você também pode adquirir diferentes formas de Fortalecer como Poderes Alternativos, ou aplicar modificadores de Fortalecer à sua Absorção. Veja Fortalecer, na página 89, para mais detalhes.

FEITOS DE PODER

- **Conversão de Energia:** você pode converter energia absorvida em outro tipo de energia (som em luz, por exemplo). Isso permite que você absorva um tipo de energia e projete outro, se tiver um poder Raio (ou se o seu Fortalecer de Absorção conceder um poder Raio).
- **Dissipação Lenta:** este feito de poder reduz a taxa à qual a sua energia acumulada diminui (veja na página 110).

EXTRAS

- **Ambos os Tipos (+1):** você absorve dano físico e energético, não apenas um ou outro.
- **Armazenagem de Energia (+1):** você pode "armazenar" energia absorvida. Cada ataque dá a você energia igual ao bônus de dano que a sua Absorção bloqueia. Você pode ter até (graduação x 10) pontos de energia de uma só vez (energia em excesso é dissipada inofensivamente). Energia armazenada "vaza" inofensivamente a uma taxa de 1 ponto por rodada. Você pode reduzir esta taxa com o feito Dissipação Lenta. Você pode usar os seus pontos de energia armazenados como combustível para seus outros efeitos de Absorção (Fortalecer ou Cura), como quiser, a uma taxa de 1 ponto por graduação. O feito Progressão (veja na página 110) aumenta a sua capacidade de armazenagem em um múltiplo por aplicação (x11, x12 e assim por diante).
- **Ímã de Poder (+1):** você pode absorver energia de fontes apropriadas (como fogueiras, geradores, alto-falantes e assim por diante) a uma distância de (graduação do poder x 30 m), com uma rolagem de ataque à distância. É necessária uma ação padrão para absorver energia desta forma. Reduza a energia que a fonte gera na rodada em que você usar este efeito num valor igual às suas graduações neste poder, e ganhe energia igual à graduação da fonte ou às suas graduações no poder, o que for menor. Este extra permite que você use Absorção para contra-atacar poderes do tipo apropriado à distância, e absorver sua energia (veja **Contra-atacando poderes**, na página 70).

FALHAS

- **Limitado (-2):** a sua Absorção afeta apenas um tipo específico de energia, como frio, eletricidade, calor, radiação e assim por diante.

ADAPTAÇÃO

Efeito: alteração	**Ação:** completa
Alcance: pessoal	**Duração:** contínua
Custo: 6 pontos por graduação	

Você pode se adaptar a condições em mudança. Quando você encontra um ambiente hostil, adquire os poderes de que precisa para funcionar nesse ambiente, no valor de até (graduação x 5) pontos de poder. Nenhum poder adaptado pode ter uma graduação maior que a sua graduação em Adaptação. Assim, você pode adquirir características aquáticas quando está submerso em água, por exemplo, ou tornar-se mais denso em um mundo com gravidade maior. Imunidade (veja na página 93) é um poder comum de Adaptação. Você pode sugerir poderes de Adaptação, mas o mestre tem a palavra final. A sua Adaptação só funciona uma vez por rodada; não pode se adaptar a condições que mudem mais rápido do que isto. Você precisa de uma ação completa para se adaptar a um novo ambiente. Isto significa que você não pode se adaptar a ataques, porque o poder não reage com rapidez suficiente.

EXTRAS

- **Reação (+4):** você pode se adaptar a qualquer efeito danoso, incluindo ataques, uma vez por rodada, como uma reação. Normalmente, você adquire Imunidade ao efeito em questão. Assim, se você for atingido por um Raio de fogo, adapta-se, adquirindo Imunidade (fogo), por exemplo.

ALONGAMENTO

Efeito: alteração	**Ação:** movimento
Alcance: pessoal	**Duração:** sustentada
Custo: 1 ponto por graduação	

Você pode alongar seu corpo e membros. Isso permite que você aumente seu alcance, e mova-se pela distância do seu Alongamento como uma ação de movimento, esticando-se até um ponto e puxando o resto do seu corpo, ou estendendo seus membros para dar passos maiores. Você pode se alongar 1,5 m com 1 graduação; cada graduação adicional move o seu alcance um passo para cima na **Tabela de progressão universal** — ou seja, 3 m para 2 graduações, 7,5 m para 3 graduações, e assim por diante.

Você pode usar Alongamento para se esticar e aumentar seu alcance, o que permite que você faça ataques corpo-a-corpo a uma distância maior, como uma ação de movimento. Voltar à sua forma normal (como se fosse um elástico distendido que é solto) é uma ação livre. Os seus ataques têm um "incremento de alcance" igual a (graduação do poder x 3 m). Cada incremento além do primeiro causa uma penalidade de -2 nas suas rolagens de ataque e testes, já que é difícil coordenar seus membros a uma distância tão grande. Se você não puder perceber exatamente o seu alvo, aplique as regras para camuflagem (veja na página 161). O incremento de alcance é a distância entre o seu alvo e a sua cabeça. Assim, se você esticar seu pescoço, para que sua cabeça esteja dentro de um incremento do alvo, você não sofre nenhuma penalidade por alcance.

Você ganha um bônus em Defesa contra ataques contra os seus membros esticados, como se você fosse uma categoria de tamanho menor (veja **Tamanho**, na página 34). Assim, o membro esticado de um personagem Médio tem um bônus de +1 na Defesa (como se fosse Pequeno).

Alongamento lhe dá um bônus em testes de Arte da Fuga e testes de agarrar igual à sua graduação neste poder.

ANIMAR OBJETOS

Efeito: geral	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** sustentada
Custo: 3 pontos por graduação	

Você pode imbuir objetos com animação e o que parece ser vida própria, tornando-os construtos sob o seu controle (veja **Construtos**, na página 148). Crie o objeto como um construto, com (graduação x 15) pontos de poder totais, ou veja o **Capítulo 11** para alguns exemplos de construtos.

Construtos estão sujeitos aos limites de nível de poder da campanha. O objeto ganha movimento de acordo com sua forma: estátuas podem caminhar, tapetes podem arrastar-se, carros dirigem a si mesmos, etc.

FEITOS DE PODER

- **Progressão:** a cada vez que você aplicar este feito, mova o número total de objetos que você pode animar ao mesmo tempo um passo para cima na **Tabela de progressão universal** (2, 5, 10, etc.). Você ainda pode animar apenas um objeto por ação padrão.

EXTRAS

- **Horda (+1):** você pode animar o seu número máximo de objetos com uma ação padrão. Você deve ter o feito de poder Progressão para escolher este extra.
- **Tipo Adicional (+1/+2):** você pode animar coisas além de objetos sólidos. Escolha um tipo dentre gases (incluindo ar), imagens (figuras, incluindo desenhos, pinturas e fotografias), líquidos (incluindo água) e sombras. Por +2 de modificador, você pode animar todos esses outros tipos de objetos. Você ainda está limitado a animar coisas com um nível de poder igual ou menor que a sua graduação neste poder, e pontos de poder iguais à sua graduação x 15. Como alternativa, você pode substituir um tipo de objetos sólidos por +0 de modificador, transformando o seu poder em Animar Imagens ou Animar Sombras, por exemplo.

FALHAS

- **Limitado (-1):** você só pode animar um tipo de objeto, como cadáveres (criando zumbis), máquinas, pedras naturais e assim por diante.

ARMADILHA

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Reflexo

Você pode restringir um alvo com amarras de aço, cola, teia, energia e assim por diante (o que quer que seja adequado aos seus descritores). Faça uma rolagem de ataque à distância. Caso você tenha sucesso, o alvo faz uma jogada de salvamento de Reflexo. Em caso de falha, o alvo está enredado, sofrendo uma penalidade de -2 em rolagens de ataque e Defesa, e de -4 em Destreza. Se a Armadilha estiver ancorada a um objeto imóvel (como ao chão), o alvo não pode se mover do lugar. Caso contrário, pode se mover à metade da velocidade, mas não pode fazer movimento total.

Se o salvamento de Reflexo falhar por 5 ou mais, ou com um segundo ataque bem-sucedido de Armadilha, o alvo está aprisionado e indefeso. Cada Armadilha adicional "acumulada" sobre um alvo aprisionado aumenta a Resistência da Armadilha em +1, até o dobro de sua Resistência normal. Um personagem aprisionado ganha cobertura (veja **Cobertura**, na página 160). Personagens enredados não ganham este benefício.

Os alvos podem escapar de uma Armadilha usando Força ou um efeito que não exija liberdade de movimentos. A Armadilha faz salvamentos de Resistência como um objeto inanimado, com Resistência igual à sua graduação. Caso o personagem preso na Armadilha tenha um ataque com bônus de dano 5 ou mais pontos maior que a Resistência da Armadilha, pode quebrar a Armadilha automaticamente como uma ação padrão. Caso o personagem preso na Armadilha tenha um ataque com bônus de dano maior que a Resistência da Armadilha +10, pode quebrar a Armadilha automaticamente, como uma ação livre. Como alternativa, a vítima de uma Armadilha pode tentar um teste de Arte da Fuga para escapar como uma ação completa, com CD 20 + a graduação da Armadilha.

FEITOS DE PODER

- **Coleira:** você tem uma corrente, amarra, grilhão ou "guia" ligada à sua Armadilha, que permite que você puxe ou exerça sua força contra o alvo. Seu comprimento máximo é graduação x 30 m.
- **Poder Alternativo:** se você quiser usar a substância da sua Armadilha para criar objetos, adquira Criar Objeto como um Poder Alternativo.
- **Reversível:** você pode remover a sua Armadilha de um alvo à vontade, como uma ação livre.

EXTRAS

- **Bloqueio Sensorial (+1):** a Armadilha bloqueia um sentido específico do alvo. Pode cobrir seus olhos ou ouvidos, por exemplo. Isto não tem efeito sobre alvos que estejam apenas enredados. Cada sentido bloqueado adicional aumenta o modificador em +1. Por +4 de modificador, a Armadilha bloqueia todos os sentidos do alvo.
- **Engolfar (+0):** você aprisiona seus alvos agarrando-os. Isto inclui criaturas que engolem oponentes ou heróis capazes de engolfar seus alvos com uma capa animada. A sua Armadilha não tem alcance, e exige uma rolagem de ataque corpo-a-corpo. Contudo, o seu alvo fica aprisionado e indefeso em caso de uma falha no salvamento, em vez de enredado. Uma vez que você tenha engolfado o alvo, a Armadilha tem duração sustentada. Você sofre Retroalimentação (veja na página 115) de quaisquer ataques contra a Armadilha, já que você *é* a Armadilha! Se você for atordoado, quaisquer vítimas engolfadas são libertadas.
- **Regeneração (+1):** qualquer dano que não quebre a Armadilha desaparece no começo de cada uma das suas rodadas, tornando difícil desgastar a Armadilha.
- **Revide (+1):** a sua Armadilha reflete qualquer ataque interno que não consiga destruí-la, de volta para o personagem preso (que faz um salvamento contra o efeito normalmente).
- **Transparente (+1):** a Armadilha não pode ser quebrada por fora, apenas por dentro. Ataques contra o personagem preso não afetam a Armadilha de nenhuma forma, e ela não oferece cobertura ao alvo.

FALHAS

- **Enredar (-1):** a sua Armadilha não pode infligir mais que um resultado enredar, e não pode se "acumular" sobre o alvo.

ATORDOAR

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: toque	**Duração:** instantânea (D)
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Fortitude

Você pode atordoar um alvo. Faça uma rolagem de ataque corpo-a-corpo. Caso você seja bem-sucedido, o alvo deve fazer uma jogada de salvamento de Fortitude (CD 10 + graduação do poder). Em caso de falha o alvo está tonto. Um salvamento que falhe por 5 ou mais significa que o alvo está atordoado. Os alvos que falhem em seu salvamento de Fortitude por 10 ou mais ficam inconscientes, e recuperam-se normalmente. O alvo tem direito a um novo salvamento a cada rodada, para se recuperar de estar tonto ou atordoado, com um bônus de +1 por salvamento anterior.

FALHAS

- **Estontear (-1):** o seu poder não pode infligir um resultado maior que tonto.

BOLSÃO DIMENSIONAL

Efeito: movimento **Ação:** movimento/padrão

Alcance: toque **Duração:** instantânea (D)

Custo: 2 pontos por graduação **Salvamento:** Reflexo/Vontade

Você possui uma "dimensão de bolso", capaz de abrigar itens e criaturas. O seu Bolsão Dimensional tem capacidade de 50 kg com 1 graduação. Cada graduação adicional move essa capacidade um passo para cima na **Tabela de progressão universal** (100 kg com 2 graduações, 250 kg com 3 graduações, etc.). Se você tentar exceder a capacidade do bolsão, nada acontece. Tirar e colocar coisas no bolsão é uma ação de movimento.

Você pode prender oponentes em seu bolsão dimensional, se tiver capacidade para abrigá-los. Faça uma rolagem de ataque corpo-a-corpo. O alvo tem direito a um salvamento de Reflexo para evitar ser preso. Um alvo preso tem direito a um salvamento de Vontade a cada rodada para escapar do seu bolsão, com um bônus cumulativo de +1 para cada salvamento anterior, ou pode usar movimento dimensional para escapar.

CAMPO DE FORÇA

Efeito: defesa **Ação:** livre

Alcance: pessoal **Duração:** sustentada

Custo: 1 ponto por graduação

Você pode se cercar de um campo de força protetor. Um Campo de Força lhe dá um bônus em salvamentos de Resistência igual à sua graduação neste poder. Como é um poder sustentado, você pode melhorar seu Campo de Força usando esforço extra (veja na página 120).

FEITOS DE PODER

- **Seletivo:** você pode "ajustar" o seu Campo de Força para filtrar algumas coisas, enquanto permite que outras passem através dele.

EXTRAS

- **Impenetrável (+1):** caso um ataque tenha um bônus de dano menor que a sua graduação neste poder, não inflige dano *nenhum* contra você (você é automaticamente bem-sucedido no salvamento de Resistência). Dano Penetrante ignora este modificador.

FALHAS

- **Ablativo (–1):** o dano desgasta seu Campo de Força. A cada vez que ele é usado, perde 1 ponto de poder. Quando reduzido a 0 pontos de poder, é desativado. Isto é o mesmo que a falha Dissipação (veja na página 115). Você deve desativar seu Campo de Força para recuperá-lo.
- **Limitado (–1):** o seu Campo de Força se aplica apenas a uma categoria ampla de dano (físico ou energético). Caso se aplique a apenas uma categoria estreita de dano (armas cortantes, armas contundentes, eletricidade, fogo, magia, etc.) o modificador é de –3.

CAMUFLAGEM

Efeito: sensorial **Ação:** livre

Alcance: pessoal **Duração:** sustentada

Custo: 2 pontos por graduação

Usando este efeito, você ganha camuflagem total contra um sentido específico — normalmente visão ou audição. Cada graduação adicional dá a você camuflagem contra outro sentido; duas graduações dão camuflagem contra um tipo inteiro de sentido. Camuflagem contra sentidos visuais custa o dobro (2 graduações para visão normal, 4 graduações para todos os sentidos visuais). Você não pode ter camuflagem contra sentidos táteis. Para isso, veja Intangibilidade (página 93). Assim, com graduação 5, você pode ter camuflagem total contra todos os sentidos visuais (4 graduações) e audição normal (1 graduação), por exemplo. Com 10 graduações, você tem camuflagem total contra todos os tipos de sentidos, exceto tátil.

Enquanto estiver camuflado, você pode fazer ataques surpresa contra alvos que não saibam da sua presença (veja **Ataque surpresa**, na página 161). Os atacantes têm 50% de chance de erro contra você (uma rolagem de 11 ou mais no d20). Os atacantes capazes de percebê-lo com um sentido exato não sofrem penalidades.

Alguém pode sentir a presença de um personagem camuflado a curto alcance (9 m) com um sentido aguçado (veja Super-Sentidos, na página 103) e um teste de Notar contra CD 20 (por exemplo, usando audição para detectar um personagem camuflado contra visão). O observador tem um palpite de que "alguma coisa está ali", mas não pode perceber ou alvejar o que quer que esteja ali precisamente. Um personagem camuflado que esteja parado é mais difícil de ser detectado (CD 30); um objeto ou criatura completamente imóvel é mais difícil ainda (CD 40). É praticamente impossível (CD +20) localizar precisamente um personagem camuflado usando um sentido aguçado, e mesmo se o personagem que procura tiver sucesso no teste, o personagem ainda tem os benefícios da camuflagem total.

FEITOS DE PODER

- **Curto Alcance:** o "curto alcance" ao qual alguém pode sentir a sua presença com um sentido exato é de 1,5 m, em vez de 9 m.

FALHAS

- **Camaleão (–1):** você se "mescla" com o ambiente. A sua Camuflagem só funciona se você não se mover mais que 9 m por rodada.
- **Limitado (–1):** a sua Camuflagem funciona apenas sob certas condições, como névoa, sombras ou locais urbanos.
- **Parcial (–1):** o seu poder dá apenas camuflagem parcial (veja **Camuflagem**, na página 161).
- **Passivo (–1):** a sua Camuflagem dura apenas até que você faça um ataque, quando então pára de funcionar até que você a reative. Você pode fazer isso como uma ação livre, na rodada depois do seu ataque.

COMPREENDER

Efeito: sensorial **Ação:** reação

Alcance: pessoal **Duração:** contínua

Custo: 2 pontos por graduação

Você pode compreender diferentes tipos de comunicação. Cada graduação permite que você escolha uma das opções a seguir.

- **Idiomas:** você pode falar e entender o idioma de qualquer criatura inteligente. Por uma graduação adicional, qualquer um capaz de ouvi-lo pode lhe entender, independente do idioma. Este efeito não permite que você fale com criaturas que não possuem uma linguagem. Por uma graduação adicional você pode ler qualquer idioma.
- **Animais:** você pode falar com os animais (criaturas com Inteligência 1 ou 2) ou compreendê-los. Animais ariscos e astutos costumam ser desconfiados e esquivos, enquanto animais especialmente estúpidos fazem comentários irrelevantes. Por duas graduações, você pode falar com os animais e entendê-los.

- **Plantas:** você pode comunicar-se com as plantas (tanto plantas normais quanto criaturas-plantas) ou compreendê-las. A percepção de uma planta de seus arredores é limitada à área ao redor de si mesma. Por duas graduações, você pode falar com as plantas e entendê-las.
- **Máquinas:** você pode comunicar-se verbalmente com dispositivos eletrônicos. As máquinas tendem a ser frias e mecânicas, e podem não cooperar. De acordo com o mestre, você pode usar as perícias Computadores e Desarmar Dispositivo no lugar de Diplomacia e Blefar quando fala com máquinas. Por duas graduações, você pode falar com máquinas e entender suas respostas.
- **Objetos:** você pode se comunicar com objetos inanimados, dando a eles a capacidade de falar com você, ou simplesmente "lendo" as impressões deles. Isto exige duas graduações em Compreender. Os objetos "sabem" apenas sobre eventos que os afetem diretamente, ou que tenham ocorrido numa área muito próxima. O mestre pode aplicar as diretrizes para Poscognição (veja na página 103) a este efeito.

FALHAS

- **Tipo Amplo (-1):** você só pode compreender um tipo geral de alvos (apenas elfos, felinos, aves ou criaturas do mar, por exemplo).
- **Tipo Restrito (-2):** você só pode compreender um tipo específico de alvo (gatos, falcões ou golfinhos, por exemplo).

COMUNICAÇÃO

Efeito: sensorial	**Ação:** livre
Alcance: estendido	**Duração:** sustentada
Custo: 1 ponto por graduação	

Você pode se comunicar à distância, usando um meio além da sua voz. Escolha um tipo de sentido como o meio da sua comunicação (ultra-sônico, rádio ou comunicação mental, por exemplo). Você também pode usar um tipo especial de sentido (neutrinos, gravitons, magia e assim por diante), perceptível apenas com a forma apropriada de detecção (veja na página 103).

O alcance básico para Comunicação é de 3 m com graduação 1. Cada graduação adicional aumenta o alcance, como mostrado na tabela **Alcance estendido**. O alcance pode ser estendido ainda mais com o feito de poder Dimensional (veja na página 108). A comunicação é instantânea com qualquer alvo dentro do seu alcance.

O destinatário deve ter um meio de perceber a sua transmissão (um receptor de algum tipo; um valor de 1 ou mais em todas as habilidades mentais é suficiente para receber comunicação mental). Você pode receber Comunicação do mesmo meio que a sua própria. Os receptores podem escolher ignorar a sua Comunicação, se quiserem. Comunicação depende de idioma; você e o alvo devem ter um idioma em comum (veja Compreender para se comunicar sem barreiras de idioma). A sua Comunicação é de um ponto ao outro (enviada para um único receptor dentro do seu alcance).

Outros com um sentido aguçado capaz de detectar o seu meio de Comunicação podem "escutar" as suas transmissões com um teste de Notar (CD 15 + a sua graduação neste poder). O "penetra" deve estar dentro do alcance sensorial normal em relação a você ou ao receptor. As suas transmissões podem ser bloqueadas ou sofrer "interferência" através de poderes como Obscurecer ou Pasmar que afetem o seu meio de Comunicação.

FEITOS DE PODER

- **Seletivo:** se você tem o extra Área, pode escolher qual ou quais receptores dentro do alcance recebem a sua Comunicação, excluindo todos os outros. Isto permite que você vá de um único receptor (ponto a ponto) a todos os receptores dentro do alcance (omnidirecional).
- **Sutil:** a sua Comunicação não pode ser "escutada" sem autorização (está criptografada ou protegida de outra forma). Se você aplicar o feito duas vezes, a sua Comunicação não pode nem mesmo ser *detectada*.

EXTRAS

- **Área (+1):** você pode transmitir omnidirecionalmente para todos os receptores dentro do seu alcance de Comunicação.

CONFUSÃO

Efeito: mental	**Ação:** padrão
Alcance: percepção	**Duração:** instantânea (D)
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Vontade

O alvo deste poder fica confuso, incapaz de determinar suas ações independentemente. Se o salvamento de Vontade do alvo falhar, role na tabela a seguir no começo do turno do alvo a cada rodada para determinar o que ele faz durante a rodada.

D20	Comportamento
1-2	Atacar o usuário do efeito de Confusão.
3-5	Agir normalmente.
6-10	Não fazer nada exceto balbuciar incoerências.
11-14	Fugir à máxima velocidade possível.
15-20	Atacar a criatura mais próxima.

Um personagem confuso incapaz de realizar a ação indicada não faz nada exceto balbuciar incoerências. Os atacantes não têm nenhuma vantagem especial quando atacam um personagem confuso. Um personagem confuso que seja atacado irá atacar seus agressores no seu próximo turno, desde que ainda esteja confuso.

CONTROLE AMBIENTAL

Efeito: geral	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** sustentada
Custo: 1 a 2 pontos por grad.	**Salvamento:** varia por condição

Você pode mudar as condições ambientais em uma área – alterando a temperatura, criando luz, fazendo chover e assim por diante (veja **O ambiente**, na página 167). Para obscurecer os sentidos (por meio de escuridão, bruma, etc.) use Obscurecer (veja na página 98). Cada um dos seguintes é um poder separado de Controle Ambiental. Se você tiver um deles, pode adquirir os outros como feitos de Poder Alternativo (veja na página 108), mas então só poderá usar e manter um de cada vez. Para usar e manter múltiplos efeitos de Controle Ambiental simultaneamente, adicione seus custos para o custo total por graduação de Controle Ambiental.

- **Calor:** você pode aumentar a temperatura na área. Por 1 ponto por graduação, você pode criar calor intenso; por 2 pontos, calor extremo.
- **Distração:** você pode criar condições que causem distração, como chuva, granizo, tempestade de poeira e assim por diante. Por 1 ponto por graduação, a distração tem CD 5. Por 2 pontos por graduação, a CD é 10. Veja Concentração, na página 44, para mais detalhes.
- **Frio:** você pode reduzir a temperatura na área. Por 1 ponto por graduação, você pode criar frio intenso; por 2 pontos, frio extremo.
- **Luz:** você pode aumentar o nível de luz na área, contra-atacando Camuflagem de escuridão, mas não outras formas de Camuflagem. Por 1 ponto por graduação, você pode criar luz suficiente para reduzir camuflagem total a camuflagem parcial, e camuflagem parcial para nenhuma. Por 2 pontos por graduação, você pode criar luz tão brilhante quanto um dia ensolarado, eliminando toda a camuflagem fornecida por escuridão. Você pode contra-atacar efeitos de Obscurecer com o descritor escuridão (veja **Contra-atacando poderes**, na página 70).
- **Obstruir movimento:** você pode obstruir movimento pela área com ventos fortes, superfícies congeladas ou efeitos similares. Por 1 ponto por graduação, você diminui a velocidade de movimento pela área à metade. Por 2 pontos por graduação, você a reduz para um quarto.

O seu Controle Ambiental tem um raio de 1,5 m com 1 graduação. Cada graduação adicional move o raio máximo um passo para cima na **Tabela de progressão universal** (com um raio de 3.000 km com 20 graduações, suficiente para alterar o ambiente de um continente inteiro!).

CONTROLE CINÉTICO

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Resistência

Você pode gerar e projetar energia cinética. Você pode lançar um Raio de força (veja na página 99) com dano igual à sua graduação neste poder.

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Deflexão (projéteis lentos e rápidos), Paralisia, Telecinesia e Velocidade.

CONTROLE CLIMÁTICO

Efeito: geral	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** sustentada
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Fortitude

Você pode alterar o clima. Escolha um dos seguintes efeitos de Controle Ambiental (veja ao lado): calor, distração (precipitação), frio ou obstruir movimento (superfícies congeladas ou escorregadias). Você pode adquirir os outros como Poderes Alternativos.

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Armadilha (gelo), Controle do Ar, Fadiga (umidade), Obscurecer (visual, névoa), Pasmar (auditivo e visual, trovão e relâmpago) e Raio (relâmpago).

CONTROLE DE (ELEMENTO)

Efeito: geral	**Ação:** padrão
Alcance: percepção	**Duração:** sustentada
Custo: 2 pontos por graduação	

Você tem a habilidade de moldar e controlar um elemento específico – água, ar, fogo ou terra –, como um uso de Telecinesia (veja na página 105), com graduação igual à sua graduação neste poder. Escolha um elemento da lista abaixo; você pode adquirir os outros como Poderes Alternativos.

ELEMENTOS

- **Água:** você pode controlar uma massa de água (doce ou salgada, mas não outros líquidos), como um uso de Telecinesia (veja na página 105).
- **Ar:** você pode controlar o movimento das massas de ar. Você pode criar ventos poderosos, movendo ou derrubando alvos (veja Derrubar, na página 86), como um uso de Telecinesia (veja na página 105).

- **Fogo:** você pode controlar o movimento e dispersão de chamas, com um bônus de dano igual ou menor que a sua graduação neste poder.
- **Terra:** você pode controlar e mover uma massa de solo, pedra ou minerais como um uso de Telecinesia (veja na página 105).

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Armadilha, Atordoar, Criar Objeto, Obscurecer, Raio e Sufocamento, todos usando o(s) seu(s) elemento(s) escolhido(s).

CONTROLE DE ANIMAIS

Efeito: mental	**Ação:** padrão
Alcance: percepção	**Duração:** sustentada (D)
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Vontade

Você pode controlar mentalmente animais (criaturas com Inteligência 1 ou 2). Veja **Animais**, na página 229. Faça um teste de poder contra o resultado do salvamento de Vontade do animal. Se você tiver sucesso, controla as ações do animal. Se falhar, não há efeito algum. Você pode tentar de novo, mas o animal recebe um bônus cumulativo de +1 em seus salvamentos para cada tentativa sucessiva durante o mesmo encontro.

Dar uma ordem a um animal que você controla é uma ação de movimento, e exige que você fale ou gesticule. Você só pode dar ordens simples, que um animal possa entender, como "vá até ali", "pare" ou "ataque".

Os animais têm direito a um novo salvamento de Vontade a cada intervalo na **Tabela de progressão universal**, com um bônus cumulativo de +1 por salvamento. Os animais com ordens de realizar uma ação contra sua natureza têm direito a um novo salvamento de Vontade imediatamente, com um bônus de +1 a +4, dependendo do tipo de ordem. Um sucesso quebra o seu controle. Ordens obviamente autodestrutivas são ignoradas.

FEITOS DE PODER

- **Elo Mental:** você pode dar ordens a animais controlados telepaticamente, a qualquer distância (sem necessidade de falar).

EXTRAS

- **Elo Sensorial (+1):** você pode perceber tudo que um de seus animais controlados percebe. Os seus próprios sentidos ficam inativos enquanto você estiver usando o seu elo sensorial.

FALHAS

- **Limitado (-1):** você só pode controlar tipos específicos de animais, como aves, animais marinhos ou répteis.

CONTROLE DE ENERGIA CÓSMICA

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Resistência

Você usa poder cósmico primordial. Você pode lançar um Raio de energia cósmica (veja na página 99) com dano igual à sua graduação neste poder.

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Animação, Armadilha, Criar Objeto, Cura, Desintegração, Fortalecer, Pasmar e Teleporte. Cada efeito é um feito de poder separado. Outros Poderes Alternativos são possíveis, com a permissão do mestre.

CONTROLE DE ESCURIDÃO

Efeito: sensorial	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** sustentada
Custo: 2 pontos por graduação	

Você pode cobrir uma área de escuridão, criando camuflagem visual total em um raio de 1,5 m com 1 graduação. Cada graduação adicional move o

raio um passo para cima na **Tabela de progressão universal** (3 m com 2 graduações, 7,5 m com 3 graduações, e assim por diante).

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Animar Sombras, Armadilha (correntes de sombra), Criar Objeto (construtos de sombras), Drenar Constituição (dreno de energia vital), Fadiga (dreno de energia), Golpe (arma de sombra), Pasmar (visual), PES (visual e auditiva, Meio: escuridão ou sombras –1), Raio e Teleporte (Meio: escuridão ou sombras –1).

CONTROLE DE FOGO INFERNAL

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Resistência

Você pode gerar e projetar uma energia mística que se parece com uma chama, embora não seja realmente fogo. Escolha a cor e estilo do seu fogo infernal quando adquirir este poder. Exemplos típicos incluem chamas negras, vermelhas ou verdes. Mudando o descritor, você também pode transformar este poder em "Fogo Sagrado" ou "Fogo Místico", por exemplo.

Você pode lançar um Raio de fogo infernal (veja na página 99) com dano igual à sua graduação neste poder.

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Capangas (demônios), Criar Objeto (formas de fogo infernal), Controle Emocional (desespero, medo ou ódio), Golpe (armas de fogo infernal) e Rajada Mental.

CONTROLE DE FRICÇÃO

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: percepção	**Duração:** instantânea
Custo: 3 pontos por graduação	**Salvamento:** Reflexo

Você pode afetar a fricção de uma área com (graduação x 1,5 m) de raio. Você pode aumentar a fricção, fazendo com que qualquer um que toque no chão fique grudado, como um uso de Armadilha (veja na página 75, mas você só pode enredar os alvos). Você também pode diminuir a fricção, fazendo com que todos na área escorreguem, como um uso de Derrubar (veja na página 86). Escolha um efeito quando você adquirir este poder. Você pode adquirir o outro uso como um Poder Alternativo.

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Controle Ambiental (obstruir movimento), Nulificar (máquinas, fazendo com que suas partes móveis fiquem grudadas), Nulificar (Armadilha, fazendo com que as amarras escorreguem), Pasmar (visual, Percepção, fazendo com que as pálpebras do alvo fiquem grudadas uma na outra) e Raio (calor de fricção, Concentração, Percepção, Limitado a alvos em movimento –1).

CONTROLE DE FRIO

Efeito: geral	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** sustentada
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Fortitude

Você pode criar uma área de frio extremo, com um raio de 1,5 m com 1 graduação. Cada graduação adicional move a área um passo para cima na **Tabela de progressão universal**. Veja **O ambiente**, na página 167, para os efeitos de frio extremo.

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Armadilha (amarras de gelo), Controle Ambiental (distração, obstruir movimento), Criar Objeto (formas de gelo), Drenar Resistência (À Distância, Limitado a objetos, congelando-os, –1), Obscurecer (visual, neve cegante) e Raio (frio ou gelo).

CONTROLE DE LUZ

Efeito: geral	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** sustentada
Custo: 2 pontos por graduação	

Você pode gerar luz tão brilhante quando a luz do dia, como um uso de Controle Ambiental (veja na página 78).

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Criar Objeto (formas de "luz sólida"), Cura ("luz da vida"), Golpe (arma de luz), Ilusão (visual), Obscurecer (visual, luz cegante), Pasmar (visual) e Raio.

CONTROLE DE PLANTAS

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Reflexo

Você pode controlar o crescimento e movimento de plantas. Você pode fazer com que as plantas em uma área com (graduação x 1,5 m) de raio enredem oponentes, como um uso de Armadilha (veja na página 75).

FEITOS DE PODER

- **Fotossíntese:** a sua pele é tingida de verde, com clorofila, o que permite que você faça fotossíntese, criando comida a partir de água e luz do sol. Você tem os benefícios de Imunidade (fome).
- **Poderes Alternativos:** Atordoar (reações alérgicas através de pólen), Criar Objeto (a partir de plantas e madeira), Fadiga e Nausear (controlar a flora intestinal).

CONTROLE DE PLASMA

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Resistência

Você pode gerar e projetar Raios de plasma altamente energético.

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Desintegração e Pasmar (visual).

CONTROLE DE PODER

Efeito: mental	**Ação:** padrão
Alcance: percepção	**Duração:** sustentada (D)
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Vontade

Você pode exercer influência sobre os poderes de outros, controlando como e quando eles operam, e sobrepujando o controle da vítima. O alvo tem direito a um salvamento de Vontade para resistir.

Você pode fazer com que os poderes do alvo façam qualquer coisa que fazem normalmente, embora você não controle o corpo do alvo. Por exemplo, você poderia ativar os raios ópticos de um alvo, mas não pode direcionar seu olhar. De acordo com o mestre, esforço extra da sua parte pode conceder ao alvo um feito de poder temporário ou poder alternativo temporário, forçando os poderes além de seus limites normais. Veja **Esforço extra**, na página 120, para mais informações.

CONTROLE DE RADIAÇÃO

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Resistência

Você pode gerar e projetar Raios radioativos. Note que isto em geral significa "radiação de quadrinhos", visível na forma de energia brilhante, com efeitos similares a calor intenso. Radiação mais realista é Sutil (invisível, exceto para detetores de radiação) e tem efeitos similares a Drenar Constituição. Controle de Radiação pode contra-atacar outros efeitos de radiação.

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Drenar Constituição (À Distância +1, Doença +2, doença radioativa), Nulificar (poderes baseados em mutação), Pasmar (visual) e Transformação (mutações).

CONTROLE DE SORTE

Efeito: geral	**Ação:** reação
Alcance: percepção	**Duração:** instantânea
Custo: 3 pontos por graduação	

Você pode usar seus pontos heróicos para afetar outras pessoas de diversas formas (veja **Pontos heróicos**, na página 121). A cada graduação, escolha uma das capacidades a seguir.

- Você pode gastar um ponto heróico em nome de outro personagem, com os benefícios normais.
- Você pode gastar um dos seus pontos heróicos para negar um uso de intervenção do mestre (veja na página 124). Isto também elimina a desvantagem da intervenção, assim nenhum ponto heróico é dado.
- Você pode gastar um ponto heróico para forçar outra pessoa a refazer uma rolagem de d20 e assumir o *pior* dentre os dois resultados. O alvo pode gastar um ponto heróico para evitar ter de refazer a rolagem.

Modificadores – como Área – que permitam que você afete múltiplos alvos de uma só vez exigem que você gaste um ponto heróico para afetar todos os alvos na área. Você precisa do extra Ataque Seletivo para escolher quais alvos são afetados. Caso contrário, o seu poder afeta todos na área.

CONTROLE DE VIBRAÇÃO

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Resistência

Você pode gerar e projetar Raios de energia vibratória.

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Atordoar, Drenar Resistência (À Distância, Limitado a objetos cristalinos ou quebradiços), Golpe (arma vibratória), Nausear (vertigem) e Obscurecer (sentido sísmico).

CONTROLE ELÉTRICO

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	

Você pode gerar e projetar eletricidade. Você pode lançar um Raio elétrico (veja na página 99) com dano igual à sua graduação neste poder.

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Animar Objetos (Limitado a dispositivos elétricos –1), Atordoar, Confusão, Elo Eletrônico, Golpe (Aura, elétrico), Pasmar (auditivo ou visual) e Teleporte (meio: cabos de energia –1).

CONTROLE EMOCIONAL

Efeito: mental	**Ação:** padrão
Alcance: percepção	**Duração:** sustentada (D)
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Vontade

Você pode instigar emoções no seu alvo, que faz um salvamento de Vontade para resistir. Você escolhe o objeto da emoção, e decide o que o alvo ama, odeia, teme e assim por diante. Você pode produzir os efeitos emocionais descritos a seguir.

- **Amor:** a postura do alvo torna-se amistosa. Se o salvamento falhar por 5 ou mais, o alvo torna-se prestativo. Se o salvamento falhar por 10 ou mais, o alvo torna-se fanático. Amor contra-ataca desespero, medo e ódio, e é contra-atacado por eles.
- **Calma:** o alvo adota uma postura indiferente, e não sente nenhuma emoção forte. Calma pode contra-atacar qualquer dos outros efeitos emocionais, e eles também podem contra-atacar calma (veja **Contra-atacando poderes**, na página 70).
- **Desespero:** o alvo fica abalado, sofrendo uma penalidade de –2 em rolagens de ataque, defesa e testes. Se o salvamento falhar por 10 ou mais o alvo fica tomado por uma sensação de desesperança, indefeso e incapaz de quaisquer ações.
- **Esperança:** o alvo não sente medo ou desespero. Esperança contra-ataca estas emoções e efeitos similares, e é contra-atacada por elas.
- **Medo:** o alvo fica abalado, sofrendo uma penalidade de –2 em rolagens de ataque, defesa e testes. Se o salvamento falhar por 5 ou mais o alvo fica amedrontado, e foge da fonte do medo (especificada pelo usuário) tão rápido quanto possível. Se o salvamento falhar por 10 ou mais o alvo fica em pânico, largando quaisquer itens que esteja segurando e fugindo cegamente da fonte do medo. Um alvo em pânico incapaz de fugir se encolhe e fica sem agir.
- **Ódio:** o alvo imediatamente torna-se inamistoso. Se o salvamento falhar por 5 ou mais, a postura do alvo torna-se hostil. Ódio contra-ataca, e é contra-atacado por, amor.

FEITOS DE PODER

- **Vácuo Mental:** os alvos não se lembram do tempo sob o seu Controle Emocional; a memória deles sobre esse tempo fica em branco.

FALHAS

- **Dependente de Sentidos (–1):** o seu Controle Emocional funciona através dos sentidos do alvo. Exemplos incluem contato visual, música (auditivo) ou feromônios (olfativo). Veja a falha Dependente de Sentidos, na página 114, para mais detalhes.
- **Limitado (–1):** você só pode causar um dos efeitos emocionais listados, não qualquer um deles.

CONTROLE ESPACIAL

Efeito: movimento **Ação:** movimento

Alcance: pessoal **Duração:** instantânea

Custo: 2 pontos por graduação

Você pode distorcer o espaço, incluindo distâncias e topografia. Dobrando o espaço, você pode saltar através de distâncias instantaneamente, como se possuísse Teleporte (veja na página 105) com sua graduação neste poder.

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Alongamento (distorcendo as suas próprias proporções espaciais), Deflexão (distorcendo o espaço para que os ataques errem), Duplicação (Real –1, coexistindo em múltiplos lugares ao mesmo tempo), Raio (onda de choque espacial, Área, Explosão, ou Indireto), Super-Movimento (dimensional), Teleporte (Ataque +0, ou Portal +2) e Velocidade (encurtando distâncias).

CONTROLE GRAVITACIONAL

Efeito: geral **Ação:** padrão

Alcance: à distância **Duração:** sustentada

Custo: 2 pontos por graduação

Você pode controlar a gravidade em um raio de (graduação no poder x 1,5 m) dentro do seu alcance. Isso funciona como Telecinesia (veja na página 105) com a sua graduação neste poder, exceto pelo fato de que você só pode mover objetos em duas direções: em direção à Terra (gravidade aumentada) ou para longe da Terra (gravidade diminuída).

Alvos de gravidade aumentada adicionam a carga pesada do seu poder à sua carga. Se isto exceder a capacidade máxima de carga do alvo, ele cai ao chão, e não pode se mover sem um teste de Força (CD 10 + graduação em Controle Gravitacional). Um teste bem-sucedido permite que o personagem faça uma ação padrão ou de movimento (mas não ambas). O movimento normal é restrito a arrastar-se 1,5 m por ação de movimento.

Alvos de gravidade diminuída têm seu peso reduzido num valor até a carga pesada do seu poder. Se isto resultar em peso negativo, o alvo "cai" para cima, para longe da Terra, como se arremessado por alguém com Força igual a (graduação em Controle Gravitacional x 5).

Exemplo: *Gravitar (com Controle Gravitacional 14) aumenta a força da gravidade sobre Maximus Átomo. O jovem herói tem 9 m de altura, devido a seu poder Crescimento, com Força 32 e uma Força efetiva de 42 para capacidade de carga (+10 por dois aumentos de tamanho). O poder de Gravitar tem uma Força efetiva de (14 x 5), ou 70. Isso impõe 200 toneladas (a carga pesada de Força 70) sobre Maximus. Sua carga máxima atual, de 10 toneladas, é menor, por isso Maximus cai ao chão e só pode agir fazendo um teste de Força contra CD 24 (10 + a graduação de Gravitar no poder, 14). Com seu bônus de Força de +11, ele precisa rolar 13 ou mais para poder fazer uma ação padrão ou de movimento (não ambas), e só pode se mover arrastando-se 1,5 m por rodada.*

A seguir, o Mestre da Gravidade usa seu poder contra o "Tio" Jack Lobo, aliado de Max, reduzindo o efeito da gravidade sobre ele. Jack pesa cerca de 100 kg, por isso voa para cima como se fosse arremessado por alguém com Força 70. Vai até o limite da área de Controle Gravitacional de Gravitar (21 m, ou 14 x 1,5 m) e fica parado lá. Gravitar pára de manter o efeito, e Jack despenca, sofrendo +7 de dano de queda (+1 para cada 3 m), a menos que alguém da Família Átomo consiga pegá-lo.

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Raio e Telecinesia.

CONTROLE MAGNÉTICO

Efeito: geral **Ação:** padrão

Alcance: percepção **Duração:** sustentada

Custo: 2 pontos por graduação

Você pode mover objetos de metal ferroso – como ferro e aço – como um uso de Telecinesia (veja na página 105) com sua graduação neste poder.

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Nulificar eletrônicos (pulso eletromagnético), Obscurecer rádio (estática) e Raio.

CONTROLE MENTAL

Efeito: mental **Ação:** padrão

Alcance: percepção **Duração:** concentração (D)

Custo: 2 pontos por graduação **Salvamento:** Vontade

Você pode controlar a mente de outro personagem e, assim, suas ações. Faça um teste de poder contra o resultado da jogada de salvamento de Vontade do alvo. Se você tiver sucesso, controla as ações do alvo enquanto concentrar-se. Se falhar, não há efeito algum. Você pode tentar de novo, mas o alvo recebe um bônus cumulativo de +1 em seus salvamentos para cada tentativa sucessiva durante o mesmo encontro.

Dar uma ordem é uma ação de movimento, separada da ação padrão necessária para estabelecer controle. Se o alvo não puder entendê-lo, você só pode dar ordens simples (como "vá até ali" ou "pare").

Os alvos de Controle Mental têm direito a uma nova jogada de salvamento de Vontade a cada intervalo na **Tabela de progressão universal**, a partir de um minuto, com um bônus cumulativo de +1 por salvamento. Alvos ordenados a realizar uma ação contra sua natureza têm direito a um novo salvamento de Vontade imediatamente, com um bônus de +1 a +4, dependendo do tipo de ordem. Um sucesso quebra o seu controle. Ordens obviamente auto-destrutivas são ignoradas, mas não quebram o controle.

A consciência do alvo é suprimida enquanto ele está controlado, o que significa que ele não pode dizer ou fazer nada sem uma orientação, e não tem memória de ser controlado.

FEITOS DE PODER

- **Elo Mental:** você pode dar ordens aos seus alvos telepaticamente a qualquer distância (sem necessidade de falar).

EXTRAS

- **Consciência (+1):** o alvo permanece consciente e alerta, mas completamente obediente às suas ordens. Isto significa que o alvo pode

ser ordenado a usar seu próprio conhecimento. Os alvos se lembram de ter sido controlados, a menos que o poder seja Sutil, quando então não têm explicação para seu comportamento incomum, ou simplesmente não têm memória dele (sua escolha, quando você quebra o controle).

- **Elo Sensorial (+1):** você pode perceber tudo que um dos seus alvos controlados percebe. Os seus próprios sentidos ficam inativos enquanto você está usando seu elo sensorial.

FALHAS

- **Dependente de Sentidos (-1):** o seu Controle Mental funciona através dos sentidos do alvo. Exemplos incluem contato visual, música hipnótica (auditivo), feromônios (olfativo), etc. Veja a falha Dependente de Sentidos, na página 114, para mais detalhes.
- **Uma Ordem (-1):** você pode dar aos alvos apenas uma ordem, como "não se mova" ou "realize seus desejos reprimidos". Esta ordem é escolhida quando você adquire o poder, e não pode ser mudada.

CONTROLE SÔNICO

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Reflexo

Você pode gerar um som ensurdecedor, em um raio igual a (graduação x 1,5 m), que age como um efeito de Pasmar auditivo (veja na página 98).

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Atordoar, Drenar Resistência (À Distância +1, Limitado a objetos cristalinos ou quebradiços -1), Ilusão (auditiva), Nausear (vertigem), Obscurecer (auditivo) e Raio.

CONTROLE TEMPORAL

Efeito: movimento	**Ação:** movimento
Alcance: à distância	**Duração:** sustentada
Custo: 7 pontos por graduação	

Você pode controlar o fluxo do tempo. Você tem todos os benefícios de Super-Velocidade (veja na página 104), e pode compartilhá-los com um outro personagem em seu alcance.

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Paralisia (À Distância, Lentidão), Super-Sentidos (poscognição, precognição) e todos listados para Super-Velocidade.

CONTROLE VITAL

Efeito: geral	**Ação:** padrão
Alcance: percepção	**Duração:** instantânea (D)
Custo: 4 pontos por graduação	**Salvamento:** Fortitude

Você pode exercer controle sobre os processos vitais e, talvez, sobre matéria orgânica. Você pode impedir funções biológicas de outra criatura na sua linha de visão, como um uso do poder Nausear (veja na página 97).

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Atordoar, Cura, Drenar, Fadiga, Fortalecer, Sufocar e Transformação, todos com alcance de percepção.

CORROSÃO

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: toque	**Duração:** instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Fortitude/Resistência

O seu toque enfraquece a matéria. O alvo faz um salvamento de Fortitude, ou perde Resistência igual à sua graduação neste poder. Objetos (e outros alvos sem um valor de Constituição) falham automaticamente neste salvamento. A Resistência pode ser reduzida até -5 (-10 para objetos). O alvo então faz um salvamento de Resistência (com o valor reduzido) contra um dano igual à sua graduação neste poder. O dano é infligido quer o alvo perca Resistência ou não. Alvos vivos recuperam Resistência perdida à taxa de 1 ponto por rodada. Objetos devem ser consertados.

EXTRAS

- **Alcance:** uma versão à distância de Corrosão é o poder Desintegração (veja na página 86).

CRESCIMENTO

Efeito: alteração	**Ação:** livre
Alcance: pessoal	**Duração:** sustentada
Custo: 3 pontos por graduação	

Você pode aumentar seu tamanho, e assim sua força e durabilidade. Cada graduação em Crescimento aumenta sua Força em 2 pontos, e sua Constituição em 1 ponto. A Força adicional não melhora suas perícias Escalar ou Nadar (já que sua massa também aumenta).

Cada quatro graduações em Crescimento aumentam sua categoria de tamanho em um. Assim, uma criatura Média se torna Grande com 4 graduações, Enorme com 8 graduações e assim por diante. Você ganha todos os benefícios e penalidades da sua nova categoria de tamanho. Veja **Tamanho**, na página 34, para mais informações. A sua velocidade básica aumenta em 1,5 m para cada categoria de tamanho que você aumentar.

FEITOS DE PODER

- **Golpe em Crescimento:** você pode adicionar o impulso do aumento de tamanho aos seus ataques em corpo-a-corpo, literalmente crescendo sob a mandíbula de um oponente, por exemplo. Isto lhe dá um bônus de +1 no dano por categoria de tamanho que você aumenta até atingir o tamanho do seu oponente, e só funciona com oponentes maiores que você. Assim, crescer de Médio para Incrível como parte de um ataque causa +5 de dano, por exemplo.
- **Poder Alternativo:** Encolhimento.

CRIAR OBJETO

Efeito: geral	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** sustentada
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Reflexo (veja abaixo)

Você pode formar objetos sólidos a partir do nada. Podem ser energia solidificada, matéria transmutada, gelo, pedra ou qualquer outra coisa, de acordo com o descritor. Você pode criar formas geométricas simples ou objetos comuns (como um cubo, uma esfera, um martelo, uma lente, etc.). Os seus objetos não podem ter partes móveis mais complexas que uma dobradiça. Podem ser sólidos ou ocos, opacos ou transparentes, de acordo com a sua escolha quando você usa o poder.

Você pode criar um objeto com até 1,5 m de lado por graduação neste poder, com Resistência máxima igual à sua graduação. Objetos criados podem ser quebrados como objetos comuns (veja em **Danificando objetos**, na página 166). Você pode consertar todo o dano a um objeto criado à vontade, com uma ação padrão.

Um objeto criado pode fornecer cobertura ou camuflagem (se for opaco), da mesma forma que um objeto comum. Os ataques que acertem o objeto que dá cobertura causam dano a ele, normalmente. Efeitos indiretos (veja na página 109) podem ignorar a cobertura de um objeto criado.

Você pode prender um alvo dentro de um objeto oco grande o bastante (uma jaula ou bolha, por exemplo). O alvo tem direito a uma jogada de salvamento de Reflexo para evitar ser preso. Um personagem preso pode quebrar o objeto para se libertar normalmente. Limitar a mobilidade do alvo além de prendê-lo exige Armadilha (veja na página 75), que você pode adquirir como um feito de Poder Alternativo de Criar Objeto.

Deixar um objeto criado cair sobre um alvo é tratado como um Ataque de Área (veja na página 159) igual ao tamanho do objeto. O objeto causa dano igual à sua Resistência, e os alvos têm direito a uma jogada de salvamento de Reflexo. Um salvamento bem-sucedido resulta em nenhum dano.

FEITOS DE PODER

- **Amarrar:** os seus objetos criados podem se mover junto com você à sua velocidade normal, mantendo uma posição relativa à sua.
- **Estacionário:** os seus objetos criados podem pender imóveis no ar. Eles resistem a serem movidos com um bônus de Força igual à sua graduação neste poder. Você precisa do feito de poder Amarrar ou do extra Móvel para mover os seus objetos criados estacionários.
- **Inato:** os seus objetos criados não podem ser nulificados.
- **Preciso:** você pode criar objetos mais precisos e detalhados.
- **Progressão:** a cada vez que você aplicar este feito de poder, o tamanho dos seus objetos por graduação aumenta um passo na **Tabela de progressão universal** (3 m de lado por graduação, depois 7,5 m, etc.). Outros atributos baseados em graduação não mudam.
- **Sutil:** o feito Sutil torna os objetos criados imperceptíveis como tais (eles parecem objetos reais) ou totalmente imperceptíveis (como objetos compostos de força invisível).

EXTRAS

- **Duração:** Criar Objeto com o modificador Contínuo cria objetos que permanecem até que sejam destruídos, nulificados, ou até que você escolha dissipá-los.
- **Móvel:** você pode mover os seus objetos criados como se possuísse Telecinesia (veja na página 105) com a graduação deste poder.

CURA

Efeito: alteração	**Ação:** completa
Alcance: toque	**Duração:** instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	

Você pode curar ferimentos com um toque. Com uma ação completa, você poder fazer qualquer um dos efeitos a seguir.

- Conceder a um personagem um teste de recuperação imediato para a pior condição de dano do alvo, com um bônus igual à sua graduação em Cura. Se o teste falhar, você deve esperar o tempo normal de recuperação para a condição, ou usar esforço extra para tentar de novo. Caso tenha sucesso, você pode usar Cura de novo normalmente.
- Dar um bônus em jogadas de salvamento igual à sua graduação em Cura contra efeitos com descritores de doença ou veneno. O bônus se aplica ao próximo salvamento do alvo contra o efeito.
- Estabilizar um personagem moribundo com um teste de Cura (CD 10).

Você pode usar Cura em si mesmo, mas não pode se curar das condições atordoado ou inconsciente, ou estabilizar-se, a não ser que possa usar o poder como uma ação livre. Você pode usar Cura para curar sua própria condição desabilitado, mas fazer isso é uma ação desgastante. Se o seu teste de recuperação tiver sucesso, você não sofre nenhum efeito negativo. Contudo, caso contrário, a sua condição piora para moribundo. Se você puder usar Cura como uma ação livre, o poder pode curá-lo de quaisquer condições, e não é considerado desgastante.

FEITOS DE PODER

- **Duradouro:** você pode curar dano Incurável (veja Incurável, na página 109).
- **Recuperação de Membros:** quando cura uma condição desabilitado, você pode fazer com que órgãos e membros perdidos regenerem.

EXTRAS

- **Energizante (+1):** você pode conceder um teste de recuperação imediato para as condições fatigado e exausto, assim como para condições de dano. Contudo, você automaticamente sofre as condições de fadiga do alvo, e não pode usar Cura para eliminar suas próprias condições de fadiga (embora ainda possa usar pontos heróicos para se recuperar delas). Se o teste de recuperação do alvo falhar, você deve esperar o tempo normal de recuperação ou usar esforço extra e tentar de novo.
- **Ressurreição (+1):** você pode restaurar a vida aos mortos! Faça um teste de Constituição (CD 20) para o alvo, com um bônus igual à sua graduação neste poder. Caso tenha sucesso, a condição do paciente torna-se desabilitado e inconsciente. Caso o teste falhe, você não pode tentar de novo. O alvo deve estar morto há uma quantidade de minutos inferior à sua graduação neste poder. Se você aplicar o feito Progressão, mova essa quantidade de tempo um passo para cima na **Tabela de progressão universal** (para graduação no poder x 5 minutos, graduação no poder x 20 minutos, graduação no poder x 1 hora e assim por diante).
- **Total (+1):** você pode curar múltiplas condições de dano ao mesmo tempo. Para cada 5 pontos pelos quais o teste de recuperação exceder a CD, a próxima pior condição de dano do alvo também é curada.

FALHAS

- **Empática (–1):** quando você cura alguém de uma condição, adquire a condição, e deve se recuperar dela normalmente. Você pode usar o poder Regeneração para curar condições que adquire desta forma. Você pode ter o modificador Ressurreição, mas se usá-lo, morre!

DEFLEXÃO

Efeito: defesa	**Ação:** padrão
Alcance: toque	**Duração:** instantânea
Custo: 1 a 3 pontos por graduação	

Você pode bloquear ataques à distância assim como ataques em corpo-a-corpo. Isto é como um bloqueio normal em corpo-a-corpo (veja **Bloquear**, na página 156) usando a sua graduação em Deflexão no lugar de seu bônus de ataque normal. Você pode tentar defletir qualquer número de ataques em uma rodada, mas cada tentativa depois da primeira impõe uma pena-

lidade cumulativa de -2 no teste de bloqueio. Uma vez que você falhe em uma rolagem de bloqueio, não pode mais defletir até sua próxima rodada.

Os tipos de ataques que você pode defletir determinam o custo do poder. Por 1 ponto por graduação, você deve escolher entre projéteis lentos (armas arremessadas, flechas), projéteis rápidos (como balas), ataques de energia ou ataques mentais (exigem uma rolagem de Deflexão contra a CD do salvamento de Vontade do ataque). Por 2 pontos por graduação, você pode defletir todos os ataques à distância e, por 3, pode defletir todos os ataques à distância e mentais. Deflexão não funciona contra ataques de área.

EXTRAS

- **À Distância (+1):** você pode defletir ataques feitos contra qualquer alvo dentro do alcance (graduação do poder x 30 m). Você sofre uma penalidade de -2 no seu teste de bloqueio por incremento de alcance (graduação x 3 m) entre você e o alvo.
- **Ação (+1):** você pode reduzir a ação necessária para bloquear. Se você puder defletir como uma ação livre e usar uma ação padrão para bloquear, não sofre penalidade alguma por bloquear múltiplos ataques. Se você puder usar Deflexão como uma reação, não recebe penalidade por bloquear qualquer número de ataques como uma ação livre.
- **Automático (+1):** você pode defletir ataques surpresa, mas ainda deve ser capaz de usar a ação normal necessária para a Deflexão.
- **Redirecionar (+1):** você pode redirecionar ataques bloqueados para qualquer alvo dentro do alcance normal do ataque, como Reflexão, abaixo. Você deve ter o extra Reflexão para adquirir Redirecionar.
- **Reflexão (+1):** você pode refletir ataques bloqueados de volta para o atacante como uma ação livre. Faça uma rolagem de ataque normal para acertar com o ataque refletido.

DENSIDADE

Efeito: alteração	**Ação:** livre
Alcance: pessoal	**Duração:** sustentada
Custo: 3 pontos por graduação	

Você pode aumentar a sua massa, e assim a sua Força e durabilidade. Cada graduação em Densidade ativada aumenta a sua Força em 2 pontos. Cada duas graduações lhe dão uma graduação em Proteção com o extra Impenetrável. Cada três graduações dão uma graduação em Imóvel (veja na página 93) e Super-Força (veja na página 101), e movem a sua massa um passo para cima na **Tabela de progressão universal**. A sua Força adicional não melhora as suas perícias Escalar ou Nadar, ou a distância que você pode saltar (já que a sua massa também aumenta). De fato, você automaticamente falha em testes de Nadar enquanto Densidade estiver ativa com 3 ou mais graduações, porque não pode flutuar.

FEITOS DE PODER

- **Poder Alternativo:** para aumentar *ou* diminuir sua densidade, escolha Intangibilidade (veja na página 93) como um Poder Alternativo.

DERRUBAR

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** instantânea
Custo: 1 ponto por graduação	**Salvamento:** veja abaixo

Você pode fazer um ataque de derrubar (veja **Derrubar**, na página 157) ao alcance normal, sem modificador algum por categoria de tamanho. O alvo faz um teste de Força ou Destreza, o que for maior, contra o resultado do seu teste de poder. Caso você vença, o alvo cai ao chão. O alvo não tem a oportunidade de derrubar você.

EXTRAS

- **Recuo (+1):** se você derrubar o alvo com sucesso, também joga-o para trás, com um "bônus de dano" efetivo igual à sua graduação em Derrubar. Veja **Recuo**, na página 165.

DESINTEGRAÇÃO

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** instantânea
Custo: 4 pontos por graduação	**Salvamento:** Fortitude/Resistência

Você pode projetar um ataque que enfraquece e destrói a estrutura de objetos. Faça uma rolagem de ataque à distância para acertar seu alvo. Caso você tenha sucesso, o alvo faz um salvamento de Fortitude, ou perde Resistência igual à sua graduação neste poder. Objetos (e outros alvos sem um valor de Constituição) falham automaticamente neste salvamento. A Resistência pode ser reduzida até -5 (-10 para objetos). O alvo então faz um salvamento de Resistência (com o valor reduzido) contra um dano igual à sua graduação neste poder. Se o salvamento falhar por 20 ou mais, o alvo é atomizado, deixando nada para trás. Alvos vivos recuperam Resistência perdida à taxa de 1 ponto por rodada. Objetos devem ser consertados.

FEITOS DE PODER

- **Reversível:** você pode restaurar, instantânea e completamente, um alvo que desintegrou, como uma ação livre.

DISPOSITIVO

Efeito: geral	**Ação:** reação
Alcance: pessoal	**Duração:** permanente (Inato)
Custo: 3 a 4 pontos por graduação	

Você tem um dispositivo — um item que lhe dá certas características. Pode ser algum aparelho supertecnológico, um artefato mágico, um focalizador de poder cósmico... Cada graduação lhe dá 5 pontos de poder para comprar as características do dispositivo. Desde que você tenha o dispositivo, tem acesso às suas características. Você não pode usar pontos de um Dispositivo para comprar outro Dispositivo. Embora o Dispositivo em si seja permanente e inato, seus poderes podem ou não ser, dependendo de sua duração.

O custo de um Dispositivo depende da facilidade com que você pode perdê-lo. Por 4 pontos por graduação, é difícil perder o dispositivo. Só pode ser tomado de você enquanto você estiver indefeso (veja na página 171). Por 3 pontos por graduação, é fácil perdê-lo, e ele pode ser tomado de você com um desarme bem-sucedido (veja **Desarmar**, na página 157). Um item que não pode ser tirado de você de forma alguma não é um Dispositivo. Por exemplo, um braço biônico pode conceder Super-Força, mas como não pode ser tomado, não conta como um Dispositivo.

Com a permissão do mestre, você pode dividir pontos de poder deste poder em diversos dispositivos, desde que todos possam ser tirados de você da mesma maneira. É mais difícil tomar todos os seus dispositivos, mas mais fácil tirar seus benefícios um a um.

Quando você adquire um Dispositivo, escolha se esforço extra se aplica a você ou ao dispositivo. Caso se aplique a você, siga as regras normais para esforço extra. Caso se aplique ao dispositivo, então o uso de esforço extra para melhorar as características do dispositivo desgasta sua estrutura.

Um dispositivo "fatigado" sofre uma penalidade de -1 em suas graduações, enquanto um dispositivo "exausto" sofre uma penalidade de -3. Os modificadores duram até que o dispositivo seja consertado (uma tarefa de conserto Complexa ou Avançada, respectivamente, veja Ofício, na página 52). Um dispositivo levado além da exaustão pára de funcionar.

Veja o **Capítulo 7** para mais detalhes sobre o funcionamento de dispositivos, como os personagens podem adquiri-los e vários exemplos.

FEITOS DE PODER

- **Restrito:** apenas certas pessoas podem usar o seu Dispositivo. Ele pode funcionar apenas com membros de uma linhagem específica, pessoas com Força extraordinária (20+), apenas com mulheres... Para todas as outras pessoas, o Dispositivo não tem quaisquer poderes. Se você aplicar este feito duas vezes, apenas você, e mais ninguém, pode usar o dispositivo. Ele pode ser tomado, mas não usado contra você.

DRENAR (CARACTERÍSTICA)

Efeito: característica	**Ação:** padrão
Alcance: toque	**Duração:** instantânea
Custo: 1 a 5 pontos por grad.	**Salvamento:** Fortitude

Você pode reduzir temporariamente uma das características de um alvo: uma habilidade, perícia, feito ou poder, escolhida quando você adquire este poder. Você deve tocar o alvo, fazendo uma rolagem de ataque corpo-a-corpo normal, e o alvo faz um salvamento de Fortitude. Se o salvamento falhar, cada graduação em Drenar remove 1 ponto de poder da característica afetada. Os pontos perdidos retornam à taxa de 1 por rodada, exceto em objetos inanimados, que devem ser consertados. Esta taxa pode ser reduzida com o feito de poder Dissipação Lenta (veja na página 108). O custo por graduação de Drenar determina as características afetadas.

- **1 ponto:** Drenar afeta uma única característica (como valor de Força ou salvamento de Vontade), escolhida quando o poder é adquirido.
- **2 pontos:** Drenar afeta qualquer característica, uma de cada vez.
- **3 pontos:** Drenar afeta todas as características de um único tipo (valores de habilidades, perícias, feitos, um tipo de efeito de poder, ou todos os poderes com um descritor específico) ao mesmo tempo.
- **4 pontos:** Drenar reduz todos os poderes ao mesmo tempo.
- **5 pontos:** Drenar reduz todas as características ao mesmo tempo.

DUPLICAÇÃO

Efeito: alteração	**Ação:** padrão
Alcance: pessoal	**Duração:** sustentada
Custo: 2 pontos por graduação	

Você pode criar uma duplicata de si mesmo. A sua duplicata é um capanga (veja na página 61) com as mesmas capacidades que você, exceto por este poder e quaisquer pontos heróicos. Você pode gastar seus próprios pontos heróicos para as ações da sua duplicata.

Você deve ter este poder com uma graduação igual ao seu total de pontos de poder dividido por 15 (arredondado para cima), para que sua duplicata possua todas as suas habilidades. Se tiver uma graduação menor, crie sua duplicata como uma versão diminuída de você, com um nível de poder igual à sua graduação neste poder e pontos de poder iguais a (nível de poder x 15). Assim, um herói com nível de poder 11 com Duplicação 8 cria uma duplicata com nível de poder 8, com (8 x 15) 120 pontos de poder, e características com graduações proporcionalmente menores.

A sua duplicata pensa e age da mesma forma que você, e é automaticamente prestativa em relação a você. O mestre deve, em geral, permitir que o jogador do herói determine as ações da duplicata. A sua duplicata desaparece se o seu poder for contra-atacado por qualquer razão. Você também pode fazer sua duplicata desaparecer à vontade, desativando seu poder.

FEITOS DE PODER

- **Cura por Absorção:** você pode fazer um teste de recuperação imediato, "reabsorvendo" uma duplicata que não tenha sofrido dano.
- **Elo Mental:** você tem um elo mental com as suas duplicatas, permitindo que você se comunique com elas através de qualquer distância, e saiba o que quer que elas saibam.
- **Progressão:** quando você aplica este feito, o seu número de duplicatas sobe um passo para cima na **Tabela de progressão universal** (2, 5, 10, etc.) Você pode criar apenas uma duplicata por ação padrão.
- **Sacrifício:** quando você é atingido por um efeito que exige uma jogada de salvamento, pode gastar um ponto heróico para transferir os efeitos para uma de suas duplicatas. Em essência, o atacante atingiu uma duplicata, e não o "você real". A duplicata deve estar dentro do alcance do efeito, e ser um alvo viável.

EXTRAS

- **Heróico (+1):** as suas duplicatas não são consideradas capangas.
- **Horda (+1):** você pode invocar até o seu número máximo de duplicatas com uma ação padrão. Você deve ter o feito de poder Progressão para escolher este extra.
- **Sobrevivência (+1):** se você morrer enquanto estiver duplicado, uma de suas duplicatas torna-se o "você real", e ganha Duplicação com sua graduação de poder original. Você deve ter Duplicação com uma graduação igual ao seu nível de poder para escolher este extra.

FALHAS

- **Inconsciente (-1):** você fica inconsciente e indefeso enquanto uma ou mais de suas duplicatas existirem.
- **Real (-1):** todas as suas duplicatas são o "você real" – talvez vindas de diferentes linhas de tempo. Você sofre o pior dano entre as duplicatas quando desativa este poder. Se qualquer uma das suas duplicatas morrer, você também morre! Você não pode ter o extra Sobrevivência.
- **Retroalimentação (-1):** se uma das suas duplicatas sofre dano, você sofre uma dolorosa retrocarga psíquica. Faça um salvamento de Vontade contra um dano igual ao dano que a sua duplicata sofreu, usando o bônus de salvamento de Resistência da sua duplicata.

ELO ELETRÔNICO

Efeito: sensorial	**Ação:** livre
Alcance: estendido	**Duração:** sustentada
Custo: 1 ponto por graduação	

Você pode se ligar com computadores à distância. Escolha um tipo de sentido, como com o poder Comunicação (veja na página 77). Elo Eletrônico é, em geral, um efeito de sentido mental ou de rádio. O seu poder tem um alcance de 3 m com 1 graduação. Graduações adicionais aumentam o seu alcance na tabela **Alcance estendido**. Para se ligar com um computador não-familiar, você deve ser capaz de percebê-lo exatamente, ou deve procurá-lo (veja **Estender buscas**, na página 54). Você pode usar a perícia Computadores em um computador enquanto estiver ligado com ele.

FEITOS DE PODER

- **Controle de Máquinas:** além de dispositivos digitais, você pode controlar e operar máquinas mentalmente. Você pode operar qualquer máquina no seu alcance, como se estivesse operando-a fisicamente, ou se tivesse seu controle remoto. Você faz uso normal de suas várias perícias para operar máquinas, caso necessário.

ENCOLHIMENTO

Efeito: alteração	**Ação:** livre
Alcance: pessoal	**Duração:** sustentada
Custo: 1 ponto por graduação	

Você pode reduzir seu tamanho. Cada graduação em Encolhimento reduz a sua Força em 1 (até um mínimo de Força 1). Além disso, cada quatro graduações reduzem a sua categoria de tamanho em um. Assim, uma criatura Média torna-se Pequena com 4 graduações, Mínima com 8 graduações e assim por diante. Você ganha todos os benefícios e penalidades da sua nova categoria de tamanho. Veja **Tamanho**, na página 34, para mais informações. A sua velocidade básica diminui em 1,5 m para cada categoria de tamanho que você diminuir, até um mínimo de 1,5 m.

FEITOS DE PODER

- **Poder Alternativo:** Crescimento.
- **Tamanho Atômico:** se você tem Encolhimento 20, pode encolher abaixo de tamanho Minúsculo, para a escala atômica, o que permite que você passe através de objetos sólidos, através de seus átomos. Você é imune a ataques em escala maior, embora o mestre decida o efeito de qualquer perigo específico enquanto você está em tamanho atômico.
- **Golpe em Crescimento:** você pode adicionar o impulso do aumento de tamanho aos seus ataques em corpo-a-corpo. Isto lhe dá um bônus de +1 no dano por categoria de tamanho que você aumenta até atingir o tamanho do seu oponente, e só funciona com oponentes maiores que você. Assim, crescer de Minúsculo para Médio como parte de um ataque causa +5 de dano, por exemplo.
- **Microverso:** se você tem Encolhimento 20, pode encolher abaixo de tamanho Minúsculo, até o ponto em que você cruza barreiras dimensionais e entra num "microverso" (que pode ou não *realmente* existir em nível subatômico). Entrar ou sair do microverso é uma ação de movimento. No microverso, você perde seu poder Encolhimento, mas ganha Crescimento igual à sua graduação em Encolhimento (e, quando cresce acima de tamanho Incrível, deixa o microverso e retorna ao universo normal, onde seus poderes voltam ao normal).

EXTRAS

- **Força Normal (+1):** você não sofre redução em Força, capacidade de carga ou velocidade de movimento quando encolhe.

ESCAVAÇÃO

Efeito: movimento	**Ação:** movimento
Alcance: pessoal	**Duração:** sustentada
Custo: 1 ponto por graduação	

Você pode mover-se escavando pelo chão. Você se move a uma velocidade de 1 km/h com graduação 1. Cada graduação adicional move a sua velocidade um passo para cima na **Tabela de progressão universal**, até uma velocidade de 4.000 km por *rodada* com graduação 20, permitindo que você atravesse a Terra! (Desde que possa sobreviver às condições perto do núcleo). Você escava através de solo e areia à sua velocidade normal. Escavar por argila e terra socada diminui a sua velocidade em uma graduação. Escavar através de pedra sólida reduz sua velocidade em duas graduações. O túnel que você deixa para trás pode ser permanente, ou pode desabar atrás de você (você escolhe quando começa a escavar cada túnel novo).

ESCUDO

Efeito: defesa	**Ação:** livre
Alcance: pessoal	**Duração:** sustentada
Custo: 1 ponto por graduação	

Você possui um escudo capaz de defletir ataques. Você ganha um bônus de esquiva em sua Defesa igual à sua graduação em Escudo. Você perde esse bônus sempre que perder seu bônus de esquiva normal ou estiver incapaz de realizar uma ação livre. O bônus de esquiva do seu Escudo está sujeito aos limites de nível de poder normais.

Note que o seu Escudo não é necessariamente um Dispositivo (veja na página 86), embora possa ser. Também pode ser um efeito que você pode criar do nada, como um campo de força em formato de disco.

ESCUDO MENTAL

Efeito: defesa/mental	**Ação:** livre
Alcance: pessoal	**Duração:** sustentada
Custo: 1 ponto por graduação	

Este poder o protege de efeitos mentais. Você é automaticamente bem-sucedido em salvamentos de Vontade contra efeitos mentais com um modificador de CD menor que a sua graduação em Escudo Mental, e recebe um bônus de +1 por graduação em salvamentos de Vontade contra efeitos mentais. Este bônus está sujeito aos limites normais de nível de poder em bônus de jogadas de salvamento.

ESCUDO SENSORIAL

Efeito: defesa	**Ação:** reação
Alcance: pessoal	**Duração:** permanente
Custo: 1 a 2 pontos por graduação	

Um dos seus sentidos (escolhido quando você adquire este poder) é protegido contra sobrecarga. Você é automaticamente bem-sucedido em salvamentos contra ataques sensoriais (veja **Sensorial**, na página 68) com uma graduação menor que a sua graduação em Escudo Sensorial, e recebe um bônus de +2 por graduação em salvamentos contra ataques sensoriais. Por 2 pontos por graduação, todos os seus sentidos são protegidos.

FADIGA

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: toque	**Duração:** instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Fortitude

Você pode causar fadiga em um alvo. Faça uma rolagem de ataque corpo-a-corpo. O alvo faz um salvamento de Fortitude (CD 10 + graduação do poder). Uma falha no salvamento significa que o alvo está fatigado. Se o salvamento falhar por 5 ou mais, o alvo fica exausto. Se o salvamento falhar por 10 ou mais, o alvo fica inconsciente. Alvos imunes a fadiga não

são afetados. Personagens já fatigados que sofram outro resultado de fadiga ficam exaustos, enquanto que personagens exaustos ficam inconscientes. O alvo se recupera normalmente (veja **Fadiga**, na página 167).

FEITOS DE PODER

- **Reversível:** você pode remover condições de fadiga causadas pelo seu poder à vontade, como uma ação livre.

FORMA (ALTERNATIVA)

Efeito: alteração **Ação:** livre

Alcance: pessoal **Duração:** varia

Custo: 5 pontos por graduação

Você pode existir em uma forma além da mera carne e ossos. Você precisa de uma ação livre para transformar-se na sua Forma Alternativa ou voltar à sua forma normal, e só pode fazer isso uma vez por rodada.

Você tem 5 pontos de poder por graduação em Forma Alternativa para aplicar em poderes relacionados à sua forma. Uma vez que você escolha as características da sua Forma Alternativa elas não mudam. Nenhum poder de Forma Alternativa pode ter uma graduação maior que a sua graduação em Forma Alternativa, e todos os poderes não-instantâneos devem ter a mesma duração, que determina a duração da sua Forma Alternativa.

- **Bidimensional:** você pode achatar o seu corpo, tornando-se quase infinitamente delgado. Aplique seus pontos em Camuflagem (visual, Limitado a um lado –1), Golpe (Penetrante), Intangibilidade 1 (para passar por espaços estreitos) e Super-Movimento (deslizar).
- **De enxame:** o seu "corpo" é na verdade milhares de outras criaturas minúsculas — insetos, vermes, até mesmo pequenos robôs. Aplique seus pontos em Golpe, Imunidade, Intangibilidade 2, Raio, Super-Movimento (deslizar, escalar paredes) e Vôo.
- **De partículas:** o seu corpo é composto de uma substância granular ou em forma de partículas, como areia, pó, sal e assim por diante. Aplique seus pontos em Alongamento, Golpe, Imunidade, Intangibilidade 1, Raio e Super-Movimento (deslizar).
- **De sombra:** você se transforma em uma sombra viva. Aplique seus pontos em Camuflagem (visual, Limitado a áreas com sombra –1), Fadiga (toque gelado), Imunidade, Intangibilidade 4 e Super-Movimento (deslizar, escalar paredes).
- **Energética:** você é feito de energia, como fogo ou eletricidade. Aplique seus pontos em Golpe (Aura), Imunidade, Intangibilidade 3, Raio, Teleporte (Médio –1) e Vôo.
- **Fantasma:** você é incorpóreo e invisível, e em geral não é afetado pelo mundo físico. Aplique seus pontos em Camuflagem, Imunidade, Intangibilidade 4 e Vôo.
- **Gasosa:** você é uma nuvem de névoa ou vapor. Aplique seus pontos em Camuflagem, Imunidade, Intangibilidade 2, Sufocar e Vôo.
- **Líquida:** você é feito de líquido (como água). Aplique seus pontos em Alongamento, Camuflagem (Limitado a submerso –1), Imunidade, Intangibilidade 1, Natação, Raio e Sufocar.
- **Sólida:** você é feito de uma substância dura, como pedra ou metal. Aplique seus pontos em Densidade, Imunidade e Proteção.

Exemplo: *Natasha está jogando com a Nereida, que tem o poder de transformar-se em água. Ela tem Forma Alternativa 6. Natasha designa os 30 pontos de poder da Forma Alternativa da Nereida para Camuflagem 4 (visual, Limitado a submerso –1, 4 pontos), Intangibilidade 1 (5 pontos), Imunidade 9 (suporte vital, Sustentado +0, 9 pontos), Natação 3 (3 pontos) e Sufocar 4 (8 pontos). Ela põe os pontos restantes no feito Adaptação ao Ambiente (submarino), com a permissão do mestre. Como todos os seus poderes não-instantâneos são sustentados sua Forma Alternativa também tem duração sustentada.*

FEITOS DE PODER

- **Poder Alternativo:** já que você pode apenas existir em uma forma alternativa por vez, pode escolher qualquer outra forma alternativa com um custo igual ou menor como um feito Poder Alternativo (mudando de uma forma para outra como uma ação livre uma vez por rodada).

FORMA ASTRAL

Efeito: sensorial **Ação:** padrão

Alcance: estendido **Duração:** sustentada

Custo: 5 pontos por graduação

Você pode separar a sua forma astral — sua mente, espírito ou força vital — do seu corpo físico. O seu corpo entra em coma enquanto a sua forma astral está livre para mover-se sozinha. A sua forma astral é invisível e incorpórea, imune a efeitos físicos e capaz de passar livremente por objetos materiais.

Você pode se mover para longe de seu corpo uma distância baseada na sua graduação neste poder, na tabela **Alcance estendido**, podendo ir a qualquer lugar dentro do alcance instantaneamente, como uma ação de movimento. Outros podem ter uma idéia geral da presença de sua forma astral com um teste de Notar (CD 10 + graduação), a menos que você tenha o feito de poder Sutil (veja na página 110). Personagens com percepção mental (veja na página 110) podem perceber a sua forma astral automaticamente (como se você fosse visível), a menos que ela seja Sutil. A sua forma astral tem os seus sentidos visuais, auditivos e olfativos normais.

Enquanto em forma astral, você pode ficar visível à vontade, e falar mentalmente com outras pessoas. Este é um efeito mental, e só afeta criaturas com todas as habilidades mentais. Você pode aplicar o feito Seletivo (veja na página 110) para tornar sua forma astral visível apenas para algumas pessoas. Efeitos mentais e sensoriais funcionam em sua forma astral, e você pode usá-los sobre o mundo físico enquanto nessa forma.

Enquanto a sua forma astral está longe, você não percebe o seu corpo físico, embora saiba imediatamente se o seu corpo sofrer qualquer dano. Você pode voltar para o seu corpo instantaneamente, como uma ação livre.

FEITOS DE PODER

- **Dimensional:** a sua forma astral pode viajar para outras dimensões — uma outra dimensão com uma aplicação deste feito; um grupo de dimensões relacionadas com duas, e qualquer dimensão com três.

FORTALECER (CARACTERÍSTICA)

Efeito: característica **Ação:** padrão

Alcance: toque **Duração:** instantânea

Custo: 1 a 5 pontos por graduação

Você pode melhorar uma ou mais características temporariamente. Você pode usar o poder em si mesmo ou em outros personagens.

Gaste uma ação padrão para usar Fortalecer. Cada graduação melhora a característica-alvo em 1 ponto de poder. Estes pontos temporários desaparecem a uma taxa de 1 por rodada, até sumirem (esta taxa pode ser reduzida com o uso do feito de poder Dissipação Lenta, na página 108).

Você pode fortalecer a característica de novo antes que os pontos de poder temporários tenham desaparecido, mas fortalecimentos não são cumulativos. Assim, combinar Fortalecer 3 e Fortalecer 8 resulta em um aumento total de 8 pontos de poder, não 11, e aplicar Fortalecer 10 a uma característica depois que 5 pontos de poder tenham desaparecido aumenta os pontos de poder temporários de volta para 10, não 15. O custo por graduação determina os efeitos de Fortalecer.

- **1 ponto:** Fortalecer aumenta uma única característica (como Força, o poder Raio, etc.), escolhida quando o poder é adquirido. Caso o alvo não possua a característica-alvo, pode ganhá-la temporariamente, com permissão do mestre. Para aumentar uma lista de características específicas, uma de cada vez, adquira diferentes poderes Fortalecer, como Poderes Alternativos.
- **2 pontos:** Fortalecer aumenta qualquer característica adequada aos seus descritores, uma de cada vez. Caso o alvo não possua a característica-alvo, pode ganhá-la temporariamente, com permissão do mestre.
- **3 pontos:** Fortalecer aumenta todas as características de um único tipo (valores de habilidades, perícias, feitos, um tipo de efeito de poder, ou todos os poderes com um descritor específico) ao mesmo tempo. O alvo deve possuir as características-alvo.
- **4 pontos:** Fortalecer aumenta todos os poderes de uma só vez.
- **5 pontos:** Fortalecer aumenta todas as características de uma só vez.

Você não pode Fortalecer poderes permanentes. Características fortalecidas devem permanecer dentro dos limites de nível de poder da campanha, embora o mestre possa retirar essa limitação.

FALHAS

- **Apenas em Outros (–1):** você não pode Fortalecer a si mesmo.
- **Pessoal (–1):** você só pode Fortalecer a si mesmo.

FUSÃO

Efeito: alteração	**Ação:** completa
Alcance: pessoal	**Duração:** contínua
Custo: 1 ponto por graduação	

Uma Fusão é quando duas (ou mais) criaturas se juntam para formar uma única entidade mais poderosa. Juntar-se para criar a fusão exige uma ação completa, mas separar-se é uma ação livre.

A forma combinada tem este poder, e os dois componentes da fusão são construídos com (graduação no poder x 15) pontos de poder, e sujeitos aos limites de poder da campanha. A forma combinada e os componentes têm características separadas, embora a forma combinada muitas vezes compartilhe o melhor das características dos componentes. Os componentes não podem ter mais pontos que metade do total do personagem combinado. Assim, um personagem combinado não pode ter uma graduação em Fusão maior que o seu total de pontos de poder dividido por 30.

FEITOS DE PODER

- **Progressão:** uma fusão normalmente tem dois componentes. Cada aplicação deste feito move o número máximo de componentes um passo para cima na **Tabela de progressão universal**.

Exemplo: *o Time Trindade são três pessoas que podem se fundir para formar Triplicata. O jogador constrói Triplicata com nível de poder 10, e cada um dos membros do Time Trindade como personagens de nível de poder 5 (75 pontos). Triplicata adquire Fusão com graduação 5, mais um feito Progressão para ter três componentes, pagando 6 pontos no total. Isto torna Triplicata um personagem de 144 pontos (depois de pagar por Fusão).*

O Pentáculo é composto de cinco vilões, cada um com poderes elementais, capazes de se juntar em uma única forma. A forma combinada é um personagem de 225 pontos, enquanto que os indivíduos têm nível de poder 7 (105 pontos). Isto dá uma graduação básica de 7, mais um feito Progressão para cinco componentes, para um total de 8 pontos, tornando o total combinado um personagem de 217 pontos (depois de pagar por Fusão).

GIRO

Efeito: defesa	**Ação:** livre
Alcance: pessoal	**Duração:** sustentada
Custo: 2 pontos por graduação	

Você pode girar ao redor do seu eixo vertical a uma velocidade tremenda, sem ficar desorientado. Enquanto você está girando, ganha um bônus em salvamentos de Resistência contra ataques físicos, e um bônus para evitar ataques de agarrar e Armadilhas, igual à sua graduação neste poder.

FEITOS DE PODER

- **Visão Radial:** enquanto você está girando, ganha a habilidade de enxergar em todas as direções, como o poder Super-Sentidos (radial).

GOLPE

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: toque	**Duração:** instantânea
Custo: 1 ponto por graduação	**Salvamento:** Resistência

Sua graduação neste poder substitui seu modificador de Força para determinar seu dano em corpo-a-corpo. Isso significa que não há razão para comprar Golpe numa graduação menor que seu bônus de Força sem o feito de poder Pujante (veja abaixo). Seu dano máximo é limitado pelo nível de poder da campanha.

FEITOS DE PODER

- **Arremessado:** você pode "arremessar" o seu ataque de Golpe, com um incremento de alcance de (graduação em Arremessado x 3 m) e um alcance máximo de cinco incrementos. Cada aplicação deste feito aumenta o seu alcance de arremesso. Isto pode representar uma arma de arremesso, ou a habilidade de "arremessar" armas naturais, como espinhos. Se você tiver um Golpe Pujante Arremessado, pode adicionar seu bônus de Força ao dano, mas não mais que a graduação de Golpe (assim, só pode adicionar um bônus de Força de +2 com 2 graduações em Golpe Pujante Arremessado). Uma vez que você tenha arremessado seu ataque de Golpe, não pode usá-lo de novo até recuperá-lo. Isto pode envolver apanhar uma arma arremessada ou regenerar uma arma natural. As circunstâncias exatas são decisão do mestre, mas normalmente deve ser algo que você possa fazer automaticamente no final do combate. Para um "ataque de arremesso" que você possa usar todas as rodadas, quer seja por munição ilimitada, quer seja por uma arma que volta automaticamente para você, adquira o poder Raio (veja na página 99).
- **Pujante:** você pode adicionar o seu bônus de Força à sua graduação em Golpe para determinar seu dano em corpo-a-corpo quando usa o seu Golpe. O dano total ainda é limitado pelo nível de poder da

campanha. Quaisquer extras aplicados ao seu dano de Golpe também devem ser aplicados ao seu dano de Força (aumentando o custo da sua Força) para que seu bônus de Força se acumule. Assim, por exemplo, se você quiser que seu Golpe seja Penetrante (+1 de modificador), você também deve pagar o custo de modificador de +1 para sua Força, para que possa adicioná-la ao seu Golpe Penetrante.

EXTRAS

- **À Distância:** este poder não pode ter um alcance maior que toque (exceto usando o feito de poder Arremessado). Um "Golpe à distância" é na verdade o poder Raio (veja na página 99).

HABILIDADE AUMENTADA

Efeito: característica	**Ação:** reação
Alcance: pessoal	**Duração:** contínua
Custo: 1 ponto por graduação	

Cada graduação neste poder aumenta um de seus valores de habilidade em +1. Uma Habilidade Aumentada pode ser nulificada, diferente de um valor de habilidade normal, mas você também pode aplicar esforço extra a ela (veja **Esforço extra**, na página 120). O mestre aprova qualquer uso de esforço extra em conjunto com as suas Habilidades Aumentadas. Uma Habilidade Aumentada também pode ter descritores aplicados a ela, diferenciando-a de um valor de habilidade normal. Você pode misturar valores de habilidades normais e aumentadas livremente.

ILUSÃO

Efeito: sensorial	**Ação:** padrão
Alcance: percepção	**Duração:** concentração
Custo: 1 a 4 pontos por grad.	**Salvamento:** Vontade

Você pode criar impressões sensoriais falsas. Isto varia desde imagens a sons fantasmas, cheiros inexistentes ou até mesmo imagens mentais ou de radar. Por 1 ponto por graduação, você pode criar uma ilusão que afeta apenas um tipo de sentido. Por 2 pontos por graduação, você pode afetar dois tipos de sentidos. Por 3 pontos por graduação, você pode afetar três tipos de sentidos. Por 4 pontos por graduação, você pode afetar todos os tipos de sentidos. Sentidos visuais contam como dois tipos de sentidos. A sua ilusão ocupa uma área de 1,5 m de raio.

Ilusões não têm substância, e não podem ter nenhum efeito sobre o mundo real. Ilusões não podem fornecer iluminação, nutrição, calor ou efeitos do gênero (embora possam fornecer a sensação dessas coisas). Assim, uma parede ilusória apenas impede que as pessoas passem por uma área enquanto elas acreditarem que a parede é real, e uma ponte ilusória é revelada como falsa assim que alguém tenta caminhar por sobre ela e cai!

Personagens que encontram uma ilusão não têm direito a jogadas de salvamento para reconhecê-la como tal até que interajam com ela de alguma forma. Um salvamento de Vontade bem-sucedido revela que o objeto é falso. Um personagem confrontado com provas de que uma ilusão não é real é automaticamente bem-sucedido. Se qualquer observador desmascarar a ilusão e comunicar este fato para outros, eles têm direito a outra jogada de salvamento, com um bônus de +4. De acordo com o mestre, o salvamento para desmascarar uma ilusão pode ter um modificador, dependendo do quão convincente a ilusão seja.

Manter uma ilusão estática (que não mova ou interaja) é uma ação livre. Manter uma ilusão ativa (como criaturas em luta) exige concentração.

FEITOS DE PODER

- **Progressão:** a cada vez que você aplicar este feito de poder, a área máxima da sua Ilusão se move um passo para cima na **Tabela de progressão universal** (raio de 3 m, 7,5 m, 15 m e assim por diante).
- **Seletivo:** com este feito de poder, você escolhe quem percebe sua Ilusão e quem não percebe.

EXTRAS

- **Ação (+1):** você pode manter ilusões interativas como uma ação livre.

FALHAS

- **Alucinações (-1):** a sua ilusão é um efeito mental além de sensorial. Apenas criaturas com Inteligência 1 ou mais podem percebê-las. Elas são imperceptíveis para máquinas como câmeras e microfones.
- **Limitado (-1):** apenas um único alvo pode perceber as suas ilusões.

IMITAÇÃO DE (CARACTERÍSTICA)

Efeito: alteração	**Ação:** padrão
Alcance: toque	**Duração:** sustentada
Custo: 1 a 5 pontos por graduação	

Você pode imitar uma (ou mais) das características de outra pessoa: habilidades, perícias, feitos ou poderes. Você pode imitar um total de (graduação x 5) pontos de poder em características por alvo. Nenhuma característica pode ter um bônus ou graduação maior que a sua graduação em Imitação, ou que a graduação do alvo, o que for menor. Por exemplo, Imitação 8 permite que você imite até 40 pontos em características, nenhuma das quais pode ter uma graduação ou bônus maior que 8.

O custo por graduação determina as características que você pode imitar.

- **1 ponto:** escolha um tipo de característica (valores de habilidades, perícias, feitos ou poderes). Você pode imitar uma característica do

POR TRÁS DA MÁSCARA: FORÇA E GOLPE

A principal razão pela qual Golpe Pujante paga mais por extras é impedir que um personagem forte adquira um Golpe com 1 graduação com muitos extras, adicionando o bônus de Força a tudo isso, e ganhando todos os benefícios sem quase nenhum custo.

Se você quiser uma espécie de meio-termo entre exigir um custo adicional para extras de Golpe Pujante e não ter custo algum, você pode permitir que uma Força não-modificada seja adicionada ao Golpe com um bônus menor, baseado no custo total do Golpe.

Em essência, cada ponto de bônus de Força concede um "ponto de poder" extra para ser adicionado ao Golpe. Para um Golpe sem modificadores – com um custo de 1 ponto por graduação – isto é um aumento direto, de 1 para 1; 1 ponto de bônus de Força é igual a +1 de dano de Golpe. Para um Golpe que custe mais, divida o bônus de Força de acordo com o custo. Por exemplo, um Golpe com +2 em modificadores (custando 3 pontos por graduação) divide o bônus de Força por 3 antes de ser adicionado – um bônus de Força de +6 adicionaria apenas +2 de dano ao Golpe.

Esta opção envolve um pouco mais de complexidade, mas também oferece mais de flexibilidade para aplicar modificadores a um Golpe Pujante.

tipo escolhido de cada vez. Por exemplo, se você escolher valores de habilidades, pode imitar a Força de um alvo, então tocar um alvo diferente e imitar sua Destreza (perdendo a Força do alvo anterior). Um tipo de característica é a aparência do alvo. Se você escolher imitá-la, ganha os benefícios de Morfar (veja na página 96) — um bônus de +5 em testes de Disfarce por graduação em Imitação para imitar o alvo.

- **2 pontos:** você pode imitar qualquer característica (valores de habilidades, perícias, feitos ou poderes), uma de cada vez.
- **3 pontos:** você pode imitar todas as características de um tipo específico de um alvo (valores de habilidades, perícias, feitos ou poderes com um tipo específico de descritor), todas de uma vez.
- **4 pontos:** você pode imitar todos os poderes de um alvo de uma só vez, incluindo habilidades aumentadas e feitos de poderes.
- **5 pontos:** você pode imitar todas as características de um alvo ao mesmo tempo.

Você deve tocar o alvo (o que exige uma rolagem de ataque corpo-a-corpo) que estiver imitando. Características imitadas duram enquanto você mantiver o efeito de Imitação. Características imitadas não se acumulam com as suas ou com outras características imitadas; apenas a característica mais alta se aplica. Quaisquer características imitadas exigem ações, testes e outros parâmetros normais para serem usadas.

De acordo com o mestre, você pode trocar a graduação máxima das características pelo total de pontos de poder que você pode imitar: reduzindo a graduação máxima em 1, você aumenta o total de pontos de poder em 5. Aumentando a graduação em 1, você reduz o total de pontos de poder em 5. Por exemplo, Imitação 4 imita (4 x 5) 20 pontos de poder até graduação 4, mas você poderia mudar isso para 35 pontos de poder com graduação máxima 1 (mais abrangente, mas menos poderoso), ou 10 pontos de poder com graduação 6 (mais restrito, mas mais poderoso).

EXTRAS

- **À Distância (+1):** você pode imitar alvos a um alcance normal, fazendo uma rolagem de ataque à distância contra o alvo.
- **Alvo Extra (+1):** você pode imitar as características de até dois alvos ao mesmo tempo. Você deve tocar cada alvo, e cada um conta como um uso separado do poder. Múltiplas características do mesmo tipo não se acumulam; use apenas o maior bônus. A cada vez adicional que você aplicar este modificador, mova o número de alvos um passo para cima na **Tabela de progressão universal** (5 alvos, então 10, 25, etc.).
- **Contínuo (+1):** a duração do poder se torna contínua. Você continua não podendo exceder seu número máximo de alvos imitados.
- **Cumulativo (+1):** as suas características imitadas se acumulam. Você ganha a maior característica imitada, e aumenta-a em +1 a cada vez que imitar a mesma característica. Por exemplo, se você imitar três alvos, todos com Super-Força, adquire a maior graduação em Super-Força, e adiciona +2 graduações pelos outros dois alvos. O bônus total ainda não pode exceder a sua graduação neste poder.
- **Percepção (+2):** você pode imitar qualquer alvo que possa perceber exatamente, sem necessidade de uma rolagem de ataque.

POR TRÁS DA MÁSCARA: IMITAÇÃO

Imitação, especialmente com os modificadores certos, pode ser muito poderosa. O mestre pode querer restringir os jogadores a certos níveis, possivelmente proibindo o nível de 5 pontos (todas as características de uma só vez), assim como os modificadores À Distância, Contínuo e Percepção, ou limitar o poder a um certo tipo de alvo.

- **Residual (+1):** você pode imitar os poderes de um alvo usando energia residual deixada para trás em lugares e objetos. Em geral, isso exige poderes que afetem outros, e o mestre decide quais poderes e descritores são apropriados para o seu efeito de Imitação Residual. Você deve tocar o lugar ou objeto para absorver qualquer energia residual.

FALHAS

- **Limitado (–1):** você só pode imitar um tipo específico de alvo. Por exemplo, você só pode imitar as características de animais ou objetos inanimados. Em geral, "apenas humanos" não constitui uma limitação suficiente, mas pode vir a constituir, caso não-humanos sejam especialmente comuns na campanha.
- **Maculado (–1):** você adquire as desvantagens do alvo (veja **Desvantagens**, na página 124) enquanto imitar o alvo.
- **Resistido (–1):** os alvos têm direito a um salvamento de Vontade quando você tenta imitar suas características (CD 10 + graduação em Imitação). Se o alvo for bem-sucedido, você não pode imitá-lo pelas próximas 24 horas.
- **Sobrecarga (–1):** se você tentar imitar uma característica com graduação maior que o seu poder, sofre um efeito colateral (veja na página 115). Em geral, isto é um Atordoar, Fadiga ou Raio com graduação igual à do efeito-alvo. Por exemplo, se você tem Imitação 8 e tenta copiar um poder com graduação 10, a tentativa falha, e você sofre um Efeito Colateral com graduação 10.

IMITAÇÃO DE ANIMAIS

Efeito: característica | **Ação:** livre
Alcance: pessoal | **Duração:** contínua
Custo: 9 pontos por graduação

Você pode ganhar as características de qualquer animal (veja **Animais**, na página 229). Você recebe os valores de habilidades físicas e bônus de perícias dos animais (se forem maiores que os seus), feitos e poderes, até um total de (graduação x 5) pontos de poder. Nenhum bônus ou graduação pode ser maior que a sua graduação neste poder. Você só pode imitar um animal por vez, mas pode mudar de animal uma vez por rodada como uma ação livre. Assim, em uma rodada você pode imitar a velocidade de um guepardo e, na rodada seguinte, o vôo de uma águia.

EXTRAS

- **Alvo Adicional (+1):** você pode imitar dois animais ao mesmo tempo. Múltiplas características do mesmo tipo não se acumulam, use apenas o maior bônus. Cada aplicação adicional deste extra move o número de animais que você pode imitar ao mesmo tempo um passo para cima na **Tabela de progressão universal** (5 alvos, então 10, 25, etc.).
- **Cumulativo (+1):** as suas características imitadas se acumulam. Você ganha a maior característica imitada, e aumenta-a em +1 a cada vez que imitar a mesma característica. Assim, se você imitar três animais, todos com grande Força, escolhe a maior graduação em Força e adiciona +2, pelos outros dois alvos. O bônus total ainda não pode exceder a sua graduação neste poder.

FALHAS

- **Alvo Necessário (–1):** você não pode imitar qualquer animal, apenas aqueles que estejam num raio igual à sua graduação neste poder em quilômetros. O seu poder é muito eficiente em uma selva ou zoológico, nem tanto no centro de uma cidade.

IMITAÇÃO DE OBJETOS

Efeito: característica **Ação:** movimento

Alcance: toque **Duração:** sustentada

Custo: 6 pontos por graduação

Você pode copiar as propriedades de objetos que toca, o que lhe dá vários poderes. Essencialmente, você pode assumir diferentes formas alternativas (veja Forma Alternativa, na página 89), obtendo quaisquer poderes aplicáveis para a forma com a sua graduação em Imitação de Objetos. Assim, tocando uma viga de aço, por exemplo, você se transforma em aço; tocando fogo, você se transforma em chamas, e assim por diante. Você ganha (graduação x 5) pontos de poder em características, e não pode assumir uma forma alternativa com poderes com graduação maior que a sua graduação em Imitação de Objetos, ou que as propriedades do objeto imitado, o que for menor. Você precisa de uma ação de movimento para tocar e imitar um objeto, e só pode fazer isso uma vez por rodada.

IMÓVEL

Efeito: defesa **Ação:** reação

Alcance: pessoal **Duração:** permanente

Custo: 1 ponto por graduação

Você é especialmente resistente a ser movido por ataques. Você ganha um bônus de +4 por graduação contra todas as tentativas de empurrá-lo, derrubá-lo, arremessá-lo ou afetá-lo com um encontrão, e reduz a distância pela qual você é jogado por um impacto, adicionando a sua graduação em Imóvel ao seu modificador de recuo (veja **Recuo**, na página 165).

Além disso, quando você é atingido por um ataque de encontrão (veja **Encontrão**, na página 158), você sofre menos dano, enquanto seu atacante sofre mais! Para cada graduação em Imóvel, 1 ponto de bônus de dano do ataque de encontrão é transferido de você para seu atacante, até a metade do bônus de dano total do ataque. Assim, um ataque de encontrão com bônus de dano de +12 contra um alvo com Imóvel 8 transfere 6 pontos de dano (ou metade) para o atacante; o alvo sofre um dano de +6, enquanto o atacante sofre +12! Chocar-se contra um alvo Imóvel pode ser pior que atingir uma parede de tijolos.

Para receber os benefícios deste poder, você não pode se mover mais do que sua velocidade normal em uma rodada. Se você se mover em velocidade acelerada, sua graduação em Imóvel é reduzida à metade. Se você fizer movimento total, perde o benefício de Imóvel na rodada.

EXTRAS

- **Irrefreável (+1):** a sua velocidade não afeta a sua imobilidade. Você pode se mover totalmente enquanto retém o efeito da sua graduação inteira. Você também subtrai a sua graduação em Imóvel da graduação em Imóvel do oponente (para um mínimo de 0) antes de determinar seu efeito, incluindo o dano de um ataque de encontrão, permitindo que você se choque contra oponentes Imóveis causando dano normal.

IMUNIDADE

Efeito: defesa **Ação:** reação

Alcance: pessoal **Duração:** permanente

Custo: 1 ponto por graduação

Você é imune a certos efeitos, sendo automaticamente bem-sucedido em quaisquer jogadas de salvamento ou testes de habilidades contra eles. Você designa graduações de Imunidade a vários efeitos (efeitos mais extensos exigem mais graduações). Estas designações são permanentes.

- **1 graduação:** envelhecimento, fome e sede, necessidade de sono, doenças, venenos, uma condição ambiental (frio, calor, alta pressão, radiação, vácuo), um tipo de sufocamento (respirar debaixo d'água ou em uma atmosfera alienígena, por exemplo) ou um descritor de poder raro (como os seus próprios poderes, os poderes de um irmão, etc.).
- **2 graduações:** acertos críticos, sufocamento (não precisa respirar) ou um descritor de poder incomum (como químico, necromântico, etc.).
- **5 graduações:** aprisionamento (agarrar, enredar ou amarras), efeitos de alteração, de característica, emocionais, de fadiga ou de pasmar, perícias de interação ou um tipo específico de dano (como balas, frio, eletricidade, queda, fogo, magia, radiação, sônico, etc.).
- **9 graduações:** suporte vital (inclui imunidade a doenças, veneno, todas as condições ambientais e sufocamento).
- **10 graduações:** efeitos mentais, um descritor de poder comum (como corte, elemental, impacto, metal, magia, tecnológico, etc.).
- **20 graduações:** todo dano físico não-letal, todo dano físico letal, todo dano de energia não-letal ou todo dano de energia letal.
- **30 graduações:** qualquer efeito que exija uma jogada de salvamento específica — Fortitude, Reflexo ou Vontade.

Por exemplo, com Imunidade 11, você pode ter suporte vital (9 graduações) mais Imunidade a acertos críticos (2 graduações), ou suporte vital mais Imunidade a envelhecimento (1 graduação) e um descritor de poder raro (1 graduação), ou qualquer outra combinação que totalize 11 graduações.

FALHAS

- **Limitado (-1):** você sofre metade do efeito normal em vez de ser imune a ele. Para efeitos ambientais, você faz testes com metade da freqüência. Para outros efeitos, reduza a graduação à metade antes de determinar a CD do salvamento, ou, se a sua Imunidade se aplica a um efeito que causa dano letal, o dano passa a ser não-letal.

INTANGIBILIDADE

Efeito: alteração **Ação:** livre

Alcance: pessoal **Duração:** sustentada

Custo: 5 pontos por graduação

Você pode assumir uma forma menos sólida, ficando menos substancial

POR TRÁS DA MÁSCARA: IMUNIDADE

Existem personagens nos quadrinhos que são simplesmente imunes a certas coisas. Imunidade tem o objetivo de fornecer esta opção em *Mutantes & Malfeitores*. Imunidade também encoraja criatividade — se você não pode vencer um inimigo apenas batendo nele, o que faz então? Encoraje os jogadores a usar estratégia, esperteza, façanhas de poder e pontos heróicos para lidar com inimigos imunes a ataques mais convencionais.

Se você achar Imunidade — especialmente em graduações altas — um problema no seu jogo, ou verificar que o poder está arruinando a diversão, sinta-se livre para restringi-la (talvez a não mais de 10 graduações) ou eliminá-la, substituindo-a por Proteção e bônus em jogadas de salvamentos.

com cada graduação de Intangibilidade. Você não ganha a habilidade de assumir formas intangíveis de menor graduação, mas pode adquirir uma forma de menor graduação como um feito Poder Alternativo de uma forma de maior graduação. Você pode trocar entre a forma normal e intangível à vontade, como uma ação livre, uma vez por rodada.

- **1 graduação:** você se torna fluido. Você pode fluir ou espremer-se por qualquer tipo de abertura, por baixo de portas, através de buracos de fechaduras e assim por diante. Você não pode passar através de barreiras herméticas à prova d'água. Você pode automaticamente "escorrer" para sair de qualquer aprisionamento — como Armadilha ou agarrar — que não seja à prova d'água (você é automaticamente bem-sucedido em testes de Arte da Fuga, mas não pode "escorrer" para fora de uma bolha que o aprisione completamente, por exemplo). Você pode exercer a sua Força normal e ainda pode carregar objetos, embora sua destreza manual possa ser limitada (de acordo com o mestre).
- **2 graduações:** você se torna uma nuvem de gás ou partículas. Você não tem Força em forma gasosa, mas é imune a dano físico, com exceção de efeitos de área. Ataques de energia ainda o afetam. Você pode passar por qualquer abertura que não seja à prova de gás.
- **3 graduações:** você se torna energia contida. Você não tem Força, mas é imune a dano físico. Ataques de energia (que não sejam da energia que compõe a sua forma) causam dano normal contra você. Você pode passar por objetos sólidos, mas barreiras resistentes a energia, como blindagem pesada ou campos de força, bloqueiam seu movimento.
- **4 graduações:** você se torna incorpóreo. Você pode passar por matéria sólida à sua velocidade normal, e não é afetado por ataques físicos ou de energia. Os seus efeitos mentais e sensoriais ainda funcionam, e você sofre efeitos desse tipo, assim como poderes com o feito de poder Afeta Intangível. Escolha um outro efeito razoavelmente comum que funciona contra você enquanto você está incorpóreo. Você não tem Força, e não pode afetar o mundo físico, a menos que compre o modificador Afeta Corpóreo para seus poderes ou habilidades.

INVISIBILIDADE

Efeito: sensorial	**Ação:** livre
Alcance: pessoal	**Duração:** sustentada
Custo: 4 ou 8 pontos	

Você pode se tornar invisível à vontade. Isto lhe dá camuflagem total contra visão normal. Pelo dobro do custo (8 pontos), você ganha camuflagem total contra todos os sentidos visuais. Isto é, efetivamente, 2 (ou 4) graduações no poder Camuflagem (veja na página 76).

INVOCAR (CAPANGA)

Efeito: geral	**Ação:** padrão
Alcance: toque	**Duração:** sustentada
Custo: 2 pontos por graduação	

Você pode convocar outra criatura — um capanga (veja na página 61) — para ajudá-lo. Esta criatura é criada como um personagem independente, com (graduação x 15) pontos de poder. Capangas estão sujeitos aos limites de nível de poder normais, e não podem ter seus próprios capangas.

Você pode invocar o seu capanga automaticamente como uma ação padrão; ele aparece no espaço aberto mais próximo ao seu lado. Você sempre tem o mesmo capanga, a menos que aplique modificadores de poder que permitam que você invoque capangas diferentes. O seu capanga automaticamente tem uma postura prestativa, e faz o seu melhor para ajudá-lo e obedecer suas ordens.

Capangas derrotados desaparecem, mas recuperam-se normalmente (considere um capanga morto como desabilitado para recuperação). Você não pode invocar um capanga derrotado até que ele tenha se recuperado completamente. Os seus capangas invocados também desaparecem caso seu poder seja desativado, contra-atacado ou nulificado.

FEITOS DE PODER

- **Elo Mental:** você tem um elo mental com seus capangas, o que permite que você se comunique com eles através de qualquer distância.
- **Progressão:** a cada vez que você aplicar este feito, mova o seu número total de capangas um passo para cima na **Tabela de progressão universal** (2, 5, 10, etc.). Você ainda pode apenas invocar um capanga por ação padrão.
- **Sacrifício:** quando você é atingido por um efeito que exige uma jogada de salvamento, pode gastar um ponto heróico para transferir o efeito para um de seus capangas. O capanga deve estar dentro do alcance do ataque, e ser um alvo viável para o efeito. Desnecessário dizer, isto não é um ato particularmente heróico. O mestre pode querer restringir este feito a vilões ou PNJs (nesse caso, um herói *ganha* um ponto de poder quando um vilão usa este feito).

EXTRAS

- **Fanatismo (+1):** os seus capangas invocados têm uma postura e devoção fanáticas com relação a você (veja na página 175).
- **Heroísmo (+1):** os seus capangas não estão sujeitos às regras para capangas (veja na página 163).
- **Horda (+1):** você pode invocar até o seu número máximo de capangas com uma ação padrão. Você deve ter o feito de poder Progressão para escolher este extra.
- **Tipo (+1/+2):** os capangas são normalmente idênticos em termos de características. Invocar capangas de um tipo geral (elementais, pássaros, peixes, etc.) é um modificador de +1. Invocar capangas de um tipo amplo (animais, humanóides, demônios, etc.) é um modificador de +2.

FALHAS

- **Postura (–1):** os seus capangas invocados não são tão cooperativos. Por –1 de modificador, são indiferentes. São inamistosos por –2 de modificador, e hostis por –3 de modificador.

LEITURA MENTAL

Efeito: mental	**Ação:** padrão/completa
Alcance: percepção	**Duração:** concentração (D)
Custo: 1 ponto por graduação	

Você pode ler os pensamentos de outro personagem. Para usar Leitura Mental, faça um teste de poder contra um salvamento de Vontade do alvo.

Caso tenha sucesso, você pode ler os pensamentos superficiais do alvo (o que quer que ele esteja pensando atualmente). Leitura Mental transcende o idioma; você compreende os pensamentos do alvo quer vocês compartilhem um idioma, quer não.

Se você interagir com o alvo, um teste bem-sucedido de Blefar contra o teste de Intuir Intenção do alvo faz com que ele pense sobre uma informação específica que você esteja procurando, como uma senha ou nome, o que permite que você a colha de sua mente.

Se você falhar em seu teste de poder, não pode ler os pensamentos do

alvo. Você pode tentar de novo na rodada seguinte, mas o alvo ganha um bônus cumulativo de +1 no salvamento por tentativa no encontro.

Você também pode vasculhar a mente do alvo em busca de informações. Use uma ação completa e faça um teste de poder contra o resultado do salvamento do alvo. Caso tenha sucesso, você pode essencialmente fazer uma pergunta qualquer a ele, e receber a resposta de sua mente. Se o alvo não souber a resposta, você saberá disso. Informações resguardadas dão ao alvo um bônus de +1 a +5 no salvamento de Vontade, enquanto que informações que o alvo não conhece conscientemente (subconscientes ou esquecidas devido a amnésia, por exemplo) concedem um bônus de +5 a +10 na jogada, e o alvo não pode abrir mão do salvamento.

Você pode continuar a fazer perguntas, uma por rodada, por tanto tempo quanto mantiver a sua varredura mental, usando uma ação completa.

Se você falhar em seu teste de poder, não pode vasculhar a mente do alvo. Você pode tentar de novo na rodada seguinte, mas o alvo ganha um bônus cumulativo de +1 no salvamento por tentativa no encontro.

Em ambas as opções, o alvo tem direito a um salvamento adicional de Vontade para cada intervalo que passa na **Tabela de progressão universal**, com um bônus cumulativo de +1 por salvamento.

EXTRAS

- **Elo Sensorial (+1):** você pode entrar em contato com os sentidos dos seus alvos, percebendo tudo que eles percebem enquanto os lê.

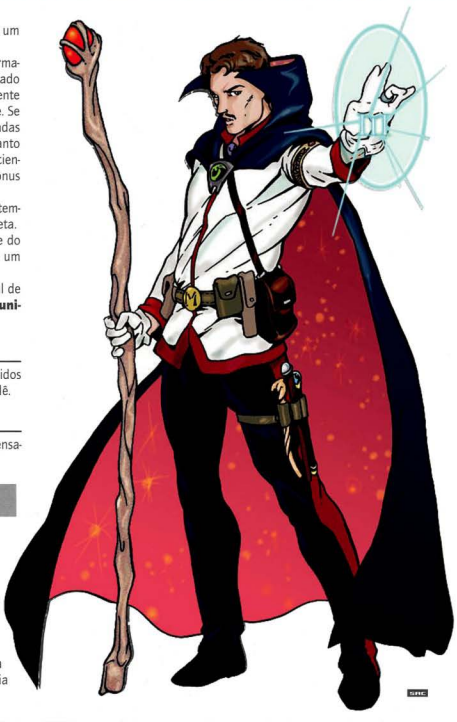
FALHAS

- **Limitado (–1):** Leitura Mental pode ser limitada apenas a pensamentos superficiais, ou apenas a varredura.

MAGIA

Efeito: geral	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** varia

Você é um mago, feiticeiro ou bruxa, capaz de lançar uma variedade de magias. Escolha um dos feitos de poder abaixo, ou qualquer outro poder com um custo total de (graduação neste poder x2) pontos. Você pode adquirir outros como Poderes Alternativos. Todos os poderes obtidos usando Magia têm o descritor mágico. Assim, uma rajada de chamas mágicas tem os descritores fogo e mágico. Magia pode contra-atacar outros efeitos mágicos.



POR TRÁS DA MÁSCARA: INVOCAR

Invocar é um poder útil; não é muito caro invocar uma horda de capangas, o que lhe dá muitas ações efetivas por rodada! O mestre pode querer limitar grandes números de capangas (invocados ou não) a vilões e PNJs. Capangas de personagens jogadores estão sujeitos aos limites de nível de poder da campanha (veja **Nível de poder**, na página 24). Também existem questões práticas que limitam o que os capangas podem fazer.

Primeiro, orientar seus capangas é uma ação de movimento. Se você quiser dar ordens diferentes para diferentes capangas, precisa de uma ação de movimento por ordem. Assim, é mais fácil mandar seus capangas "ao ataque!" do que emitir ordens complexas para cada um deles no meio do combate.

Segundo, o mestre pode querer que grupos de capangas usem ações de auxílio em vez de rolar suas ações separadamente. Por exemplo, em vez de rolar oito ataques para oito capangas diferentes, o mestre faz com que sete capangas auxiliem o oitavo, dando a este capanga um bônus de +14 por suas ações de auxílio. Isto torna grupos de capangas mais eficientes em geral. O mestre deve ter em mente os limites sobre o número de oponentes que podem se juntar contra um personagem ao mesmo tempo (veja na página 161).

Além disso, o mestre deve ter em mente que capangas com menor nível de poder têm limites. Por exemplo, enquanto um grupo de oito capangas pode ser capaz de atingir um inimigo com facilidade (especialmente caso usem trabalho de equipe para ter uma rolagem de ataque com um bônus de +14), podem não conseguir ferir seu alvo tão facilmente.

Em particular, o mestre pode querer limitar o uso do extra Heróico. Tratar capangas como personagens normais pode tornar o combate muito mais lento, já que é muito mais difícil tirá-los da luta.

Personagens com Magia muitas vezes têm a desvantagem Perda de Poder (veja na página 127): caso não possam falar e gesticular livremente para lançar magias, não podem usar este poder. Esta desvantagem, embora comum, não é exigida.

FEITOS DE PODER (EXEMPLOS DE MAGIAS)

- **Aprisionamento Místico:** correntes de energia prendem o alvo, como o poder Armadilha (veja na página 75) com sua graduação em Magia.
- **Bruma do Esquecimento:** brumas espiralantes erguem-se ao redor do alvo, e apagam uma memória específica se ele falhar em um salvamento de Vontade (CD 10 + graduação). Bons magos em geral usam este feitiço para proteger inocentes de verdades terríveis ou perigosas, enquanto que bruxos malignos usam-no para cobrir seus rastros.
- **Luz da Verdade:** um raio de luz fulgurante brilha a partir da mão do mago, nulificando qualquer efeito de Camuflagem, Ilusão ou Obscurecer que toque (rola d20 + graduação em Magia contra d20 + graduação no poder).
- **Passagem Mística:** este feitiço transporta você por uma distância, como Teleporte (veja na página 105) com sua graduação em Magia.
- **Raio Místico:** uma rajada de energia mágica ataca à distância, infligindo dano igual à sua graduação neste poder.
- **Poderes Alternativos:** você pode adquirir virtualmente qualquer outro poder como um Poder Alternativo de Magia, embora tais poderes estejam limitados a um custo e graduação iguais ou menores que o seu poder Magia, como normal. Poderes Alternativos comuns incluem Camuflagem, Campo de Força, Controle Elemental, Controle Mental, Cura, Ilusão, Nulificar, Obscurecer, Pasmar, PES, Possessão e Telecinesia.

MEMBROS ADICIONAIS

Efeito: alteração **Ação:** reação
Alcance: pessoal **Duração:** permanente
Custo: 1 ponto por graduação

Você tem um ou mais membros adicionais, como braços, pernas, tentáculos ou uma cauda preênsil. Você tem um membro extra com uma graduação. Cada graduação adicional move o número de membros extras um passo para cima na **Tabela de progressão universal**. Membros Adicionais não permitem que você realize ações extras em uma rodada, embora concedam os benefícios do feito Agarrar Aprimorado (veja na página 56), e podem torná-lo resistente a ataques de derrubar (se tornarem-no mais estável, veja **Derrubar**, na página 157). Todos os membros, exceto seu membro dominante, são considerados "inábeis". Se você tiver o feito Ambidestria, você não tem penalidades por membros inábeis.

METAMORFOSE

Efeito: alteração **Ação:** movimento
Alcance: pessoal **Duração:** sustentada
Custo: 8 pontos por graduação

Você pode se transformar em diferentes formas, ganhando as características físicas (habilidades, perícias, feitos e poderes) da forma que assumir. Você ganha características no valor de (graduação x 5) pontos de poder. Nenhuma graduação ou bônus da forma assumida pode ser maior que a sua graduação em Metamorfose. Você também pode redistribuir pontos de poder gastos em suas próprias características físicas (reduzindo sua Força para aplicar esses pontos em outro lugar, por exemplo). Para metamorfos que não adquirem as características físicas do alvo, veja Morfar, a seguir. Para assumir formas maiores ou menores, aplique pontos vindos da sua Metamorfose a graduações apropriadas de Crescimento (veja na página 84) ou Encolhimento (veja na página 88).

FALHAS

- **Limitado (-1):** você só pode se metamorfosear em uma categoria limitada de formas, como apenas animais, apenas máquinas, apenas pessoas e assim por diante. O mestre determina se uma categoria é limitada o bastante. Este modificador é recomendado para a maioria das aquisições de Metamorfose, para ajudar a limitar sua utilidade.

MORFAR

Efeito: alteração **Ação:** livre
Alcance: pessoal **Duração:** sustentada
Custo: 1 a 3 pontos por graduação

Você pode alterar sua aparência, simulando outras criaturas ou objetos com a mesma massa. As suas características não mudam; a mudança é apenas cosmética. Você ganha um bônus de +5 em testes de Disfarce por graduação quando usa Morfar para assumir uma forma diferente. Por 1 ponto por graduação, você pode assumir uma única outra aparência. Por 2 pontos por graduação, você pode assumir qualquer forma de um grupo amplo, como humanóides, animais, máquinas e assim por diante. Por 3 pontos por graduação, você pode assumir qualquer forma com a mesma massa. Para ter a habilidade de mudar seu tamanho, veja Crescimento, na página 84, e Encolhimento, na página 88. Para adquirir as características das formas que você assume, veja Metamorfose.

FEITOS DE PODER

- **Alomorfia:** Morfar altera somente a sua aparência; você mantém as características de sua forma normal. Este feito permite que você tenha um conjunto de características alternativas, essencialmente um *personagem* alternativo, no qual você pode se transformar. Você pode mudar entre conjuntos de características à vontade, uma vez por rodada, como uma ação livre. As suas outras formas devem ter o mesmo total de pontos que você, e estão sujeitas aos mesmos limites de nível de poder. Também devem ter características apropriadas para o seu poder Morfar. Por exemplo, se você só pode Morfar para formas humanóides, então suas formas alternativas devem ser humanóides. O mestre pode exigir certas características em comum para todas as suas formas. Cada graduação adicional neste feito lhe dá outro conjunto de características para o qual você pode mudar. Alomorfia é mais adequada para personagens com uma lista definida de características alternativas. Para um personagem capaz de se transformar em numerosas formas com diferentes características, veja Metamorfose.

NATAÇÃO

Efeito: movimento **Ação:** movimento
Alcance: pessoal **Duração:** sustentada
Custo: 1 ponto por graduação

Você nada mais rápido que o normal, e sempre pode escolher 10 em testes de Nadar. Você tem uma velocidade na água de 7,5 m (4,5 km/h) com 1 graduação. Cada graduação adicional move sua velocidade um passo para cima na **Tabela de progressão universal**. Este poder não permite que você sobreviva debaixo d'água (para isso, veja Imunidade, na página 93).

NAUSEAR

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: toque	**Duração:** instantânea (D)
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Fortitude

Você pode causar fraqueza a um alvo, através de náusea, dor ou até mesmo prazer extremo. Você precisa tocar o alvo, que faz uma jogada de salvamento de Fortitude. Se o alvo falhar fica enjoado, sofrendo uma penalidade de –2 em todas as rolagens de ataque e testes. Se o salvamento falhar por 5 ou mais, ou com um segundo uso bem-sucedido do poder, o alvo fica nauseado, podendo fazer apenas uma única ação de movimento a cada rodada. Se o salvamento falhar por 10 ou mais, ou com um terceiro uso bem-sucedido do poder, o alvo fica indefeso. A vítima tem direito a uma nova jogada de salvamento a cada rodada para se recuperar dos efeitos, com um bônus cumulativo de +1 para cada salvamento anterior.

FALHAS

- **Enjoar (–1):** você não pode causar um resultado maior que enjoado.

NÊMESIS

Efeito: característica	**Ação:** livre
Alcance: percepção	**Duração:** contínua
Custo: 8 pontos por graduação	

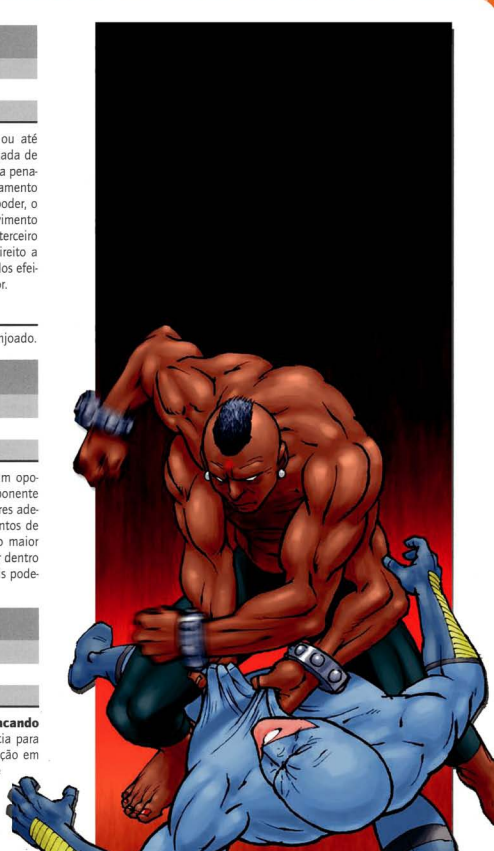
Você pode adaptar os poderes de que precisa para confrontar um oponente específico. Uma vez por rodada, você pode designar um oponente em alcance de percepção, como uma ação livre. Você ganha poderes adequados para lutar contra esse oponente, até (graduação × 5) pontos de poder totais. Nenhum poder individual pode ter uma graduação maior que a sua graduação em Nêmesis, e os poderes devem permanecer dentro dos limites de nível de poder da campanha. O mestre decide quais poderes você ganha; você não tem nenhum controle sobre isso.

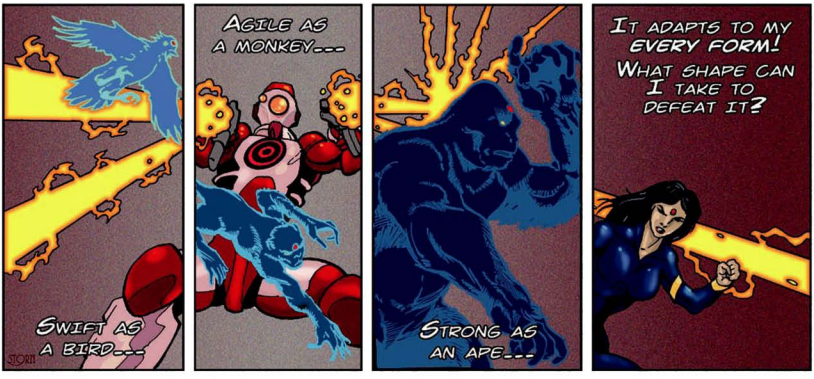
NULIFICAR (PODER)

Efeito: característica	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** instantânea
Custo: 1 a 3 pontos por grad.	**Salvamento:** Vontade

Você pode contra-atacar os poderes de um alvo (veja **Contra-atacando poderes**, na página 70). Faça uma rolagem de ataque à distância para acertar o alvo. Em seguida, faça um teste oposto da sua graduação em Nulificar contra a graduação do poder do alvo, ou o salvamento de Vontade do alvo, o que for maior. Se o seu alvo for o alvo do poder, e não o usuário do poder, faça um teste de poder oposto contra o usuário (o salvamento de Vontade não é levado em conta). Se você vencer, o poder-alvo é desativado, embora o usuário possa reativá-lo normalmente. Você não pode Nulificar poderes Inatos (veja Inato, na página 109). O custo por graduação determina o que você pode contra-atacar, escolhido quando você adquire o poder.

- **1 ponto:** contra-ataca qualquer poder com um descritor específico, um de cada vez (poderes de fogo, poderes mentais, etc.).
- **2 pontos:** contra-ataca todos os poderes com um descritor específico (como fogo ou mental) ou de um tipo específico (como efeitos de ataque ou sensoriais) ao mesmo tempo.
- **3 pontos:** contra-ataca todos os poderes ao mesmo tempo.





EXTRAS

- **Campo de Nulificação (+0):** em vez de ter como alvo um indivíduo específico, você pode Nulificar quaisquer poderes afetados em um raio de (graduação x 1,5 m) ao seu redor, como uma ação padrão. Isto é uma combinação dos modificadores Alcance (toque, –1) e Área (explosão, +1). Alguns personagens têm um Campo de Nulificação como um Poder Alternativo de Nulificar.
- **Duração (+1 por passo em duração):** se a duração de Nulificar for aumentada acima de instantânea, qualquer efeito contra-atacado não pode ser reativado até que a duração expire. O usuário do efeito contra-atacado pode usar esforço extra (veja na página 120) para ter direito a outro teste oposto. Caso tenha sucesso, poderá reativar o efeito.
- **Resistência a Poder (+1):** você pode usar Nulificar para contra-atacar poderes usados contra você como uma reação. Você não pode Nulificar outros poderes. Isto essencialmente muda a ação do poder para reação (+3), e seu alcance para pessoal (–2).

OBSCURECER

Efeito: sensorial	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** sustentada
Custo: 1 a 4 pontos por graduação	

Você pode criar camuflagem total em uma área (veja **Camuflagem**, na página 161). Obscurecer custa 1 ponto por graduação se afetar um tipo de sentido, 2 pontos por graduação se afetar dois tipos de sentidos, 3 pontos se afetar três tipos e 4 pontos por graduação se afetar todos os tipos de sentidos. Sentidos visuais contam como dois tipos. Assim, com 3 pontos por graduação, Obscurecer pode afetar sentidos visuais e um outro tipo, por exemplo. Um efeito de Obscurecer pode ser centrado em você ou criado à distância, como uma ação padrão. O efeito não se move depois de criado, embora você possa reposicioná-lo como uma ação de movimento. O seu poder cobre uma área de 1,5 m de raio com 1 graduação. Cada graduação adicional move o raio um passo para cima na **Tabela de progressão universal** (para 3 m de raio com 2 graduações, 7,5 m de raio com 3 graduações e assim por diante).

EXTRAS

- **Seletivo (+1):** você pode escolher quem, dentro da sua área de efeito, é afetado ou não pelo seu poder.

FALHAS

- **Parcial (–1):** o seu efeito de Obscurecer concede camuflagem parcial, em vez de total.

PARALISIA

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: toque	**Duração:** instantânea (D)
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Vontade

Você pode reduzir a velocidade e o tempo de reação de um alvo. Faça uma rolagem de ataque. Caso você tenha sucesso, o alvo faz uma jogada de salvamento de Vontade. Se o salvamento falhar, o alvo fica *lento*, e só pode fazer uma ação padrão ou de movimento por rodada (não ambas). O alvo sofre uma penalidade de –1 em rolagens de ataque, Defesa e salvamentos de Reflexo. Um alvo lento se move à metade da velocidade normal. Se o salvamento falhar por 5 ou mais, ou com um segundo ataque bem-sucedido, o alvo fica paralisado: indefeso e incapaz de se mover ou realizar quaisquer ações. O alvo tem direito a um novo salvamento de Vontade a cada rodada, com um bônus cumulativo de +1 por salvamento anterior.

FALHAS

- **Lentidão (–1):** você não pode causar um resultado maior que lento.

PASMAR

Efeito: sensorial	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** instantânea (D)
Custo: 1 a 4 pontos por grad.	**Salvamento:** Reflexo/Fortitude

Você pode avassalar todos os sentidos de um determinado tipo do alvo – normalmente sentidos visuais ou auditivos – tornando-os temporaria-

mente inúteis. Faça uma rolagem de ataque à distância contra o alvo. Se o ataque acertar, o alvo deve fazer um salvamento de Reflexo para evitar o efeito. Se o salvamento falhar, aquele tipo de sentido torna-se inútil. Um salvamento bem-sucedido significa que não há efeito nenhum.

A cada rodada depois disso, o alvo faz um salvamento de Fortitude para se recuperar do ataque de Pasmar. O alvo ganha um bônus cumulativo de +1 no salvamento a cada rodada depois da primeira. Um salvamento bem-sucedido permite que o alvo use o(s) sentido(s) pasmados de novo, mas com uma penalidade de -1 em todas as rolagens que os envolvam. Na rodada seguinte, os sentidos do alvo voltam ao normal. Alvos imunes a efeitos de Fortitude não podem ser pasmados.

Pasmar custa 1 ponto por graduação se afetar um tipo de sentido, 2 pontos por graduação se afetar dois tipos de sentidos, 3 pontos se afetar três tipos, e 4 pontos por graduação se afetar todos os tipos de sentidos. Sentidos visuais contam como dois tipos de sentidos. Assim, com 3 pontos por graduação, o efeito de Pasmar poderia afetar sentidos visuais e um outro tipo de sentido, por exemplo.

PES

Efeito: sensorial | **Ação:** movimento
Alcance: estendido | **Duração:** concentração
Custo: 1 a 4 pontos por graduação

Você pode deslocar um ou mais dos seus sentidos a até 3 m de distância, percebendo como se estivesse no local. Cada graduação adicional neste poder aumenta o seu alcance, como mostrado na tabela **Alcance estendido**. O alcance pode ser estendido ainda mais com o feito de poder Dimensional (veja na página 108). PES sobrepuja seu(s) sentido(s) normal(ais) enquanto você a estiver usando. Alvos observados por meio de PES podem sentir o poder com um teste de Notar (CD 10 + graduação), a menos que você tenha o feito de poder Sutil (veja na página 110).

Você pode fazer testes de Notar e Procurar normalmente, usando seus sentidos deslocados. Para procurar uma área grande por alguém ou alguma coisa, use as diretrizes para buscas estendidas, na descrição da perícia Procurar (veja na página 53).

Efeitos sensoriais com alvo no local para o qual você deslocou seus sentidos afetam você normalmente (isto inclui efeitos mentais com o modificador Dependente de Sentidos, veja na página 114). Caso PES se aplique aos seus sentidos mentais, então efeitos mentais com alvo no local que você está percebendo também afetam você normalmente.

PES custa 1 ponto por graduação para um tipo de sentido, 2 pontos por graduação para dois tipos de sentidos, 3 pontos para três tipos, e 4 pontos por graduação para todos os seus sentidos. Sentidos visuais contam como dois tipos de sentidos. Você pode usar poderes sensoriais por meio de PES caso sua PES se aplique ao tipo de sentido referente a eles. Se você puder usar sentidos mentais e um sentido exato (como visão) por meio de PES, você pode usar este poder para determinar o alvo de poderes mentais.

FALHAS

- **Meio (-1):** você precisa de um meio para a sua PES, como sombras, chamas, espelhos, água parada, telas de televisão e assim por diante. Você só pode perceber locais onde seu meio exista.

POSSESSÃO

Efeito: mental | **Ação:** padrão
Alcance: percepção | **Duração:** sustentada (D)
Custo: 4 pontos por graduação | **Salvamento:** Vontade

Você pode se mesclar com o corpo de um alvo, e controlá-lo. Faça um teste de poder contra o resultado do salvamento de Vontade do alvo. Se você for bem-sucedido, seu corpo se desvanece, mesclando-se ao corpo do alvo, e você assume o controle do corpo do alvo. Você mantém seus valores de habilidades mentais, perícias baseadas em habilidades mentais e poderes com efeitos mentais, e ganha os valores de habilidades físicas, perícias baseadas em habilidades físicas e poderes com efeitos físicos do alvo.

A mente do alvo fica suprimida e inconsciente enquanto você está no controle. Uma vítima de Possessão tem direito a uma nova jogada de salvamento a cada intervalo na **Tabela de progressão universal**. Personagens possuídos usados para realizar uma ação fortemente contra sua natureza têm direito a um novo salvamento de Vontade imediatamente, com um bônus de +1 a +4, dependendo do tipo de ação. Um salvamento bem-sucedido ejeta você do corpo do alvo; o seu próprio corpo reaparece no espaço aberto mais próximo. O mesmo ocorre quando você deixa o corpo do alvo voluntariamente.

PROTEÇÃO

Efeito: defesa | **Ação:** reação
Alcance: pessoal | **Duração:** permanente
Custo: 1 ponto por graduação

Você possui uma resistência especial a ferimentos. Você ganha um bônus em suas jogadas de salvamento de Resistência igual à sua graduação neste poder.

EXTRAS

- **Impenetrável (+1):** a sua Proteção detém uma quantidade de dano completamente. Se um ataque tem um bônus de dano menor que a sua graduação em Proteção, não inflige nenhum dano (você é automaticamente bem-sucedido em sua jogada de salvamento de Resistência). Dano com o extra Penetrante (veja na página 113) ignora este modificador – você deve fazer um salvamento contra o dano normalmente. Este modificador também pode ser aplicado ao bônus em salvamentos de Resistência por Constituição (custando 1 ponto por +1 de bônus de salvamento tornado Impenetrável).

FALHAS

- **Ablativo (-1):** o dano desgasta sua Proteção. A cada vez que ela concede seu bônus, perde 1 ponto de poder em eficácia. Quando reduzida a 0 pontos de poder, é desativada. Isto é o mesmo que a falha Dissipação (veja na página 115).
- **Limitado (-1):** a sua Proteção se aplica apenas a uma categoria ampla de dano (físico ou energético). Caso se aplique a apenas uma categoria estreita de dano (armas cortantes, armas contundentes, eletricidade, fogo, magia, etc.) o modificador é de -3.

RAIO

Efeito: ataque | **Ação:** padrão
Alcance: à distância | **Duração:** instantânea
Custo: 2 pontos por graduação | **Salvamento:** Resistência

Você pode fazer um ataque à distância que causa dano. Pode ser uma rajada de energia, um projétil (flecha, bala, lâmina arremessada, etc.) ou outro efeito similar. Você faz uma rolagem de ataque à distância para acertar o alvo. O dano do ataque é igual à sua graduação neste poder.

RAJADA MENTAL

Efeito: ataque/mental **Ação:** padrão

Alcance: percepção **Duração:** instantânea

Custo: 4 pontos por graduação **Salvamento:** Vontade

Você pode atacar um alvo que possa perceber exatamente com uma rajada de força mental. O alvo faz um salvamento de Vontade contra CD 15 + sua graduação neste poder, e sofre dano em caso de um salvamento falho. Rajadas mentais não têm efeito em objetos inanimados ou criaturas sem mente (que não possuem um ou mais valores de habilidades mentais).

FALHAS

- **Arma Mental (-2):** você pode manifestar uma "arma" de força mental. Golpear com a arma exige uma rolagem de ataque corpo-a-corpo. O alvo faz um salvamento de Vontade contra um bônus de dano igual à sua graduação neste poder. Assim como Rajada Mental, uma Arma Mental não tem efeito sobre alvos inanimados ou sem mente.

RAPIDEZ

Efeito: geral **Ação:** livre

Alcance: pessoal **Duração:** contínua

Custo: 1 ponto por graduação

Você pode realizar tarefas rotineiras rapidamente. Para este poder, uma "tarefa rotineira" é uma tarefa em cujo teste você pode escolher 20. Com 1 graduação, você realiza essas tarefas com o dobro da velocidade normal (x2). Cada graduação adicional move sua velocidade um passo para cima na **Tabela de progressão universal** (x5, x10 e assim por diante). Com 20 graduações, você realiza tarefas rotineiras a 5 milhões de vezes a velocidade normal! Tarefas em que você não possa escolher 20 (incluindo ações de combate) não são afetadas por Rapidez, nem velocidade de movimento.

Você pode escolher 20 normalmente usando Rapidez. Se a sua graduação neste poder for alta o suficiente, você pode ser capaz de escolher 20 em uma tarefa com uma única ação padrão (3 segundos) ou menos. Se você puder realizar uma tarefa em menos de um segundo, o mestre pode escolher tratar a tarefa como uma ação livre para você (embora o mestre ainda possa limitar o número de ações livres que você pode realizar em uma rodada, como normal). Entre outras coisas, isso permite que você escolha 20 em um teste de Desarmar Dispositivo, tentando todas as combinações possíveis de uma fechadura com grande velocidade, ou escolha 20 em um teste de Conhecimento, lendo todos os materiais de pesquisa disponíveis em um instante.

POR TRÁS DA MÁSCARA: RAPIDEZ

Rapidez, obviamente, não é realista. Ela permite que você faça coisas como desmontar um carro inteiro em uma única rodada, desde que tenha uma graduação alta o bastante, mas não tem efeito algum sobre a quantidade de ataques que você faz. Por quê? Duas razões: primeiro porque permitir que um personagem faça *milhões* de ataques por rodada iria tornar o jogo extremamente lento, e muito desequilibrado (no mínimo). Segundo, e talvez mais importante, porque é como a rapidez sobre-humana funciona nos quadrinhos: os velocistas fazem coisas rotineiras num piscar de olhos, mas em combate não agem com mais freqüência que os outros. Veja Super-Velocidade, na página 104, para alguns exemplos de ataques especiais que os velocistas podem possuir, além de sua Rapidez.

FALHAS

- **Um Tipo (-1):** a sua Rapidez se aplica apenas a tarefas físicas ou mentais, não a ambas.
- **Uma Tarefa (-2):** a sua Rapidez se aplica apenas a uma tarefa específica, como leitura, cálculos matemáticos e assim por diante.

REGENERAÇÃO

Efeito: alteração **Ação:** reação

Alcance: pessoal **Duração:** permanente

Custo: 1 ponto por graduação

Você se recupera de dano com mais facilidade. Para cada graduação em Regeneração, escolha um dos benefícios a seguir.

- **Bônus de recuperação:** você ganha um bônus de +1 em seus testes de Constituição para se recuperar de dano. Se você não tiver um valor de Constituição, uma graduação permite que você faça testes de recuperação com –4, com cada graduação adicional melhorando seu bônus normalmente (–3 com 2 graduações, –2 com 3 graduações, e assim por diante). Com um bônus de +9 ou melhor, você é automaticamente bem-sucedido em testes de recuperação (já que esses testes têm CD 10).
- **Taxa de recuperação:** você faz testes para se recuperar de uma condição de dano específica mais rapidamente. Cada graduação move o tempo de descanso necessário para fazer um teste de recuperação para a condição um passo para baixo na **Tabela de progressão universal**. Assim, por exemplo, os personagens normalmente têm direito a um teste por hora de descanso para se recuperar de serem feridos. Uma graduação em Regeneração reduz este tempo para 20 minutos, duas para 5 minutos e assim por diante. Se o tempo for reduzido abaixo de uma ação (3 segundos), o personagem tem direito a um teste de recuperação para esta condição uma vez por rodada, sem necessidade de descanso. Cada condição de dano (machucado, ferido, inconsciente, abatido e desabilitado) exige uma aplicação separada de graduações em Regeneração, como descrito a seguir.

  Machucado ou inconsciente: uma graduação permite um teste de recuperação depois de uma rodada. Duas graduações permitem um teste por ação padrão, três graduações permitem um teste por rodada sem descanso. Condições de machucado recuperam-se automaticamente depois do tempo necessário, sem necessidade de teste algum.

  Ferido ou abatido: uma graduação permite um teste de recuperação uma vez a cada 20 minutos. Duas graduações permitem um teste a cada 5 minutos, três graduações permitem um teste por minuto. Quatro graduações permitem um teste por rodada, cinco graduações permitem um teste por ação padrão, e seis graduações permitem um teste por rodada sem descanso. Condições de ferido recuperam-se automaticamente após o tempo necessário, sem necessidade de teste algum.

  Desabilitado: uma graduação permite um teste de recuperação a cada 5 horas. Duas graduações permitem um teste por hora, três graduações permitem um teste a cada 20 minutos, quatro graduações permitem um teste a cada 5 minutos, cinco graduações permitem um teste por minuto. Seis graduações permitem um teste por rodada, sete graduações permitem um teste por ação padrão e oito graduações permitem um teste por rodada sem descanso.
- **Dano em habilidade:** uma graduação em Regeneração permite que você recupere um ponto de dano em habilidade (veja na página 166) a cada 5 horas. Duas graduações permitem que recupere um ponto por hora, três graduações permitem um ponto a cada 20 minutos, quatro graduações permitem um ponto a cada 5 minutos, cinco graduações

permitem um ponto por minuto. Seis graduações permitem um ponto por rodada, sete graduações permitem um ponto por ação padrão e oito graduações permitem um ponto por rodada sem descanso.

- **Ressurreição:** você pode se recuperar da morte! Se você morrer, faça um teste de recuperação contra CD 10 uma semana depois. Caso tenha sucesso, a sua condição torna-se inconsciente e desabilitado (você se recupera dessas condições normalmente). Se o teste falhar, você está permanentemente morto. Você deve especificar um efeito ou conjunto de efeitos razoavelmente comuns que impeçam que você se recupere da morte (como decapitação, cremação, uma estaca no coração, etc.). Você pode aumentar a taxa à qual você faz testes de recuperação da morte com graduações adicionais, em separado da sua taxa de recuperação normal. Com dez graduações, você tem direito a um teste de recuperação instantaneamente quando sua condição torna-se morto. Caso tenha sucesso, você não morre.

FEITOS DE PODER

- **Crescimento de Membros:** quando você se recupera de estar Desabilitado, membros e órgãos decepados ou destruídos crescem de novo.
- **Duradouro:** você regenera dano Incurável (veja na página 108).
- **Reencarnação:** quando você se recupera da morte, pode redistribuir os pontos de poder do seu personagem a características diferentes. Eles permanecem fixos até que o personagem morra de novo.

FALHAS

- **Fonte (–1):** a sua Regeneração funciona apenas quando você tem acesso a uma fonte específica, como sangue, eletricidade, ferro-velho, luz do sol e assim por diante. Sem esta fonte, o seu poder não funciona, e você se recupera à velocidade normal. De acordo com o mestre, uma forma mais fraca de fonte significa que você se recupera mais lentamente (como se a sua graduação em Regeneração fosse mais baixa).

SALTO

Efeito: movimento	**Ação:** movimento
Alcance: pessoal	**Duração:** instantânea
Custo: 1 ponto por graduação	

Você é capaz de saltos prodigiosos. Uma graduação em Salto dobra as suas distâncias de salto. Cada graduação adicional move o multiplicador um passo para cima na **Tabela de progressão universal**. Assim, com 9 graduações, você pode saltar 1.000 vezes a sua distância normal.Você não sofre qualquer dano por aterrissar depois de um salto, desde que esteja dentro de sua distância máxima de salto.

Com 5 graduações (50 vezes a distância normal), você fica no ar por pelo menos uma rodada antes de pousar. Cada graduação além disso adiciona uma rodada completa no ar. Assim, um Salto com 10 graduações dura seis rodadas completas no ar antes que você aterrisse. Você pode agir normalmente durante este tempo, como se estivesse voando, mas não pode mudar sua velocidade ou direção sem usar algum outro poder.

SEPARAÇÃO ANATÔMICA

Efeito: alteração	**Ação:** movimento
Alcance: pessoal	**Duração:** contínua
Custo: 2 pontos por graduação	

Você pode separar partes de seu corpo, e mantê-las funcionando em relativa normalidade. O processo de separação não causa nenhum mal a você, embora possa ser desconcertante para quem assiste. Você pode separar um número de segmentos igual à sua graduação neste poder. Assim, graduação 1 pode permitir que você separe uma mão, braço ou pé (ou até mesmo sua cabeça). Graduação 5 poderia permitir que você separe todos os seus membros (incluindo sua cabeça), e assim por diante. Você escolhe como separar-se quando adquire o poder, e isto não pode ser mudado. Separar ou juntar seus segmentos exige uma ação de movimento.

As suas partes separadas permanecem inteiramente funcionais. Assim, você pode enxergar com um olho separado, manipular objetos com uma mão separada, e assim por diante. As partes separadas são limitadas ao movimento que sua forma permite. Assim, uma mão pode rastejar e um globo ocular pode rolar, mas uma cabeça ou tronco separados não são capazes de muito movimento. Você pode usar poderes de movimento (como Vôo) em conjunto com suas partes separadas. Partes separadas têm modificadores baseados em seu tamanho (veja **Tamanho**, na página 34).

Cada segmento tem uma ação de movimento por rodada, mas você só pode realizar uma ação padrão entre todos os seus segmentos, independente de quantos segmentos separados você possua. O mestre pode dar modificadores para suas ações, de acordo com seu estado de divisão.

Partes separadas têm o seu salvamento normal de Resistência, mas qualquer salvamento falho deixa a parte abatida ou desabilitada. Um segundo salvamento falho deixa a parte separada imóvel. Quando a parte danificada é reconectada, remova este dano, e adicione uma condição machucado ou ferido ao seu personagem. Você se recupera deste dano normalmente.

EXTRAS

- **Divisão Variável (+1):** você pode escolher como se separar a cada vez que utiliza este poder.

SUFOCAR

Efeito: ataque	**Ação:** padrão
Alcance: toque	**Duração:** concentração
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Fortitude

Você pode fazer com que um alvo sufoque (veja **Sufocamento**, na página 168). Faça uma rolagem de ataque corpo-a-corpo. Caso você tenha sucesso, o alvo deve fazer um salvamento de Fortitude (CD 10 + graduação do poder). Se falhar, o alvo sofre uma penalidade de –1 em rolagens de ataque, Defesa e salvamentos de Reflexo, só pode realizar uma ação padrão ou ação de movimento por rodada (não ambas) e se move à metade da velocidade normal. O alvo deve fazer um teste de Constituição a cada rodada (CD 10, +1 por rodada) a partir da rodada em que o salvamento de Fortitude falhar. Uma falha em um teste significa que o personagem fica inconsciente. Se o poder for mantido depois desse ponto, a condição do personagem torna-se moribundo na rodada seguinte, e morto na rodada após essa. Um salvamento de Fortitude inicial bem-sucedido anula o efeito de Sufocar. Alvos com Imunidade a Sufocamento não são afetados.

SUPER-FORÇA

Efeito: geral	**Ação:** reação
Alcance: pessoal	**Duração:** contínua
Custo: 2 pontos por graduação	

Você é capaz de erguer e carregar mais do que o normal para seu valor de Força, talvez *muito* mais que o normal. Cada graduação em Super-Força lhe concede um bônus de +5 em seu valor de Força quando determina capacidade de carga (veja **Capacidade de carga**, na página 35). A sua

Super-Força também lhe dá um bônus de +1 por graduação em testes de Força que envolvam aplicação sustentada de força ou pressão, incluindo testes de agarrar e quebra de objetos (veja na página 166), mas não em perícias baseadas em Força ou dano corpo-a-corpo ou de agarrar.

FEITOS DE PODER

- **Golpe Sísmico:** você pode golpear o chão, criando um poderoso tremor, que se irradia a um raio de (bônus de Força x 3 m) a partir de você. Faça um teste de Força. Qualquer um na área faz um teste para resistir a um ataque de derrubar igual ao resultado do seu teste (veja **Derrubar**, na página 157). Reduza o seu resultado em –1 para cada 3 m entre você e o alvo, até o raio máximo. Os alvos na área podem fazer um salvamento de Reflexo (CD 10 + seu bônus de Força) para diminuir pela metade a CD para evitar o ataque de derrubar.
- **Onda de Choque:** batendo suas mãos uma contra a outra, você cria uma tremenda rajada de pressão de ar, infligindo dano físico igual ao seu bônus de Força em uma área em forma de cone à sua frente, com comprimento e largura no final iguais ao seu bônus de Força x 3 metros. Os alvos na área podem fazer um salvamento de Reflexo (CD 10 + seu bônus de Força) para diminuir o dano à metade.

- **Palma Trovejante:** batendo palmas, você cria uma rajada de som ensurdecedor em uma área de (bônus de Força x 1,5 m) ao seu redor. Aqueles dentro da área devem ser bem-sucedidos em um salvamento de Reflexo (CD 10 + seu bônus de Força), ou sofrem os efeitos de um ataque de Pasmar auditivo (veja Pasmar, na página 98).
- **Super-Sopro:** você pode exalar uma poderosa rajada de ar, fazendo um teste de Força para derrubar os alvos em uma área em forma de cone com comprimento e largura no final iguais ao seu bônus de Força x 3 metros. Os alvos na área podem fazer um salvamento de Reflexo (CD 10 + seu bônus de Força) para diminuir pela metade a CD para evitar o ataque de derrubar. O seu Super-Sopro também apaga chamas com um bônus de dano igual ou menor que (o resultado do seu teste –10).

SUPER-MOVIMENTO

Efeito: movimento **Ação:** movimento

Alcance: pessoal **Duração:** sustentada

Custo: 2 pontos por graduação

Você tem uma forma especial de movimento. Para cada graduação, escolha um dos seguintes efeitos.

- **Andar na água:** você pode se mover ou ficar de pé sobre a superfície da água, de areia movediça e de outros líquidos, sem afundar.
- **Andar no ar:** você pode "caminhar" sobre o ar à metade da sua velocidade de movimento terrestre normal, como se fosse chão sólido, e mover-se para cima ou para baixo a um ângulo de 45° à metade desta velocidade (um quarto da sua velocidade de movimento terrestre). Por duas graduações, você se move à sua velocidade de movimento terrestre normal (metade da velocidade quando está subindo ou descendo).
- **Balançar-se:** você pode se balançar pelo ar à sua velocidade de movimento terrestre normal, usando linhas feitas por você (cabo, teia...), ou que já estão disponíveis (galhos, cipós, cabos elétricos, etc.).
- **Deslizar:** você pode se mover pelo chão à sua velocidade normal enquanto estiver caído, em vez de arrastar-se a uma velocidade de 1,5 m. Você não sofre penalidades por atacar enquanto estiver caído.
- **Escalar paredes:** você pode escalar paredes e tetos à metade da sua velocidade normal, sem chance de cair e sem necessidade de testes de Escalar. Você ainda fica desprevenido enquanto escala, a menos que tenha 5 ou mais graduações em Escalar (veja na página 47). Uma graduação adicional aplicada a este efeito significa que você escala à sua velocidade total, e não fica desprevenido enquanto escala.
- **Estabilidade:** você é melhor em lidar com obstáculos e obstruções ao movimento. Reduza a penalidade de velocidade por movimento restrito (veja na página 34) em um quarto para cada aplicação deste efeito. Por exemplo, obstruções pesadas ou uma superfície ruim reduzem a sua velocidade apenas em um quarto, em vez de pela metade. Se você reduzir a penalidade de movimento a 0 ou menos, não é afetado por essa condição, e move-se à sua velocidade total normal.
- **Movimento dimensional:** você pode se mover de uma dimensão para outra. Movimento dimensional tem duração instantânea. Por uma graduação, você pode se mover entre sua dimensão natal e uma outra. Por duas graduações, você pode se mover entre quaisquer dimensões de um grupo relacionado (dimensões místicas, dimensões alienígenas, etc.). Por três graduações, você pode viajar para qualquer dimensão. Você pode carregar até 50 quilos com você. Cada feito de poder Progressão move esta quantidade um passo para cima na **Tabela de progressão universal** (100 kg, 250 kg, etc.). Como

este efeito pode ser extremamente útil em algumas situações, o mestre deve regular seu uso, exigindo modificadores como Limitado ou Inconstante, ou até mesmo proibindo-o para heróis.

- **Movimento temporal:** você pode se mover através do tempo. Movimento temporal tem duração instantânea. Por uma graduação, você pode se mover entre o presente e outro ponto fixo no tempo (como 100 anos no passado, ou 1.000 anos no futuro). Por duas, pode se mover para qualquer ponto no passado *ou* no futuro e, por três graduações, você pode se mover para qualquer ponto no tempo. Você pode carregar até 50 quilos com você. Cada feito de poder Progressão move esta quantidade um passo para cima na **Tabela de progressão universal** (100 kg, 250 kg, etc.). Os efeitos de viagens no tempo são deixados a cargo do mestre. Como esta é uma habilidade extremamente poderosa, o mestre deve regular seu uso, exigindo modificadores como Limitado ou Inconstante, ou até mesmo proibindo-a para heróis.
- **Permear:** você pode passar através de objetos sólidos como se eles não existissem. Você pode se mover através de qualquer objeto físico a um quarto da sua velocidade com uma graduação, à metade da sua velocidade com duas graduações, e à sua velocidade normal com três graduações. Você não pode respirar enquanto estiver dentro de um objeto sólido, então precisa de Imunidade (sufocamento), ou terá de prender a respiração. Você também precisa de um Super-Sentido (como visão de raio X) para enxergar onde você está indo. Permear é muitas vezes Limitado a uma substância em particular (como terra, gelo ou metal, por exemplo) como um modificador de -1. Você ganha cobertura total enquanto estiver dentro de um objeto.
- **Queda lenta:** enquanto você for capaz de agir, pode cair de qualquer distância sem se ferir. Você também pode deter sua queda em qualquer ponto que tenha uma saliência onde se agarrar (como um parapeito, mastro de bandeira, galho, etc.). Se você tiver o poder de Super-Movimento Escalar Paredes, qualquer superfície concede um apoio.
- **Sem rastros:** você não deixa rastros, e não pode ser rastreado por sentidos visuais (embora ainda possa ser rastreado através de faro ou por outros meios). Os seus passos são tão leves que você pode caminhar sobre a superfície de areia fofa ou mesmo neve sem deixar rastros, e tem camuflagem total contra sentido sísmico.

SUPER-SENTIDOS

Efeito: sensorial	**Ação:** livre
Alcance: pessoal	**Duração:** permanente
Custo: 1 ponto por graduação	

Um ou mais dos seus sentidos são ampliados. Cada graduação lhe dá um dos efeitos a seguir. Algumas opções exigem mais de uma graduação — isto é comentado em suas descrições.

SENTIDOS AMPLIADOS

Os seguintes efeitos melhoram sentidos existentes, quer seja um dos cinco sentidos normais ou um dos sentidos adicionais listados na seção a seguir.

- **Aguçado (1 ou 2 graduações):** escolha um sentido. Você pode perceber detalhes mínimos das coisas que puder detectar com o sentido escolhido. Sentidos visuais e auditivos já são aguçados para humanos. 1 graduação por um sentido, 2 por um tipo de sentidos.
- **Distante (1 graduação):** escolha um sentido que não tenha alcance (paladar ou tato para humanos). Você pode fazer testes de Notar a um incremento de alcance normal (-1 para cada 3 m) com o sentido escolhido.
- **Estendido (1 graduação):** escolha um sentido que tenha alcance (audição, olfato ou visão para humanos). O seu incremento de alcance com o sentido escolhido é multiplicado por 10 a cada aplicação deste poder.
- **Exato (2 ou 4 graduações):** escolha um sentido. Você pode localizar precisamente coisas com o sentido escolhido, e pode usá-lo para alvejar algo em combate. Sentidos visuais já são exatos para humanos. 2 graduações por um sentido, 4 por um tipo de sentidos.
- **Radial (1 a 5 graduações):** você pode fazer testes de Notar com um sentido distante contra qualquer ponto ao seu redor. Mesmo um alvo atrás de você só pode usar Furtividade se tiver alguma outra camuflagem. 1 graduação para uso com um sentido, 2 para um tipo de sentido e 5 para todos os seus sentidos.

SENTIDOS ADICIONAIS

Os efeitos nesta seção concedem capacidades sensoriais adicionais, ou sentidos além dos cinco normais.

- **Detecção (1 graduação):** você pode detectar um item ou efeito específico com uma ação de movimento e um teste de Notar. Detecção não tem alcance, e apenas indica a presença ou ausência de algo. Escolha a qual tipo de sentido a sua detecção pertence. +1 graduação permite que você use detecção como uma ação livre (tornando-a um sentido). +1 graduação separada permite que você use detecção à distância.
- **Elo de comunicação (1 graduação):** quando adquirir este poder você deve escolher um indivíduo específico, que também deve possuir este poder,. Vocês dois podem se comunicar através de qualquer distância, como um uso do poder Comunicação (veja na página 77). Escolha um meio de comunicação quando você escolhe esta opção.
- **Faro (1 graduação):** você pode detectar e identificar indivíduos pelo cheiro, embora não possa determinar coisas como localização exata, apenas sua presença ou ausência (o seu sentido de olfato é aguçado, mas não exato).
- **Infravisão (1 graduação):** você enxerga a porção infravermelha do espectro, o que permite que você veja padrões de calor. Escuridão não concede camuflagem para objetos com temperatura diferente de seus arredores. Se você possuir rastrear, pode rastrear criaturas quentes pelas tênues trilhas de calor que elas deixam para trás.
- **Percepção (1 graduação):** você pode sentir o uso de efeitos com um descritor específico, com um teste bem-sucedido de Notar (CD 10, modificada pela distância). Exemplos incluem percepção cósmica, mágica, mental e assim por diante. Você pode aplicar outros Super-Sentidos à sua percepção, para aumentar seu alcance e escopo. Escolha o tipo de sentido da sua percepção (normalmente, é um sentido mental).
- **Poscognição (4 graduações):** você pode perceber eventos que ocorreram no passado. Você faz testes de Notar e Procurar para captar informações passadas em uma área ou alvo. O mestre determina a CD desses testes, com base em quão obscura ou distante no passado está a informação — desde 15 (uma visão vaga que pode ou não ser precisa) até 30 (conhecimento completo de um evento específico no passado, como se você tivesse estado presente). Os seus sentidos normais (do presente) não funcionam enquanto você estiver usando poscognição; a sua percepção está focalizada no passado. As suas visões poscognitivas duram enquanto você se concentrar. Poscognição não se aplica a poderes mentais como Leitura Mental ou a qualquer outra habilidade que exija interação com o passado.
- **Precognição (4 graduações):** você pode perceber eventos que *podem* acontecer no futuro. As suas visões precognitivas representam

POR TRÁS DA MÁSCARA: PRECOGNIÇÃO E POSCOGNIÇÃO

Precognição e Poscognição podem ser problemáticas, já que concedem aos jogadores informações consideráveis. Tenha em mente que informações pré e poscognitivas são muitas vezes crípticas ou obscuras, e mudanças nas circunstâncias podem levar a mudanças nas visões do futuro. Caso os jogadores usem qualquer uma das duas com freqüência demais, sinta-se livre para fazer com que as visões deles tornem-se menos e menos claras, à medida que as linhas de tempo ficam enredadas por tanta vigilância e intervenção. Em geral, Precognição é mais bem usada como uma ferramenta de trama para que o mestre conceda informações ao jogador, de maneira similar à habilidade de inspiração dos pontos heróicos (veja na página 122). De fato, um mestre que queira limitar estes poderes pode exigir esforço extra ou pontos heróicos para usá-los, ou exigir a falha Incontrolável.

futuros *possíveis* – se as circunstâncias mudarem, a visão pode não ocorrer. Quando você usa esta habilidade, o mestre escolhe quais informações revelar. As suas visões podem ser obscuras e crípticas, abertas a interpretação. O mestre pode exigir testes apropriados de Notar para que você capte informações detalhadas, com uma CD que varia de 15 a 30, ou mais. O mestre também pode ativar a sua precognição para revelar informações específicas para você, sobre um gancho de aventura ou ferramenta de trama. Os seus sentidos normais (do presente) não funcionam enquanto você está usando precognição. As suas visões precognitivas duram enquanto você se concentrar. precognição não se aplica a poderes mentais como Leitura Mental, ou a qualquer outra habilidade que exija interação com o futuro.

- **Rádio (1 graduação):** você pode "ouvir" freqüências de rádio, incluindo AM, FM, televisão, celular e assim por diante. Isto permite que você capte Comunicação por rádio (veja na página 77).
- **Rastrear (1 graduação):** você pode seguir trilhas usando um sentido específico. A CD básica para seguir uma trilha é 10, modificada pelas circunstâncias, como o mestre determinar. Você se move à metade de sua velocidade normal enquanto estiver rastreando. Por 2 graduações, você pode se mover à sua velocidade normal enquanto estiver rastreando e, por 3, pode fazer movimento total.
- **Senso de direção (1 graduação):** você sempre sabe para onde é o norte, e sempre sabe voltar por qualquer caminho que tenha feito.
- **Senso de distância (1 graduação):** você pode julgar distâncias exata e automaticamente.
- **Sentido de perigo (1 graduação):** quando você seria normalmente surpreso em combate (veja **Surpresa**, na página 153), faça um teste de Notar (CD 15). Um sucesso significa que você não é surpreso, e pode agir durante a rodada surpresa (se houver). O mestre pode aumentar a CD do teste de sentido de perigo de acordo com a situação. O seu sentido de perigo deve pertencer a um tipo específico de sentidos (veja **Tipos de sentidos**, na página 68). Efeitos sensoriais que afetem este tipo de sentido também afetam seu sentido de perigo, e podem "cegá-lo".
- **Sentido sísmico (3 graduações):** você pode sentir exatamente a localização de objetos em movimento em contato com a mesma superfície que você (como o chão). Caso use isto debaixo d'água, você pode sentir objetos se movendo à toda a sua volta, como um sentido radial.
- **Sentido temporal (1 graduação):** você sempre sabe que horas são, e pode cronometrar eventos como se tivesse um relógio exato.
- **Ultra-audição (1 graduação):** você pode ouvir sons em freqüências muito altas ou baixas, como apitos para cães ou sinais ultra-sônicos.
- **Ultravisão (1 graduação):** você pode enxergar luz ultravioleta, o que permite que você enxergue normalmente à noite, à luz das estrelas, ou com outras fontes de luz ultravioleta.
- **Visão cega (4 graduações):** você pode usar um tipo de sentido não-visual (escolhido quando você adquire este efeito) para manobrar tão bem quando um personagem capaz de ver. Efeitos de Obscurecer só lhe atingem se afetarem especificamente o tipo de sentido que você usa (como Obscurecer rádio contra um sentido de radar). Você pode fazer testes de Notar usando visão cega, mas não pode distinguir pequenos detalhes (visão cega é exata, mas não aguçada).
- **Visão de raio X (4 graduações):** você pode enxergar através de objetos sólidos como se não estivessem ali (tais objetos não concedem camuflagem contra você). Você tem que definir uma substância razoavelmente comum através da qual não pode enxergar (como chumbo, ouro, ferro, madeira, etc.). Um alvo sem cobertura ou camuflagem em relação a você não pode usar Furtividade para se esconder de você.
- **Visão microscópica (1 a 4 graduações):** você pode enxergar coisas extremamente pequenas, e fazer fazer testes de Procurar para ver coisas mínimas em sua própria área. Isto custa 1 graduação para objetos do tamanho de um grão de poeira, 2 para tamanho de uma célula, 3 para tamanho de moléculas complexas ou de DNA e 4 graduações para tamanho atômico. O mestre pode exigir um teste de Conhecimento, especialmente (ciências físicas) para interpretar o que você enxerga.
- **Visão na penumbra (1 graduação):** você pode enxergar normalmente ao dobro da distância em condições de penumbra.
- **Visão no escuro (2 graduações):** você pode enxergar normalmente no escuro, até mesmo em escuridão criada por um efeito de Obscurecer (embora outros descritores de Obscurecer, como névoa ou luz cegante, afetem-no normalmente).

SUPER-VELOCIDADE

Efeito: movimento	**Ação:** movimento
Alcance: pessoal	**Duração:** sustentada
Custo: 5 pontos por graduação	

Você tem Rapidez (veja na página 100) e Velocidade (veja na página 107) iguais à sua graduação neste poder, e um bônus de +4 em testes de Iniciativa por graduação neste poder. Você também ganha um dos feitos de poder abaixo, com sua graduação neste poder. Você pode adquirir os outros como feitos de poder normais.

FEITOS DE PODER

- **Ataque Rápido:** você pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra quaisquer oponentes num raio de (graduação do poder x 1,5 m) ao seu redor, desde que possa alcançá-los fisicamente. Isto inclui um golpe normal ou uma ação especial como Desarme ou Derrubar. Faça uma rolagem de ataque e compare-a contra todos os alvos na área.
- **Correr na Água:** você pode correr pela superfície da água sem afundar, desde que continue se movendo.
- **Correr nas Paredes:** você pode correr para cima e para baixo em paredes e outras superfícies verticais sem um teste de Escalar.
- **Fogo Rápido:** você pode arremessar pequenos objetos a velocidades supersônicas, como balas, causando dano igual à sua graduação neste poder com o modificador Automático (veja na página 112).

- **Intangibilidade:** se você tem Super-Velocidade com graduação 10 ou maior, pode adquirir o nível Incorpóreo de Intangibilidade (veja na página 93) como um feito Poder Alternativo.
- **Poderes Alternativos:** Atordoar, Controle do Ar, Deflexão, Escavação, Giro, Golpe e Sufocar.

EXTRAS

- **Compartilhar Velocidade:** você pode compartilhar os benefícios de seu efeito de Velocidade com outras pessoas, o que permite que alguém em contato próximo com você mova-se à mesma velocidade.

TELECINESIA

Efeito: geral **Ação:** padrão

Alcance: à distância **Duração:** sustentada

Custo: 2 pontos por graduação

Você pode mover objetos à distância, sem tocá-los. Telecinesia não tem ação/reação; um objeto em movimento não pode arrastar o personagem "movendo-o", por exemplo. Telecinesia também não é considerada "contato físico" ou "toque" para efeitos que exijam isso.

A sua Força efetiva para erguer e mover objetos é o quíntuplo da sua graduação neste poder (veja **Capacidade de carga**, na página 35). Usando uma ação completa e concentrando-se, você pode aumentar isto em +5 de Força enquanto você se concentrar. Isso ocorre em adição a usar esforço extra para dobrar a sua capacidade de carga (veja na página 120).

Telecinesia pode mover objetos, mas não pode realizar tarefas de manipulação delicada (como desatar nós, digitar ou manipular controles) sem o feito de poder Preciso (veja na página 109). Os objetos movem-se como se fossem arremessados com a sua Força efetiva (veja na página 36). Objetos que totalizem uma carga pesada ou mais movem-se à taxa de 1,5 m por rodada. Objetos arremessados como armas baseiam seu dano na sua graduação em Telecinesia, como se fosse seu bônus de Força.

Telecinesia não pode causar dano diretamente; você não pode "esmurrar" ou "esmagar" objetos com este poder. Você pode usá-lo para fazer ataques de desarmar ou derrubar. Usar Telecinesia para "segurar" uma criatura é um ataque parecido com agarrar, com um bônus de Força igual à sua graduação em Telecinesia (veja **Agarrar**, na página 156). O alvo não pode agarrar você, e você não pode causar dano, apenas prender e deixar o alvo imóvel. Você pode mover um alvo preso como faria com qualquer outro objeto, desde que o alvo permaneça preso. Usar Telecinesia para agarrar exige uma ação padrão.

FEITOS DE PODER

- **Poder Alternativo:** Raio.

EXTRAS

- **Dano (+1):** a sua Telecinesia pode causar dano igual à sua graduação, como uma aplicação de Força normal. Isto inclui causar dano a alvos agarrados e desferir "socos" telecinéticos à distância.
- **Percepção (+1):** a sua Telecinesia afeta qualquer alvo que você possa perceber exatamente, sem necessidade de uma rolagem de ataque. Este poder é às vezes chamado de *psicocinesia*, e recebe um descritor psiônico ou psíquico.

FALHAS

- **Limitado (-1):** você só pode mover um tipo específico de objeto ou material, como apenas metais, água, pedra e assim por diante.

TELEPATIA

Efeito: mental/sensorial **Ação:** padrão

Alcance: percepção/estendido **Duração:** concentração (D)

Custo: 2 pontos por graduação

Você pode ler mentes e projetar seus pensamentos nas mentes de outros. Você tem os poderes de Comunicação mental (veja na página 77) e Leitura Mental (veja na página 94) com sua graduação em Telepatia. Para permitir que qualquer um entenda seus pensamentos projetados, a despeito do idioma, adicione uma graduação em Compreender (veja na página 76).

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** Atordoar, Controle Emocional, Controle Mental, Ilusão, Rajada Mental e Troca Mental.

TELEPORTE

Efeito: movimento **Ação:** movimento

Alcance: pessoal **Duração:** instantânea

Custo: 2 pontos por graduação

Você pode se mover instantaneamente de um lugar a outro, sem cruzar a distância entre os dois lugares. Você pode teleportar você mesmo e até 50 quilos de massa adicional até uma distância de (graduação do poder x 30 m) como uma ação de movimento. Passageiros não-voluntários têm direito a um salvamento de Reflexo (CD 10 + graduação do poder) para evitar serem levados.

Com 3 ou mais graduações, você também pode usar uma ação completa para teleportar-se à distância mostrada na tabela **Alcance estendido** em vez de sua distância normal, mas você perde seu bônus de esquiva por uma rodada depois de chegar ao seu destino, devido à desorientação. Você só pode teleportar-se a lugares que você possa perceber exatamente ou que conheça bem (segundo o julgamento do mestre). Você mantém sua direção e velocidade relativa quando se teleporta. Assim, se estiver caindo, por exemplo, você ainda estará caindo à mesma velocidade quando chegar ao seu destino.

FEITOS DE PODER

- **Fácil:** você não fica desorientado quando faz teleportes de rodada completa; você mantém seu bônus de esquiva após fazê-los.
- **Mudar Direção:** você pode mudar sua direção ou orientação depois de um teleporte.
- **Mudar Velocidade:** você pode se teleportar "em descanso" até o seu destino. Entre outras coisas, isto significa que você pode se teleportar para evitar uma queda, sem sofrer dano.
- **Progressão:** você aumenta a massa que pode acrregar com você quando se teleporta. A cada vez adicional que você adquirir este feito, você move sua "carga" máxima um passo para cima na **Tabela de progressão universal** (x2, x5, etc.).
- **Rebater:** você pode se teleportar, fazer uma ação padrão e teleportar-se de volta ao seu ponto de partida em uma única rodada, desde que a distância total não exceda o alcance do seu Teleporte. Esta é uma versão de Teleporte do feito Ação em Movimento (veja na página 56).

EXTRAS

- **Exato (+1):** você não precisa perceber exatamente o seu destino para se teleportar até ele, apenas precisa ser capaz de descrevê-lo em

linhas gerais, como "dentro do saguão do Capitólio", ou "no topo do Edifício Goodman".

- **Portal (+2):** você abre um portal entre dois pontos como uma ação livre. O portal tem tamanho de 1,5 x 1,5 m. Qualquer um que passe por ele (uma ação de movimento) é transportado. O portal permanece aberto enquanto você se concentrar. Você pode aplicar feitos de Progressão para aumentar o tamanho do seu portal.

FALHAS

- **Curta Distância (–1):** você não pode fazer teleportes de alcance estendido.
- **Longa Distância (–1):** você só pode se teleportar à sua distância de alcance estendido como uma ação completa. Você não pode fazer teleportes à distância como uma ação de movimento.
- **Meio (–1):** você precisa de um meio para o seu teleporte, como fios elétricos ou telefônicos, água, sombras, chamas, espelhos e assim por diante. Você só pode se teleportar entre locais onde o seu meio exista.

TRANSFERÊNCIA

Efeito: característica	**Ação:** padrão
Alcance: toque	**Duração:** instantânea
Custo: 2 a 10 pontos por grad.	**Salvamento:** Fortitude

Você pode tomar pontos de poder de uma das características de um alvo e adicioná-los a uma das suas características.

Você precisa tocar o alvo (sendo bem-sucedido em uma rolagem de ataque corpo-a-corpo), e o alvo faz um salvamento de Fortitude. Caso o salvamento falhe, cada graduação em Transferência remove um ponto de poder da característica afetada e transfere-o para a sua característica. A característica reduzida não precisa ser a mesma aumentada (assim, você poderia, por exemplo, transferir a Força de um oponente para o seu poder Raio). As características que você transfere (de ambos os lados) devem ser escolhidas quando você adquire este poder, e não podem mudar. Você não precisa ter pontos na característica adquirida. Em outras palavras, ela pode ser uma característica ou efeito que você ganha apenas depois de transferir pontos. Você perde os pontos transferidos, e o alvo os recupera, à taxa de um por rodada. O feito de poder Dissipação Lenta reduz esta taxa (veja na página 108).

Você só pode transferir pontos de poder até a sua graduação neste poder. Uma vez que você tenha feito isto, não pode transferir nenhum outro ponto de um alvo até que alguns dos pontos transferidos sejam perdidos.

Para determinar o custo da sua Transferência, tome o custo do poder Drenar (veja na página 87) com o efeito apropriado, e adicione-o ao custo de um poder Fortalecer (veja na página 89) com o efeito apropriado. Assim, se você reduzir uma característica de um alvo e aumentar uma das suas, por exemplo, Transferência custa 2 pontos de poder por graduação.

FALHAS

- **Maculado (–1):** você adquire as desvantagens do alvo (veja **Desvantagens**, na página 124) enquanto retiver pontos transferidos dele.

TRANSFORMAÇÃO

Efeito: alteração	**Ação:** padrão
Alcance: à distância	**Duração:** sustentada (D)
Custo: 3 a 6 pontos por grad.	**Salvamento:** Fortitude

Você pode transformar um alvo em outra coisa. Faça uma rolagem de ataque para atingir seu alvo, que faz um salvamento de Fortitude (CD 10 + graduação do poder). Se o salvamento falhar, o alvo se transforma. Alvos inanimados transformam-se automaticamente, desde que você possa afetar sua massa. Personagens podem fazer uma jogada de salvamento de Reflexo para qualquer objeto que estejam segurando ou vestindo. Você pode transformar 1 quilo de massa inanimada com 1 graduação. Cada graduação adicional move esta quantidade um passo para cima na **Tabela de progressão universal**. A transformação dura enquanto você continuar sustentando-a. Quando você parar, o alvo reverte ao normal. O custo por graduação é afetado pelos alvos que você pode transformar.

- **3 pontos:** você transforma uma coisa em uma outra coisa (carne em pedra, pessoas em sapos, metal em madeira, objetos quebrados em objetos intactos, etc.).
- **4 pontos:** você transforma um grupo restrito de alvos em outro grupo restrito de resultados (como animais em humanóides, ou vice-versa). Como alternativa, você transforma alvos de um grupo amplo em uma outra coisa, ou vice-versa.
- **5 pontos:** você transforma um grupo amplo de alvos em um grupo amplo de resultados (objetos inanimados ou criaturas vivas).
- **6 pontos:** você transforma qualquer coisa em qualquer outra coisa.

Você pode mudar as características físicas de um alvo transformado, desde que seu total de pontos permaneça o mesmo, ou menor. Adicionar novas características (como dar asas a um alvo) pode ser pago através da adição de desvantagens, ou reduzindo outras características como compensação.

TRANSFORMAÇÃO MENTAL

Alvos transformados mantêm suas características mentais e sua personalidade, embora alvos animados tornados inanimados fiquem inconscientes. Transformação com o modificador Salvamento Alternativo (Vontade) pode mudar os alvos mentalmente, além de fisicamente. Uma transformação mental é considerada um poder separado; aplique modificadores e feitos de poder a este efeito separadamente. Para transformar um alvo mental e fisicamente ao mesmo tempo, adicione o custo das duas Transformações. O tipo de transformação mental determina o custo por graduação.

- **1 ponto:** você muda as memórias ou lembranças do alvo, fazendo-o esquecer de algo, ou lembrar as coisas de modo diferente.
- **2 pontos:** você muda a personalidade do alvo, fazendo com que ele se comporte de maneira diferente.
- **3 pontos:** você altera completamente a mente do alvo, efetivamente criando uma mente inteiramente nova. Você pode mudar as características mentais do alvo como desejar, desde que seu total de pontos permaneça o mesmo, ou menor.

POR TRÁS DA MÁSCARA: TRANSFERÊNCIA

Assim como Fortalecer e Drenar (que, em essência, este poder combina), Transferência pode ser um efeito poderoso. O mestre pode querer limitar PJs aos níveis mais baixos de Transferência, assim como limitar os níveis do feito de poder Dissipação Lenta. Um meio de simular os efeitos de Transferência tornando este poder um pouco menos temível é usar o poder Imitação (veja na página 91). Aumente seu custo em 1 ponto por graduação, e faça com que o alvo sofra de um efeito de Fadiga Ligado (veja Ligado, na página 112), para representar a perda de "energia vital". Assim, o alvo retém suas características normais, mas pode ficar cansado pela "transferência de energia", tornando a disputa mais equilibrada.

EXTRAS

- **Contínuo (+1):** as suas transformações duram até que você escolha revertê-las (ou até que sejam nulificadas).

FALHAS

- **Toque (–1):** você deve tocar o seu alvo (com uma rolagem de ataque corpo-a-corpo bem-sucedida) para transformá-lo.

Exemplo — Olhar Petrificante: *o seu olhar pode transformar criaturas em pedra! Use uma ação padrão; o oponente deve ter contato visual com você (veja Dependente de Sentidos, na página 115). O alvo tem direito a um salvamento de Reflexo para desviar os olhos. Em caso de falha, faz um salvamento de Fortitude. Caso falhe neste salvamento, transforma-se em pedra imóvel. Ele permanece assim até que você escolha restaurá-lo, até que o seu poder seja nulificado, ou até que seja restaurado por outro efeito de Transformação. Isto é uma Transformação singular (carne em pedra, 3 pontos por graduação) com os extras Alcance (percepção) e Duração (contínua), e a falha Dependente de Sentidos. Custa 4 pontos por graduação.*

Exemplo — Alteração de Memória: *você pode alterar as memórias de uma pessoa. Escolha um alvo que você possa perceber exatamente. O alvo faz um salvamento de Vontade. Caso falhe, as memórias do alvo são alteradas como você quiser. Esta é uma Transformação Mental (memórias, 1 ponto por graduação) com o extra Alcance (percepção). Custa 2 pontos por graduação.*

TROCA MENTAL

Efeito: mental	**Ação:** padrão
Alcance: percepção	**Duração:** sustentada (D)
Custo: 2 pontos por graduação	**Salvamento:** Vontade

Você pode colocar sua mente no corpo de outra criatura, colocando a mente da criatura em seu corpo.

Você deve poder perceber o alvo exatamente, e ele deve possuir valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Use uma ação padrão e faça um teste de poder, oposto pelo salvamento de Vontade do alvo. Caso você tenha sucesso, suas mentes trocam de corpos — você mantém seus valores de habilidades mentais, perícias mentais e poderes mentais, e ganha os valores de habilidades físicas, perícias físicas e poderes físicos do alvo. O mesmo é verdade para o alvo que ocupa seu corpo.

O alvo da Troca Mental tem direito a uma nova jogada de salvamento de Vontade para cada intervalo na **Tabela de progressão universal**. Um salvamento bem-sucedido devolve suas mentes aos respectivos corpos. Isto também é o caso se o seu poder de Troca Mental for contra-atacado. Você pode reverter a troca a qualquer momento, como uma ação livre.

VELOCIDADE

Efeito: movimento	**Ação:** movimento
Alcance: pessoal	**Duração:** sustentada
Custo: 1 ponto por graduação	

Você pode se mover mais rápido que o normal. Com 1 graduação sua velocidade é de 30 m. Cada graduação adicional move sua velocidade um passo para cima na **Tabela de progressão universal**. Com 19 graduações, você pode chegar a qualquer lugar da Terra em uma ação de movimento. Com 20 graduações, você pode acelerar quase até a velocidade da luz!

POR TRÁS DA MÁSCARA: TRANSFORMAÇÃO

Transformação é um efeito poderoso, particularmente nas mãos de um jogador astuto. Até certo ponto, Transformação pode duplicar outros poderes, como prender um alvo transformando ar em matéria sólida (Armadilha) ou transformar oxigênio em gás irrespirável (Sufocar). Isto é perfeitamente admissível; use as regras desses efeitos como diretrizes.

Contudo, tenha em mente que Transformação tem duração sustentada, o que pode afetar a maneira como esses "truques" funcionam (por exemplo, a armadilha desaparece se o personagem for atordoado, o gás sufocante dissipa-se rapidamente a menos que o personagem se concentre a cada rodada para continuar transformando-o, etc.). Como sempre, o mestre deve usar o bom senso e bom julgamento, seguindo a **Regra número um** (veja na página 7).

O mestre pode querer limitar os níveis mais altos de Transformação e Transformação Mental, especialmente o nível "qualquer coisa em qualquer outra coisa", para apenas PNJs. Contudo, o nível de 5 pontos funciona bem para personagens "transmutadores".

VIAGEM ESPACIAL

Efeito: movimento	**Ação:** movimento
Alcance: pessoal	**Duração:** sustentada
Custo: 1 ponto por graduação	

Você pode viajar mais rápido que a luz através do vácuo do espaço (mas não em atmosfera planetária). Você pode voar à velocidade da luz com 1 graduação, cruzando um ano-luz por ano. Cada graduação adicional move-o um passo para cima na **Tabela de progressão universal**. Assim, 2 graduações permitem que você viaje ao dobro da velocidade da luz, então ao quíntuplo e assim por diante. Este efeito não fornece proteção contra os rigores do espaço (para isso, veja Imunidade, na página 93).

VÔO

Efeito: movimento	**Ação:** movimento
Alcance: pessoal	**Duração:** sustentada
Custo: 2 pontos por graduação	

Você pode voar pelo ar, o que inclui ficar parado, flutuando. Com 1 graduação sua velocidade de vôo é de 30 m. Cada graduação adicional move a sua velocidade um passo para cima na **Tabela de progressão universal**: 75 m com 2 graduações, 150 m com 3 graduações e assim por diante. Com 19 graduações, você pode chegar a qualquer lugar da Terra com uma única ação de movimento. Com 20 graduações, você pode acelerar até quase a velocidade da luz!

FALHAS

- **Levitação (–1):** você só pode se mover em linha reta, para cima e para baixo, não de um lado para outro, embora possa se permitir ser carregado pelo vento. Você não pode ter mais de 4 graduações em Vôo.
- **Planar (–1):** você perde altitude igual à metade de distância que viaja, o que significa que a distância máxima que você pode alcançar planando é o dobro da altura da qual você começa. Você pode ser capaz de ganhar altitude ocasionalmente, pegando correntes de ar termais para cima e ventos, segundo a decisão do mestre. Você não pode ter mais de 4 graduações em Vôo.

FEITOS DE PODER

Feitos de poder expandem a utilidade de um poder, em variadas formas. Adquirir um feito de poder custa 1 ponto de poder, da mesma forma que um feito normal. Feitos de poder são opções para um poder; você pode decidir usá-los ou não, quando usa o poder. Um personagem pode usar esforço extra para adquirir temporariamente um feito de poder que não tenha.

ACURADO

Um poder com este feito é especialmente acurado; você ganha um bônus de +2 em rolagens de ataque com o poder. Este feito de poder pode ser aplicado múltiplas vezes. A cada vez, concede um bônus adicional de +2. O nível de poder da campanha limita o bônus de ataque máximo com qualquer poder. O mestre pode escolher desconsiderar este limite para feitos Acurado adquiridos por meio de esforço extra.

AFETA INTANGÍVEL

Um poder com este feito funciona em alvos intangíveis, além de ter seu efeito normal em alvos corpóreos. Uma aplicação de Afeta Intangível permite que o poder funcione com metade de sua graduação normal contra alvos intangíveis. Duas aplicações permitem que ele funcione com sua graduação normal contra alvos intangíveis. Efeitos mentais e sensoriais não precisam deste feito, já que afetam alvos intangíveis normalmente.

ALCANCE AMPLIADO

Este feito aumenta o incremento de alcance de um poder à distância, movendo o incremento básico (graduação do poder x 3 m) um passo para cima na **Tabela de progressão universal**. Com uma aplicação do feito o alcance vai para (graduação x 7,5 m), com duas vai para (graduação x 15 m) e assim por diante. O alcance máximo ainda é de 10 incrementos.

ALCANCE ESTENDIDO

A cada vez que você aplicar este feito a um poder com alcance de toque, você estende o alcance do poder em 1,5 m. Isto pode representar um poder com curto alcance, ou um efeito como um chicote ou arma parecida.

ATAQUE DIVIDIDO

Com este feito, um poder que normalmente afeta um alvo pode dividir seu efeito entre dois alvos. O atacante escolhe quantas das graduações do poder aplicar a cada alvo. Assim, um poder com 10 graduações poderia ser dividido em 5/5, 6/4, 8/2, ou de qualquer forma (mas apenas números inteiros), desde que o total fosse 10. Se uma rolagem de ataque for exigida, o atacante faz uma rolagem, comparando os resultados contra cada alvo. O poder afeta cada alvo normalmente, com sua graduação reduzida.

Cada aplicação adicional deste feito permite que o poder seja dividido uma vez adicional. Assim, duas aplicações permitem que o poder seja dividido entre três alvos, então quatro, e assim por diante. Um poder não pode ser dividido a menos de uma graduação por alvo.

CONDICIONAL

Um poder de duração instantânea com este feito pode ser "preparado" para ativar-se sob uma circunstância específica, como em resposta a um perigo específico, depois que uma quantidade determinada de tempo houver passado, em resposta a um evento específico e assim por diante. A circunstância deve ser detectável pelos seus sentidos. Preparar o poder exige a mesma ação normal que usá-lo normalmente. Quaisquer rolagens necessárias são feitas quando você designa o "gatilho" do poder.

Um poder Condicional "em espera" pode ser detectado com um teste de Notar (CD 10 + graduação do poder) e, em alguns casos, desarmado com um teste bem-sucedido de Desarmar Dispositivo ou teste de poder apropriado (como Nulificar ou outro poder de contra-ataque) com CD igual a (10 + graduação do poder).

Um efeito Condicional vale para um uso que tenha uma duração instantânea. Você pode aplicar o extra Duração especificamente para fazer o poder ficar "preparado" por mais tempo, permitindo que o efeito seja ativado múltiplas vezes, desde que seja mantido (isso normalmente exige uma duração contínua). Isso não afeta a duração normal do poder.

Se você aplicar este feito uma segunda vez, pode mudar as condições de ativação a cada vez que preparar o poder.

DIMENSIONAL

Este feito permite que um poder afete alvos em uma outra dimensão. Você afeta sua localização equivalente na outra dimensão, como se estivesse lá, calculando modificadores de alcance a partir desse ponto.

Se você escolher este feito uma segunda vez, o seu poder pode alcançar qualquer dimensão de um grupo relacionado (dimensões místicas, planos demoníacos e assim por diante). Se você escolhê-lo uma terceira vez, o poder pode alcançar qualquer dimensão no cenário.

Para muitos poderes, você pode precisar de PES Dimensional (veja na página 99) para localizar seus alvos. Caso contrário, os alvos têm camuflagem total contra você.

DISSIPAÇÃO LENTA

Um efeito que se dissipa ao longo do tempo – como um efeito de característica ou um poder com o modificador Dissipação – diminui mais lentamente com este feito de poder. Cada aplicação move o intervalo de tempo um passo para cima na **Tabela de progressão universal**: de uma rodada para cinco rodadas, para um minuto (10 rodadas), e assim por diante.

INATO

Um poder com este feito é uma parte integral da sua natureza. Efeitos de características, como Drenar, Fortalecer ou Nulificar, não podem alterá-lo. O mestre deve ter cautela com este feito; o poder deve ser uma característica verdadeiramente inata, como o tamanho de um elefante ou a natureza incorpórea de um fantasma. Se o poder não é algo normal para a espécie do personagem, provavelmente não é Inato. Diferentes de outros feitos de poder, o uso de Inato *não* é opcional: um poder é Inato ou não é.

INCURÁVEL

O dano causado pelo poder com este feito não pode ser curado por poderes como Cura e Regeneração. O alvo deve se recuperar à taxa normal. Poderes com o feito Persistente podem curar dano Incurável.

INDIRETO

Um poder com este feito pode se originar de um ponto que não seja o usuário, possivelmente ignorando cobertura entre o usuário e o alvo. O modificador de alcance do poder ainda é baseado na distância entre o atacante e o alvo. Um poder Indireto normalmente se origina de um ponto fixo direcionado a partir de você. Em alguns casos, usar um poder Indireto pode contar como um ataque surpresa (veja na página 163).

Se você aplicar este feito uma segunda vez, o efeito do poder pode vir de qualquer ponto direcionado a partir de você, inclusive atrás de você. Se você aplicá-lo três vezes, o efeito também pode ser direcionado *na sua direção* (acertando um alvo na sua frente por trás, por exemplo).

PODER ALTERNATIVO

Este feito de poder é na verdade um outro poder, mutuamente exclusivo com o poder primário ao qual este feito é aplicado e com quaisquer Poderes Alternativos deste poder, que *não* podem ser usados ou mantidos ao mesmo tempo. Por exemplo, um Raio com o descritor "laser" pode ter Pasmar visual como um Poder Alternativo: o mesmo raio de luz pode ser usado para ferir ou cegar um alvo, mas não ambos ao mesmo tempo. Pense em Poderes Alternativos como diferentes "modos" do poder. Um conjunto de Poderes Alternativos é chamado de *repertório*. Para combinações de poderes que funcionam simultaneamente, veja o extra Ligado.

Um Poder Alternativo pode ter qualquer graduação, modificadores e feitos de poder. Poderes Alternativos podem ter diferentes descritores, em geral com alguma ligação temática. Isto permite que você tenha duas versões de um poder Raio, por exemplo: um raio de fogo e um raio de gelo. Poderes permanentes não podem ter Poderes Alternativos, nem podem ser Poderes Alternativos (já que não podem ser ativados e desativados).

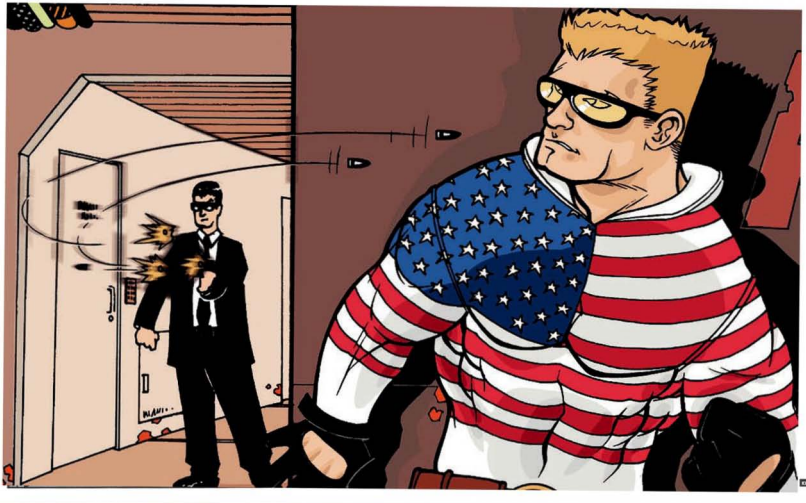
O Poder Alternativo não pode ter um custo total maior que o poder primário. Assim, um poder primário que custe 20 pontos de poder pode ter qualquer Poder Alternativo com um custo de 20 ou menos pontos de poder. Este custo não inclui o custo de quaisquer feitos Poder Alternativo que o poder primário possa ter. Assim, se o poder de 20 pontos tem 5 Poderes Alternativos (totalizando 25 pontos), cada Poder Alternativo ainda está limitado a um valor total de 20 pontos (incluindo quaisquer feitos de poder que possa ter) – ou seja, o valor do poder básico.

Um Poder Alternativo pode ser composto de dois ou mais poderes, mas ainda não pode exceder o custo do poder primário. Por exemplo: Adrian Arkano, o Mestre da Magia da Terra, tem Forma Astral com 6 graduações (30 pontos de poder). O jogador de Arkano escolhe o feito Poder Alternativo, e escolhe Vôo com 3 graduações (6 pontos de poder) e Campo de Força com o extra Impenetrável e 12 graduações (mais 24 pontos de poder, para um total de 30). Mesmo sendo Vôo e Campo de Força dois poderes diferentes, eles contam como um único Poder Alternativo.

Poderes Alternativos não podem ser usados ou mantidos ao mesmo tempo que qualquer outro poder no mesmo repertório; são mutuamente exclusivos. Trocar entre os poderes exige uma ação livre, e pode ser feito uma vez por rodada. Caso qualquer coisa desabilite, drene ou nulifique qualquer poder em um repertório, todos os poderes são afetados da mesma forma. Os efeitos de poderes duradouros permanecem, mesmo se você trocar o seu repertório para um poder diferente, até que o alvo se recupere.

Exemplo: *Adrian Arkano, o Mestre da Magia da Terra, tem o poder Magia com 16 graduações. O jogador de Arkano escolhe Rajada Mística como o efeito grátis de Magia (e poder primário no repertório), assim como os Poderes Alternativos Ilusão, Pasmar (visual), PES (visual e auditiva), Obscurecer (visual) e Telecinesia.*

Magia custa 2 pontos de poder por graduação. Com 16 graduações, seu custo total é 32 – esse será o custo máximo de qualquer Poder Alternativo, no caso. Para os poderes com o mesmo custo, como Pasmar, Obscurecer e Telecinesia, isto lhes dá a mesma graduação que o poder básico, ou 16. PES para sentidos visuais e auditivos custa 3 pontos por graduação, e assim tem 10 graduações (30 pontos). Ilusão para todos os sentidos custa 4 pontos por graduação, e assim tem 8 graduações (32 pontos). Arkano pode usar apenas um poder de Magia por vez. Se quiser usar sua



Rajada Mística, tem que parar de usar Ilusão, Telecinesia ou qualquer outro Poder Alternativo que esteja usando atualmente.

*Se o jogador de Arkano quiser que o Mestre da Magia realize um feitiço específico durante o jogo (um feitiço que ainda não está na ficha de personagem de Arkano como um Poder Alternativo), pode usar esforço extra ou gastar um ponto heróico para adquirir um novo feito Poder Alternativo como uma façanha de poder (veja **Façanhas de poder**, na página 120).*

PODERES ALTERNATIVOS DINÂMICOS

Por duas graduações (2 pontos de poder), um Poder Alternativo é *dinâmico*; pode compartilhar pontos de poder com outros Poderes Alternativos Dinâmicos desse poder (assim, um poder deve ter dois Poderes Alternativos Dinâmicos para que esta opção seja útil). Você decide como os pontos de poder são designados para os vários poderes uma vez por rodada, como uma ação livre. Tornar o poder básico de um repertório Dinâmico exige uma graduação de Poder Alternativo (1 ponto de poder).

PRECISO

Um poder com este feito pode ser usado para tarefas que exijam delicadeza e controle fino. Você pode usar um Raio Preciso como uma solda ou para gravar suas iniciais em algo, Telecinesia Precisa para digitar ou arrombar uma fechadura, Controle de Frio Preciso para igualar uma temperatura específica, e assim por diante. O mestre pode exigir um teste de poder, habilidade ou perícia para determinar o grau de precisão. Um efeito de ataque com o modificador Preciso ganha os benefícios do feito Tiro Preciso (veja na página 65), o que é essencialmente a mesma coisa.

PROGRESSÃO

A cada vez que você aplicar este feito, mova a área, alcance, massa, alvos ou outra característica do poder um passo para cima na **Tabela de progressão universal**, usando a coluna apropriada. Veja as descrições de poder para detalhes sobre aplicações específicas de Progressão.

REVERSÍVEL

Você pode remover os efeitos de um poder instantâneo com este feito à vontade, como uma ação livre. Exemplos incluem remover o dano de um efeito de ataque como Raio ou remover os efeitos dos poderes Pasmar ou Armadilha instantaneamente. Normalmente, você não tem controle sobre os efeitos remanescentes desses poderes.

RICOCHETE

Você pode ricochetear ou rebater um efeito de ataque em uma superfície sólida uma vez, mudando sua direção. Isso permite que você ataque ao redor de esquinas, ignore cobertura e possivelmente ganhe um bônus de ataque surpresa contra um oponente. Isto *não* permite que você afete múltiplos alvos — o "rebote" não tem efeito. Você precisa ser capaz de definir um caminho claro para o seu ataque, que deve seguir uma linha reta entre cada ricochete. Você pode escolher este feito múltiplas vezes; a cada vez, você pode ricochetear o ataque uma vez adicional antes que ele acerte.

SEDATIVO

Um poder capaz de causar inconsciência pode, com este feito, impedir que um alvo inconsciente recupere a consciência, como um efeito sustentado e duradouro (veja **Duração**, na página 70). O alvo tem direito a um teste para se recuperar da inconsciência uma vez a cada intervalo na **Tabela de progressão universal**, em vez de a cada minuto, começando em um minuto. Se você se concentrar durante o intervalo de tempo, o alvo não ganha nenhum bônus no salvamento para se recuperar nesse intervalo.

SELETIVO

Um poder com este feito é discriminatório, permitindo que você decida quem é ou não afetado (desde que você possa perceber exatamente o alvo). Isto é mais útil para efeitos de área (veja na página 111). Se o poder exigir ou permitir uma jogada de salvamento, então Seletivo é um extra em vez de um feito de poder (veja Ataque Seletivo, na página 112).

SUTIL

Poderes Sutis não são tão perceptíveis. Um poder Sutil pode ser usado para pegar um alvo inesperadamente, e pode, em alguns casos, permitir um ataque surpresa. Uma aplicação deste feito torna o poder difícil de ser notado; um teste de Notar (CD 20) é necessário, ou o poder é perceptível automaticamente apenas para certos sentidos (de acordo com o mestre). Uma segunda aplicação torna o poder completamente imperceptível.

TELEGUIADO

Este feito concede a um poder uma chance adicional de acertar. Se uma rolagem de ataque falhar, o poder tenta acertar de novo na rodada seguinte, na sua Iniciativa. Isso exige apenas uma ação livre, o que deixa você livre para realizar outras ações, inclusive fazer um novo ataque.

O poder Teleguiado usa o mesmo sentido exato que o ataque original — assim, camuflagem eficiente contra esse sentido também irá afetar o ataque Teleguiado. Você pode comprar Super-Sentidos Ligados ao poder Teleguiado, se quiser (para criar coisas como mísseis guiados por radar ou calor, por exemplo). Se um ataque Teleguiado for bloqueado ou contra-atacado, perde quaisquer chances adicionais de acerto.

Você pode aplicar este feito múltiplas vezes, a cada vez movendo o número de chances adicionais de acerto um passo para cima na **Tabela de progressão universal**, mas o ataque ainda tem direito a apenas uma rolagem de ataque por rodada.

MODIFICADORES DE PODER

Modificadores de poderes melhoram ou enfraquecem efeitos, às vezes mudando significativamente a maneira como eles funcionam.

APLICANDO MODIFICADORES

Modificadores alteram permanentemente o modo como os poderes funcionam. Modificadores positivos, chamados *extras*, aumentam o custo por graduação de um poder, enquanto modificadores negativos, chamados *falhas*, reduzem esse custo. Para determinar o custo final, some o custo básico por graduação com os modificadores. Se o resultado for um número positivo, este é o novo custo por graduação do efeito. Assim, um efeito com custo de 2 pontos por graduação com modificadores de +3 e –1 tem um custo final de 4 pontos por graduação (2 + 3 – 1 = 4).

CUSTOS FRACIONAIS

Se os modificadores reduzirem o custo de um efeito a menos de 1 ponto de poder por graduação, cada modificador adicional de –1 é adicionado ao número de graduações que você ganha gastando 1 ponto de poder.

O custo de um poder pode ser expresso como a razão de pontos de poder por graduação (PP:G). Assim, um efeito que custe 3 pontos de poder

por graduação é 3:1. Se o efeito tem um total de –2 em modificadores, custa 1:1, ou 1 ponto de poder por graduação. Aplicar outro modificador de –1 aumenta a segunda parte da razão, tornando-a 1:2, ou 1 ponto de poder por duas graduações, e assim por diante.

Continue a progressão para maiores reduções. O mestre pode limitar a razão de custo final de qualquer efeito na campanha (no máximo 1:1, 1:2, 1:4, etc.). Como regra geral, 1:5 (cinco graduações por ponto de poder) deve ser o menor custo modificado para um poder em *Mutantes & Malfeitores*.

Exemplo: *o Soldado tem Proteção, mas efetiva apenas contra ataques físicos de contusão (–3 de modificador), e o extra Impenetrável (+1 de modificador), para um modificador total de –2. Como Proteção custa 1 ponto por graduação, o modificador de –2 aumenta o número de graduações por ponto de poder. Assim, o custo final do poder é 1 ponto por 3 graduações de Proteção.*

MODIFICADORES PARCIAIS

Você pode aplicar um modificador a *apenas* algumas das graduações de um poder, e não a outras, para fazer uma "sintonia fina" no efeito. Um modificador deve ser aplicado a pelo menos uma graduação. A mudança em custo e efeito se aplica apenas às graduações com o modificador.

Exemplo: *as garras de Talona têm 8 graduações do poder Golpe, e uma habilidade limitada de penetrar Proteção – as últimas 4 graduações têm a falha Limitado (não funcionam contra graduações de Proteção), e assim custam 1 ponto por 2 graduações. As primeiras 4 graduações têm seu custo normal (1:1), assim o poder Golpe custa 6 pontos no total – 4 pontos para as primeiras 4 graduações, e 2 pontos para as 4 graduações adicionais. Contra alvos com Proteção, Talona tem um bônus de dano de +4, em vez de +8.*

EXTRAS

A menos que algo seja especificado em contrário, os extras a seguir aumentam o custo por graduação de um poder em 1 ponto por aplicação.

AÇÃO — MODIFICADOR DE +1 POR PASSO

Usar um poder exige um dos seguintes tipos de ação: reação, ação livre, ação de movimento, ação padrão ou ação completa. Reduzir a ação necessária para usar um poder é um modificador de +1 por passo (de ação completa para ação padrão, por exemplo). O mestre deve ser cauteloso ao permitir este extra para poderes de ataque. Poderes de movimento não podem ter este extra, já que a ação de movimento necessária para usar o efeito é parte do movimento normal do personagem.

AFETA OUTROS — MODIFICADOR DE +0 OU +1

Este extra permite que você dê a outra pessoa o uso de um poder pessoal. Você deve tocar o alvo, e ele tem controle sobre seu uso do poder, embora você possa retirá-lo quando quiser. Se você estiver incapaz de manter o poder, ele pára de funcionar, mesmo que outra pessoa esteja usando-o. Tanto você quanto o(s) alvo(s) podem usar o poder simultaneamente. Se o poder afetar *apenas* outras pessoas e não você, não há mudança no custo – isto é essencialmente uma combinação de Afeta Outros e Limitado a apenas outros. Você pode aumentar o número de personagens a quem você pode conceder o poder simultaneamente com o feito de poder Progressão.

AFETA CORPÓREO — MODIFICADOR DE +1

Uma criatura incorpórea pode usar um poder com este extra para afetar o mundo corpóreo normalmente. Veja Intangibilidade, na página 93.

ALCANCE — MODIFICADOR DE +1 POR PASSO

Um poder tem um alcance de toque, à distância ou percepção. Aumentar o alcance em um passo (de toque para à distância, por exemplo) é um modificador de +1. Ir de pessoal para toque exige os extras Afeta Outros ou Ataque, não este extra. Poderes com alcance estendido não podem ter este modificador – seu alcance é determinado pela graduação do poder. Para mudar o alcance do poder, aumente ou reduza sua graduação.

ÁREA — MODIFICADOR DE +1

Poderes com este extra afetam todos os alvos em uma área específica, em vez de apenas um único alvo. Use as regras de ataque em área (veja na página 159) para poderes que exijam uma rolagem de ataque. Escolha uma das opções a seguir quando aplicar este extra.

- **Cone:** o efeito preenche um cone com comprimento e largura no final de 3 m por graduação.
- **Estouro:** o efeito tem uma área circular com 1,5 m de raio por graduação.
- **Explosão:** o efeito irradia a 3 m por graduação, de forma semelhante a um estouro. Contudo, perde uma graduação de eficiência para cada 3 m depois dos primeiros (tendo seu efeito total apenas nos primeiros 3 m, então tendo menos 1 graduação, menos 2, e assim por diante).
- **Linha:** o efeito preenche um caminho com 1,5 m de largura e 7,5 m de comprimento por graduação, em uma linha reta.
- **Moldável:** o efeito preenche um cubo de 1,5 m por graduação, que você pode arranjar em qualquer forma que quiser, desde que todos os cubos estejam se tocando. Cada aplicação do feito de poder Progressão aumenta o número de cubos por graduação (2, 5, 10 e assim por diante).
- **Nuvem:** o efeito preenche uma área circular com 1,5 m de diâmetro (não raio) por graduação, e permanece na área por uma rodada após sua duração expirar (afetando quaisquer alvos na área normalmente durante a rodada adicional).
- **Trilha:** o efeito preenche uma linha (veja acima) *atrás* de você, enquanto você se move, afetando qualquer um na área pela qual você se moveu. Note que a ação necessária para usar o efeito não muda, a menos que você também aplique um modificador Ação.

Você pode afetar uma área menor, diminuindo as graduações do poder (reduzindo também seus efeitos). Assim, uma área de estouro com 8 graduações tem um raio de 12 m (8 x 1,5 m). Se você diminuir a graduação do poder para 4, reduz o raio para 6 m.

O feito de poder Progressão aumenta o tamanho de uma área, movendo-a um passo para cima na **Tabela de progressão universal**. Já que o uso de feitos de poder é opcional, você pode escolher não usar área extra por Progressão, sem reduzir a graduação do poder. Um efeito com alcance de toque e em área é centrado em você, mas não afeta você.

O feito Progressão também pode *reduzir* o tamanho de uma área: cada feito reduz a graduação efetiva do poder em um. Esta é uma aplicação separada do feito, e também é opcional; você escolhe quando quer reduzir o tamanho da área, e se sim em quanto.

ATAQUE — MODIFICADOR DE +0

Este extra se aplica a poderes com alcance pessoal, transformando-os em efeitos de ataque. Exemplos incluem Encolhimento e Teleporte, fazendo com que um alvo encolha ou seja teleportado para longe. Diferente da maior parte dos extras, o custo do poder não muda.

O poder não funciona mais em você. Assim, um Ataque de Teleporte não pode ser usado para teleportar você mesmo. Ele afeta uma criatura de qualquer tamanho, ou 50 kg de massa inanimada. Você pode aumentar a massa afetada com o feito de poder Progressão. O poder tem alcance de toque, e exige uma rolagem de ataque corpo-a-corpo para tocar o alvo. O alvo tem direito a uma jogada de salvamento apropriada, determinada quando o poder de Ataque é comprado. Em geral, salvamentos de Reflexo ou Vontade são os mais apropriados, com CD 10 + a graduação do poder.

Você deve definir defesas razoavelmente comuns que anulem o efeito de ataque inteiramente, como campos de força ou a habilidade de teleportar-se bloqueando um Ataque de Teleporte. Você controla o poder, e pode mantê-lo se ele tiver uma duração maior que instantânea.

Se você quiser ambas as versões de um Poder de Ataque, como ser capaz de Teleportar tanto você mesmo quanto outros como um ataque, escolha Poder de Ataque como um feito Poder Alternativo do poder pessoal. Para usar ambos ao mesmo tempo, aplique +1 de modificador.

ATAQUE SELETIVO — MODIFICADOR DE +1

Um ataque com este extra é discriminatório, permitindo que você decida quem é ou não afetado. Isso é mais útil para efeitos de área. Você deve ser capaz de perceber exatamente um alvo para decidir se vai ou não afetá-lo. Este modificador é para poderes que exijam uma jogada de salvamento. Para outros poderes com efeitos em área, use o feito de poder Seletivo.

AURA — MODIFICADOR DE +1

Um poder com alcance de toque com este extra afeta automaticamente qualquer um que toque em você, incluindo qualquer um que você tocar ou atingir com um ataque desarmado. A aura e o ataque desarmado afetam o alvo separadamente. Você pode ativar ou desativar sua aura como uma ação livre, e ela tem duração sustentada (o efeito do poder tem sua duração normal, assim, um efeito de Aura de Atordoar ainda é instantâneo e duradouro em duração). Você pode mudar a duração da sua Aura com modificadores de Duração. Você pode aplicar o feito Seletivo para controlar quais partes do seu corpo a aura recobre.

AUTOMÁTICO — MODIFICADOR DE +1

Um poder Automático dispara múltiplos tiros em uma única ação de ataque. Automático pode ser aplicado a qualquer poder que exija uma rolagem de ataque. Veja **Ataque automático**, na página 160.

Para cada 2 pontos que sua rolagem de ataque exceder a Defesa do alvo, aumente seu bônus de dano em +1, até um máximo de +5 (por exceder a Defesa do alvo em 10), ou metade do bônus normal do ataque, o que for menor. Aplicar este extra uma segunda vez reduz o intervalo pelo qual a sua rolagem de ataque precisa exceder a Defesa do alvo para 1, em vez de 2, e aumenta o bônus máximo para +10, ou o bônus normal do ataque, o que for menor. O bônus concedido por Automático não conta contra os limites de nível de poder.

CONTAGIOSO — MODIFICADOR DE +1

Poderes Contagiosos funcionam tanto no alvo quanto em qualquer um com quem ele entre em contato. Novos alvos fazem salvamentos contra o poder normalmente. Também tornam-se Contagiosos, e o efeito permanece até que todos os traços tenham sido eliminados. Um poder Contagioso também é eliminado se você parar de mantê-lo, embora efeitos contínuos e Contagiosos permaneçam, sem necessidade de manutenção. Exemplos de poderes com este extra incluem Armadilhas "grudentas", que prendem qualquer um que as toque e Drenar Contagioso, em forma de Doença.

DISSIPAÇÃO TOTAL — MODIFICADOR DE +1

Características alteradas por poderes com efeito de característica com este extra não se dissipam normalmente (à taxa de 1 ponto de poder por rodada). Em vez disso, quando o tempo da dissipação total acaba, a característica retorna ao seu nível normal. Por exemplo, um valor de habilidade recebe um ajuste de 10 pontos. Isso normalmente iria se dissipar em 10 rodadas (ou um minuto), a uma taxa de 1 ponto por rodada. Com Dissipação Total, o valor de habilidade mantém o ajuste de 10 pontos por 1 minuto, e então perde todo o ajuste de uma vez só, voltando ao seu valor original.

DOENÇA — MODIFICADOR DE +2

Este extra, quando aplicado a um poder que exija uma jogada de salvamento de Fortitude, faz com que ele funcione como uma doença. Para aplicar isto a um poder com um salvamento diferente, aplique primeiro o modificador Salvamento Alternativo (Fortitude).

Se o salvamento de Fortitude do alvo falhar, o alvo está infectado, mas a doença não tem efeito imediatamente. Em vez disso, no dia seguinte, o alvo faz outro salvamento de Fortitude. Se o salvamento falhar, o poder tem efeito. Se o salvamento for bem-sucedido, não há efeito nesse dia. O alvo faz um novo salvamento a cada dia. Dois salvamentos bem-sucedidos seguidos eliminam a doença do organismo do alvo. Caso contrário, ela continua a ter efeito a cada dia. O alvo não pode se recuperar dos efeitos da doença até que seja curado.

Cura (veja na página 85) pode contra-atacar um poder de Doença, com um teste contra (CD 10 + graduação do poder). Poderes de Doença não têm efeito contra alvos sem um valor de Constituição, ou contra aqueles com Imunidade a doenças.

DURAÇÃO — MODIFICADOR DE +1

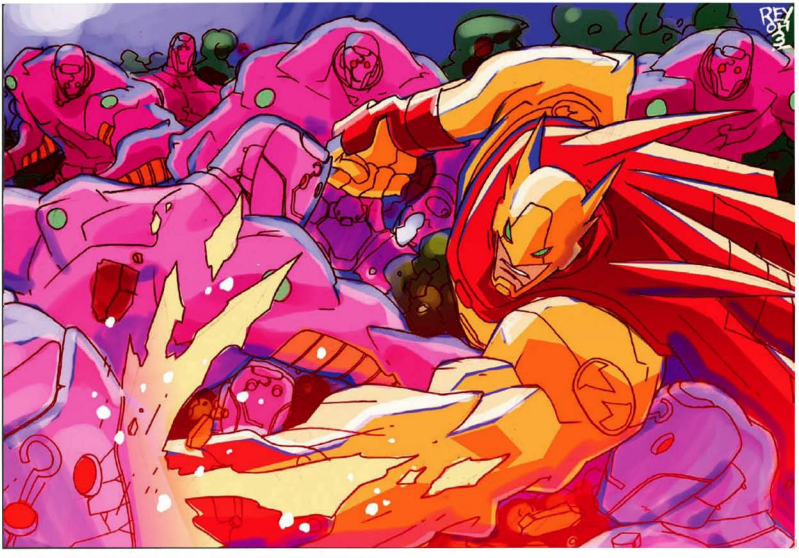
Um poder tem uma das seguintes durações: instantânea, concentração, sustentada ou contínua. Aumentar a duração em um passo (de instantânea para concentração, por exemplo) é um modificador de +1. Duração permanente é uma falha aplicada a poderes contínuos.

LIGADO — MODIFICADOR DE +0

Este modificador é aplicado a dois ou mais poderes de tipos diferentes. Com isso, esses poderes funcionam apenas em conjunto, como efeitos de um único poder. Por exemplo, você pode ter Pasmar auditivo e um Raio de relâmpago ligados, para representar o trovão ensurdecedor que acompanha o relâmpago.

Os poderes Ligados devem ter o mesmo alcance (modifique seus alcances para que sejam iguais). A ação necessária para usar o poder combinado é a mais longa dentre seus poderes componentes, e eles usam uma única rolagem de ataque (caso seja necessária) e jogada de salvamento (se ambos os poderes usarem o mesmo tipo de salvamento). Se os poderes usarem salvamentos diferentes, os alvos fazem salvamentos contra cada um em separado. Poderes Alternativos não podem ser Ligados um ao outro, já que não podem ser usados ao mesmo tempo.

Este modificador não muda o custo dos poderes componentes; simplesmente adicione seus custos para obter o custo do novo poder. Se você puder usar os poderes Ligados juntos ou separadamente, aumente o custo de todos exceto o poder mais caro em +1 por graduação (se todos os poderes tiverem o mesmo custo, escolha um), ou adquira versões não-Ligadas como Poderes Alternativos.



PENETRANTE — MODIFICADOR DE +1

Um poder que cause dano que tenha este extra reduz o efeito de Resistência Impenetrável, diminuindo-o em um valor igual à sua graduação. Assim, um ataque Penetrante de graduação 7 reduz a Resistência Impenetrável do alvo em 7. Resistência Impenetrável com graduação 11 seria tratada como um bônus de Resistência de +11, mas apenas 4 pontos sendo Impenetráveis (11 – 7).

SALVAMENTO ALTERNATIVO — MODIFICADOR DE +0 OU +1

Um poder com este modificador tem uma jogada de salvamento diferente do normal. Os efeitos do poder e Classe de Dificuldade permanecem os mesmos; apenas o tipo de jogada muda. Isto é importante para poderes com salvamento de Resistência, que têm uma CD básica de 15 + graduação, em vez de 10 + graduação. Se você mudar um poder com um salvamento de Resistência para outro salvamento, a CD permanece 15 + graduação.

Quando aplicado a poderes que exijam um salvamento de Resistência, Salvamento Alternativo é um modificador de +1, e pode apenas tornar o salvamento de um poder Fortitude ou Vontade. Fortitude em geral representa um efeito tóxico, como um veneno, enquanto que Vontade representa um ataque mental ou espiritual, e torna o poder um efeito mental. Em qualquer caso, o poder funciona apenas em alvos com o salvamento apropriado; Fortitude afeta apenas alvos vivos com um valor de Constituição. Vontade afeta apenas criaturas como todos os três valores de habilidades. Nenhum dos dois funciona contra objetos inanimados.

Aplicado a poderes que exijam outro salvamento, este modificador não muda o custo de um poder. O mestre pode escolher adicionar um modificador se o salvamento alternativo conceder uma vantagem significativa na campanha, mas em geral os diferentes tipos de salvamento se equivalem.

SONO — MODIFICADOR DE +1

Quando este modificador é aplicado a um poder que causa inconsciência (como Atordoar, Fadiga ou Raio), o poder coloca seus alvos em um sono profundo sempre que normalmente fosse deixá-los inconscientes. O alvo faz um teste de recuperação para acordar apenas uma vez por hora, em vez de uma vez por minuto, mas pode ser acordado por um ruído alto (faça um teste de Notar para o alvo, com uma penalidade de –10; um teste bem-sucedido significa que o alvo acorda). Alguém que use uma ação de auxílio pode acordar um personagem adormecido automaticamente. Um personagem adormecido que sofra dano acorda automaticamente.

VAMPÍRICO — MODIFICADOR DE +1

Quando você causa dano a um alvo com um efeito de ataque com este extra, pode fazer um teste de recuperação imediato para a mesma condição de dano que você infligir (ou uma condição menor, se quiser). Você recebe um bônus no teste igual ao bônus de dano do seu ataque. Assim, se você infligir um resultado ferido em um alvo, pode fazer um teste de recuperação imediato se estiver ferido. Se não estiver ferido, apenas machucado, você ainda pode fazer o teste. Este não seria o caso se você tivesse

infligido um resultado machucado com um ataque Vampírico não-letal e estivesse ferido; uma condição machucado é menor que uma condição ferido, e assim você não tem direito a um teste para se recuperar dela.

VENENO — MODIFICADOR DE +1

Este extra, quando aplicado a um poder que exija um salvamento de Fortitude, faz com que ele funcione como uma toxina. Para aplicar isso a um poder com um salvamento diferente, primeiro aplique o modificador Salvamento Alternativo (Fortitude).

Se o salvamento do alvo falhar, o poder tem efeito. Um minuto depois, o alvo deve fazer outro salvamento de Fortitude, para evitar sofrer o efeito do poder mais uma vez. Então, o poder pára de forçar novos salvamentos.

Cura (veja na página 85) pode contra-atacar Veneno, com um teste contra (CD 10 + graduação do poder), e eliminar os efeitos do poder com um outro teste idêntico. Poderes de Veneno não têm efeito contra alvos sem um valor de Constituição, ou contra aqueles com Imunidade a Veneno.

FALHAS

A menos que algo seja especificado em contrário, as falhas a seguir reduzem o custo por graduação de um poder em 1 ponto por aplicação.

AÇÃO — MODIFICADOR DE –1 POR PASSO

Usar um poder exige um dos seguintes tipos de ação: reação, ação livre, ação de movimento, ação padrão, ação completa. Aumentar a ação necessária para usar um poder é um modificador de –1 por passo (de ação padrão para ação completa, por exemplo). Depois de ação completa, cada passo para cima na **Tabela de progressão universal** (de ação completa para um minuto, então cinco minutos, etc.) é uma desvantagem de 1 ponto de poder. Veja **Desvantagens**, na página 124.

ALCANCE — MODIFICADOR DE –1 POR PASSO

Um poder tem um alcance de toque, à distância ou percepção. Reduzir o alcance em um passo (de à distância para toque, por exemplo) é um modificador de –1. Poderes com alcance estendido têm seu alcance determinado pela graduação do poder. Para mudar o alcance do poder, aumente ou reduza sua graduação. Veja **Alcance**, na página 69.

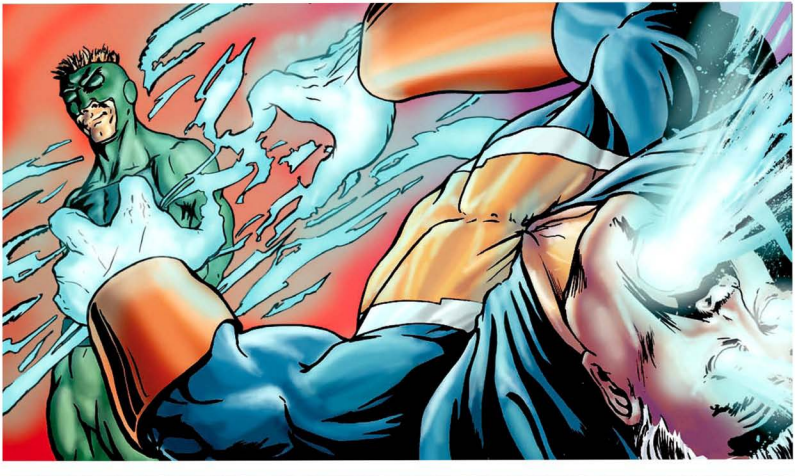
CANSATIVO — MODIFICADOR DE –1

Um poder com esta falha causa fadiga quando você o usa (veja **Fadiga**, na página 167). Você se recupera desta fadiga normalmente, e pode usar pontos heróicos para sobrepujá-la. Em essência, o poder exige esforço extra para ser usado. Isto torna Cansativo uma falha útil para criar um poder que *só pode* ser usado com esforço extra.

DEPENDENTE DE SENTIDOS — MODIFICADOR DE –1

Um poder com alcance de percepção com esta falha funciona através dos sentidos *do alvo*, em vez dos seus próprios. Assim, um poder dependente de visão exige que o alvo veja você, um poder dependente de audição exige que o alvo ouça você, e assim por diante. Você pode escolher um alvo capaz de perceber você e afetá-lo, a menos que ele seja bem-sucedido em um salvamento de Reflexo (CD 10 + a graduação do efeito). Isso significa que o alvo conseguiu desviar os olhos, tapar os ouvidos, etc., e o poder não funciona. Caso contrário, o poder funciona normalmente (e o alvo tem direito à jogada de salvamento normal contra ele, se apropriado). Um poder com esta falha ainda exige sua ação normal para ser utilizado.

Oponentes cientes de um poder Dependente de Sentidos podem bloquear deliberadamente o sentido-alvo. Isto dá a você camuflagem parcial contra esse sentido, mas o seu efeito Dependente de Sentidos tem 50% de chance



de erro. Um oponente completamente incapaz de perceber você (cego, surdo, etc.) é imune ao efeito do poder. Os oponentes podem fazer isso fechando os olhos, usando protetores de ouvidos ou narinas ou usando poderes como Obscurecer. Isto dá a você camuflagem total contra esse sentido.

Note que um poder Dependente de Sentidos baseado no sentido de tato é essencialmente o mesmo que alcance de toque. Nesse caso, não use este modificador; em vez disso, reduza o alcance do poder para toque.

DISSIPAÇÃO — MODIFICADOR DE –1

A cada vez que você usa um poder com esta falha, ele perde 1 ponto de poder (não graduação) e uma quantidade equivalente de eficiência. Para poderes com uma duração maior que instantânea, cada rodada é considerada "um uso". Uma vez que o poder chegue a 0 pontos (ou abaixo do custo mínimo para uma graduação), ele pára de funcionar. Um poder dissipado pode ser "recuperado" de alguma forma, como através de recarga, descanso, conserto e assim por diante. O mestre decide quando e como o poder se recupera, mas em geral isso deve ocorrer fora de combate, e levar pelo menos uma hora. O mestre pode permitir que um herói recupere um poder dissipado imediatamente e completamente, gastando um ponto heróico.

Exemplo: *Lucas cria um personagem que tem Imitação de Animais 6, com a falha Dissipação. Depois da primeira rodada de uso, o poder cai para 5 graduações, mas ainda pode ser usado oito vezes (ou sustentado por oito rodadas) antes de cair para 4 graduações, pois custa 9 pontos por graduação, e perde apenas 1 ponto por uso.*

DISTRAÇÃO — MODIFICADOR DE –1

Usar um poder com Distração exige mais concentração que o normal, fazendo com que você perca seu bônus de esquiva em qualquer rodada na qual o poder seja usado ou mantido (mesmo que você tenha efeitos que mantenham o seu bônus de esquiva, como o feito Esquiva Fabulosa).

DURAÇÃO — MODIFICADOR DE –1 POR PASSO

Um poder tem uma das seguintes durações: instantânea, concentração, sustentada ou contínua. Reduzir a duração em um passo (de sustentada para concentração, por exemplo) é um modificador de -1.

EFEITO COLATERAL — MODIFICADOR DE –1

Um fracasso ao usar um poder com esta falha causa algum Efeito Colateral problemático. Fracasso inclui errar uma rolagem de ataque, ou um salvamento bem-sucedido do alvo contra o efeito do poder. A natureza exata do Efeito Colateral é determinada por você e pelo mestre.

Como regra geral, deve ser um poder com valor semelhante ao poder que tem esta falha, não incluindo a redução de custo pela falha. Assim, um poder com custo de 20 pontos deve ter um Efeito Colateral de 20 pontos. Efeitos colaterais típicos incluem Atordoar, Drenar e Raio, ou o mesmo efeito do poder (essencialmente, refletindo e afetando você). O Efeito Colateral não precisa de uma rolagem de ataque, e afeta apenas a você, embora o mestre possa permitir Efeitos Colaterais com o modificador Área.

Se o Efeito Colateral *sempre* ocorrer quando você usar o poder, o modificador é de –2.

INCONSTANTE — MODIFICADOR DE –1

O seu poder não funciona o tempo todo. A cada rodada, antes de usar o poder, role um dado. Com uma rolagem de 10 ou menos, o poder não funciona neste turno, mas você ainda usou a ação que ele exige. Você pode tentar de novo na rodada seguinte, gastando a ação de novo. Gastar um ponto heróico na sua rolagem de constância permite que você seja automaticamente bem-sucedido (já que a rolagem é pelo menos um 11).

Como alternativa, você pode escolher ter cinco usos do poder. Depois disso, ele pára de funcionar até que você o "recarregue" de alguma forma (veja a falha Dissipação). O mestre pode permitir que você gaste um ponto heróico para recarregar automaticamente um poder Inconstante já gasto.

Poderes que só sejam Inconstantes ocasionalmente (em menos de 50% do tempo) são melhores como complicações (veja na página 122).

INCONTROLÁVEL — MODIFICADOR DE –1

Você não tem controle sobre um poder com esta falha. O mestre decide quando e como o poder funciona (essencialmente, tornando-o uma ferramenta de trama, veja na página 130). Esta falha é mais apropriada para poderes misteriosos, que fogem ao controle direto do personagem, ou para efeitos que o mestre prefere ter sob controle direto.

LIMITADO — MODIFICADOR DE –1

Um poder com esta falha não é efetivo o tempo todo. Poderes Limitados em geral dividem-se em dois tipos: aqueles utilizáveis apenas em certas situações e aqueles utilizáveis apenas sobre certas coisas. Por exemplo: apenas utilizável cantando em voz alta, apenas utilizável em vôo, apenas utilizável em homens (ou mulheres), não utilizável em coisas amarelas e assim por diante. Como regra geral, o poder deve perder cerca de metade de sua utilidade para se qualificar para este modificador.

Se o seu poder for só um pouco eficiente em circunstâncias específicas, aplique a falha a apenas algumas de suas graduações. Por exemplo, um efeito de ataque que cause meio dano contra alvos com Proteção (para representar uma habilidade diminuída de penetrar armadura, por exemplo) aplica a falha Limitado a apenas metade de suas graduações.

PERMANENTE — MODIFICADOR DE –1

Um poder contínuo com esta falha não pode ser desativado; está sempre ativado, em princípio. Se alguma força exterior desativá-lo — geralmente Nulificar — ele se reativa automaticamente na primeira oportunidade. Além disso, você não pode melhorar um poder Permanente usando esforço extra. Isto inclui adicionar feitos de poder temporários. Poderes Permanentes podem ser bastante inconvenientes às vezes — incluindo coisas como ser intangível ou ter 9 m de altura!

RESTAURADOR — MODIFICADOR DE –1

Um efeito de característica com esta falha apenas restaura características aos seus valores normais, e não pode aumentá-las ou reduzi-las. Características restauradas a seus valores normais não se dissipam, como normal.

RETROALIMENTAÇÃO — MODIFICADOR DE –1

Você sofre dor quando uma manifestação do seu poder sofre dano. Esta falha se aplica apenas a poderes com manifestações físicas, como Armadilha, Criar Objeto, Duplicação ou Invocar, por exemplo. Se a manifestação do seu poder sofrer dano, faça um salvamento contra dano igual ao dano do ataque, usando o bônus de salvamento de Resistência da manifestação em lugar do seu próprio. Por exemplo, se você criar um objeto com Resistência 12, e ele for atacado com dano de +15, você deve fazer um salvamento contra dano de +15, com bônus de +12 (a Resistência do objeto) em lugar do seu próprio salvamento de Resistência.

CAPÍTULO 6: CARACTERÍSTICAS

Embora valores de habilidades, perícias, feitos e poderes descrevam muita coisa sobre um herói, não cobrem tudo. Existem outras características, como o nome do seu herói, sua aparência, uniforme, idade, histórico e assim por diante. Você escolhe esses detalhes para descrever o personagem como você o imagina.

Este capítulo complementa as informações sobre o seu herói, incluindo detalhes finais e personalidade, assim como as complicações e desvantagens do herói. Também explica como os heróis podem fazer aquelas coisas especiais, indo além dos limites quando não podem falhar, usando esforço extra e pontos heróicos.

DETALHES

Muitos detalhes entram no processo de tornar seu herói mais do que apenas uma coleção de números. Pare por um momento (se já não tiver feito isso) e considere algumas das seguintes coisas sobre o seu personagem.

NOME

Qual é o nome do seu personagem? Qual é o nome que ele usa em público, que aparece nas manchetes de jornal? A maioria dos heróis adota "codinomes" únicos e distintivos, então pense em um nome apropriado para o seu personagem. Codinomes são muitas vezes baseados em poderes, tema ou estilo. Aqui vão algumas opções a serem consideradas.

- **Origem:** um nome pode ser baseado na origem do herói, a fonte de seus poderes, sua nação (ou seu mundo) natal, e assim por diante.
- **Poderes:** escolha um nome baseado nos poderes do herói – Incendiário ou Chama para um personagem que controle fogo, Trovão ou Corisco para um herói elétrico e assim por diante.
- **Tema:** talvez o personagem possua um nome que sugere um estilo – o Paladino pode ser um cavaleiro medieval com uma espada mágica, deslocado no presente, enquanto a Dama Mística pode ter poderes mágicos.
- **Títulos e postos:** nomes podem incluir títulos, como Senhor, Doutor, *Sir*, Lorde, Madame, ou mesmo títulos reais, como Rei, Príncipe, Duque, Barão e assim por diante. Postos militares também são partes populares de nomes heróicos, especialmente General, Major e Capitão.
- **Gênero:** nomes muitas vezes incluem designações de gênero, como Homem/Mulher, Garoto/Garota, Rapaz/Moça e assim por diante.
- **Som**: alguns codinomes não têm, na verdade, nada a ver com os poderes ou histórico de um personagem – eles apenas são legais. Kismet, Prole, Animus, Damask e assim por diante. Podem sugerir os poderes ou a origem do herói, ou não ter relação alguma.
- **Nome real:** alguns heróis usam seus nomes reais, sem codinome algum. Contudo, muitas vezes, esses nomes reais *parecem* codinomes. Por exemplo, Alexander Atom, cientista heróico, conhecido como Doutor Atom, ou o audacioso aventureiro Johnny Danger.

IDADE

Quantos anos tem o seu personagem? Os super-heróis tendem a orbitar naquela idade indeterminada entre 20 e 40 anos, mas alguns são mais jovens, em geral adolescentes, ou mais velhos, possivelmente *muito* mais velhos, dependendo de seu histórico. Por exemplo, o herói pode ter lutado na Segunda Guerra Mundial, mas acabou no presente devido a uma viagem no tempo ou animação suspensa. Heróis com Imunidade (envelhecimento) são efetivamente imortais – podem ter *milhares* de anos de idade.

Considere os efeitos da idade sobre o seu herói. Alguém que lutou na Segunda Guerra Mundial provavelmente tem uma visão de mundo diferente de um adolescente moderno que acabou de adquirir superpoderes, sem falar em um imortal que viu civilizações erguerem-se e caírem, ou um ser semidivino que nasceu na aurora dos tempos. A idade de um personagem pode influenciar suas características. Personagens mais velhos podem ter valores de habilidades físicas mais baixos, por exemplo, enquanto que personagens mais jovens podem ter menos graduações em perícias.

APARÊNCIA

Como seu herói se parece? Considere coisas como a raça do herói, seu sexo, etnia e outros fatores na aparência. Ele é humano? Super-heróis podem ser alienígenas, robôs, andróides, espíritos ou seres de pura energia. Ele é baixo ou alto? Qual é a cor de seus olhos e cabelos? Ele possui marcas distintivas ou traços únicos; sua aparência é incomum de alguma forma (quer dizer, além do fato de correr por aí de uniforme)?

UNIFORME

Um uniforme é uma parte importante da aparência de um super-herói. Assim como codinomes, a maioria dos heróis tem um uniforme distintivo, normalmente um colante colorido com um símbolo. Outros heróis usam roupas militares – fardas com inúmeros cintos e bandoleiras. Uma armadura pode servir como uniforme do herói: qualquer coisa desde cota de malha antiga até um traje de combate de alta tecnologia. Alguns poucos heróis não usam um uniforme especial, apenas roupas comuns (que podem ser bem únicas no meio de um grupo de heróis vestidos de colante).

Nos quadrinhos, os uniformes são, em geral, imunes ao tipo de desgaste rotineiro que os poderes de um herói deveriam infligir. Por exemplo, heróis que podem se cobrir de chamas não costumam incinerar suas roupas. Embora o uniforme de um herói possa ser danificado e rasgado por ataques e outras circunstâncias, é normalmente imune aos poderes do herói. Isso não custa nenhum ponto; é só o modo como os uniformes funcionam. Em uma campanha mais realista, o mestre pode escolher tornar um uniforme deste tipo um equipamento especial. Para mais informações sobre uniformes como equipamento, veja o **Capítulo 7**.

IDENTIDADE ALTERNATIVA

Embora os heróis passem muito tempo combatendo o crime e usando seus poderes para ajudar os outros, a maioria também tenta encontrar tempo para ter vida própria. Considere a vida "normal" do herói, tanto antes de adquirir superpoderes quanto desde então. Ele mantém uma identidade secreta, escondendo-se atrás de uma máscara para ter algo que lembre uma vida normal nas "horas vagas"? Descreva a outra identidade do herói, e o que ele faz quando não está combatendo as forças do mal.

Outros heróis abandonam qualquer tentativa de uma identidade "civil", revelando seus verdadeiros nomes ao mundo e vivendo sob os olhares do público. Isto significa que não é preciso fazer malabarismos com duas vidas separadas, mas também que não há refúgio da mídia, dos fãs apaixonados ou dos inimigos, que podem localizar o herói com mais facilidade. Ambas as abordagens têm seus pontos positivos e negativos. Considere qual é a melhor para o seu herói.

ORIGEM

Qual é a origem dos poderes do seu herói? Pode ser qualquer coisa, desde um personagem que nasceu com esse potencial até alguém que recebeu seus poderes por manipulação genética. Aqui vão algumas das origens mais comuns para super-heróis. Para outras, veja o **Capítulo 11**.

- **Acidente:** talvez a origem mais comum. O herói ganha seus poderes acidentalmente, por exposição a alguma força como radiação, produtos químicos, energias místicas, um relâmpago e assim por diante. Acidentes são muitas vezes eventos únicos, embora possa haver um esforço para recriar um acidente, deliberadamente dando origem a super-seres. Origens acidentais são influenciadas pela ciência do cenário. Os heróis da Era de Ouro, nos anos 1940, muitas vezes obtinham seus poderes por acidentes químicos, enquanto que os heróis da Era de Prata, na Era Atômica dos anos 60, ganhavam poderes por radiação, e heróis modernos adquirem poderes por acidentes envolvendo engenharia genética, nanotecnologia e outras tecnologias de ponta.
- **Alienígena:** um herói pode ser um membro de uma raça alienígena com poderes incomuns, se comparada com os humanos. Todos os membros da raça têm poderes similares, ou então condições específicas (gravidade menor, radiação solar, etc.) concedem a eles poderes na Terra. Algumas raças "alienígenas" nos quadrinhos são na verdade derivações super-humanas da própria humanidade, vivendo isoladas do resto da raça humana. "Alienígenas" também incluem seres místicos de outras dimensões, desde anjos e demônios até elementais e deuses verdadeiros, assim como mesticos mortais descendentes deles.
- **Dom:** alguma força exterior concede os poderes ao herói. Isto pode ser um procedimento experimental (veja abaixo), um poder maior divino, uma organização secreta que distribui dispositivos poderosos, um mago misterioso ou algo semelhante. O patrono pode esperar algo em troca desta bênção, ou o presente pode ser incondicional.
- **Experiência:** alguns heróis ganham poderes por tentativas deliberadas, como uma técnica científica ou mística para transformar alguém em um super-ser. Assim como os acidentes, as experiências são muitas vezes impossíveis de serem reproduzidas. O herói pode ser um voluntário, ou então uma vítima capturada para testar a técnica. Alguns heróis criam seus próprios poderes, quer seja desenvolvendo o procedimento, quer seja construindo seus próprios dispositivos.
- **Mutante:** um herói pode simplesmente nascer "diferente", com o potencial para super-poderes. Esses poderes latentes costumam emergir em um momento de tensão, ou durante as mudanças trazidas pela puberdade. Em alguns cenários, os mutantes são alvo de desconfiança, porque representam uma nova espécie ou passo evolucionário, e alguns temem que eles substituam ou escravizem os humanos.
- **Treinamento:** por fim, alguns heróis adquirem poderes através de trabalho duro e treinamento, quer seja disciplina física, técnicas de artes marciais esotéricas, meditação e introspeção para libertar poderes mentais ocultos ou domínio das artes arcanas da magia. Esse treinamento é normalmente árduo, e nem todos possuem o potencial para completá-lo. Heróis que obtiveram seus poderes através de treinamento podem ter rivais que treinaram com eles (veja as complicações Inimigo e Rivalidade, nas páginas 122 e 123).

ORIGENS COMO DESCRITORES

Origens podem servir como descritores para os poderes de um personagem (veja na página 66). Por exemplo, um herói mutante tem o descritor "mutante", o que significa que ele pode ser detectado por poderes de detecção de mutantes, e assim por diante.

PERSONALIDADE

Como você descreveria a personalidade do seu herói? Embora os heróis costumem compartilhar de um desejo de usar seus poderes para o bem e cumprir a lei, também mostram um vasto número de posturas. Um herói pode ser dedicado aos ideais de verdade, justiça e igualdade, enquanto outro é um vigilante disposto a quebrar a lei para assegurar a justiça. Alguns heróis são bem-humorados, enquanto outros são sombrios e implacáveis. Considere as posturas e traços de personalidade do seu herói.

ALIANÇAS

As crenças e motivações dos heróis são tão importantes quanto seus incríveis poderes e habilidades. Isto é refletido por suas *alianças*.

Um personagem pode ter até três alianças, listadas em ordem decrescente de importância. Essas alianças são indicações dos valores do personagem. Um personagem pode ter menos alianças, nenhuma aliança (sendo um espírito livre ou um solitário) ou pode mudar de aliança ao longo do tempo. Além disso, só porque um personagem se encaixa em uma certa categoria de pessoas, isso não significa que a categoria é necessariamente uma aliança. Alianças são coisas pelas quais um personagem sente uma devoção particularmente forte.

Se um personagem agir contra uma aliança, o mestre pode escolher tirar a aliança do personagem, e designar uma outra, mais adequada a suas ações.

DECLARANDO ALIANÇA

A aliança de um herói pode ter a forma de lealdade a uma pessoa, organização, crença, nação ou filosofia ética ou moral. Ter uma aliança implica a habilidade de fazer escolhas éticas ou morais. Como resultado, os heróis devem ter valores de Inteligência e Sabedoria de 3 ou mais para ter alianças. Criaturas com valores menores — como animais — não têm alianças.

A seguir estão algumas alianças, embora possam existir muitas outras.

- **Pessoa ou grupo:** isto inclui um líder ou superior, uma família, uma equipe ou grupo e assim por diante.
- **Organização:** isto pode ser uma corporação, um conjunto de indivíduos de pensamento semelhante, uma irmandade, uma sociedade secreta, um ramo das forças armadas, um governo, uma universidade, um empregador ou uma autoridade estabelecida de outra forma.
- **Nação:** esta pode ser a nação na qual o herói nasceu, ou uma nação adotada. Heróis patrióticos em geral têm uma aliança à sua nação (embora não necessariamente ao governo da nação).
- **Crença:** isto é normalmente uma fé ou religião, mas também pode ser uma filosofia ou sistema de pensamento. Crenças também incluem convicções políticas ou idéias filosóficas. Personagens de quadrinhos da Era de Prata são muitas vezes devotados a crenças como comunismo, democracia, liberdade de pensamento e assim por diante.
- **Filosofia ética:** isto descreve o modo como alguém se sente em relação à ordem, como representada pela lei e pelo caos. Um indivíduo com uma visão leal tende a dizer a verdade, manter sua palavra, respeitar as autoridades e honrar as tradições, e espera que os outros façam o mesmo. Um indivíduo com uma visão caótica tende a seguir seus instintos e caprichos, preferir novas idéias e experiências e comportar-se de modo aberto e subjetivo quando lida com os outros.
- **Filosofia moral:** isto descreve a postura de alguém em relação aos outros, como representada pelo bem e pelo mal. Um indivíduo com uma aliança boa tende a proteger a vida inocente. Esta crença implica altruísmo, respeito pela vida e preocupação com a dignidade

de outras criaturas. Uma aliança maligna mostra disposição a ferir, oprimir e matar outras pessoas, e a humilhar ou destruir vida inocente. Uma aliança bondosa é especialmente comum entre heróis.

ALIANÇAS E INFLUÊNCIAS

Uma aliança pode criar um vínculo empático com outras pessoas com a mesma aliança. Com a permissão do mestre, o personagem ganha um bônus de +2 por condições positivas em testes de perícias de interação quando lida com alguém da mesma aliança. Da mesma forma, o personagem pode sofrer uma penalidade de -2 quando lida com personagens de uma aliança oposta. O personagem deve ter alguma interação com outros personagens para que esses modificadores se apliquem.

ALIANÇAS COMO DESCRITORES

De acordo com o mestre, alianças podem funcionar como descritores de poderes (veja na página 66), permitindo que um personagem tenha um poder que afete apenas alvos com uma determinada aliança, por exemplo, ou a habilidade de detectar personagens com uma aliança específica (veja detecção, na página 103). O mestre deve ter cuidado ao aplicar modificadores de poderes baseados em alianças. Um poder de ataque que afete apenas alvos "malignos", por exemplo, é inútil contra objetos inanimados, construtos e animais (e outras criaturas com Inteligência ou Sabedoria abaixo de 3). Também não afeta personagens sem uma aliança específica ao mal (como mercenários egoístas, vigilantes violentos ou déspotas devotados somente à ordem, mas não ao mal em si).

ALIANÇAS COMO ORIGENS

Alguns personagens podem retirar seus poderes de sua aliança de alguma forma, como é o caso com heróis que extraem força de suas convicções, sua fé ou sua moralidade. Isto fornece um descritor para esses poderes, mas o herói também pode sofrer Perda de Poder (veja na página 127) por uma mudança ou enfraquecimento de aliança.

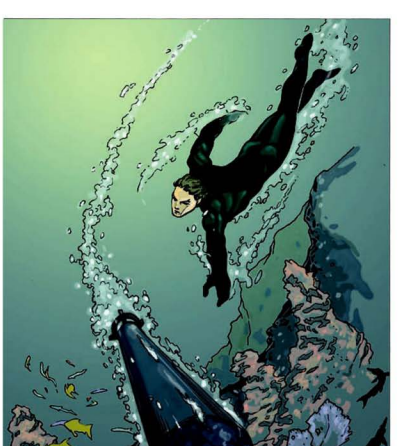
ALIANÇAS EM CONFLITO

Personagens com diferentes alianças podem vê-las em conflito. Tais conflitos dão oportunidades para interpretação, e complicações para os jogadores, além de ganchos de história para o mestre. Por exemplo, um herói com alianças ao seu país, à Verdade e à Justiça pode descobrir uma agência governamental secreta agindo contra os interesses da justiça no mundo. O que é mais forte, o patriotismo do herói ou seu desejo por verdade e justiça? Alguns conflitos podem resultar em heróis que abandonem ou mudem suas alianças. Veja **Complicações**, na página 122, para mais detalhes sobre como lidar com esses conflitos em jogo.

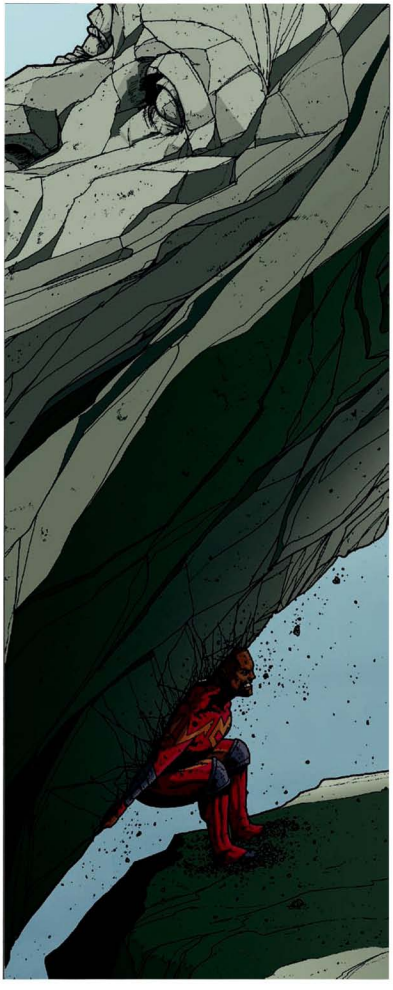
MOTIVAÇÃO

Outro elemento importante da personalidade de um herói é o que motivou-o a tornar-se um herói em primeiro lugar, e o que lhe dá força para continuar quando as coisas ficam ruins. Às vezes, a motivação é a única diferença entre um herói e um vilão. O que fez o seu personagem decidir lutar pela justiça ao invés de se voltar para objetivos mais egoístas? Como isso afeta seus métodos? Existe alguma coisa que possa afetar a motivação do herói? Motivações heróicas comuns incluem as descritas a seguir.

- **Aceitação:** o herói sente-se diferente ou isolado (talvez por não ser humano em uma sociedade humana), e pratica o bem para obter a confiança e aceitação dos outros, e talvez descobrir o que significa ser humano. Alguns desses heróis vêem seus poderes mais como uma maldição do que uma bênção, mas tentam usá-los para o bem, enquanto esperam e procuram uma maneira de ter uma vida normal.



- **Bondade:** alguns heróis lutam a boa luta simplesmente porque é a coisa certa a fazer, e porque acreditam em fazer a coisa certa a despeito de tudo mais. Seu forte centro moral pode vir de uma boa criação (ou uma criação ruim, que mostrou o que não fazer) ou a orientação ou inspiração de um mentor ou ídolo.
- **Ganância:** existem aqueles motivados por nada mais que a oportunidade de lucrar com suas carreiras heróicas. Podem ser mercenários, ou máquinas de propaganda que fazem o bem enquanto colhem os frutos de licenciamentos e aparições públicas. Heróis mais altruístas não costumam ver com bons olhos seus colegas gananciosos.
- **Justiça:** uma sede incontrolável de justiça motiva alguns heróis, uma necessidade de ver os inocentes protegidos e os culpados punidos, mesmo se estiverem além do alcance da lei. Esses heróis caminham numa linha estreita. Para alguns, a justiça se torna sede de vingança por algum fato no passado, como a morte de um ente querido.
- **Reconhecimento:** alguns heróis querem apenas reconhecimento, e vestir um uniforme colorido e lutar contra o crime é uma maneira certa de chamar a atenção das pessoas. O herói pode ser um zé-ninguém tímido fora do uniforme, ou um exibido que adora os holofotes.
- **Responsabilidade:** a responsabilidade de ter grandes poderes pode ser um fardo, mas alguns heróis sentem ser seu dever usar os poderes que receberam para o bem maior. Muitas vezes, esses heróis estão tentando se equiparar a um mentor ou predecessor que os inspirou.
- **Emoção:** para alguns, a vida de super-herói tem a ver apenas com adrenalina, emoção, perigo e desafios. Esses heróis estão nessa pela ação, mais do que qualquer outra coisa.



OBJETIVOS

Por fim, quais são os objetivos do seu herói? Todos os heróis querem coisas como a paz e a justiça em maior ou menor grau, mas que outras coisas o seu herói deseja? Um herói pode querer encontrar sua família perdida, enquanto outro pode querer vingança por uma terrível injustiça que sofreu no passado. Um herói monstruoso ou alienígena pode buscar aceitação e um novo lar na Terra, enquanto que um herói adolescente pode querer se equiparar ao legado de seu pai ou professor. Dar ao seu herói um objetivo além de simplesmente "fazer o bem" pode ajudar a emprestar mais profundidade ao personagem, e fornecer oportunidades para interpretação e complicações durante o jogo. Não subestime tudo isso.

ESFORÇO EXTRA

Muitas vezes os personagens precisam realizar atos heróicos que vão além até mesmo de suas incríveis habilidades. Isto exige *esforço extra*. Os jogadores podem usar esforço extra para melhorar as habilidades de um herói – em troca, o herói sofre fadiga. Os benefícios do esforço extra não são limitados por nível de poder.

USANDO ESFORÇO EXTRA

Esforço extra é uma ação livre, que pode ser realizada a qualquer momento durante a ação do herói (mas é limitado a uma vez por rodada). Um herói que use esforço extra ganha um dos benefícios a seguir.

- **Bônus em teste:** um bônus de +2 em um teste de habilidade, perícia ou poder. Isto não inclui rolagens de ataque.
- **Aumento de capacidade de carga:** +5 de Força efetiva para determinar a capacidade de carga do herói por uma rodada.
- **Aumento de movimento:** a velocidade do herói para todos os modos de movimento dobra por uma rodada.
- **Aumento de poder:** +2 na graduação de um poder por uma rodada. Isto apenas aumenta a graduação do poder; você não pode aplicar modificadores de poder (mas veja façanha de poder, abaixo). Poderes permanentes não podem ser melhorados desta forma.
- **Façanha de poder:** adiciona temporariamente um feito de poder (inclusive Poder Alternativo) a um poder existente. O feito de poder deve seguir as regras normais para adição de um feito de poder. O feito de poder dura por todo o encontro, ou até que você escolha parar de mantê-lo, o que vier primeiro. Isto inclui desativar o poder ou trocar para um Poder Alternativo diferente. Façanhas de poder não podem ser aplicadas a poderes permanentes por meio de esforço extra.
- **Força de vontade:** ganhe uma jogada de salvamento adicional imediata contra um poder com efeito duradouro, como Controle Mental ou Nulificar (veja **Duração**, na página 70). Você tem direito a este salvamento mesmo se o poder duradouro tiver uma duração contínua (que normalmente não permite salvamentos adicionais). Se você estiver sob controle mental, a fadiga que vem do esforço extra não o afeta até que você esteja livre.
- **Surto heróico:** ganhe uma ação padrão ou de movimento adicional na rodada. Você pode, por exemplo, fazer uma ação completa e uma ação padrão, uma ação padrão e duas ações de movimento, ou qualquer outra combinação possível.

FADIGA POR ESFORÇO EXTRA

No começo da rodada imediatamente seguinte ao esforço extra, o herói fica fatigado (veja **Fadiga**, na página 167). Um herói fatigado

fica exausto, e um herói exausto fica inconsciente na rodada depois de usar esforço extra. Se você gastar um ponto heróico no início da rodada seguinte ao uso do esforço extra, para evitar a fadiga, o herói não sofre nenhum efeito adverso.

PONTOS HERÓICOS

Quer seja sorte, talento ou pura determinação, os heróis têm algo que os diferencia de todas as outras pessoas, permitindo que eles realizem proezas incríveis sob as mais difíceis circunstâncias. Em *Mutantes & Malfeitores*, este algo são *pontos heróicos*. O gasto de um ponto heróico pode ser a diferença entre um sucesso e uma falha. Quando você é responsável pela segurança do mundo, isso significa muita coisa!

Pontos heróicos permitem que os jogadores "editem" a trama da aventura e as regras do jogo, até um certo limite. Dão aos heróis a habilidade de fazer as coisas incríveis que ocorrem nos quadrinhos, mas dentro de certos parâmetros. Também encorajam os jogadores a fazer o tipo de escolhas que os heróis fazem nos quadrinhos, para ganhar mais pontos heróicos.

Os heróis começam cada sessão com 1 ponto heróico. Durante a aventura, têm oportunidades de ganhar mais pontos heróicos. Os jogadores podem usar vários tipos de marcadores (fichas, contas, etc.) para controlar seus pontos heróicos, entregando-os ao mestre quando os gastarem. O mestre, da mesma forma, pode entregar marcadores quando dá pontos heróicos aos jogadores. Pontos heróicos não-gastos não permanecem para a próxima aventura; os heróis começam com 1 ponto, mais uma vez.

USANDO PONTOS HERÓICOS

A menos que algo seja dito em contrário, gastar um ponto heróico é uma reação, que não consome tempo algum. Você pode gastar quantos pontos heróicos tiver, mas apenas um para cada benefício por rodada. Você pode gastar pontos heróicos para os seguintes usos.

MELHORAR ROLAGEM

Um ponto heróico permite que você repita qualquer rolagem de dado, e escolha a melhor dentre as duas rolagens. No caso de um resultado de 1 a 10 na segunda rolagem, adicione 10 ao resultado. Um 11 ou mais permanece como está (assim, a segunda rolagem sempre é um resultado de 11 a 20). Você deve gastar o ponto heróico para melhorar uma rolagem *antes* que o mestre anuncie o resultado da rolagem. Você não pode gastar pontos heróicos em rolagens de dados feitas pelo mestre ou por outros jogadores a menos que tenha o poder Controle de Sorte (veja na página 81).

FEITO HERÓICO

Você pode gastar um ponto heróico para ganhar os benefícios de um feito (normal ou de poder) por uma rodada (veja no **Capítulo 4**). Você deve ser capaz de usar o feito, e não pode ganhar os benefícios de feitos de fortuna, apenas de outros tipos de feitos. Se o feito tiver algum pré-requisito, você deve ter o pré-requisito para ganhar seu benefício. Para feitos adquiridos em graduações, você ganha o benefício de uma graduação no feito quando gasta um ponto heróico. O mestre pode vetar um feito adquirido com um ponto heróico se não considerá-lo apropriado para o jogo.

ESQUIVA

Você pode gastar um ponto heróico para dobrar o seu bônus de esquiva por uma rodada. Isto inclui quaisquer modificadores ao seu bônus de esquiva por feitos, poderes ou ações de combate (como a ação defesa total). O bônus de esquiva melhorado dura até o começo da sua próxima rodada. Você também pode gastar um ponto heróico sempre que não tiver direito ao seu bônus de esquiva, mas ainda for capaz de agir (quando estiver surpreso, desprevenido, etc.). Neste caso, você mantém seu bônus de esquiva até a sua próxima ação (isto é o mesmo que gastar um ponto heróico para ganhar os benefícios do feito Esquiva Fabulosa).

CONTRA-ATAQUE INSTANTÂNEO

Você pode gastar um ponto heróico para contra-atacar um poder, como uma reação. Veja **Contra-atacando poderes**, na página 70.

CANCELAR FADIGA

A qualquer momento em que você sofreria fadiga (incluindo pelo uso de esforço extra), você pode gastar um ponto heróico para reduzir a quantidade de fadiga em um nível (assim, você não sofre nada por um resultado fatigado, fica fatigado por um resultado exausto, etc.).

RECUPERAÇÃO

Você pode gastar um ponto heróico para se recuperar mais rapidamente.

Um ponto heróico permite que você sobrepuje imediatamente uma condição atordoado ou fatigado. Se você estiver exausto, o gasto de um ponto heróico faz com que você fique apenas fatigado. Se você sofreu dano, um ponto heróico permite que você faça um teste de recuperação imediato como uma ação completa (veja **Recuperação**, na página 165). São necessárias duas rodadas para que um herói abatido faça um teste de recuperação, já que você só pode fazer uma ação padrão ou de

POR TRÁS DA MÁSCARA: PONTOS HERÓICOS

Pontos heróicos servem a vários propósitos, todos com intenção de permitir que os heróis realizem o tipo de façanhas que aparecem nos quadrinhos. Em essência, pontos heróicos dão aos jogadores a possibilidade de mudar as características de seus personagens, ou influenciar o resultado de eventos do jogo, mas apenas um número limitado de vezes.

Um aspecto particularmente útil dos pontos heróicos é a habilidade de utilizar feitos que o personagem não tem. Essencialmente, qualquer feito de combate, perícia ou geral do **Capítulo 4** é um uso em potencial de pontos heróicos. Considere os feitos Faz-Tudo ou Ferramentas Improvisadas, por exemplo. Podem não ser parte do repertório normal de um herói, mas podem ser úteis em um aperto, desde que o jogador esteja disposto a gastar um ponto heróico para usá-los.

Os jogadores podem querer anotar alguns feitos e façanhas de poder apropriados, que podem consultar durante o jogo como fonte de idéias e inspiração. Por exemplo, talvez o seu personagem não tenha o feito Inventor, mas tem graduações em Conhecimento e Ofício. Você poderia gastar um ponto heróico para permitir que ele crie uma invenção. Da mesma forma, os personagens podem ter "golpes especiais" que usam apenas raramente. Em vez de pagar pontos de poder por eles, podem gastar pontos heróicos para adquiri-los quando necessário.

As mesmas diretrizes são verdadeiras para o uso de esforço extra para adquirir feitos de poder (e possivelmente gastar um ponto heróico para cancelar a fadiga). Você não precisa pagar pontos para cada possível permutação dos poderes do seu herói: apenas anote algumas façanhas de poder apropriadas e gaste pontos heróicos para usá-las em jogo.

Você pode acabar querendo gastar os pontos de poder necessários para tornar um feito ou façanha de poder eventuais uma parte permanente do personagem, especialmente se for algo que você usa o tempo todo. Isto é uma forma natural de melhorar o seu personagem. Por isso, lembre-se: esforço extra e pontos heróicos são ferramentas excelentes quando o assunto é jogar com um herói flexível e interessante!

movimento por rodada nessa condição. Se o teste de recuperação for bem-sucedido, o dano acaba não sendo tão grave quanto parecia, ou o seu herói foi capaz de ignorá-lo.

Enquanto estiver desabilitado, você pode gastar um ponto heróico para fazer uma ação desgastante por uma rodada sem que sua condição piore para moribundo. Se você gastar um ponto heróico em um teste de recuperação normal para condições machucado ou ferido, um teste bem-sucedido elimina a condição por completo, em vez de apenas uma condição.

ESCAPAR DA MORTE

O gasto de um ponto heróico estabiliza automaticamente um personagem moribundo (você ou alguém que estiver ajudando), embora não proteja o personagem de dano subseqüente.

INSPIRAÇÃO

Uma vez por sessão de jogo, você pode gastar um ponto heróico para obter uma inspiração súbita, na forma de uma dica, pista ou "ajudinha" do mestre. Isto pode ser a forma de sair da armadilha mortal do vilão, uma pista vital para resolver um mistério ou uma idéia sobre a fraqueza do vilão. Cabe ao mestre decidir exatamente o que dizer aos jogadores.

O mestre pode expandir a faceta de "inspiração" dos pontos heróicos, permitindo que os jogadores tenham maior controle sobre o ambiente do jogo — efetivamente permitindo que eles "editem" uma cena, para conceder aos seus heróis uma vantagem. Por exemplo, uma heroína está lutando contra um vilão com poderes baseados em plantas, dentro de um laboratório. A jogadora deduz que o vilão pode ser vulnerável a desfolhantes, e assim pergunta ao mestre se existem produtos químicos no laboratório que ela possa usar para criar um desfolhante. O mestre exige que a jogadora gaste um ponto heróico, e diz que os produtos certos estão bem à mão.

A quantidade de "edição" a que os jogadores têm direito é decisão do mestre, mas em geral, os pontos heróicos não podem mudar qualquer evento que já tenha ocorrido. Por exemplo: os jogadores não podem "editar" dano, ou os efeitos dos poderes (os pontos heróicos já permitem tudo isso, dentro de certos limites). O mestre também pode vetar usos de edição que possam estragar a aventura ou tornar as coisas fáceis demais para os jogadores. A inspiração existe para dar aos jogadores maiores chances de sucesso, mas não deve ser usada como substituto para planejamento e inteligência, apenas como um meio de melhorar esses elementos.

COMPLICAÇÕES E FALHAS DE PODER

Em geral, falhas de poder *não* são complicações, e os heróis não ganham pontos heróicos quando suas falhas entram em jogo. Uma falha fornece um "abatimento" no custo de um poder, em troca de uma redução em sua eficiência, enquanto que uma complicação concede pontos heróicos em troca de desafios adicionais a serem vencidos. As duas não se misturam, e o mestre não precisa conceder pontos heróicos por explorar as falhas de um herói: o jogador já recebeu a compensação pela falha, na forma do custo reduzido de seu poder.

Assim, por exemplo, tirar um Dispositivo de um herói não é uma complicação de perda de poder, é inerente ao modo como os Dispositivos funcionam. Por outro lado, arranjar as circunstâncias para que o Dispositivo do herói simplesmente pare de funcionar por completo (porque apresenta um defeito ou fica sem energia, por exemplo) conta como uma complicação. Da mesma forma, dizer que um personagem alado não pode voar enquanto estiver agarrado não é uma complicação se o personagem tiver a desvantagem Perda de Poder. Mas fazer com que parte de uma aventura ocorra no vácuo ou em um mundo de alta gravidade, onde as asas do herói são inúteis, é uma complicação (uma desvantagem Perda de Poder temporária).

GANHANDO PONTOS HERÓICOS

Nas histórias em quadrinhos, os heróis muitas vezes confrontam o vilão (ou os vilões) e lidam com vários contratempos. Talvez o vilão derrote-os nos primeiros encontros. Talvez um ou mais dos heróis tenham que vencer um problema pessoal. O vilão pode ter um segredo que os heróis precisam descobrir, e assim por diante. No final da história, os heróis vencem esses desafios e estão prontos para encarar o vilão.

Mutantes & Malfeitores reflete este tipo de estrutura através de prêmios em pontos heróicos. Os heróis ganham esses pontos à medida que a aventura progride. Quando as coisas ficam duras, os heróis são mais durões ainda, porque ganham pontos que ajudam-nos a vencer os desafios.

Os heróis ganham pontos heróicos por contratempos, complicações, heroísmo, interpretação, façanhas e intervenção do mestre.

CONTRATEMPOS

Contratempos são ocasiões em que as coisas não saem da maneira como o seu herói gostaria. Quando um herói sofre um fracasso significativo, o jogador ganha um ponto heróico. Em geral, um "fracasso significativo" é uma falha em um teste ou jogada de salvamento com o *pior* resultado possível: um teste de Escalar que resulta no herói caindo, um salvamento de Vontade que deixa o herói sob controle mental e assim por diante. O mestre decide se um fracasso específico é significativo ou não. Em geral, fracassos rotineiros, como uma falha em uma rolagem de ataque ou sofrer um efeito menor por um salvamento falho, não são significativos o bastante para serem considerados contratempos e valerem um ponto heróico.

Um ponto heróico recém-adquirido não pode ser usado para eliminar o contratempo que concedeu-o. Assim, você não pode ser nocauteado por um salvamento de Resistência ruim e gastar o ponto heróico para tentar acordar imediatamente. Você *pode* gastar pontos heróicos que já tenha, mas, se sobrepujar o contratempo, você *não* ganha um ponto heróico por esse contratempo, já que, na verdade, não é contratempo algum!

COMPLICAÇÕES

Complicações são essencialmente contratempos que os jogadores escolhem para seus heróis com antecedência. Os gibis estão cheios de complicações pessoais, e os jogadores são encorajados a criar algumas para seus heróis. Quando uma complicação causa um contratempo, vale um ponto heróico. A seguir estão algumas complicações possíveis.

- **Acidente:** você provoca ou sofre algum tipo de acidente. Talvez um raio perdido danifique um prédio ou machuque um inocente. Talvez seus poderes de fogo ativem sistemas anti-incêndio, ou você cause a explosão de produtos químicos voláteis. O mestre decide os efeitos de um acidente, mas eles devem ser problemáticos. Acidentes podem levar a outras complicações; talvez o herói desenvolva um complexo de culpa, uma obsessão ou uma fobia envolvendo o acidente.
- **Fama:** você é uma figura pública, conhecida em quase qualquer lugar, perseguido pela mídia, atacado por fãs e adoradores, etc.
- **Fobia:** você tem um medo irracional de alguma coisa. Quando confrontado com sua fobia, você tem que lutar para controlar seu medo, o que faz você hesitar ou agir irracionalmente (e ganhar um ponto heróico).
- **Honra:** você tem um forte código de honra pessoal. Em geral, isto significa que você não vai tirar vantagem injusta de oponentes por uso de truques e enganações, mas você pode definir os termos exatos de seu código com o mestre. A honra só é uma complicação quando põe você em dificuldades, ou em um dilema moral.

POR TRÁS DA MÁSCARA: CONCEDENDO PONTOS HERÓICOS

Um benefício do sistema de premiação em pontos heróicos é o fato de que o mestre pode recompensar os jogadores por sofrerem as agruras do azar. De fato, o sistema *encoraja* que eles sofram isso, já que os jogadores sabem que ganharão pontos heróicos por enfrentarem contratempos e complicações.

Por exemplo, já que coisas como jogadas de salvamento são voluntárias, os jogadores podem escolher falhar em um salvamento para colocar seus heróis em situações em que possam ganhar pontos heróicos. Assim, você pode "subornar" os jogadores dizendo "Se você deixar o Mestre Mental controlar o seu personagem e fizer a vontade dele durante esta cena, você ganha um ponto heróico". Da mesma forma, isto serve como recompensa para os jogadores que escolhem resgatar civis e deixar o vilão escapar, ou sofrer uma derrota nas mãos do vilão no início, como ocorre nos quadrinhos.

- **Inimigo:** você tem um ou mais inimigos, que tentam fazer mal a você. O mestre pode fazer com que seu inimigo apareça para causar problemas, e as aventuras que envolvem seu inimigo tendem a ser mais complicadas para você. Quando o fato de ter um inimigo causa um problema específico para você (como quando seu inimigo rapta um ente querido seu), você ganha um ponto heróico.
- **Obsessão:** você é obcecado com um assunto específico, e segue sua obsessão acima de tudo, o que pode criar algumas complicações.
- **Ódio:** você tem um ódio irracional por algo, que leva-o a se opor ao objeto de sua raiva de todas as formas, a despeito das conseqüências.
- **Preconceito:** você é parte de um grupo minoritário sujeito ao preconceito dos outros. Alguns mestres e grupos podem preferir não lidar com questões de preconceito em seus jogos. Nesse caso, o mestre é livre para banir esta complicação.
- **Reputação:** você tem má reputação — quer ela seja merecida ou não. Quando alguém adota uma postura ruim com relação a você devido a sua reputação, isto é uma complicação.
- **Responsabilidade:** você tem várias obrigações que tomam seu tempo e atenção. Responsabilidades incluem obrigações familiares, deveres profissionais e coisas semelhantes. Caso você renegue suas responsabilidades, pode perder relacionamentos, ou ter outros problemas.
- **Rivalidade:** você tem um forte sentimento de competição com uma pessoa ou grupo, e faz o seu melhor para vencer seu rival a cada oportunidade.
- **Segredo:** você está escondendo algo potencialmente perigoso ou constrangedor do resto do mundo. O segredo mais comum para heróis de *Mutantes & Malfeitores* é sua identidade verdadeira. Ocasionalmente, algo (ou alguém) pode ameaçar revelar seu segredo.
- **Temperamento:** certas coisas tiram você do sério. Quando você perde a cabeça, ataca o que quer que o tenha provocado.
- **Vício:** você precisa de alguma coisa, por razões físicas ou psicológicas. Você se esforça para satisfazer seu vício e, se estiver incapaz de satisfazê-lo, pode sofrer uma desvantagem de fraqueza temporária (veja **Desvantagens temporárias como complicações**, na página 126). Quando o seu vício causa um contratempo, isto é uma complicação.

Você ganha um ponto heróico em todo encontro em que surgir uma complicação. O mestre decide quando uma complicação específica surge, embora você possa oferecer sugestões de oportunidades apropriadas. Você deve escolher uma ou duas complicações regulares para o seu herói, e sentir-se livre para sugerir outras para o mestre durante o jogo. O mestre decide quais complicações são apropriadas, e pode vetar qualquer complicação dependendo das necessidades da história. Tenha em mente que a aventura precisa ter espaço para as complicações de todos os heróis, assim complicações específicas podem surgir com freqüência limitada.

Exemplos: *o super-herói adolescente Sônico finalmente conseguiu um encontro com a nova garota da escola. Infelizmente, seu inimigo, Rancor, decide causar o pandemônio no bairro nessa noite. Sônico tem que dispensar a garota e lidar com Rancor rapidamente, antes que ela desconfie. O mestre dá ao jogador um ponto heróico pela complicação romântica, e um pela complicação do inimigo. Sônico usa ambos para chutar o traseiro de Rancor com a maior velocidade possível, para voltar ao seu encontro.*

A bruxa Sete sofre de claustrofobia. Quando o lorde vampiro Drácula prende-a em um caixão, preparando-a para virar uma de suas noivas, Sete entra em pânico, e fica incapaz de usar sua magia para se libertar. O mestre dá à jogadora de Sete um ponto heróico, pelo contratempo resultante de sua complicação.

Complicações podem (e, em geral, devem) mudar ao longo de uma série: velhos inimigos morrem ou são presos para sempre, rivalidades e problemas psicológicos são resolvidos, novos romances e relacionamentos começam e assim por diante. Trabalhe com o mestre para criar novas complicações para o seu herói, à medida que as velhas forem sendo resolvidas. O mestre pode determinar limites no número de complicações simultâneas que o seu herói pode ter em jogo a qualquer momento.

HEROÍSMO

Você ganha pontos heróicos por atos de heroísmo. Para valer um ponto heróico, o ato deve ser realmente valoroso e altruísta. Espancar um grupo de bandidos que não representa ameaça real não é heroísmo, mas escolher ser atingido no lugar de um amigo é. Resgatar pessoas de um prédio em chamas é heroísmo. Se render para um vilão, a fim de salvar as vidas dos reféns, é heroísmo. Permitir que um vilão fuja para que você possa segurar um trem desgovernado antes que ele se choque com algo é heroísmo.

O mestre decide se um ato específico é heróico o bastante, e deve fornecer aos jogadores muitas oportunidades para heroísmo. Note que algumas complicações também fornecem oportunidades para heroísmo. Por exemplo, se o namorado de uma heroína está em um trem enquanto ela está lutando contra o vilão, isto é uma complicação digna de um ponto heróico (a heroína tem que cuidar do namorado). Se a heroína deixa a luta e permite que o vilão escape para salvar o trem e seus passageiros da morte certa, isto é heroísmo, e vale outro ponto heróico.

INTERPRETAÇÃO

Embora o diálogo em alguns gibis da Era de Prata seja cafona o suficiente para causar enjôo, considere as ocasiões quando o discurso inspirador ou respostas mordazes de um herói nos fazem rir ou torcer. Quando um jogador cria diálogos semelhantes no jogo, algo que faça todos na mesa rirem ou aplaudirem, dê ao jogador um ponto heróico. Isto não precisa estar limitado a apenas diálogo: um jogador que faça uma descrição fantástica da ação do seu herói ou que ajude a entreter o grupo de alguma outra forma também pode merecer um ponto heróico.

FAÇANHAS

Às vezes, os heróis conseguem realizar façanhas que arrancam um "uau!" do leitor. Quando um herói no jogo faz isso — quando faz uma faça-

nha legal que impressiona todos na mesa – o jogador ganha um ponto heróico. Note que isto se aplica a façanhas realizadas usando esforço extra (veja na página 120), e é permitido gastar o ponto heróico que você ganhou pela façanha para eliminar a fadiga do esforço extra. Assim, façanhas de poder especialmente legais podem se tornar "brindes", se o mestre conceder um ponto heróico por elas.

INTERVENÇÃO DO MESTRE

Por último, os jogadores ganham pontos heróicos quando o mestre "torce" as regras do jogo em favor dos vilões. O mestre essencialmente tem o direito de "roubar" em favor dos vilões, mas os heróis ganham pontos heróicos quando isso acontece.

> ***Exemplo:*** *o mestre pode jogar uma armadilha "infalível" sobre os heróis, permitindo que o vilão conte seu plano antes de escapar e deixá-los para a morte certa. O mestre declara intervenção do mestre para tornar a armadilha realmente inescapável – os heróis falham automaticamente em suas jogadas de salvamento contra ela. Contudo, cada um deles ganha um ponto heróico.*

Alguns usos para intervenção do mestre incluem:

- Dar a um personagem não-jogador o benefício de um ponto heróico.
- Permitir que um vilão escape de um encontro automaticamente. As circunstâncias conspiram para permitir que o vilão fuja livre – destroços barram a perseguição, o vilão desaparece em uma explosão ou cai para uma "morte" misteriosa, e assim por diante.
- Fazer com que um herói falhe automaticamente em uma jogada de salvamento contra um perigo específico, como a armadilha de um vilão, para ajudar a mover a trama adiante.
- Fazer com que os heróis sejam automaticamente surpreendidos por um oponente no começo de um encontro.
- Causar algum problema adicional para os heróis. Essencialmente, trazer uma complicação para o jogo pode ser visto como um uso de intervenção do mestre (veja em **Complicações**, na página 122).

Uma boa regra geral para intervenção do mestre é que, a qualquer momento em que o mestre efetivamente conceder a um personagem não-jogador os benefícios de um ponto heróico ou o equivalente disso, o(s) herói(s) afetado(s) ganha(m) um ponto heróico em troca. Isto é importante, já que apenas os heróis possuem e ganham pontos heróicos. PNJs usam intervenção do mestre, da maneira que o mestre preferir.

O mestre deve fazer um esforço para usar tanto intervenção do mestre quanto a autoridade para conceder pontos heróicos de maneira justa, para tornar a aventura mais divertida e emocionante. Veja o **Capítulo 9** para mais informações sobre como conceder pontos heróicos e usar intervenção do mestre.

POR TRÁS DA MÁSCARA: DESVANTAGENS E COMPLICAÇÕES

Muitas coisas que podem ser consideradas desvantagens em outros jogos são complicações em *Mutantes & Malfeitores*. Por exemplo, ter uma identidade secreta, um código de justiça inflexível ou uma tia idosa que precise de ajuda constante não são desvantagens, mas são complicações em potencial, que podem valer pontos heróicos durante o jogo.

Como regra geral, complicações são coisas que você interpreta: as atitudes do seu herói, seus relacionamentos, problemas pessoais e assim por diante. Desvantagens, por outro lado, têm efeitos de jogo definidos, e afetam diretamente as características do seu herói.

DESVANTAGENS

Desvantagens são fraquezas que os personagens devem sobrepujar. São o lado reverso das perícias, feitos e poderes de um personagem. Desvantagens servem a dois propósitos principais. Primeiro, dão aos personagens profundidade adicional, e uma certa vulnerabilidade, que pode ser importante para heróis capazes de mover montanhas ou ricochetear balas de seu peito. Segundo, desvantagens dão a você pontos de poder adicionais durante a criação do personagem, para melhorar as características do seu herói. O número máximo de pontos que você pode ganhar em desvantagens é geralmente igual ao nível de poder da campanha.

VALOR DAS DESVANTAGENS

O valor em pontos de poder de uma desvantagem é baseado em duas coisas: sua freqüência (o quão comum é para a desvantagem afetar seu personagem) e sua intensidade (o quão seriamente a desvantagem afeta o seu personagem). Quanto mais freqüente e intensa for a desvantagem, mais pontos ela vale. Desvantagens em geral variam de 1 ponto de poder, para algo que surge raramente e tem pouco efeito, até 5 pontos de poder, para uma desvantagem que aparece o tempo todo e enfraquece significativamente o personagem.

FREQÜÊNCIA

Desvantagens têm três níveis de freqüência: incomum, comum e muito comum. Desvantagens incomuns aparecem em cerca de um quarto do tempo, uma vez a cada quatro aventuras, mais ou menos. Desvantagens comuns aparecem em cerca de metade do tempo, e desvantagens muito comuns aparecem em três quartos do tempo ou mais.

Cada nível tem um *teste de freqüência* associado, que é uma rolagem de d20 sem modificadores, contra uma CD (15, 10 ou 5). Se o mestre quiser testar aleatoriamente uma desvantagem, faz um teste de freqüência para ver se ela aparece na aventura. Caso contrário, o mestre pode simplesmente decidir colocar a desvantagem em jogo, com base em sua freqüência.

Note que a freqüência representa o quão comum é para a desvantagem surgir durante o jogo, não necessariamente quão comum ela é no cenário de campanha. Mesmo se meteoros brilhantes forem extraordinariamente raros no cenário, ainda podem ter freqüência comum se aparecerem em metade das aventuras.

INTENSIDADE

A intensidade de uma desvantagem mede o impacto que ela tem sobre o personagem. Existem três tipos de intensidade: menor, moderada e maior. Desvantagens menores têm um impacto suave, ou podem ser sobrepujadas sem muita dificuldade. Desvantagens moderadas impõem alguns limites, mas podem ser sobrepujadas em cerca de metade das vezes. Desvantagens maiores impõem sérios limites, e são bastante difíceis de sobrepujar.

DESVANTAGENS DE PODER

Algumas desvantagens são *desvantagens de poder*, o que significa que se aplicam a um poder específico, em vez de ao personagem como um todo. Imagine desvantagens de poder como feitos de poder negativos: limites menores sobre o poder. Um poder pode ter um valor total em desvantagens igual a seu custo total menos 1 (assim, o poder precisa custar pelo menos 1 ponto de poder, a despeito de quantas desvantagens tiver).

ENCAIXANDO DESVANTAGENS NA CAMPANHA

Embora sejam dados valores sugeridos para várias desvantagens nas seções a seguir, o valor de qualquer desvantagem é baseado em grande

VALOR DA DESVANTAGEM

Valor	Freqüência: quando a desvantagem surge em jogo?
+1	Incomum (a cada punhado de aventuras, CD 15).
+2	Comum (em metade das aventuras, CD 10).
+3	Muito Comum (uma vez por aventura, CD 5).
Valor	**Intensidade: quanto a desvantagem afeta você?**
+0	Menor: CD 5 para sobrepujar, menos capaz que o personagem, ou uma limitação suave.
+1	Moderada: CD 10 para sobrepujar, tão capaz quanto o personagem, ou uma limitação modesta.
+2	Maior: CD 15 para sobrepujar, mais capaz que o personagem, ou uma limitação maior.

parte em seu efeito. Assim, os valores de desvantagens podem variar de campanha para campanha. Por exemplo, uma Vulnerabilidade comum em um cenário pode ser incomum em outro, e inexistente em um terceiro (tornando-a impossível como desvantagem). O mestre deve julgar a freqüência e intensidade – e assim o valor – de cada desvantagem com base no contexto do personagem e da campanha como um todo.

Uma regra geral importante para o mestre é assegurar que as desvantagens *realmente limitem ou atrapalhem os personagens de alguma forma*. Uma desvantagem que não faça isso não é realmente uma desvantagem, e não vale nenhum ponto. Tenha cuidado com os jogadores que tentam criar essas desvantagens, para dar aos seus personagens o maior número de pontos possível pela menor limitação verdadeira.

ELIMINANDO DESVANTAGENS

Os jogadores podem remover uma desvantagem de um personagem pagando os pontos de poder que ganharam por ela. O mestre também pode arranjar para que eventos apropriados na história eliminem a desvantagem. Assim, um herói deficiente físico pode ser curado de alguma forma, um novato aprende a controlar melhor seus poderes (eliminando a desvantagem Força Total), um tratamento especial elimina a Fraqueza de um herói e assim por diante.

DESCRIÇÃO DAS DESVANTAGENS

Cada seção aqui descreve o efeito de jogo da desvantagem, e seu valor sugerido. O mestre deve se sentir livre para expandir ou modificar esta lista de desvantagens como desejar, para se adaptar melhor à campanha.

AÇÃO

Ter que usar mais que uma ação completa para ativar um poder é uma desvantagem (veja a falha **Ação**, na página 111). Cada passo para cima na **Tabela de progressão universal** é uma desvantagem de 1 ponto. A desvantagem não pode igualar ou exceder o valor do poder associado. Assim, um poder que custe 10 pontos não pode ter mais de 9 pontos nesta desvantagem (o que significa que o poder leva três meses para ser usado!).

Esta desvantagem também pode se aplicar ao tempo necessário para trocar entre poderes alternativos em um repertório: 1 ponto se uma ação de movimento for necessária, 2 pontos se uma ação padrão for necessária, 3 pontos se uma ação completa for necessária. Cada passo para cima na **Tabela de progressão universal** é uma desvantagem adicional de 1 ponto. Nesse caso, o valor da desvantagem não pode igualar ou exceder os feitos de Poder Alternativo totais do poder. Assim, um poder com quatro Poderes Alternativos pode ter apenas 3 pontos nessa desvantagem (necessitando de uma ação completa para trocar entre eles).

DEFICIÊNCIA

Você não possui uma habilidade específica, que a maior parte das pessoas tem. A freqüência da desvantagem é baseada na freqüência com que esta deficiência limita você, enquanto que a intensidade representa quão séria é a limitação. Alguns exemplos incluem cegueira (muito comum, maior, 5 pontos), surdez (muito comum, moderada, 4 pontos) um braço (muito comum, moderada, 4 pontos), mudez (muito comum, moderada, 4 pontos), paraplégico (comum, maior, 4 pontos), caolho (penalidade de –4 em ataques à distância e testes de Notar, comum, moderada, 3 pontos) e analfabeto (comum, moderada, 3 pontos).

Note que os personagens com certos poderes podem ter esta desvantagem com um valor menor. Cegueira é uma desvantagem incomum e menor para um personagem com visão cega, por exemplo. Mudez é uma desvantagem incomum e menor para um personagem com Comunicação mental, já que a desvantagem surge em jogo com menos freqüência, e é menos problemática para o personagem em geral.

FORÇA TOTAL

Você não tem controle total sobre os efeitos de um poder. Um poder com esta desvantagem *deve* ser usado com todas as graduações, ou não pode ser usado. Isto significa que você não pode se controlar com um ataque (veja na página 163), mover-se menos que a sua velocidade total e assim por diante, dependendo de qual poder esta desvantagem afeta. Você ainda pode ativar e desativar o poder como quiser (não é Permanente ou Incontrolável), só não pode "ajustá-lo". Você não pode ter o feito Preciso (veja na página 109) para um poder afetado por esta desvantagem. Força Total é uma desvantagem incomum e menor, que vale 1 ponto.

FRAQUEZA

Você sofre dano por algo que é normalmente inofensivo para outros. Isto pode ser a fraqueza de um vampiro contra a luz do sol, ou a fraqueza de um herói contra meteoritos verdes. Como alternativa, sua fraqueza pode ser a *falta* de algo, como a falta de sangue para um vampiro, de uma droga para um viciado ou de água para um herói anfíbio. A freqüência é baseada em quão comum é para você encontrar a sua fraqueza. A intensidade é baseada no efeito que a fraqueza tem sobre você.

- **Menor:** penalidade cumulativa de –1 em testes, bônus de ataque *ou* Defesa.
- **Moderada:** penalidade cumulativa de –1 em testes, rolagens de ataque *e* Defesa, ou dreno cumulativo de –1 em um valor de habilidade.
- **Maior:** dreno cumulativo de –1 em todos os valores de habilidades.

O tempo básico antes que uma fraqueza afete você é de 20 minutos. Aumente o valor da desvantagem em 1 para cada passo para cima na **Tabela de progressão universal**, e diminua em 1 para cada passo para baixo. Assim, uma fraqueza que afeta você todas as rodadas vale +3 pontos, enquanto que uma que afeta você apenas uma vez por semana vale –4 pontos. Se a sua fraqueza for um efeito instantâneo em vez de contínuo, como um ataque, tem um modificador de tempo de +0. Se a sua fraqueza afeta sua Constituição (e assim, puder matá-lo), adicione +1 ao seu valor.

IDENTIDADE NORMAL

Você possui duas identidades: uma com super-poderes e uma normal. Isto não é a mesma coisa que possuir uma identidade secreta (embora você também possa ter uma). A diferença é que sua identidade normal não tem

OPÇÃO: DESVANTAGENS TEMPORÁRIAS COMO COMPLICAÇÕES

De acordo com o mestre, os personagens podem adquirir desvantagens temporárias como complicações. Isto é como o inverso de temporariamente adquirir façanhas de poder usando esforço extra: o herói sofre uma aplicação única da desvantagem e, em troca, ganha um ponto heróico.

Por exemplo, talvez um acidente na aventura cause Perda de Poder temporária, ou imponha uma desvantagem como Força Total ou Transformação Involuntária. A cada cena em que o herói estiver sob efeito da desvantagem, o jogador ganha um ponto heróico. Estas desvantagens temporárias não concedem pontos de poder adicionais aos personagens, e em geral somem até o fim da aventura. Na rara ocasião em que um herói adquirir uma desvantagem permanente durante o jogo, o mestre deve dar pontos de poder adicionais ao herói, em valor igual ao valor da desvantagem.

O mestre também tem a opção de transformar todas as desvantagens do jogo em complicações. Nesse caso, os personagens não podem escolher desvantagens por pontos de poder adicionais. Contudo, desvantagens podem surgir como complicações, e render pontos heróicos.

nenhum dos poderes ou habilidades extraordinárias da sua "versão" super-humana. Assim, em sua identidade normal, você pode ser um adolescente mediano, um homem de negócios ou outra pessoa qualquer do dia-a-dia. Personagens com Dispositivos podem ter esta desvantagem, mas não necessariamente. Por exemplo, um herói que veste uma armadura de combate pode ter uma Identidade Normal enquanto está fora da armadura, mas um herói que usa um anel mágico não tem uma Identidade Normal a menos que não possa usar ou ter consigo o anel por alguma razão.

Para que você tenha direito a esta desvantagem, precisa haver algum meio razoável de impedi-lo de mudar da sua identidade normal para sua identidade super-poderosa. Por exemplo, você pode precisar ter um Dispositivo (que pode ser roubado ou desativado), falar uma palavra mágica (bloqueado por um Obscurecer auditivo, uma mordaça ou um estrangulamento), engolir uma pílula especial e assim por diante. Se você puder mudar entre uma identidade normal e uma super-poderosa à vontade, e nada puder impedir isso, você não tem direito a esta desvantagem. Se você não puder sempre controlar a mudança entre as identidades, você também tem a desvantagem Transformação Involuntária.

Você define as características de sua Identidade Normal. Ela não pode ter poderes, e o mestre pode restringir a aplicação de feitos e valores de habilidades acima de 20. A sua Identidade Normal também deve ser construída com menos pontos que a sua super-identidade (a quantidade exata fica a cargo do mestre, mas metade dos pontos é uma boa regra geral). A Identidade Normal mais simples tem as mesmas características de sua super-identidade, menos quaisquer poderes.

A intensidade desta desvantagem é maior (já que você perde acesso a todos os seus poderes). A freqüência depende de quão difícil é assumir a sua super-identidade. Se for necessária uma ação livre, então é incomum (3 pontos). Se for necessária uma ação completa, é comum (4 pontos), e se demorar mais tempo, é muito comum (5 pontos).

PERCEPTÍVEL

Um poder contínuo, permanente ou mental com esta desvantagem é perceptível de alguma forma (poderes instantâneos, de concentração e sustentados são perceptíveis em geral, veja **Percebendo efeitos de poderes**, na página 66). Por exemplo, um Controle Mental Perceptível pode fazer com que os olhos do alvo brilhem, enquanto Proteção Perceptível pode ter a forma de um couro grosso e resistente. Perceptível é uma desvantagem incomum e menor, no valor de 1 ponto.

PERDA DE PODER

Você perde o uso de um poder com esta desvantagem sob certas condições. Exemplos incluem quando exposto a uma substância específica, quando submerso em água, quando incapaz de falar e assim por diante. Você também pode sofrer perda de poder devido a não fazer alguma coisa, como não recarregar um poder, quebrar um juramento, não engolir uma pílula e assim por diante. Perda de Poder tem intensidade menor, com freqüência baseada em quão comum é para você encontrar essas condições, resultando num valor de 1 a 3 pontos. Você recupera o uso do poder quando a condição que desencadeou a perda não mais o afeta.

A perda de Dispositivos e Equipamento não é coberta por esta desvantagem. Perder poderes de Dispositivos e Equipamento devido a roubo é parte intrínseca dessas características, e já está calculado em seu custo.

PONTO FRACO

Esta desvantagem torna um poder de defesa que forneça um salvamento de Resistência vulnerável a acertos críticos. Um acerto crítico ignora completamente o poder, desconsiderando seu bônus de Resistência pelo poder contra o dano do ataque. Isto ocorre em adição aos efeitos normais de um acerto crítico (+5 de dano). Ponto Fraco é uma desvantagem de 1 ponto.

TRANSFORMAÇÃO DE VIA ÚNICA

Quando você se transforma através do uso de um poder como Forma Alternativa ou Metamorfose, ou devido às desvantagens Identidade Normal ou Transformação Involuntária, é preciso algum tempo para que você volte ao "normal". Isto pode ser devido à necessidade de "escoar" energia em excesso, reativar um sistema mecânico, etc.

Transformação de Via Única é uma desvantagem muito comum (a menos que você não se transforme em todas as aventuras). Sua intensidade é menor se for uma questão de horas até que você volte ao normal, moderada se demorar horas e exigir certos recursos (um laboratório, equipamentos especiais e assim por diante) e maior se for uma questão de dias ou mais.

TRANSFORMAÇÃO INVOLUNTÁRIA

Você tem duas ou mais formas ou identidades, que mudam contra a sua vontade. O valor da desvantagem é baseado na freqüência das mudanças e em quão difícil é para você resistir à mudança. Se você *não puder* resistir à mudança, não importa o que aconteça, o valor de intensidade é de 3 pontos. Se você mudar involuntariamente entre formas com super-poderes e humanas normais, você também possui a desvantagem Identidade Normal.

VULNERÁVEL

Você é vulnerável a um tipo de ataque. A freqüência é baseada em quão comum é para você encontrar a sua vulnerabilidade. A intensidade mede o quão vulnerável você é. Vulnerabilidades menores adicionam +1 à CD do salvamento. Vulnerabilidades moderadas aumentam o modificador da CD do salvamento em 50% (x1,5, arredondado para cima). Vulnerabilidades maiores aumentam o modificador da CD do salvamento em 100% (x2). Assim, por exemplo, um ataque que cause +7 de dano normalmente causa +8 de dano a alguém com uma vulnerabilidade menor (7 + 1), +11 a alguém com uma vulnerabilidade moderada (7 x 1,5 = 10,5 arredondado para cima) e +14 a alguém com uma vulnerabilidade maior (7 x 2).

CAPÍTULO 7: DISPOSITIVOS & EQUIPAMENTO

De rifles laser a cintos anti-gravitacionais, anéis mágicos e armaduras de batalha, os heróis e vilões desenvolvem todo tipo de engenhocas. Os vilões estão sempre aparecendo com máquinas de aniquilação global e armadilhas diabólicas, enquanto que os heróis usam itens para ajudá-los em sua luta por justiça. Este capítulo trata de vários tipos de dispositivos e equipamentos. Também descreve veículos, quartéis-generais e construtos, desde capangas zumbis até robôs gigantes.

DISPOSITIVOS

Um *dispositivo* é um item que concede um ou mais poderes específicos (veja o poder Dispositivo, na página 86). Se o personagem não tem o dispositivo, não tem acesso a esses poderes.

Embora os dispositivos sejam, em geral, criações de ciência avançada, não precisam ser. Muitos heróis e vilões têm dispositivos mágicos, como armas encantadas, talismãs místicos e cajados de poder. Alguns dispositivos são produto de tecnologia alienígena tão avançada que poderia ser magia, ou focos de poder cósmico além da compreensão tanto da magia quanto da ciência. Todos os dispositivos funcionam da mesma maneira em termos de jogo, a despeito de sua origem ou descritores.

Assim como outros poderes, os dispositivos custam pontos de poder. Personagens que queiram possuir e usar um dispositivo regularmente precisam pagar pontos de poder para tê-lo. Com isso, o dispositivo torna-se parte das habilidades do herói, e mesmo que seja perdido, roubado ou destruído, poderá ser substituído, já que é uma parte permanente do personagem. Apenas um rearranjo dos pontos de poder do herói irá mudar isso, e o mestre deve permitir que os personagens rearrangem pontos de poder gastos em um dispositivo se ele for perdido permanentemente.

Em outros casos, os personagens podem fazer uso temporário de um dispositivo. A maior parte dos dispositivos é utilizável por qualquer um capaz de operá-los. Nesse caso, os personagens podem emprestar dispositivos uns para os outros, ou podem roubar e utilizar o dispositivo de um vilão — talvez contra ele mesmo! O conceito-chave aqui é que o uso do dispositivo é temporário, algo que ocorre durante um único encontro ou, no máximo, uma única aventura. Se o personagem quiser continuar a utilizar o dispositivo além disso, deve pagar pontos de poder para tornar o dispositivo parte de suas habilidades normais. Caso contrário, o mestre pode simplesmente decidir que o dispositivo é perdido, recuperado por seu dono, fica sem energia, quebra ou qualquer outra coisa, e assim não está mais acessível. Personagens com os feitos Inventor e Artífice também podem criar dispositivos temporários, para uso em uma aventura.

O mestre pode exigir que os personagens gastem um ponto heróico para fazer uso temporário de um dispositivo que não pertence a eles. Isto ajuda a limitar o empréstimo e uso temporário de dispositivos.

TRAJES DE COMBATE

Um arquétipo comum dos quadrinhos é o *traje de combate*, também conhecido como armadura energizada. É uma armadura tecnologicamente avançada, que concede poderes ao usuário.

Trajes de combate costumam conceder os poderes a seguir.

- **Proteção:** este é o poder fundamental de um traje de combate. Quer seja blindagem, malha metálica, material balístico flexível ou alguma combinação dessas e outras tecnologias de ponta, um traje de combate protege seu usuário contra dano. Alguns trajes de combate concedem um Campo de Força, no lugar de ou em adição a sua Proteção.
- **Imunidade:** parte da proteção que um traje de combate oferece é um ambiente selado, que concede Imunidade a várias condições. Muitos trajes de combate concedem Imunidade (suporte vital). Alguns podem ter formas mais extensas ou especializadas de Imunidade.
- **Ataques:** trajes de combate costumam ser equipados com uma ou mais armas, baseadas em vários poderes de ataque, especialmente Raio. Um traje de combate com um arsenal de armas pode ter um poder de ataque primário e vários outros como Poderes Alternativos.
- **Super-Força:** um traje de combate pode possuir servomotores ou outros mecanismos para ampliar a Força do usuário. Isso é feito, em geral, através dos poderes Golpe e Super-Força — permitindo que um usuário com Força normal dê golpes poderosos ou erga imensas quantidades de peso — ou simplesmente do poder Força Aumentada.
- **Movimento:** depois de defesa e ataque, os trajes de combate costumam fornecer ao usuário um meio de se locomover, quer seja por um Salto auxiliado por mecanismos hidráulicos, jatos nas botas ou repulsão anti-gravitacional para Vôo, turbinas para Natação...
- **Sensores:** por fim, trajes de combate muitas vezes vêm equipados com um conjunto de sensores, que concedem Super-Sentidos (veja na página 103). Visão cega (radar ou sonar), visão no escuro, senso de direção (possivelmente com sistema de posicionamento global), visão infravermelha e rádio são todos sensores comuns para trajes de combate.

UNIFORMES

Além de serem bonitos, os uniformes podem ser feitos de materiais incomuns muito mais resistentes do que parecem (graças a super-ciência ou magia), permitindo que concedam um efeito de Proteção. Uniformes podem ter outras propriedades, e podem até mesmo ser a fonte dos poderes de um herói, como é o caso dos trajes de combate (veja acima).

Uniformes de quadrinhos são normalmente imunes aos poderes de seu usuário. Não queimam ou rasgam quando o usuário muda de forma ou tamanho, recobre-se de chamas, congela e assim por diante. Em uma campanha de super-heróis "quatro-cores", o mestre pode assumir que esta é uma característica de todos os uniformes. Não custa nenhum ponto, já que todos a possuem. Em uma campanha mais realista, o mestre pode tornar Imunidade (poderes do usuário) uma característica no valor de 1 ponto, e exigir que os personagens paguem por isso, caso possuam um desses uniformes. Caso contrário, os personagens precisam se virar com roupas comuns (que podem ser destruídas quando os poderes são utilizados).

EQUIPAMENTO MELHORADO

Alguns dispositivos são equipamentos comuns (veja na página 132) com propriedades especiais. Itens mágicos — equipamentos normais imbuídos com propriedades mágicas — são exemplos. Armas mágicas podem ter bônus de dano maiores, ou conceder bônus em rolagens de ataque, enquanto que armaduras mágicas podem conceder maior proteção. Esses encantamentos tiram armas e armaduras arcaicas do reino dos equipamentos mundanos, e transformam-nas em dispositivos. O mesmo vale para super-ligas metálicas, tecidos à prova de balas e outras maravilhas da super-ciência.

POR TRÁS DA MÁSCARA: DISPOSITIVOS OU EQUIPAMENTOS?

Às vezes, pode haver uma linha tênue que separa dispositivos de equipamento. As diferenças principais são que os dispositivos são parte das habilidades de um personagem, concedem efeitos além das capacidades de equipamento normal, e são perdidos ou tomados apenas temporariamente. Se um item for uma parte integral do conceito ou habilidades de um personagem, provavelmente é um dispositivo. Equipamento, por outro lado, é limitado a coisas "mundanas", pode ser tomado ou até mesmo destruído impunemente, e apenas complementa as características do personagem. Equipamento não concede "poderes" em si (embora possa conceder efeitos semelhantes a poderes). Aqui vão alguns exemplos de dispositivos comparados a equipamento.

- Um traje de combate de alta tencologia. *Dispositivo*.
- Um cinto de utilidades cheio de itens como cabos de escalada, algemas, *spray* de pimenta e armas de arremesso. *Equipamento*.
- Uma espada ou outra arma branca mundana. *Equipamento*.
- Uma arma mágica capaz de cortar a blindagem de um tanque. *Dispositivo*.
- O personagem pode invocar armas do nada, essas armas nunca ficam sem munição, e desaparecem quando são tiradas do personagem, que pode invocar outra arma como uma ação livre. *Nenhum dos dois*. Isto é apenas um descritor para vários efeitos de ataque. Já que as "armas" não podem realmente ser tomadas, não são dispositivos ou equipamento.
- O personagem veste uma capa, que permite que ele plane em correntes de ar. *Dispositivo*.
- O personagem tem um comunicador instalado em seu uniforme. *Equipamento*.
- O personagem tem um implante que permite que ele "ouça" ondas de rádio. *Nenhum dos dois*. Embora tenha um descritor tecnológico, o implante não pode ser removido sem cirurgia, e assim não é um dispositivo ou equipamento. O mesmo vale para coisas como garras biônicas ou outros implantes.

O mestre tem a palavra final sobre um item específico ser um dispositivo ou equipamento, dependendo da natureza da campanha e dos personagens.

ARMAS

Armas são dispositivos comuns, variando de versões super-poderosas de armas mundanas como espadas, arcos ou pistolas até armas mais exóticas, como varinhas mágicas ou anéis de poder alienígenas. Um dispositivo na forma de uma arma tem um ou mais poderes de ataque, mas pode ter virtualmente qualquer poder que o jogador desejar incluir. Esses dispositivos muitas vezes têm vários ataques diferentes como Poderes Alternativos.

OUTROS DISPOSITIVOS

A variedade dos dispositivos que os personagens de *Mutantes & Malfeitores* podem criar é limitada apenas pela sua imaginação. Essencialmente, qualquer item com um poder é um dispositivo. Os jogadores e o mestre podem criar outros dispositivos além daqueles listados aqui, usando as regras gerais neste capítulo e no **Capítulo 5** para lidar com suas capacidades.

FERRAMENTAS DE TRAMA

Uma ferramenta de trama é um item ou até mesmo personagem cuja função é importante para a história, mas que não é parte das habilidades normais de um personagem. Assim, o custo em pontos de poder ou às vezes até mesmo as estatísticas de jogo de uma ferramenta de trama são irrelevantes, desde que ela cumpra seu papel na história. Tecnicamente, quase qualquer dispositivo ou PNJ com o qual os heróis não interajam diretamente pode ser visto como uma ferramenta de trama, de modo que o mestre não precise de estatísticas de jogo para cada elemento do cenário.

Por exemplo, parte de uma aventura deve ocorrer a bordo de uma vasta cidade-nave alienígena. Embora o mestre possa querer saber coisas como a Resistência das paredes da nave ou as estatísticas de jogo dos soldados alienígenas que os heróis possam enfrentar, não é importante decidir estatísticas de jogo para os motores da cidade-nave ou para seu canhão principal, capaz de destruir planetas. Eles são ferramentas de trama. Também não é necessário determinar quanto a nave custa em pontos de poder, a menos que os personagens jogadores vão usá-la como seu veículo ou base de operações regular. É suficiente saber que a cidade-nave pode chegar aonde precisa, e que seu canhão principal pode destroçar qualquer planeta contra o qual for disparado, a menos que os heróis consigam impedi-lo a tempo. Da mesma forma, considere um dispositivo cósmico, capaz de alterar a realidade livremente. Isto está muito além de qualquer poder no **Capítulo 5**, e assim é melhor simplesmente tratar isto como uma ferramenta de trama. O usuário do objeto pode fazer qualquer coisa acontecer, como for necessário para a aventura.

Ferramentas de trama são melhores quando mantidas nas mãos do mestre, já que poder ilimitado nas mãos dos jogadores pode rapidamente estragar a diversão de todos. Se os heróis não forem sábios o bastante para rejeitar poder absoluto, o mestre pode criar qualquer número de razões pelas quais uma ferramenta de trama não irá funcionar uma vez que os heróis ponham as mãos nela. Pode ficar sem energia, pode estar ligada apenas a usuários específicos, ou talvez seres extraplanares queiram recuperá-la. Não há problema em permitir que um herói use uma ferramenta de trama ocasionalmente, como o herói que toma a Coroa Cósmica de um vilão e desfaz todo o dano que o vilão causou, antes de jogar a Coroa no coração do sol (ou algo parecido). Mas uso (e abuso) a longo prazo de ferramentas de trama pode arruinar um jogo, e o mestre deve fazer com que a Coroa Cósmica desapareça, ou fazer com que entidades poderosas reclamem-na antes que os heróis abusem de seu poder.

Se você está procurando inspiração para uma ferramenta de trama ou seu nome, role algumas vezes na tabela a seguir. Você pode rolar duas vezes na segunda coluna, ignorando resultados iguais, para nomes com três palavras (ex: Manopla Cósmica Suprema ou Disruptor Espacial Quântico).

NOMES ALEATÓRIOS DE DISPOSITIVOS PODEROSOS

d20	Primeira Palavra	Segunda Palavra
1-2	Bastão de Controle	Cósmico
3-4	Disruptor	Infinito
5-6	Energizador	Negativo
7-8	Manopla	Quântico
9-10	Gerador	Espacial
11-12	Inibidor	Espiritual
13-14	Neutralizador	Estelar
15-16	Nulificador	Temporal
17-18	Projetor	Supremo
19-20	Arma	Universal

INVENTANDO

Personagens com as perícias de Conhecimento e Ofício apropriadas e o feito Inventor (veja na página 62) podem criar invenções, dispositivos temporários. Para criar uma invenção, o inventor define suas características e seu custo total em pontos de poder. O custo é usado para os testes de perícias necessários, e determina o tempo necessário para criar a invenção. Invenções estão sujeitas aos limites de nível de poder da campanha.

TESTE DE PROJETO

Primeiro, o inventor precisa projetar a invenção. Isto é um teste de Conhecimento (tecnologia), com CD 10 + o custo em pontos de poder da invenção. É necessária uma hora de trabalho por ponto de poder da invenção; ou metade desse tempo se o jogador aceitar uma penalidade de -5 no teste de Conhecimento. O personagem pode escolher 10 ou 20 no teste (nesse caso, o processo leva 20 vezes mais tempo, ou 20 horas por ponto de poder).

Teste de projeto = CD 10 + custo em pontos da invenção.

Se o teste for bem-sucedido, você tem um projeto para a invenção. Se o teste falhar, o projeto tem erros, e você deve começar de novo. Se o teste falhar por 10 ou mais, o personagem não percebe a falha de projeto; o projeto parece correto, mas a invenção não irá funcionar (ou pelo menos não irá funcionar corretamente) quando for usada. Por essa razão, o mestre deve fazer o teste de projeto em segredo, e apenas informar ao jogador se o personagem parece ter sido bem-sucedido.

TESTE DE CONSTRUÇÃO

Uma vez que o projeto esteja feito, o personagem pode construir a invenção. Isto exige quatro horas de trabalho por ponto de poder no custo da invenção. Assim, uma invenção que custe 10 pontos leva 40 horas (uma semana de trabalho normal, ou dois dias de trabalho sem descanso) para ser construída. No fim do período, faça um teste de Ofício, usando a especialidade mais apropriada (em geral, eletrônica, mecânica ou química). A CD é 10 + o custo em pontos de poder da invenção. Você pode escolher 10 neste teste, mas não pode escolher 20. Você pode diminuir o tempo de construção pela metade assumindo uma penalidade de -5 no teste de Ofício.

Teste de construção = CD 10 + custo em pontos da invenção.

Um sucesso indica que a invenção está completa e funcional. Uma falha significa que a invenção não funciona. Uma falha por 10 ou mais pode resultar em um "defeito", segundo a decisão do mestre.

Exemplo: *Dédalo precisa construir um dispositivo de escudo mental para confrontar a Dama Lunar, que está controlando seus companheiros da Liga da Liberdade, e planeja usá-los como seu exército, para conquistar Farside City. O jogador de Dédalo pensa, e decide que 10 graduações no poder Escudo Mental serão suficientes. Isto tem um custo de 10 pontos de poder. Assim, o teste de Conhecimento (tecnologia) tem CD 20 (10 + 10), e leva 10 horas. O bônus de perícia de Dédalo é +22, e assim ele é automaticamente bem-sucedido. O mestre decide que Ofício (eletrônica) é a perícia apropriada para o teste de construção, também contra CD 20 (10 + o custo do dispositivo). Isso demora 40 horas. O bônus de perícia de Dédalo é +20 — mais uma vez, ele é automaticamente bem-sucedido. Contudo, isto resultaria em 50 horas no total para construir o escudo mental, e a Dama Lunar planeja desferir seu ataque em apenas algumas horas. Dédalo vai precisar apressar as coisas...*

USANDO A INVENÇÃO

Uma vez que a invenção esteja completa, pode ser usada durante um encontro. Depois disso, ela se quebra ou fica sem energia. Se o personagem quiser usar a invenção de novo, existem duas opções. A primeira é gastar os pontos de poder necessários para adquirir o poder Dispositivo e tornar a invenção uma parte das características do personagem. A outra opção é gastar um ponto heróico para ter direito a outro uso da invenção, com duração de um encontro.

Embora seja possível preparar certos dispositivos de uso único com antecedência, o mestre deve impor cuidadosamente as diretrizes para ter itens à mão (veja na página 133). Se um herói quiser ter uma invenção construída anteriormente à mão durante uma aventura, o mestre deve exigir que o jogador gaste um ponto heróico.

IMPROVISANDO DISPOSITIVOS

Um inventor pode escolher gastar um ponto heróico para improvisar um dispositivo; isto é ideal para quando um dispositivo específico é necessário *agora mesmo*. Quando improvisar um dispositivo, pule o teste de projeto, e reduza o tempo do teste de construção para uma rodada por ponto de poder no custo do dispositivo, mas aumente a CD do teste de Ofício em +5. O inventor faz o teste de Ofício e, se for bem-sucedido, pode usar o dispositivo por um encontro antes que ele se sobrecarregue, desmantele, exploda ou "quebre" de outra forma. Você não pode escolher 10 ou 20 quando estiver improvisando uma invenção, nem acelerar o processo ainda mais assumindo uma penalidade no teste de perícia. Você pode usar a invenção de novo gastando outro ponto heróico.

Exemplo: *como precisa do dispositivo de escudo mental imediatamente, o jogador de Dédalo decide gastar um ponto heróico para improvisá-lo. Ele pula o projeto, e reduz o tempo de construção para 10 rodadas (um minuto). A CD do teste de construção é 25, mas ainda está dentro das capacidades de Dédalo. O jogador rola um 28 no teste e, um minuto depois, o inventor imortal tem um escudo mental improvisado, que ele espera que irá protegê-lo contra o poder da Dama Lunar. Pelo menos por tempo suficiente para tentar libertar o resto da Liga da Liberdade de sua influência.*

DEFEITOS

De acordo com o mestre, uma falha por 10 ou mais, ou uma rolagem natural de 1 em qualquer teste de perícia para inventar algo pode resultar em um efeito colateral inesperado, ou defeito. A natureza exata disso depende da invenção. Defeitos em invenções podem se tornar uma fonte de idéias de aventuras, e botar os heróis em algumas situações difíceis. Também podem ser contratempos, apropriados para prêmios em pontos heróicos.

RITUAIS MÁGICOS

Personagens com o feito Ritualista e a perícia Conhecimento (arcano) podem realizar *rituais mágicos*. São parecidos com invenções: poderes de uso único, que exigem algum tempo e esforço.

Para rituais, use a perícia Conhecimento (arcano) tanto para o teste de projeto quanto para o teste de construção. O projeto do ritual leva 4 horas por ponto de poder no custo do ritual (examinando pergaminhos e grimórios ancestrais, desenhando diagramas, preparando horóscopos, meditando e assim por diante). A realização do ritual em si leva 10 minutos por ponto no custo do ritual. Assim, um ritual com custo de 10 pontos de poder leva 40 horas para ser pesquisado, e 100 minutos para ser realizado. Assim como as invenções, um ritual vale por um encontro. Uma falha no teste de pesquisa significa que o ritual não é utilizável, e uma falha por 10 ou mais resulta em um defeito (de acordo com o mestre).

Improvisar um ritual mágico tem os mesmos efeitos mencionados anteriormente. Isto permite que o ritualista pule o teste de projeto e realize o ritual em um número de rodadas igual ao seu custo. Um teste de Conhecimento (arcano) contra uma CD igual a (15 + o custo do ritual) é necessário para realizar com sucesso o ritual.

INVENÇÕES MÁGICAS

Para invenções mágicas, use as regras normais de invenções, mas utilize Conhecimento (arcano) para o teste de projeto e a perícia de Ofício apropriada (provavelmente artístico ou estrutural) para o teste de construção.

EQUIPAMENTO

Além de seus incríveis dispositivos, os personagens muitas vezes usam vários itens mundanos — coisas comuns, encontradas no mundo real — variando de machados de bombeiro a telefones celulares e computadores *laptop*. Esses itens são chamados de *equipamento*, para diferenciá-los de dispositivos. *Ferramentas* permitem que um personagem use uma perícia específica de maneira apropriada (veja **Ferramentas**, na página 136).

CUSTO DOS EQUIPAMENTOS

Equipamentos são adquiridos com pontos, pelo feito Equipamento (veja na página 61). Cada equipamento tem um custo em pontos. O personagem paga o custo do item com os pontos do feito Equipamento, e ele se torna parte do equipamento normal do personagem.

EFEITOS E ADICIONAIS DE EQUIPAMENTOS

O custo de um equipamento é baseado em seus efeitos e adicionais. Efeitos custam o mesmo que poderes correspondentes (veja no **Capítulo 5**). Assim, uma arma de ataque à distância custa o mesmo que o poder Raio (que provoca dano à distância). Adicionais são coisas específicas menores que os equipamentos podem fazer, semelhantes a feitos. Em geral, cada adicional custa 1 ponto de equipamento, embora alguns adicionais sejam mais caros. Adicionais de equipamentos são descritos neste capítulo.

RIQUEZA (OPCIONAL)

O jogo *Mutantes & Malfeitores*, assim como os quadrinhos, não dá muita importância ao dinheiro. A riqueza de um personagem tem pouco ou nenhum impacto sobre o jogo. Contudo, algumas pessoas podem preferir ter controle da riqueza e recursos dos personagens. Nesse caso, o sistema a seguir pode ser usado.

Cada personagem tem um bônus de Riqueza, que reflete seu poder de compra — um amálgama de renda, crédito e economias. O bônus de Riqueza de um personagem serve como base para um teste de riqueza, usado para comprar equipamentos e serviços.

BÔNUS DE RIQUEZA

O bônus de Riqueza básico de um personagem é +8. O feito Benefício (veja na página 60) concede um bônus de Riqueza de +4 por graduação. A perícia Profissão (veja na página 55) também concede um bônus em Riqueza, +1 para cada 5 graduações. Diminuições em Riqueza básica concedem pontos de poder: 1 ponto por bônus de Riqueza de +4, 2 pontos por bônus de Riqueza de +0.

Ao longo do jogo, o seu bônus de Riqueza diminui à medida que você compra itens caros. O bônus de Riqueza de um personagem nunca pode cair abaixo de +0, e não existe limite máximo para até onde possa subir. Se o seu bônus de Riqueza for +0, você não tem o poder de compra para adquirir nenhum item ou serviço com uma CD de compra de 10 ou mais, e não pode escolher 10 ou 20 em testes de Riqueza.

BÔNUS DE RIQUEZA

Bônus de Riqueza	Condição Financeira
+0	Pobre
+1 a +4	Em dificuldades
+5 a +10	Classe média
+11 a +15	Bem de vida
+16 a +20	Abastado
+21 a +30	Rico
+31 ou mais	Podre de rico

COMPRANDO

Cada item e serviço tem uma Classe de Dificuldade de compra, baseada em seu preço. Para comprar algo, faça um teste de Riqueza contra a CD de compra. Como regra geral, a CD de compra de um equipamento é igual a 10 + o custo em pontos do equipamento. O mestre define a CD do teste de Riqueza para qualquer compra específica.

EXEMPLOS DE CLASSES DE DIFICULDADE DE COMPRAS

Item	CD para Comprar
Lanterna	4
Refeição em restaurante	4
Item doméstico comum	4 a 5
Roupas casuais	8
Celular	9
Serviços profissionais	10 + graduação da perícia
Arma	10 + custo em pontos
Roupas luxuosas	12 a 15
Kit de ferramentas	13
Passagem aérea	14
Computador novo	22
Automóvel novo	28
Casa	30
Mansão	36

O TESTE DE RIQUEZA

Um teste de Riqueza é uma rolagem de d20 mais o seu bônus de Riqueza atual. O bônus de Riqueza é fluido; aumenta à medida que você ganha dinheiro e diminui quando você faz compras.

Se você for bem-sucedido no teste de Riqueza, compra o item. Se falhar, não pode pagar pelo item no momento. Se o seu bônus de Riqueza atual for igual ou maior que a CD, você é automaticamente bem-sucedido.

Se você tiver sucesso em comprar um item com uma CD de compra maior que o seu bônus de Riqueza atual, o seu bônus de Riqueza diminui em 1 ponto para cada 5 pontos pelos quais a CD superar seu bônus (1 ponto para 1 a 5 pontos maior, 2 pontos para 6 a 10 pontos maior, etc.). Bônus de Riqueza perdido volta à taxa de 1 ponto por mês.

NOVAS TENTATIVAS

Você pode tentar de novo se falhar em um teste de Riqueza, mas não até que o personagem tenha passado um número de horas adicionais comprando (pesquisando, procurando...) igual à CD de compra do item.

ESCOLHER 10 E ESCOLHER 20

Você pode escolher 10 ou escolher 20 quando faz um teste de Riqueza. Escolher 20 exige 20 vezes o tempo normal (você está pesquisando o melhor preço).

COMPRAS E TEMPO

Comprar itens menos comuns costuma levar um número de horas igual à CD de compra do item, refletindo o tempo necessário para localizá-lo e fazer o negócio. Conseguir uma licença ou comprar um item legalmente restrito também aumenta o tempo necessário para fazer compras.

AUXÍLIO FINANCEIRO

Você pode fazer uma tentativa de auxílio (CD 10) para ajudar alguém a comprar um item. Se a tentativa for bem-sucedida, você concede ao comprador um bônus de +2 no teste de Riqueza. Se você auxiliar um teste de Riqueza para um item com CD de compra maior que o seu bônus de Riqueza atual, ele diminui da maneira normal.

RIQUEZA E INVENÇÕES

O mestre pode adicionar um teste de Riqueza ao processo de invenção (veja na página 131). Uma vez que o inventor tenha completado o projeto para o dispositivo, faça um teste de Riqueza para obter os componentes necessários (CD = custo em pontos do dispositivo). Um teste falho significa que você não pode pagar pelos materiais. Gastar um ponto heróico para improvisar o dispositivo com materiais à mão permite que você pule o teste de Riqueza.

ITENS À MÃO

Os personagens não precisam necessariamente carregar todo o seu equipamento consigo, o tempo todo. O mestre pode permitir que os jogadores gastem um ponto heróico para ter um determinado equipamento "à mão" em um momento específico.

Isto é essencialmente um uso único do item por um encontro, e o mestre decide se é possível ou não ter um item específico à mão. Por exemplo, um herói em uma festa, usando sua identidade secreta, pode ter algo como uma arma escondida ou outro item pequeno à mão, mas é improvável que esteja carregando uma arma ou item grande, a menos que tenha algum meio de escondê-lo.

EQUIPAMENTO RESTRITO

O mestre pode decidir que alguns equipamentos simplesmente não estão disponíveis para os personagens, ou que eles devem pagar por um adicional (ou mais de um) a mais para ter acesso ao equipamento. Isto pode incluir certos tipos de armas, veículos e qualquer outra coisa que o mestre sinta que deva ser limitada na campanha.

EQUIPAMENTO OBRA-PRIMA

Alguns itens são especialmente bem feitos, construídos sob encomenda ou superiores de outra forma a um item normal. Estes itens *obras-primas* concedem um bônus maior que o item normal, geralmente +1 em rolagens de ataque ou +2 em testes feitos com o item. Qualidade obra-prima é considerada um adicional para o equipamento. Segundo a decisão do mestre, itens obras-primas superiores podem conceder bônus maiores por outros adicionais.

ITENS ESCONDIDOS

Os personagens podem tentar esconder itens consigo. Assume-se que o personagem esteja vestindo roupas que ofereçam lugares onde esconder itens. Para esconder uma arma ou outro objeto, faça um teste de Prestidigitação. Se você esconder um item antes de sair em público, normalmente pode escolher 10, a menos que esteja com pressa, tentando escondê-lo quando outras pessoas possam ver ou em outras circunstâncias incomuns. Prestidigitação pode ser usada destreinada neste caso, mas você precisa escolher 10 para fazer isso.

TAMANHO E OCULTABILIDADE

O tamanho do objeto afeta o resultado do teste para escondê-lo, assim como mostrado na tabela **Escondendo armas e objetos**. O tipo de coldre ou roupas usados, e quaisquer tentativas de tornar a arma mais fácil de ser sacada, também podem afetar o teste.

ESCONDENDO ARMAS E OBJETOS

Condição	Modificador de Prestidigitação
Tamanho da Arma ou Objeto	
Minúsculo	+16
Ínfimo	+12
Diminuto	+8
Mínimo	+4
Pequeno	+0
Médio	–4
Grande	–8
Enorme ou maior	não pode ser escondido
Roupas justas ou pequenas (como um colante)	–4
Roupas especialmente largas ou volumosas	+2
Roupas modificadas para esconder objetos	+2
Arma em um coldre escondido	+4
Arma pode ser sacada normalmente	–2
Arma pode ser sacada como uma ação livre, com o feito Saque Rápido	–4

NOTANDO ITENS ESCONDIDOS

Detectar uma arma ou outro objeto escondido exige um teste de Notar. A CD varia: se o alvo fez uma rolagem quando escondeu o objeto, a CD do teste é o total do teste de Prestidigitação do alvo (incluindo os modificadores da tabela acima). Um observador que tente Notar um objeto escondido recebe uma penalidade de –1 para cada 3 m de distância em relação ao alvo, e uma penalidade de –5 caso esteja distraído.

Revistar alguém em busca de um objeto escondido exige um teste semelhante. Contudo, a perícia empregada é Procurar, e o personagem que procura recebe uma bônus de +4 se agir com as próprias mãos e revistar o alvo. Normalmente, os personagens escolhem 10 ou 20 em revistas completas. Alguns equipamentos também podem oferecer bônus sob certas circunstâncias (um detector de metais oferece um bônus em testes de Procurar para achar objetos de metal, por exemplo).

NOTANDO ARMADURA ESCONDIDA

Armadura ocultável pode ser usada por baixo das roupas, caso o usuário queira passar despercebido. Não use os modificadores da tabela **Escondendo armas e objetos** quando usar armadura ocultável. Em vez disso, qualquer um que tente notar a armadura deve fazer um teste de Notar (CD 20).

DANIFICANDO EQUIPAMENTO

A maior parte dos equipamentos pode sofrer dano, da mesma forma que outros objetos (veja **Danificando objetos**, na página 166), com base em sua Resistência. Equipamentos que sofram dano perdem uma parte de sua eficácia. O item perde 1 adicional, ou sofre uma penalidade de -1 em testes que o envolvam a cada vez que sofrer dano. Essas penalidades são eliminadas uma vez que o item seja consertado.

CONSERTANDO E SUBSTITUINDO EQUIPAMENTO

Consertar um item exige um teste de Ofício. Você também pode fazer consertos improvisados para restaurar temporariamente um item ao normal (veja **Ofício**, na página 52, para mais detalhes).

Substituir equipamento danificado ou destruído exige apenas tempo, embora o mestre tenha a palavra final sobre a quantidade de tempo necessária. É fácil substituir um item perdido quando a loja fica ali na esquina, mais difícil quando é o meio da noite e você está no meio do nada. O mestre pode permitir que os jogadores gastem um ponto heróico para ter um equipamento sobressalente à mão (veja **Itens à mão**, na página 133).

OS LIMITES DO EQUIPAMENTO

Embora equipamento seja útil, tem seus limites, especialmente quando comparado a poderes ou dispositivos. Equipamento não é tão caro – é mais barato ter uma pistola que um poder de Raio, ou mesmo um rifle laser –, mas equipamento também é mais limitado. Tenha em mente as seguintes limitações para equipamentos.

LIMITES TECNOLÓGICOS

Equipamento inclui apenas itens e tecnologia normalmente disponíveis no cenário de campanha. O mestre decide o que é "normalmente disponível", mas, como regra geral, assuma que equipamento inclui apenas coisas do mundo real: nada de trajes de combate, dispositivos anti-gravitacionais, raios de encolhimento e coisas do gênero. Esses são todos Dispositivos.

DISPONIBILIDADE

A posse de alguns equipamentos é restrita, e o mestre decide quais equipamentos estão disponíveis aos personagens na campanha. Por exemplo, armas de fogo podem exigir licenças, portes e assim por diante. Além disso, equipamentos podem ser desajeitados, e difíceis de serem carregados. O mestre é encorajado a impor limitações a respeito de carregar muitos equipamentos ao mesmo tempo. Os jogadores que quiserem ter um item incomum à mão devem se lembrar de levá-lo ou usar as regras para itens à mão. Dispositivos não têm esta limitação, e assume-se que os personagens tenham maneiras fáceis de carregá-los e transportá-los.

ACÚMULO DE BÔNUS

Bônus por equipamento são limitados, em comparação aos bônus concedidos por outros efeitos. Em geral, não se acumulam uns com os outros, ou com outros tipos de bônus – apenas o maior bônus se aplica. Assim, um herói com um bônus alto de Proteção recebe pouca ou nenhuma vantagem por usar um colete à prova de balas. A única exceção para isso são armas que aumentam o bônus de Força do personagem, mas elas também têm seus limites (veja **Armas brancas**, na página 137).

SEM ESFORÇO EXTRA

Diferente de dispositivos, você não tem a opção de suportar esforço extra quando melhora equipamentos: o equipamento sempre sofre os efeitos do esforço extra. Você pode forçar seu equipamento ao limite (podendo chegar a quebrá-lo), mas mesmo a melhor das tentativas de sua parte não vai fazer seu carro correr mais rápido ou sua pistola causar mais dano. Você também não pode usar esforço extra para realizar façanhas de poder com equipamentos. Em vez disso, você deve gastar um ponto heróico para fazê-las.

DANO E PERDA

Equipamentos são vulneráveis a danos – especialmente de ataques superpoderosos –, defeitos e perdas, muito mais que dispositivos. Um uso de um poder como Desintegração ou Transformação pode fazer um equipamento virar pó, por exemplo. Equipamentos podem ser perdidos ou roubados do personagem impunemente, e o mestre pode às vezes arranjar as circunstâncias para que os personagens sejam separados de seus equipamentos, como intervenção do mestre ou contratempo (veja o **Capítulo 6**).

CUSTO (OPCIONAL)

Por fim, equipamentos podem ter um custo monetário para serem adquiridos, mantidos e substituídos, se a campanha usar as regras opcionais de riqueza (veja na página 132).

EQUIPAMENTO GERAL

Equipamentos são descritos por algumas estatísticas, como mostrado na tabela **Equipamento geral**.

TAMANHO

O tamanho de um equipamento ajuda a determinar quão fácil é escondê-lo, e também indica a necessidade de duas mãos ou apenas uma para usá-lo. Em geral, um personagem precisa de apenas uma mão para usar quaisquer objetos de sua categoria de tamanho ou menores.

CUSTO DE EQUIPAMENTO

Este é o número de pontos de equipamento que o item custa (veja o feito Equipamento, na página 61). Equipamento obra-prima do mesmo tipo tem custo maior (veja **Equipamento obra-prima**, na página 133).

ELETRÔNICOS

Computadores e eletrônicos são comuns no mundo moderno. O mestre deve notar que a maior parte destes aparelhos é bastante delicada (Resistência 5 ou menos) e vulnerável a eletricidade, radiação e campos magnéticos poderosos, que podem estragá-los completamente.

- **Celular:** um telefone de mão ou usado na cabeça. A bateria dura aproximadamente 24 horas antes de precisar de recarga.
- **Computador:** um computador inclui teclado, *mouse*, monitor, unidade de DVD, impressora, modem e outros periféricos comuns, e pode incluir coisas como um scanner, de acordo com o mestre. Você precisa de um computador para fazer testes da perícia Computadores e para fazer coisas como vasculhar a Internet (para escolher 20 em testes de Conhecimento). Computadores obras-primas representam processadores mais rápidos, programas melhores e assim por diante.
- ***Palmtop:*** *palmtops*, também chamados de *PDAs* ("assistentes pessoais digitais") ou computadores de mão, são ferramentas úteis para armazenagem de dados. Podem ser conectados a um computador fixo ou portátil, para levar arquivos de um lado para o outro, mas não podem ser usados para testes de Computadores ou Conhecimento.
- **Comunicador:** um minúsculo dispositivo do tamanho de um botão, usado para comunicação por rádio, com um alcance efetivo de 1

km (mais caso ligado à rede de celulares ou outra rede semelhante). Muitas equipes de heróis (e vilões) usam comunicadores.

- **Gravador de áudio:** esses pequenos gravadores (com cerca do tamanho de um baralho de cartas) podem gravar até oito horas de áudio, e podem ser conectados a um computador, para baixar as gravações digitais. Gravadores de áudio digitais não têm microfones extremamente sensíveis; captam apenas sons dentro de 3 m.
- **Gravador de vídeo:** uma câmera portátil que grava até seis horas de vídeo e áudio em fitas ou arquivos digitais.
- **Máquina fotográfica:** uma câmera fotográfica digital ou com filme. A maior parte das câmeras tem capacidade para 24 ou 36 imagens, e você pode usá-las em conjunto com a perícia Ofício (artes visuais).

EQUIPAMENTOS DE SOBREVIVÊNCIA

- **Equipamento de mergulho:** um cilindro de oxigênio carregado nas costas e uma máscara facial. Equipamento de mergulho fornece duas horas de oxigênio, e o usuário não precisa fazer testes de sufocamento a menos que o item seja danificado ou desabilitado.
- **Extintor de incêndio:** este aparato portátil usa um jato para extinguir pequenas chamas. O extintor típico ejeta produtos químicos suficientes para apagar um fogo em uma área de 3 m por 3 m como uma ação de movimento. Contém material suficiente para dois usos.
- **Lanterna:** lanternas negam penalidades por escuridão dentro da área que iluminam. A lanterna padrão projeta um raio de luz com 9 m de comprimento, e 4,5 m de largura no final.
- **Máscara de gás:** este aparato cobre a face, e conecta-se a um filtro de ar químico para proteger os pulmões e olhos contra gases tóxicos. Fornece imunidade total contra irritantes de pulmões e olhos. O filtro dura por 12 horas de uso. Mudar o filtro é uma ação de movimento.
- **Multiferramenta:** este aparelho contém diversas chaves de fendas, uma ou duas lâminas, um abridor de latas, um abridor de garrafas, uma lixa, uma régua, uma tesoura, uma pinça e um cortador de fios. A coisa toda se desmonta em um alicate prático. Uma multiferramenta pode diminuir a penalidade por fazer testes de Ofícios (mecânica), Ofícios (eletrônica) ou Ofícios (estrutural) sem as ferramentas apropriadas para –2 em vez de –4. A ferramenta é útil para certas tarefas, determinadas pelo mestre, mas não se aplica a todas as situações.
- **Óculos contra ofuscamento:** estes protetores de olhos escurecidos diminuem luz cegante, concedendo um bônus de +5 em salvamentos contra ataques de Pasmar visuais que envolvam luz brilhante.
- **Receptor GPS:** receptores de sistema de posicionamento global utilizam sinais de satélites GPS para determinar a localização do receptor, dentro de até alguns metros. Um receptor GPS concede ao usuário um bônus de +5 em testes de Sobrevivência para localizar-se, mas, como precisa receber sinais de satélites, só funciona em ambientes abertos.
- **Roupas camufladas:** roupas com um padrão de camuflagem concedem um bônus de +5 em testes de Furtividade feitos no ambiente em questão. Padrões incluem selva, deserto, ártico, urbano e noturno.
- **Tubo de gás respirável:** um pequeno cilindro que se encaixa sobre a boca, e fornece dois minutos (20 rodadas) de oxigênio. Durante este tempo, o personagem não precisa fazer testes de sufocamento.

EQUIPAMENTOS DE VIGILÂNCIA

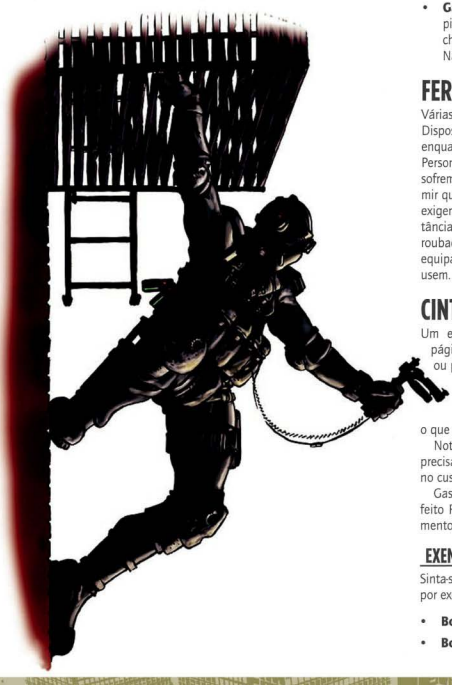
Os heróis muitas vezes usam equipamento de vigilância para monitorar criminosos e suas atividades.

- **Binóculos:** binóculos comuns reduzem a penalidade por distância para testes de Notar visuais para –1 para cada 15 m (em vez de –1 para cada 3 m). Usar binóculos para testes de Notar exige um tempo cinco vezes maior que fazer o teste sem auxílio.
- **Microfone escondido:** um minúsculo receptor, utilizável como aparelho de escuta. Tem um alcance de transmissão de cerca de 1 km. Para ser encontrado, exige um teste de Procurar contra os resultados de Furtividade ou Prestidigitação usados para escondê-lo (em geral, assuma que o personagem que escondeu-o escolheu 20 no teste).
- **Microfone parabólico:** este aparato tem um microfone com formato semelhante a uma pistola, com um conjunto de fones de ouvido conectado. Um microfone parabólico reduz a penalidade por distância para testes de Notar auditivos para –1 para cada 15 m (em vez de –1 para cada 3 m). Usar um microfone parabólico para testes de Notar exige uma quantidade de tempo cinco vezes maior que para fazer o teste sem auxílio.

EQUIPAMENTO GERAL

Item	Tamanho	Custo
Eletrônicos		
Celular	Diminuto	1
Computador		
Desktop	Grande	1
Laptop	Médio	1
Palmtop	Mínimo	1
Comunicador	Minúsculo	1
Gravador de áudio	Mínimo	1
Gravador de vídeo	Pequeno	2
Máquina fotográfica	Mínimo	1
Equipamentos de Sobrevivência		
Equipamento de mergulho	Grande	1
Extintor de incêndio	Médio	1
Lanterna	Mínimo	1
Máscara de gás	Pequeno	1
Multiferramenta	Mínimo	1
Óculos contra ofuscamento	Mínimo	1
Receptor GPS	Mínimo	1
Roupas camufladas	Médio	1
Tubo de gás respirável	Mínimo	1
Equipamentos de Vigilância		
Binóculos	Pequeno	1
Microfone escondido	Minúsculo	1
Microfone parabólico	Pequeno	1
Mini-rastreador	Minúsculo	1
Óculos de visão noturna	Pequeno	1
Equipamentos do Crime		
Algemas	Mínimo	1
Estrepes	Pequeno	1
Gazua automática	Mínimo	1

- **Mini-rastreador:** um minúsculo transmissor de rádio, com adesivo na parte de trás. É necessária uma rolagem de ataque bem-sucedida para plantar um rastreador em um alvo (ou um teste de Prestidigitação para plantá-lo sem que o alvo note). Perceber o rastreador exige um teste de Notar contra CD 20 (ou o resultado do teste de Prestidigitação do personagem, o que for maior). O rastreador tem um alcance de transmissão de cerca de 3 km.
- **Óculos de visão noturna:** óculos de visão noturna usam coleta passiva de luz para melhorar a visão em condições de semi-escuridão. Concedem ao usuário visão no escuro — mas, devido ao campo de visão restrito e da falta de noção de profundidade que esses óculos acarretam, impõem uma penalidade de -4 em todos os testes de Notar e Procurar enquanto são usados. Óculos de visão noturna precisam de pelo menos um pouco de luz para operar. Uma noite nublada fornece luz ambiente suficiente, mas uma caverna completamente escura ou uma sala selada não fornecem. Para situações de escuridão total, os óculos vêm com um iluminador infravermelho que, quando ativado, opera como uma lanterna visível apenas para o usuário (ou qualquer outra pessoa com visão infravermelha).



EQUIPAMENTOS DO CRIME

Estes equipamentos são usados por criminosos, ou para apanhá-los.

- **Algemas:** algemas são feitas para prender dois membros — em geral os pulsos — de um prisioneiro um ao outro. Servem para qualquer humanóide Médio ou Pequeno. Algemas só podem ser colocadas em um alvo preso, indefeso ou voluntário. Algemas de aço têm Resistência 10, e exigem um teste de Desarmar Dispositivo (CD 25) ou Arte da Fuga (CD 35) para serem removidas sem a chave.
- **Estrepes:** estrepes são espinhos de metal com quatro pontas (de modo que uma delas sempre aponta para cima quando o estrepe está no chão) usados para retardar ou ferir oponentes. Um saco de estrepes cobre uma área de até 1,5 m por 1,5 m. Quando alguém entra numa área com estrepes numa taxa de movimento maior que meia velocidade, ou quando passa uma rodada lutando na área, os estrepes fazem uma rolagem de ataque (bônus de ataque de +0). Caso acertem, o personagem deve fazer um salvamento de Resistência (CD 15). Qualquer ferimento força o personagem a mover-se a meia velocidade a pé, até que o dano seja eliminado.
- **Gazua automática:** este pequeno aparelho, parecido com uma pistola, desabilita trancas mecânicas baratas e médias, operadas por chaves normais (nenhum teste de Desarmar Dispositivo é necessário). Não afeta outros tipos de trancas.

FERRAMENTAS

Várias perícias exigem ferramentas (veja na página 40). Desarmar Dispositivo exige ferramentas de arrombamento e eletrônica, por exemplo, enquanto que Medicina exige um kit de primeiros socorros ou kit médico. Personagens que tentem uma tarefa sem as ferramentas apropriadas sofrem uma penalidade de -4 em seu teste de perícia. O mestre pode assumir que os personagens têm as ferramentas certas para as perícias que as exigem — sem custo em pontos de equipamento — a menos que as circunstâncias ditem o contrário (por exemplo, quando eles forem capturados e roubados por um inimigo). Ferramentas obras-primas custam 1 ponto de equipamento, e concedem um bônus de +2 em testes de perícias que as usem. Exceto por isso, ferramentas são iguais a equipamentos normais.

CINTO DE UTILIDADES

Um equipamento comum para Aventureiros Uniformizados (veja na página 18) e espiões é o cinto de utilidades (ou bolsa de utilidades, ou pochete, mochila, etc.): uma coleção de itens úteis em um conjunto compacto e portátil. Um cinto de utilidades é um repertório de Poderes Alternativos comprado como um equipamento. Alguns personagens podem ter um repertório de dispositivos em vez disso, o que permite efeitos mais incomuns que equipamentos ordinários.

Note que equipamentos com custo de 1 ponto de equipamento não precisam ser adquiridos como Poder Alternativo, já que não há mudança no custo (um Poder Alternativo deve custar pelo menos 1 ponto).

Gastando pontos heróicos, você pode temporariamente adicionar um feito Poder Alternativo ao seu cinto de utilidades, para aqueles equipamentos de uso único de que você precisa nas horas difíceis.

EXEMPLO DE CINTO DE UTILIDADES

Sinta-se livre para modificar este exemplo (adicionando ou omitindo itens, por exemplo) para criar seus próprios cintos de utilidades personalizados.

- **Boleadeira:** veja a página 140. 1 ponto.
- **Bombas de atordoamento:** veja a página 140. 1 ponto.

POR TRÁS DA MÁSCARA: MUNIÇÃO, BATERIA E CARGAS

Vários equipamentos têm vida útil limitada: armas de fogo ficam sem munição, carros ficam sem gasolina, tanques de mergulho ficam sem oxigênio e baterias se esgotam. Contudo, pode ser um tédio monitorar o tempo de vida útil de cada equipamento que os heróis possam ter (sem falar em todos os vilões e personagens coadjuvantes). Assim, *Mutantes & Malfeitores* presta pouca atenção a equipamentos que se esgotam ou quebram, exceto quando o mestre deseja criar uma complicação para os heróis (veja **Complicações**, na página 122). Assim, falhas dos equipamentos – seja por falta de combustível ou por defeito – são ocasiões dramáticas em vez de contábeis, e não é necessário monitorar coisas como munição ou nível de combustível no tanque do supercarro do herói.

O material neste livro assume que equipamentos e dispositivos têm uso efetivamente ilimitado, exceto quando o mestre declara uma complicação, e que os heróis mantêm, recarregam e reabastecem seus equipamentos "nos bastidores", entre os encontros de uma aventura, a menos que o mestre decida o contrário.

- **Bombas de fumaça:** veja a página 140. 1 ponto.
- **Bombas de gás do sono:** veja a página 140. 1 ponto.
- **Bombas de gás lacrimogênio:** veja a página 140, diminua a graduação para 3. 1 ponto.
- **Bumerangue:** veja a página 140. 1 ponto.
- **Explosivos:** equivalente a dinamite (veja a página 140). 15 pontos.
- **Lâminas de arremesso:** Raio 2. 1 ponto.
- **Soqueira energizada:** Golpe 4 (Pujante). 1 ponto.
- ***Spray* de pimenta:** veja a página 138. 1 ponto.
- **Tocha de acetileno:** Raio 1, Dreno de Resistência 1. 1 ponto.

Os explosivos, como o efeito mais caro, têm seu custo total. Os outros Poderes Alternativos custam 1 ponto cada, tornando o custo em pontos total do cinto de utilidades 25 pontos de equipamento, ou 5 pontos de poder (por Equipamento 5).

ARMAS

Armas de vários tipos são comuns tanto para heróis quanto para vilões. Variam desde armas brancas a armas de ataque à distância como pistolas e arcos, até dispositivos como raios de encolhimento, elmos de controle mental e assim por diante. Personagens sem nenhum poder ofensivo muitas vezes dependem de armas para resolver seus problemas.

ARMAS BRANCAS

Armas brancas funcionam como o poder Golpe (veja na página 90), adicionando o bônus de Força do usuário ao dano. Armas brancas comuns são limitadas por sua Resistência em respeito à quantidade de bônus de Força que podem adicionar. Se o bônus de Força de um usuário exceder a Resistência da arma (4 para armas de madeira, 7 ou 8 para armas de metal), a arma se quebra quando é usada. Armas brancas possuem as características a seguir.

- **Categoria:** armas brancas são divididas nas categorias simples, arcaicas e exóticas.
- **Bônus de dano:** o bônus de dano da arma em caso de acerto. Armas brancas adicionam o bônus de Força do usuário ao seu dano (o feito de poder Pujante, veja na página 90), com custo básico de 1 ponto. Cada ponto de bônus de dano custa 1 ponto adicional.
- **Crítico:** a margem de ameaça para um acerto crítico com a arma. Algumas armas têm uma margem de ameaça maior que as outras. Aumentar a margem de ameaça de uma arma em 1 custa 1 ponto.
- **Descritor de dano:** dano de armas brancas é classificado como esmagamento (armas com superfície de golpe rombuda), perfuração (armas pontiagudas) e corte (armas afiadas). Alguns personagens podem ser resistentes ou imunes a alguns tipos de dano.
- **Incremento de alcance:** armas brancas projetadas para arremesso podem ser usadas para fazer ataques à distância (o feito de poder Arremessado, veja na página 90), com custo básico de 1 ponto por incremento de alcance de 3 m e 2 pontos por incremento de alcance de 6 m. Armas de arremesso têm um alcance máximo de cinco incrementos. Cada incremento de alcance completo causa uma penalidade cumulativa de -2 na rolagem de ataque.
- **Tamanho:** categorias de tamanho para armas e objetos são definidas de modo diferente das categorias de tamanho para criaturas. A relação entre o tamanho de uma arma e o tamanho de seu usuário define como a arma deve ser usada. Uma arma menor ou igual ao usuário exige uma mão, uma arma uma categoria maior exige duas mãos e uma arma mais do que uma categoria maior não pode ser usada.
- **Custo de equipamento:** este é o custo em pontos da arma. Os personagens pagam este custo com seus pontos de equipamento, para ter uma arma deste tipo como parte de seu equipamento normal.

ARMAS BRANCAS SIMPLES

- **Cajado:** um cajado de luta, com 1,2 m a 1,8 m de comprimento. Inclui o cajado *bo* das artes marciais.
- **Faca:** qualquer tipo de lâmina curta, incluindo facas de cozinha grandes (como facas de churrasco), adagas e punhais.
- **Porrete:** qualquer uma de várias armas de contusão utilizadas para golpear, incluindo cassetetes, clavas, maças leves e similares.
- **Soqueira:** um pedaço de metal moldado para se ajustar sobre os dedos, uma soqueira aumenta o dano de seus ataques desarmados em +1. Isto também engloba itens como manoplas blindadas.
- ***Spray* de pimenta:** um líquido espirrado sobre a face do alvo a curta distância, para cegá-lo. *Spray* de pimenta combina um efeito de Pasmar visual com um efeito de Atordoar. Se o ataque acertar, o alvo faz um salvamento de Reflexo contra CD 15. Uma falha significa que o alvo está cego. Um alvo cego por *spray* de pimenta também deve fazer um salvamento de Fortitude (CD 15). Em caso de falha, ele está atordoado. Um alvo cego e/ou atordoado faz um salvamento de Fortitude (CD 15) por rodada para se recuperar, com um bônus cumulativo de +1 por salvamento.
- **Taser:** um taser, ou arma de eletrochoque, atinge o alvo com uma poderosa carga elétrica. Se o ataque acertar, o alvo deve fazer um salvamento de Fortitude (CD 17) para evitar um efeito de Atordoar.
- ***Tonfa*:** este bastão é usado tanto por policiais, para imobilizar criminosos, quanto por lutadores de artes marciais. Um personagem usando uma *tonfa* recebe um bônus de +2 em testes de agarrar.

ARMAS BRANCAS

Armas	Bônus de Dano	Crítico	Descritor	Incremento de Alcance	Tamanho	Custo de Equipamento
Armas Simples						
Cajado	+2	20	Esmagamento	–	Grande	3
Faca	+1	19-20	Perfuração	3 m	Mínimo	4
Porrete	+2	20	Esmagamento	3 m	Médio	4
Soqueira	+1	20	Esmagamento	–	Mínimo	2
Spray de pimenta	Pasmar e Atordoar 5	–	Químico	–	Mínimo	20
Taser	Atordoar 7	–	Eletricidade	–	Mínimo	14
Tonfa	+2	20	Esmagamento	–	Médio	4
Armas Arcaicas						
Espada	+3	19-20	Corte	–	Médio	5
Lança	+2	20	Perfuração	6 m	Grande	5
Machado de batalha	+4	20	Corte	–	Médio	5
Martelo de guerra	+3	20	Esmagamento	3 m	Médio	5
Armas Exóticas						
Chicote	+0	20	Esmagamento	4,5 m	Pequeno	5
Corrente	+2	20	Esmagamento	3 m	Grande	6
Nunchaku	+2	19-20	Esmagamento	–	Pequeno	4
Serra elétrica	+6	20	Corte	–	Grande	6

ARMAS BRANCAS ARCAICAS

- **Espada:** uma lâmina com 50 a 80 cm de comprimento, com um ou dois gumes. Inclui espadas longas, *katana*, sabres, floretes, cimitarras e armas semelhantes.
- **Lança:** uma arma de haste com lâmina. A maior parte das lanças também pode ser arremessada.
- **Machado de batalha:** um machado de lâmina pesada que pode ser usado com uma ou duas mãos.
- **Martelo de guerra:** um martelo ou maça pesados, que podem ser usados com uma ou duas mãos. Martelos de guerra também podem ser arremessados.

ARMAS BRANCAS EXÓTICAS

- **Chicote:** um chicote pode golpear alvos a até 4,5 m de distância. Você pode usá-lo para derrubar e desarmar oponentes com um bônus de +2, como os feitos Derrubar Aprimorado e Desarme Aprimorado (e seus benefícios se acumulam se você já tiver esses feitos). Você não adiciona seu bônus de Força ao dano do chicote.
- **Corrente:** você pode usar uma corrente com peso na ponta para golpear um alvo a até 3 m de distância. Você pode usá-la para derrubar e desarmar oponentes com um bônus de +2, como os feitos Derrubar Aprimorado e Desarme Aprimorado (e seus benefícios se acumulam se você já tiver esses feitos).
- ***Nunchaku:*** uma popular arma de artes marciais, feita de duas hastes de madeira conectadas por uma curta corrente ou corda.
- **Serra elétrica:** uma ferramenta que às vezes é usada como arma, particularmente contra zumbis e em filmes sangrentos. Você não adiciona seu bônus de Força ao dano da serra elétrica.

ARMAS DE ATAQUE À DISTÂNCIA

Armas de ataque à distância podem ser de arremesso ou de disparo. Armas de arremesso adicionam o bônus de Força do usuário ao seu dano, e têm alcance máximo de cinco incrementos. Armas de disparo atiram um projétil, como arcos e pistolas. Armas de ataque à distância são divididas nas categorias armas de fogo, armas de energia e armas pesadas.

ARMAS DE FOGO

- **Espingarda:** uma espingarda pode disparar cargas ou balas sólidas. Cargas causam dano de +5, e fornecem um bônus de +2 para acertar porque se espalham, mas causam dano de apenas +3 contra alvos com qualquer aumento em seu salvamento de Resistência natural. Balas sólidas causam dano de +6.
- **Fuzil de assalto:** fuzis projetados para uso militar, com opções para tiro único ou disparo automático.
- **Fuzil de precisão:** fuzis projetados para atiradores de elite, para uso a longas distâncias, geralmente em conjunto com uma mira telescópica ou sistema de mira.
- **Pistola de apoio:** uma pistola de baixo calibre, facilmente ocultável, geralmente usada como arma secundária.
- **Pistola leve:** uma arma de fogo comum, encontrada tanto nas mãos de policiais quanto de criminosos.
- **Pistola pesada:** uma arma de fogo de alto calibre, normalmente usada por aqueles que querem muito poder de fogo.
- **Submetralhadora:** armas automáticas compactas que disparam munição de pistola, submetralhadoras são armas militares comuns, também utilizadas por criminosos com acesso a grande poder de fogo. Submetralhadoras são armas de disparo automático.

ARMAS DE ATAQUE À DISTÂNCIA

Armas	Bônus de Dano	Crítico	Descritor	Incremento de Alcance	Tamanho	Custo de Equipamento
Armas de Fogo						
Espingarda	+5/+6	20	Balístico	12 m	Grande	13
Fuzil de assalto	+5	20	Balístico, Automático	15 m	Grande	15
Fuzil de precisão	+5	19-20	Balístico	75 m	Grande	12
Pistola de apoio	+2	20	Balístico	6 m	Mínimo	4
Pistola leve	+3	20	Balístico	9 m	Pequeno	6
Pistola pesada	+4	20	Balístico	12 m	Médio	8
Submetralhadora	+4	20	Balístico, Automático	12 m	Médio	12
Armas de Energia						
Fuzil energético	+8	20	Energia	24 m	Grande	16
Pistola energética	+5	20	Energia	15 m	Pequeno	10
Armas Pesadas						
Lança-chamas	+6	-	Fogo	-	Grande	18
Lança-granadas	+5	-	Explosivo	15 m	Grande	15
Lança-foguetes	+10	-	Explosivo	30 m	Grande	30
Metralhadora	+6	20	Balístico, Automático	18 m	Grande	18
Outras Armas de Ataque à Distância						
Arco (Arcaica)	+3	20	Perfuração	12 m	Grande	8
Azagaia (Arcaica)	+2	20	Perfuração	9 m	Médio	6
Besta (Simples)	+3	19-20	Perfuração	9 m	Médio	7
Boleadeira (Arcaica)	Armadilha 4	-	-	12 m	Pequeno	8
Bumerangue (Arcaica)	+2	20	Esmagamento	6 m	Pequeno	6
Pistola Taser (Simples)	Atordoar 5	-	Eletricidade	1,5 m	Pequeno	10
Shuriken (Arcaica)	+1	20	Perfuração, Automático	3 m	Mínimo	3

ARMAS DE ENERGIA

- **Fuzil energético:** uma arma do tamanho de um fuzil, que dispara um raio coeso de energia.
- **Pistola energética:** uma arma que dispara um raio menos poderoso.

ARMAS PESADAS

- **Lança-chamas:** um lança-chamas dispara uma rajada de fogo com 1,5 m de largura e 7,5 m de comprimento na frente do atacante, como um ataque de área (veja **Ataque de área**, na página 160).
- **Lança-granadas:** um lança-granadas dispara vários tipos de granadas, em geral granadas de fragmentação. Aumente o custo em +1 para cada tipo adicional de granada carregado.
- **Lança-foguetes:** um lança-foguetes é geralmente uma arma antitanque, embora também possa ser útil contra super-heróis. Tem o extra Área (explosão). A maior parte dos lança-foguetes pode disparar apenas um ou dois tiros antes de precisar ser recarregada, como uma ação completa.
- **Metralhadora:** uma arma pesada e automática, que pode ser tanto portátil quanto usada em veículos.

OUTRAS ARMAS DE ATAQUE À DISTÂNCIA

- **Arco:** embora seja antiquado, alguns heróis e vilões preferem o arco como arma, e ele pode ser bastante eficiente nas mãos certas. Embora seja uma arma de disparo, você adiciona seu bônus de Força ao dano do arco (embora a maior parte dos arcos seja projetada para adicionar no máximo um bônus de Força de +5). Um personagem que use um arco pode ter várias flechas "especiais" com diferentes poderes – esses arcos e flechas devem ser tratados como Dispositivos.
- **Azagaia:** lanças leves e flexíveis feitas para serem arremessadas. Azagaias também podem ser usadas em combate corpo-a-corpo.
- **Besta:** similar ao arco, e usada pelas mesmas razões, a besta é uma arma de disparo, e não adiciona o bônus de Força do usuário ao dano.
- **Boleadeira:** um conjunto de cordas com pesos, feito para enredar um oponente como uma Armadilha (veja a página 75).
- **Bumerangue:** uma arma de arremesso comum para heróis, um bumerangue arremessado retorna à mão do usuário, pronto para ser arremessado de novo na próxima rodada. Usuários de bumerangues muitas vezes adquirem o feito Ricochete (veja na página 110), que permite que arremessem sua arma para que atinja o alvo no arco de retorno, como um ataque surpresa (veja na página 161).

GRANADAS E EXPLOSIVOS

Item	Efeito	Raio	CD do Reflexo	Tamanho	Custo de Equipamento
Granadas					
Flashbang	Pasmar em Estouro 4	6 m	14	Mínimo	16
Fragmentação	Raio em Explosão 5	15 m	15	Mínimo	15
Fumaça	Obscurecer 2	3 m	–	Pequeno	4
Gás lacrimogêneo	Pasmar 4 e Nausear em Explosão 4	12 m	14	Pequeno	20
Gás sonífero	Fadiga em Explosão 4	12 m	14	Mínimo	12
Explosivos					
Dinamite	Raio em Explosão 5	15 m	15	Mínimo	15
Explosivo plástico	Raio em Explosão 10	30 m	20	Pequeno	30

- ***Shuriken*:** estrelas ou espinhos de metal, feitos para serem arremessados. *Shuriken* podem ser arremessados em grupos (aplicando o extra Automático, veja na página 112). Embora sejam armas de arremesso, você não adiciona seu bônus de Força ao dano das *shuriken*.
- **Pistola taser:** uma arma de ar comprimido que dispara um par de dardos. Com impacto, liberam uma poderosa carga elétrica, que exige um salvamento de Fortitude (CD 15) contra um efeito de Atordoar.

ACESSÓRIOS DE ARMAS

Os acessórios a seguir podem ser adicionados às armas de projéteis nesta seção. Cada um é considerado um adicional, que custa 1 ponto de equipamento.

- **Mira laser:** esta mira projeta um raio laser que mostra onde a arma está mirada, e fornece um bônus de +1 em rolagens de ataque.
- **Mira telescópica:** este item dá à arma os benefícios do feito Mira Aprimorada (veja na página 63), dobrando os benefícios normais por mirar (veja **Mirar**, na página 159).
- **Munição de atordoamento:** armas de fogo podem disparar balas de borracha, enquanto que arcos e bestas podem disparar flechas ou virotes rombudos. Este tipo de munição é feito para causar dano não-letal. Trocar entre tipos de munição é uma ação de movimento (ou uma ação livre para um personagem com o feito Saque Rápido).
- **Silenciador:** um silenciador abafa o ruído de uma arma balística, concedendo o feito de poder Sutil (veja na página 110) e tornando-a difícil de ser detectada por audição normal.

GRANADAS E EXPLOSIVOS

- **Dinamite:** um explosivo comum. O dano na tabela refere-se a uma única banana de dinamite. Cada aumento na quantidade de explosivos na **Tabela de progressão universal** aumenta o dano em +1.
- **Explosivo plástico:** outro explosivo comum, que pode ser moldado em diferentes formas. O dano listado refere-se a um bloco de 1 kg. Cada aumento na quantidade de explosivo na **Tabela de progressão universal** aumenta o dano em +1.
- **Granada de fragmentação:** uma granada militar comum, que espalha estilhaços em todas as direções.
- **Granada de fumaça:** uma granada de fumaça preenche uma área de 3 m de raio com fumaça densa (da cor desejada), concedendo camuflagem total contra todos os sentidos visuais, exceto visão de raio X (veja **Camuflagem**, na página 161).
- **Granada de gás lacrimogêneo:** este tipo de granada libera uma nuvem de gás que irrita os olhos e pulmões, causando cegueira e náusea temporárias (Pasmar visual e Nausear, salvamento de Fortitude, CD 14).
- **Granada de gás sonífero:** esta granada preenche uma área de 6 m de raio com um gás que induz à fadiga (salvamento de Fortitude, CD 14).
- **Granada *flashbang*:** uma granada *flashbang* emite um forte clarão de luz e um estouro alto, que pode deixar os alvos temporariamente cegos e surdos (os alvos fazem salvamentos separados contra cada efeito de Pasmar; salvamento de Reflexo, CD 14).

ARMADURAS

Com tantas armas e ataques super-poderosos por aí, os personagens precisam de algo para protegê-los. Alguns heróis são durões o bastante para suportar muito castigo, enquanto outros confiam em sua alta Defesa. Outros escolhem vestir armadura, desde peças antigas de metal até compostos modernos ou trajes de combate supertecnológicos.

Todas as armaduras são baseadas no poder Proteção, concedendo um bônus aos salvamentos de Resistência. Como outros equipamentos, os bônus de armaduras não se acumulam com outros bônus ou uns com os outros – apenas o maior bônus se aplica.

ARMADURAS ARCAICAS

Alguns personagens em ambientes super-heróicos ainda usam armaduras antigas ou arcaicas, quer seja porque vêm de um lugar ou época em que tais armaduras eram comuns, quer seja porque a armadura é ligada ao seu tema ou poderes de alguma forma.

Se você quiser armaduras arcaicas realistas, diminua o bônus em Resistência da armadura pela metade contra armas modernas (especialmente armas de fogo), e ignore-o completamente contra armas futurísticas, como lasers ou rajadas de energia.

- **Armadura de placas:** um conjunto completo (e pesado!) de placas de metal articuladas, como aquelas usadas pelos cavaleiros medievais. Inclui elmo, manoplas (luvas) e grevas (botas).
- **Cota de malha:** uma camisa feita de anéis de metal entrelaçados. Muitas vezes inclui um camal (capuz) para cobrir a cabeça do usuário.
- **Couro:** um colete de couro curtido que cobre o tronco do usuário.

- **Placas e cota:** cota de malha melhorada com uma placa peitoral metálica, grevas e braçadeiras.

ARMADURAS MODERNAS

Armaduras corporais modernas são comuns entre super-heróis e vilões, mas são ainda mais comuns entre pessoas como policiais, soldados, agentes criminosos e assim por diante.

- **Colete oculto:** um colete balístico que pode ser vestido sob roupas comuns. É usado por agentes, detetives e outros que precisam de proteção discreta. Um colete oculto tem o adicional Sutil.
- **Colete tático:** um colete à prova de balas pesado, usado por policiais e soldados.
- **Jaqueta de couro:** uma jaqueta de couro pesada (como aquelas usadas por motoqueiros) concede alguma proteção.
- **Macacão blindado:** um traje de tecido balístico e armadura acolchoada que cobre o corpo todo.

ESCUDOS

Escudos concedem um bônus de esquiva em Defesa, semelhante ao bônus concedido por cobertura, já que um escudo é basicamente uma cobertura móvel. Além disso, um escudo concede algum poder de Deflexão (veja na página 85), permitindo que o usuário bloqueie ataques à distância. O bônus de esquiva é baseado no tamanho do escudo, enquanto que o bônus nas rolagens de bloquear é baseado tanto no tamanho quanto no material que compõe o escudo (a que tipo de ataques ele pode resistir, e assim defletir).

VEÍCULOS

Nem todos os heróis podem voar, teleportar-se ou correr em super-velocidade. Às vezes, os heróis utilizam veículos para ir de um lado a outro. Veículos são usados principalmente para transporte, mas podem ter outras capacidades — como armas — que os tornam úteis em outras situações. Veículos são considerados equipamentos, e comprados com pontos de equipamento. As tabelas de veículos listam dois custos: primeiro o custo em pontos de equipamento, e depois o custo em pontos de poder.

ARMADURAS ARCAICAS

Armadura	Bônus de Resistência	Custo de Equipamento
Couro	+1	1
Cota de malha	+4	4
Placas e cota	+5	5
Armadura de placas	+6	6

ARMADURAS MODERNAS

Armadura	Bônus de Resistência	Custo de Equipamento
Jaqueta de couro	+1	1
Macacão blindado	+3	3
Colete oculto	+3	4
Colete tático	+4	4

ESCUDOS

Escudo	Bônus de Esquiva	Bônus de Bloquear	Custo de Equipamento
Pequeno	+1	+1	2
Médio	+2	+2	4
Grande	+3	+4	7
Madeira ou metal	–	projéteis lentos	–
Composto	–	projéteis rápidos	+1/+2/+4

"Veículos" com membros, capacidade de manipulação e outras características humanóides (como robôs gigantes pilotáveis) devem ser criados com as regras de construtos, em vez das regras de veículos (veja em **Construtos**, na página 148).

CUSTO DE CARACTERÍSTICAS DE VEÍCULOS

Característica	Valor Básico	Custo de Equipamento
Força	10	1 ponto por +5 de Força
Velocidade	0	Custo do poder de movimento
Resistência	5	1 ponto por +1 de Resistência
Tamanho	Médio	1 ponto por categoria de tamanho
Adicionais	–	1 ponto por adicional
Poderes	–	Custo básico multiplicado pela graduação

FORÇA

A Força de um veículo, assim como a de um personagem, determina sua capacidade de carga. Veículos têm uma Força básica de 10, e compram sua Força em incrementos de 5, por 1 ponto de poder cada. Um veículo pode se mover à velocidade normal carregando até sua carga média, 2/3 de sua velocidade com carga pesada. Também pode puxar até cinco vezes sua carga pesada à metade de sua velocidade (ou até dez vezes sua carga pesada, se for equipado com equipamento apropriado para arrastar e se tiver uma área desobstruída na qual se mover). Cada aumento em categoria de tamanho aumenta a Força de um veículo em 10, sem custo adicional.

VELOCIDADE

Um veículo compra o(s) poder(es) apropriado(s) de movimento para sua velocidade de movimento, pagando o custo normal. Veículos com múltiplos modos de movimento (ar, terra e água, por exemplo) podem pagar o custo total por um deles e adquirir os outros como Poderes Alternativos (veja na página 108).

DEFESA

A Defesa de um veículo é 10 + seu modificador de tamanho.

RESISTÊNCIA

Este é o valor de Resistência do veículo, que começa em 5, e custa 1 ponto de poder por +1 de Resistência. Cada aumento em categoria de tamanho também aumenta a Resistência de um veículo em +2, sem custo adicional.

TAMANHO

O tamanho de um veículo é medido como o tamanho de um personagem, como mostrado a tabela **Categorias de tamanho de veículos**. Veículos começam com tamanho Médio, e cada aumento em categoria de tamanho custa 1 ponto de poder.

ADICIONAIS

Certos adicionais são considerados "padrão" em qualquer veículo. Isto inclui assentos, faróis, cintos de segurança, *air bags*, ar condicionado, receptor de rádio e coisas semelhantes. Os adicionais a seguir são "extras opcionais" para veículos, e custam 1 ponto cada. O mestre pode determinar se outros adicionais estão incluídos no veículo, ou se custam pontos. Alguns "adicionais" são na verdade poderes, descritos na seção a seguir.

- **Alarme:** o veículo tem um sistema de alarme que dispara quando uma tentativa não-autorizada de acesso ou ativação é feita. Um teste de Desarmar Dispositivo (CD 20) sobrepuja o alarme. Para cada ponto de equipamento adicional, a CD aumenta em 5.
- **Compartimentos escondidos:** o veículo possui compartimentos escondidos, ou áreas de carga ocultas, que podem abrigar até um décimo da carga média do veículo. Um teste de Procurar (CD 20) permite que um personagem encontre o compartimento escondido. Para cada ponto de equipamento adicional, a CD aumenta em 5.
- **Controle remoto:** o dono do veículo pode operá-lo remotamente, usando um transmissor e dispositivo de controle. Controlar um veículo

CATEGORIAS DE TAMANHO DE VEÍCULOS

Tamanho do Veículo	Modificador	Tamanho	Exemplos	Força	Resistência	Defesa
Incrível	-12	38,4 m ou mais	Transporte espacial	60	15	-2
Colossal	-8	19,2 m a 38,4 m	Jato de passageiros	50	13	2
Descomunal	-4	9,6 m a 19,2 m	Caminhão, iate, caça	40	11	6
Enorme	-2	4,8 m a 9,2 m	Limusine, tanque	30	9	8
Grande	-1	2,4 m a 4,8 m	Carro	20	7	9
Médio	+0	1,2 m a 2,4 m	Motocicleta	10	5	10

remotamente exige o mesmo tipo de ação (normalmente uma ação de movimento) necessário para controlar o veículo na direção.

- **Cortina de fumaça:** o veículo pode gerar uma cortina de fumaça, obscurecendo visualmente uma área atrás de si com 3 m de largura e até 15 m de comprimento (veja Obscurecer, na página 98). Ativar a cortina de fumaça é uma ação padrão.
- **Estrepes:** um veículo pode ser equipado com um lançador de estrepes (veja na página 135). Ativar o lançador é uma ação padrão. Estrepes automaticamente furam os pneus de veículos comuns que passem por cima deles (considere esses veículos "capangas"). Heróis e vilões podem fazer jogadas de salvamento de Resistência para seus veículos; os pneus têm Resistência 3, a CD do salvamento é 15. Um resultado ferido diminui o movimento do veículo à metade, enquanto que um resultado desabilitado faz o veículo parar.
- **Óleo derrapante:** o veículo pode despejar uma camada de óleo derrapante, que cobre uma área de 6 m por 6 m e força o motorista de um veículo em perseguição a fazer um teste de Dirigir (CD 15) para manter o controle do veículo. Despejar o óleo é uma ação padrão.
- **Sistema de navegação:** o veículo tem o equivalente a senso de direção (veja Super-Sentidos, na página 103), que concede um bônus de +5 em todos os testes de perícias relacionados a navegação. Cada ponto de equipamento adicional aumenta o bônus em +5, até um máximo de +20.

PODERES

Um veículo pode ter vários poderes próprios, normalmente refletindo os sistemas do veículo. Efeitos de ataque são apropriados para armas embutidas em veículos, enquanto que efeitos de defesa protegem o veículo (e muitas vezes seus passageiros). Poderes de veículos têm seu custo normal em pontos de poder para o veículo (o que significa que custam um quinto da quantidade normal para o dono do veículo, já que os efeitos são incorporados no veículo, e não estão sempre disponíveis).

- **Blindagem:** blindagem fornece Proteção para um veículo, em adição à sua Resistência normal, possivelmente incluindo Proteção Impenetrável. Blindagem ablativa (Proteção com o modificador Ablativo, veja na página 99) também é comum para veículos. Alguns veículos podem ter Campos de Força substituindo ou complementando sua Proteção.
- **Dispositivo de camuflagem:** um veículo pode ter um "dispositivo de camuflagem", que concede o poder Camuflagem (veja na página 76) contra sentidos visuais. Alguns veículos também podem ter Camuflagem contra sentidos auditivos ou coisas como radar, formando um "modo de furtividade".
- **Imunidade:** embora veículos sejam imunes a muitas condições ambientais, também podem conceder imunidade a seus passageiros. Imunidade (suporte vital) é necessária para veículos que viajam pelo espaço ou debaixo d'água.
- **Armas:** armas de veículos são baseadas em poderes de efeito de ataque, especialmente Raio com vários modificadores. Veículos podem ter versões embutidas de algumas das armas listadas neste capítulo.

VEÍCULOS TERRESTRES

A maior parte dos carros inclui adicionais padrão como ar condicionado, *air bags*, freios ABS, sistema para abertura de portas sem chave e um

VEÍCULOS TERRESTRES

Nome	Força	Velocidade	Defesa	Resistência	Tamanho	Custo PE/PP
Motocicleta	15	5	10	8	Médio	9/2
Carro compacto	30	5	9	8	Grande	9/2
Carro normal	30	5	8	9	Enorme	7/2
Carro grande, limusine	35	5	8	9	Enorme	8/2
Carro esportivo	25	6	9	8	Grande	8/2
Carro blindado	35	5	8	12	Enorme	11/3
Caminhonete, van	35	5	8	9	Enorme	8/2
Pick-up	40	5	8	9	Enorme	9/2
Caminhão, ônibus	45	4	6	11	Descomunal	8/2
Blindado de combate	45	4	8	12	Enorme	32/7
Tanque	50	3	8	12	Enorme	64/13

VEÍCULOS AQUÁTICOS

Nome	Força	Velocidade	Defesa	Resistência	Tamanho	Custo PE/PP
Jet-ski	15	4	10	5	Médio	5/1
Lancha de corrida	35	5	8	9	Enorme	8/2
Iate	50	4	6	11	Descomunal	7/2
Cúter	60	4	6	12	Descomunal	26/6
Destróier	75	4	2	15	Colossal	45/9
Navio de guerra	100	3	-2	18	Incrível	58/12
Submarino	70	3	2	13	Colossal	42/9

VEÍCULOS AÉREOS

Nome	Força	Velocidade	Defesa	Resistência	Tamanho	Custo PE/PP
Helicóptero	30	5	6	9	Enorme	12/3
Helicóptero militar	40	7	6	11	Descomunal	45/9
Jato particular	40	7	6	11	Descomunal	17/4
Jumbo	55	6	5	13	Colossal	17/4
Caça	50	9	6	11	Descomunal	78/16
Bombardeiro	65	8	2	13	Colossal	59/12

VEÍCULOS ESPACIAIS

Nome	Força	Velocidade	Defesa	Resistência	Tamanho	Custo PE/PP
Ônibus espacial	70	10	2	13	Colossal	28/6
Caça espacial	50	12	6	11	Descomunal	49/10
Cruzador espacial	100	12	2	15	Colossal	89/18
Nave de guerra	150	14	-2	18	Incrível	115/23

VEÍCULOS ESPECIAIS

Nome	Força	Velocidade	Defesa	Resistência	Tamanho	Custo PE/PP
Escavador	60	4 (Escavação)	6	13	Descomunal	13/3
Máquina do tempo	–	*	9	8	Grande	3/1
Saltador dimensional	–	*	9	8	Grande	3/1

**Estes "veículos" têm Super-Movimento (dimensional, temporal ou ambos) em vez de outro poder de movimento.*

rádio AM/FM com CD. Veículos de luxo (obra-prima) muitas vezes incluem adicionais como assentos móveis, estofamento de couro, teto solar e computador de bordo.

- **Blindado de combate:** um veículo feito para transportar tropas. Vêm com um canhão menor (Raio 6, Explosão) e são projetados de modo que os soldados a bordo possam disparar suas armas pessoais de trás da blindagem do veículo. Um terço da Resistência do blindado (4) é Impenetrável.
- **Tanque:** um veículo fortemente armado e blindado. O tanque padrão vem equipado com um canhão (Raio 10, Explosão) e uma metralhadora (Raio 6, Automático). É preciso uma ação completa para entrar ou sair do tanque, e outra ação completa para ligá-lo. Metade da Resistência de um tanque (6) é Impenetrável.

VEÍCULOS AQUÁTICOS

Veículos aquáticos variam desde pequenos barcos e lanchas até imensos transatlânticos.

- **Cúter:** estas lanchas usadas pela Guarda Costeira e pela Marinha são muitas vezes equipadas com metralhadoras (Raio 6, Automático).
- **Destróier:** são os principais navios da marinha, carregando armas pesadas (Raio 10, Explosão).
- **Navio de guerra:** estas embarcações têm imensas baterias de artilharia (Raio 13, Explosão) e blindagem pesada.
- **Submarino:** são equipados com torpedos (Raio 8, Explosão) e muitas vezes mísseis balísticos (Raio 15, Explosão; pode ter uma graduação maior, se o míssil tiver uma ogiva nuclear).

VEÍCULOS AÉREOS

Veículos aéreos são capazes de vôo, alguns a velocidades muito altas.

- **Bombardeiro:** estes grandes aviões podem ter metralhadoras e mísseis, mas também têm bombas mais poderosas (Raio 12 ou mais, Explosão) que podem despejar sobre seus alvos. Bombardeiros podem carregar armas nucleares.

- **Caça:** estes aviões de combate têm metralhadoras (Raio 6, Automático) e mísseis ar-ar (Raio 11, Explosão, Teleguiado).
- **Helicóptero militar:** helicópteros militares são equipados com metralhadoras (Raio 6, Automático) e foguetes (Raio 9, Explosão).

VEÍCULOS ESPACIAIS

Veículos espaciais são projetados para uso fora da atmosfera, alguns para viagem interplanetária, ou até mesmo interestelar. Em geral, veículos espaciais são encontrados de posse de civilizações alienígenas, embora o mestre possa escolher permitir que algumas organizações e indivíduos na Terra tenham esse tipo de veículos.

- **Caça espacial:** são armados com canhões energéticos (Raio 10).
- **Cruzador espacial:** têm super-canhões energéticos (Raio 12) e muitas vezes torpedos de energia (Raio 12, Explosão, Teleguiado).
- **Nave de guerra:** têm baterias de canhões energéticos (Raio 15) e torpedos de alta energia (Raio 15, Explosão, Teleguiado). Muitas vezes são protegidas por escudos (Campos de Força).

VEÍCULOS ESPECIAIS

Estes são veículos únicos, provavelmente encontrados de posse de supervilões, alienígenas ou inventores excêntricos.

QUARTÉIS-GENERAIS

Quer seja uma caverna subterrânea, os últimos andares de um arranha-céu, um satélite em órbita ou uma base na Lua, muitos heróis e vilões mantêm seu próprio quartel-general secreto (ou não tão secreto). Equipes de personagens também podem juntar seus pontos de equipamento para ter um quartel-general compartilhado, com a aprovação do mestre.

Um quartel-general é diferente de outros "equipamentos", pois é fixo, e serve como base, não algo normalmente carregado por aí. Um veículo especialmente grande pode servir como um tipo de quartel-general móvel, e o mestre pode permitir que os personagens instalem alguns adicionais de quartéis-generais em veículos de tamanho Descomunal ou maior.

Um personagem pode até mesmo ter várias bases de operação. Isto é mais comum para vilões, que têm planos de contingência e bases secretas para onde podem bater em retirada quando são derrotados. Se o quartel-general de um personagem é destruído, o personagem pode escolher reconstruí-lo ou construir um quartel-general novo, com adicionais diferentes. Super-vilões muitas vezes passam por uma sucessão de quartéis-generais diferentes. De acordo com o mestre, os personagens podem ter quartéis-generais adicionais como "Poderes Alternativos" do primeiro (veja Poder Alternativo, na página 108), já que provavelmente não irão usar todos ao mesmo tempo.

CARACTERÍSTICAS DE QUARTÉIS-GENERAIS

Quartéis-generais têm duas características principais – Resistência e tamanho – e vários adicionais possíveis. Cada um desses tem um custo em pontos de equipamento para ser melhorado.

CUSTO DE CARACTERÍSTICAS DE QUARTÉIS-GENERAIS

Característica	Valor Básico	Custo de Equipamento
Resistência	5	1 ponto por +5 de Força
Tamanho	Pequeno	1 ponto por categoria de tamanho
Adicionais	–	1 ponto por adicional

RESISTÊNCIA

A Resistência de um quartel-general indica a força dos materiais de sua estrutura, especialmente do exterior (paredes, teto, etc.). Resistência 5 é típica para estruturas de madeira, Resistência 10 para estruturas de concreto e Resistência 15 ou mais para ligas especiais ou estruturas blindadas. A Resistência de uma estrutura pode ser maior, se suas paredes forem especialmente grossas. Veja **Danificando objetos**, na página 166, para mais informações. Uma estrutura começa com Resistência 5 por 0 pontos. +5 de Resistência custa 1 ponto de equipamento.

TAMANHO

O tamanho de uma estrutura é medido de forma semelhante ao de um personagem ou veículo, e dá uma idéia geral do espaço que a estrutura ocupa e espaço disponível em seu interior. Veja a tabela **Categorias de tamanho de estruturas** para regras gerais. Um quartel-general começa em tamanho Pequeno, por 0 pontos. Cada aumento de categoria de tamanho custa 1 ponto, e cada diminuição concede 1 ponto para ser gasto em outra característica do seu quartel-general.

CATEGORIAS DE TAMANHO DE ESTRUTURAS

Tamanho de Estrutura	Tamanho de Personagem	Tamanho	Exemplos
Incrível	–	1,5 km ou mais	Cidade pequena
Colossal	–	600 m a 1,5 km	Quarteirão
Descomunal	–	300 a 600 m	Arranha-céu
Enorme	–	150 m a 300 m	Castelo
Grande	–	75 m a 150 m	Mansão
Médio	Incrível	38,4 m a 75 m	Armazém
Pequeno	Colossal	19,2 m a 38,4 m	Casa
Mínimo	Descomunal	9,6 m a 19,2 m	Casa pequena
Diminuto	Enorme	4,8 m a 9,2 m	Apartamento
Ínfimo	Grande	2,4 m a 4,8 m	Quarto-e-sala
Minúsculo	Médio	1,2 m a 2,4 m	Quarto

ADICIONAIS

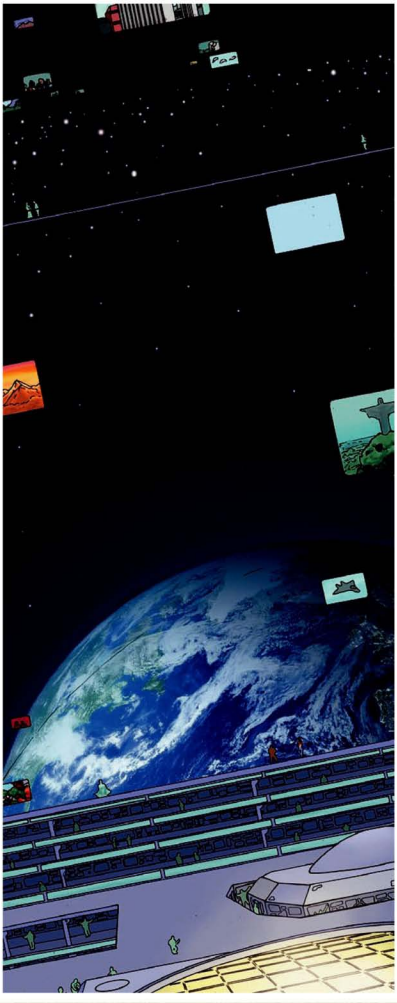
Um quartel-general pode ter vários adicionais, escolhidos da lista abaixo. Um quartel-general automaticamente possui as amenidades estruturais básicas como portas e janelas, quartos e banheiros, tomadas, e assim por diante, sem custo. Cada adicional custa 1 ponto de equipamento.

ALOJAMENTOS

O quartel-general inclui todas as amenidades necessárias para que pessoas vivam lá em tempo integral. Isto costuma ser um número de pessoas igual ao nível de poder do QG (possivelmente mais, de acordo com o mestre). Inclui quartos ou suítes, cozinhas, área de alimentação e área comunal. Os personagens podem viver em um quartel-general sem este adicional temporariamente, mas não vão ficar muito confortáveis.

BIBLIOTECA

Uma biblioteca permite o uso de várias perícias de Conhecimento quando uma pesquisa é realizada. Uma biblioteca pode consistir em impressos (livros e periódicos), microfilmes, dados de computador ou uma com-



binação de todos os três. Uma biblioteca permite que os personagens escolham 20 na maior parte dos testes de perícias de Conhecimento, a menos que a informação que estejam procurando seja especialmente obscura (de acordo com o mestre).

CAMUFLADO

O quartel-general está escondido do mundo exterior de alguma forma. Pode ser realmente camuflado atrás de uma fachada falsa, enterrado no subterrâneo e assim por diante. Isto complementa o adicional Isolado, se houver – enquanto um quartel-general isolado tem difícil acesso, um camuflado é difícil de ser achado. Testes de perícias para localizar o quartel-general (Procurar, Conhecimento, etc.) têm sua CD aumentada em +10. Cada adicional extra aplicado a isto aumenta a CD em +5.

CELAS DE DETENÇÃO

Estas são celas para abrigar prisioneiros. As celas são equipadas com dispositivos de Nulificar (com graduação igual ao nível de poder da campanha), ou têm sua Resistência básica aumentada em 50% – ou ambas as opções, por dois adicionais. Heróis usam celas de detenção para prender vilões capturados até que possam ser entregues às autoridades, enquanto que vilões usam-nas para manter os heróis presos até que possam se livrar deles com sua mais nova armadilha mortal.

COMUNICAÇÕES

Um sistema de comunicações permite que o quartel-general receba e transmita uma vasta gama de freqüências de rádio e TV, monitore canais da polícia e de emergência, coordene comunicações entre membros de uma equipe e assim por diante. Inclui equipamento de comunicação, terminais e monitores. O acesso do sistema a freqüências de comunicação restritas depende do nível de segurança e da perícia do usuário. Os heróis muitas vezes têm acesso a canais governamentais especiais, enquanto que um teste bem-sucedido de Computadores (CD 25) pode conceder a um usuário acesso ilegal a sistemas restritos.

DOCA

Uma doca abriga veículos aquáticos (veja **Veículos**, na página 141), e inclui acesso a uma massa d'água próxima, um sistema para mover os veículos para dentro e para fora da doca e prédios e aparatos em terra firme, para consertar e manter veículos aquáticos. O mestre pode exigir que o quartel-general seja localizado a uma distância razoável de uma massa d'água para ter este adicional.

ENFERMARIA

Uma enfermaria consiste em macas, camas de hospital e equipamento para uso completo da perícia Medicina. Uma enfermaria pode fornecer tratamento para um número de personagens igual ao nível de poder do QG ao mesmo tempo, e pode-se assumir que tem os aparelhos adequados para lidar com qualquer fisiologia incomum do(s) dono(s) do QG.

GARAGEM

Uma garagem abriga veículos terrestres (veja **Veículos**, na página 141), e inclui uma rampa ou outro acesso para mover os veículos para dentro e para fora, prédios e aparatos para consertar e manter os veículos e uma porta de acesso.

GINÁSIO

Um ginásio consiste em máquinas de halterofilismo e outros aparelhos, espaço para malhar, alongar-se e fazer exercícios semelhantes, e todas as

amenidades necessárias (armários, chuveiros, etc.). Alguns QGs podem incorporar o adicional ginásio no simulador de combate, para uma sala de treinamento multifuncional.

HANGAR

Um hangar abriga veículos aéreos e espaciais (veja **Veículos**, na página 141). Inclui uma escotilha e/ou pista de decolagem para os veículos, e prédios e aparatos para consertá-los e mantê-los. Para alguns QGs, os mecanismos de decolagem do hangar podem exigir um longo túnel ou outro acesso ao mundo exterior.

ISOLADO

Quartéis-generais com este adicional localizam-se em algum lugar distante, como a Antártida, o fundo do oceano ou o topo de uma montanha solitária, ou mesmo em órbita ou na Lua. O dono do QG não precisa se preocupar com coisas como vendedores de porta em porta ou outros visitantes indesejados, mas o QG também fica longe da civilização (o que pode limitar o acesso de heróis incapazes de viajar rapidamente). Assume-se que o quartel-general forneça todo o suporte vital necessário para sua localização, mas não fornece meios para que os personagens cheguem até a base ou para a viagem de volta. Eles precisam dos poderes apropriados, ou de um veículo.

LABORATÓRIO

Um laboratório é um complexo para uso de perícias de Conhecimento e realização de testes e experimentos científicos. Contém todo o equipamento científico necessário, incluindo computadores dedicados, se o QG não tiver seu próprio sistema de computadores. Os personagens podem usar o laboratório para conduzir pesquisas, estudar fenômenos incomuns (inclusive muitos super-poderes) e assim por diante.

OFICINA

Uma oficina tem todos os aparatos necessários para o uso de várias perícias de Ofício. Isto inclui ferramentas, mesas, peças e assim por diante. O mestre pode decidir que certas perícias de Ofícios não podem ser usadas em uma oficina, ou exigir uma oficina própria para elas (um adicional extra). Por exemplo, uma oficina pode acomodar carpintaria, metalurgia e trabalhos eletrônicos, mas não ser apropriada para criar invenções mágicas (veja na página 132), o que exige uma oficina dedicada separada.

PISCINA

O quartel-general possui uma grande piscina aquecida, que pode ser parte da área do ginásio. Segundo a decisão do dono, a piscina pode dar acesso a uma massa d'água exterior (conectada a um lago, rio ou mesmo ao oceano), à doca da base, ou a ambos, sem custo extra.

PODER

Um quartel-general pode receber qualquer poder apropriado como um adicional, com aprovação do mestre. O poder não pode ter um custo total maior que o dobro do nível de poder da campanha, ou uma graduação maior que o nível de poder da campanha. Assume-se que os poderes afetem o próprio QG ou seus ocupantes. Caso afetem ambos, contam como dois adicionais.

REDE DE COMPUTADORES

Um sistema de computadores de ponta, que serve ao quartel-general inteiro (um sistema *mainframe* ou *mini-frame*). Isto permite que os personagens façam uso total da perícia Computadores, e o computador pode ser programado para operar funções básicas de rotina (incluindo monitorar canais de comunicação e controlar sistemas de defesa). Para um computador com inteligência artificial, veja **Construtos**, na página 148.

SIMULADOR DE COMBATE

Um simulador de combate, ou "sala de perigo", é uma sala especial, equipada com vários dispositivos projetados para testar os poderes e perícias dos personagens, e permitir que eles treinem em situações de combate realistas. Em geral, um simulador de combate tem um repertório de dispositivos que podem simular qualquer efeito de ataque apropriado, com uma graduação máxima igual ao nível de poder da campanha. Um simulador de combate normalmente possui dispositivos de segurança, para que seus ataques causem sempre dano não-letal, mas esses dispositivos podem ser desativados, para que os ataques do simulador causem dano letal. Por um adicional extra, o simulador de combate também pode projetar ilusões realistas, permitindo que simule quase qualquer ambiente. Simuladores de combate são úteis para treinamento e curtos "jogos de guerra" (jogando os personagens uns contra os outros, ou contra oponentes simulados). Heróis inteligentes também podem tentar atrair intrusos para o simulador de combate, ou um intruso pode tomar o controle dos sistemas do simulador, e prender os heróis dentro dele, transformando-o em uma armadilha letal.

SISTEMA ANTI-INCÊNDIO

O quartel-general é equipado com um sistema automático para detectar e extinguir fogo. Qualquer chama grande em aberto dispara o sistema (cuidado, heróis usuários de fogo!). Funciona como o poder Nulificar (veja na página 97) com 5 graduações contra fogo. Um sistema anti-incêndio controlado por computador pode ser programado para ignorar certas fontes de fogo, ou o sistema pode ter controle manual (exigindo que alguém ative-o).

SISTEMA DE DEFESA

Um sistema de defesa consiste em várias armas localizadas estrategicamente, defendendo o exterior e o interior do quartel-general. Um sistema de defesa pode ter qualquer efeito de ataque com graduação máxima igual ao nível de poder da campanha. Estes dispositivos de ataque tentam desabilitar ou restringir qualquer um que se aproxime ou invada o quartel-general. Seu bônus de ataque é igual ao nível de poder da campanha. Quartéis-generais heróicos geralmente usam armas não-letais, enquanto que sistemas de defesa de vilões costumam ser letais.

SISTEMA DE FORÇA

Um sistema de força torna o quartel-general completamente independente de energia exterior. Ele tem seus próprios geradores (que podem ser solares, geotérmicos, nucleares ou qualquer outra coisa que o projetista desejar). Suprem todas as necessidades de energia da base. O quartel-general também possui energia suplementar de emergência, caso os geradores falhem. Isto em geral dura por um número de horas igual ao nível de poder do QG.

SISTEMA DE SEGURANÇA

Várias trancas e alarmes protegem o quartel-general contra entrada não-autorizada. Um teste de Desarmar Dispositivo (CD 20) sobrepuja esses sistemas. Cada adicional extra aumenta a CD em +5. O sistema de segurança pode estar ligado ao sistema de defesa (caso o quartel-general seja equipado com este adicional) – assim, ativar um alarme ativa o sistema de defesa, para desabilitar ou restringir o(s) intruso(s).

EXEMPLOS DE QUARTÉIS-GENERAIS

Os QGs pré-prontos a seguir podem ser usados pelo mestre como covis para vilões, ou pelos jogadores como bases para seus heróis.

ARRANHA-CÉU (5 ANDARES)

Tamanho: Grande; *Resistência:* 10; *Adicionais:* alojamento, biblioteca, comunicações, enfermaria, ginásio, hangar, laboratório, oficina, rede de computadores, sistema anti-incêndio, sistema de defesa, sistema de força, sistema de segurança. *Custo:* 16 pontos de equipamento.

BASE LUNAR

Tamanho: Incrível; *Resistência:* 20; *Adicionais:* alojamento, celas de detenção, comunicações, enfermaria, ginásio, hangar, isolado, laboratório, oficina, piscina, rede de computadores, simulador de combate, sistema anti-incêndio, sistema de defesa, sistema de força, sistema de segurança (CD 25), Teleporte (Afeta Outros). *Custo:* 27 pontos de equipamento.

BASE MARINHA

Tamanho: Descomunal; *Resistência:* 15; *Adicionais:* alojamento, camuflado, comunicações, doca, isolado, sistema anti-incêndio, sistema de força, sistema de segurança. *Custo:* 14 pontos de equipamento.

COVIL SUBTERRÂNEO

Tamanho: Enorme; *Resistência:* 15; *Adicionais:* alojamento, biblioteca, camuflado, celas de detenção, comunicações, garagem, isolado, laboratório, rede de computadores, sistema de defesa, sistema de força, sistema de segurança. *Custo:* 17 pontos de equipamento.

DEPÓSITO ABANDONADO

Tamanho: Médio; *Resistência:* 10; *Adicionais:* alojamento, camuflado, comunicações, garagem, ginásio, rede de computadores, sistema de força, sistema de segurança. *Custo:* 10 pontos de equipamento.

FORTALEZA URBANA

Tamanho: Grande; *Resistência:* 15; *Adicionais:* alojamento, camuflado, celas de detenção, comunicações, enfermaria, garagem, ginásio, oficina, rede de computadores, simulador de combate, sistema anti-incêndio, sistema de defesa, sistema de força, sistema de segurança. *Custo:* 18 pontos de equipamento.

MANSÃO

Tamanho: Enorme; *Resistência:* 10; *Adicionais:* alojamento, biblioteca, camuflado, comunicações, doca, enfermaria, garagem, ginásio, hangar, laboratório, oficina, rede de computadores, sistema de força, sistema de segurança. *Custo:* 18 pontos de equipamento.

SANTUÁRIO

Tamanho: Médio; *Resistência:* 15; *Adicionais:* alojamento, biblioteca, camuflado, laboratório, oficina, sistema de segurança. *Custo:* 9 pontos de equipamento.

SATÉLITE ORBITAL

Tamanho: Colossal; *Resistência:* 20; *Adicionais:* alojamento, celas de detenção, comunicações, enfermaria, ginásio, hangar, isolado, laboratório, rede de computadores, simulador de combate, sistema anti-incêndio, sistema de defesa, sistema de força, sistema de segurança, Teleporte (Afeta Outros). *Custo:* 23 pontos de equipamento.

CONSTRUTOS

Robôs, andróides com aparência humana e até mesmo zumbis animados por magia são todos exemplos de construtos, coisas não-vivas capazes de agir por conta própria dentro de certos limites (ou não), cumprindo instruções pré-programadas ou possuindo pensamento independente.

Já que são capazes de agir por si mesmos (em vez de apenas melhorar as capacidades de seu dono), construtos são considerados capangas ao invés de dispositivos ou equipamento, e são adquiridos por meio do feito Capangas (veja na página 61). Animar Objetos (veja na página 74) cria construtos temporários, enquanto que o poder Invocar (veja na página 94) pode conjurá-los para servir a um personagem.

Construtos estão sujeitos aos mesmos limites de nível de poder que outros personagens, e o mestre deve exigir que os construtos controlados pelos jogadores respeitem esses limites.

CUSTO DE CARACTERÍSTICAS DE CONSTRUTOS

Característica	Custo em Pontos de Poder
Valores de habilidades	1 ponto por valor de habilidade acima de 10
Jogadas de salvamento	1 ponto por bônus de +1
Bônus de ataque	2 pontos por bônus de +1
Bônus de defesa	2 pontos por bônus de +1
Perícias	1 ponto por 4 graduações em perícias
Feitos	1 ponto por feito ou graduação em feito
Poderes	custo base x graduação (veja o **Capítulo 5**)

VALORES DE HABILIDADES

Construtos têm valores de habilidades da mesma forma que personagens. Contudo, não possuem algumas habilidades básicas.

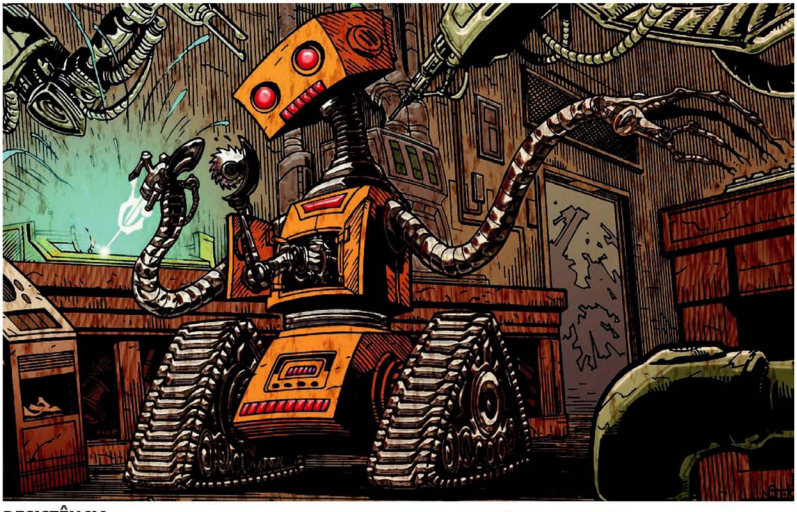
Construtos não têm um valor de Constituição, pois não são seres vivos. Construtos sempre falham em testes de Constituição. Construtos não se recuperam de dano; devem ser consertados. Construtos são imunes a efeitos que exijam salvamentos de Fortitude, a menos que o efeito funcione sobre objetos inanimados. Construtos também não têm valores de Inteligência e Carisma, ou então não têm valores de Força e Destreza.

Essas qualidades de construtos – falta de três valores de habilidades (-30 pontos) e Imunidade a efeitos que exijam salvamentos de Fortitude (30 pontos) – resultam num total de 0 pontos.

Construtos sem valores de Inteligência e Carisma são autômatos, operando por simples instinto ou instruções programadas. São imunes a efeitos mentais e perícias de interação, e falham automaticamente em testes de Inteligência e Carisma.

Construtos sem valores de Força e Destreza são intelectos imóveis, como um computador com inteligência artificial ou um item mágico consciente. Não podem realizar ações físicas por conta própria, embora possam ser capazes de controlar outros construtos. Não podem se mover ou exercer força, e falham automaticamente em testes de Força e Destreza.

Um construto pode comprar um de seus valores de habilidades inexistentes a partir do 0, gastando pontos de poder; +1 ponto de valor de habilidade por ponto de poder. Isto dá ao construto o uso normal dessa habilidade. Note que um construto com Inteligência mas sem Carisma é inteligente mas não consciente (não tem percepção de si mesmo), e um construto precisa de pelo menos 1 ponto tanto em Força quanto em Destreza para poder se mover e agir fisicamente. Construtos não podem comprar Constituição, já que criaturas com Constituição são, por princípio, seres vivos, e não construtos.



RESISTÊNCIA

Assim como objetos inanimados, construtos têm um valor de Resistência, que mede sua capacidade de resistir a dano. Um construto começa com Resistência 0, e pode aumentar seu valor em +1 por 1 ponto de poder.

PERÍCIAS

Construtos podem ter perícias da mesma forma que personagens, pelo mesmo custo (1 ponto de poder por 4 graduações em perícias). Contudo, construtos não podem ter perícias baseadas em habilidades que não possuem. Um construto sem Inteligência não pode ter perícias como Ofícios ou Conhecimento. Um construto sem Destreza não pode ter perícias como Acrobacia ou Furtividade, e assim por diante.

FEITOS

Construtos podem ter feitos pelo mesmo custo pago por outros personagens (1 ponto de poder por graduação em um feito).

PODERES

Construtos podem ter vários poderes, da mesma forma que personagens. No entanto, o mestre pode definir que alguns poderes não são apropriados para construtos, de acordo com seu julgamento.

TAMANHO

Construtos maiores ou menores que Médio devem pagar pontos de poder por Crescimento ou Encolhimento permanente. Construtos maiores ganham +2 em Resistência por aumento em categoria de tamanho acima de Médio (mas não ganham a Constituição adicional por Crescimento).

ORDENANDO CONSTRUTOS

O dono de um construto pode lhe dar ordens verbalmente, ou através de qualquer outro meio que o construto entenda. Ordenar um construto é uma ação de movimento. Construtos seguem ordens tão bem quanto puderem. Construtos não-inteligentes fazem exatamente o que lhes foi ordenado, sem criatividade ou iniciativa, enquanto que construtos inteligentes têm a capacidade de interpretar e improvisar, com base em seu valor de Inteligência. O dono de um construto também pode dar a ele uma série de ordens básicas para serem cumpridas, como "fique aqui e vigie este lugar, e ataque qualquer um que venha até aqui, exceto eu". Sem novas ordens, construtos seguem a última ordem que receberam.

DANIFICANDO E REPARANDO CONSTRUTOS

Construtos sofrem dano como objetos inanimados (veja **Danificando objetos**, na página 166). Construtos não se curam ou recuperam-se de dano. Em vez disso, precisam ser consertados, através do uso da perícia Ofício (veja na página 52). Consertar o construto exige a mesma quantidade de tempo que um teste de recuperação para sua condição de dano, e um teste de perícia no lugar do teste de recuperação. Um teste falho significa que não há progresso. Uma tentativa de conserto sem as ferramentas apropriadas sofre a penalidade normal de –4, e o mestre pode exigir materiais ou oficinas especiais para consertar um construto.

Um construto com o poder Regeneração conserta-se sozinho, e pode fazer testes de recuperação (veja Regeneração, na página 100).

EXEMPLOS DE CONSTRUTOS

Para alguns exemplos de construtos, veja o **Capítulo 11**.

CAPÍTULO 8: COMBATE

BAM! POW! Em nome da verdade e da justiça, os heróis devem lutar contra hordas de capangas, equipes de super-vilões, poderosos gênios do crime ou monstros enlouquecidos que só desejam a destruição. Em batalhas super-heróicas, punhos e rajadas energéticas voam para todos os lados. Carros, postes e até mesmo prédios inteiros podem virar armas. Os heróis precisam triunfar, porque apenas eles defendem o mundo contra perigos terríveis.

Este capítulo detalha as regras de combate de *Mutantes & Malfeitores*, do básico até as estratégias mais avançadas que os heróis podem usar.

SEQÜÊNCIA DE COMBATE

O combate acontece em uma série de rodadas, sendo que cada personagem age uma vez por rodada. Um combate ocorre da seguinte maneira:

1. Cada combatente começa a batalha desprevenido. Uma vez que um combatente aja, ele não está mais desprevenido.
2. O mestre determina quais personagens estão cientes de seus inimigos. Se alguns combatentes, mas não todos, estiverem cientes de seus inimigos, uma rodada surpresa acontece. Os combatentes cientes de seus inimigos rolam Iniciativa e, na ordem da Iniciativa (da maior para a menor), fazem uma ação padrão ou de movimento (não ambas). Combatentes não-cientes de seus inimigos não agem durante a rodada surpresa. Se ninguém ou todos começarem a batalha cientes, não há rodada surpresa.
3. Quaisquer combatentes restantes rolam Iniciativa. Todos os combatentes estão agora prontos para começar sua primeira rodada normal.
4. Os combatentes agem na ordem da Iniciativa, fazendo sua quantidade normal de ações.
5. Quando todos os combatentes tiverem agido, a rodada termina. Uma nova rodada se inicia, com todos os personagens agindo novamente, na mesma ordem.

ESTATÍSTICAS DE COMBATE

Várias características determinam o seu desempenho em combate: as mais importantes são seu bônus de ataque, sua Defesa, seu bônus de dano e suas jogadas de salvamento. Esta seção resume essas características, e o modo de usá-las.

ATAQUE

Uma *rolagem de ataque* representa a tentativa de acertar um alvo com um ataque. Quando você faz uma rolagem de ataque, role o d20 e adicione o seu bônus de ataque. Se o seu resultado for igual ou maior que a Defesa do alvo, você acerta, e pode causar dano. Vários modificadores afetam a rolagem de ataque, como uma penalidade de –1 se você está pasmo, ou um bônus de +1 se você está em terreno mais alto que o seu alvo.

ACERTOS E ERROS AUTOMÁTICOS

Um 1 natural (o resultado do d20 é 1) na rolagem de ataque *sempre* é um erro. Um 20 natural (o resultado do d20 é 20) *sempre* é um acerto, não importa a Defesa do oponente. Um 20 natural também é uma ameaça – possivelmente um acerto crítico (veja **Acertos críticos**, na página 152).

BÔNUS DE ATAQUE

O seu bônus de ataque para um ataque é:

Bônus base de ataque + modificador de tamanho + modificadores variados – penalidade por distância.

MODIFICADOR DE TAMANHO

Quanto menor você é, maiores são os outros em relação a você. Um humano é um alvo grande para uma formiga, assim como um elefante é um alvo grande para um humano. Como o modificador de tamanho se aplica à Defesa, dois oponentes do mesmo tamanho se atacam normalmente.

MODIFICADORES DE TAMANHO PARA BÔNUS DE ATAQUE E DEFESA

Tamanho	Modificador
Incrível	–12
Colossal	–8
Descomunal	–4
Enorme	–2
Grande	–1
Médio	0
Pequeno	+1
Mínimo	+2
Diminuto	+4
Ínfimo	+8
Minúsculo	+12

MODIFICADORES VARIADOS

As circunstâncias do seu ataque podem envolver um modificador ao seu bônus de ataque. Atacar caído, por exemplo, impõe uma penalidade de –4 em rolagens de ataque em corpo-a-corpo. Veja a tabela **Modificadores de combate** para uma lista de modificadores variados.

PENALIDADE POR DISTÂNCIA

A penalidade por distância com um ataque à distância depende do ataque que você está usando, e da distância em relação ao alvo. Todos os ataques à distância têm um *incremento de alcance*. Em geral, isso é (graduação do poder x 3 m). Qualquer ataque dentro de um incremento de alcance não sofre penalidade por distância. Assim, um Raio 5 pode acertar inimigos a até 15 m sem penalidade. Contudo, cada incremento de alcance completo impõe uma penalidade cumulativa de –2 à rolagem de ataque. Por exemplo, um personagem disparando o mesmo ataque contra um alvo a 36 m de distância sofre uma penalidade de –4 em ataque (porque está a dois incrementos de alcance completos).

DEFESA

A sua *Defesa* representa a dificuldade que os oponentes têm para acertá-lo, a CD da rolagem de ataque de um oponente. A sua Defesa é:

10 + bônus de defesa + modificador de tamanho + modificadores variados.

POR TRÁS DA MÁSCARA: ACELERANDO O COMBATE

Você pode usar diversos truques para tornar o combate mais rápido em *Mutantes & Malfeitores*.

- **Ataque e dano:** faça a rolagem de ataque e o salvamento de Resistência para um ataque ao mesmo tempo. Caso o ataque erre, ignore o salvamento de Resistência; mas, se o ataque acertar, você não precisa fazer uma segunda rolagem para o dano.
- **Contadores:** use contadores de condições (como fichas de pôquer, feijões ou cartas de baralho) para que os jogadores possam ter controle da condição atual de seus personagens com mais facilidade.
- **Rolagens de camuflagem:** se você sabe a chance de erro devido à camuflagem de seu alvo, role-a junto com seu ataque. Se a rolagem de camuflagem indicar um erro, ignore a rolagem de ataque.
- **Prepare a Iniciativa:** o mestre pode rolar os testes de Iniciativa de todos com antecedência, e preparar a ordem da batalha. Assim, quando o combate começar, você pode partir direto para a ação.
- **Capangas fracotes:** use capangas que os heróis possam derrubar com um único ataque. Assim, você não precisa ficar fazendo salvamentos de Resistência para eles. Um ataque bem-sucedido simplesmente derruba o capanga.

BÔNUS DE DEFESA

O seu *bônus de defesa* representa a sua habilidade passiva de evitar ataques. É adicionado diretamente à sua Defesa em combate. O seu bônus de esquiva (igual à metade do seu bônus de defesa normal) representa a sua habilidade de evitar ataques ativamente. Se você não puder reagir a um ataque, não pode usar seu bônus de esquiva. Por exemplo, você perde seu bônus de esquiva se estiver preso em uma Armadilha, ou se for pego desprevenido no início do combate. A maior parte dos bônus situacionais à Defesa são bônus de esquiva.

MODIFICADOR DE TAMANHO

Quanto maior é o alvo, mais fácil é acertá-lo. Quanto menor, mais difícil. Já que este mesmo modificador se aplica a rolagens de ataque, oponentes do mesmo tamanho na prática não têm modificadores para acertar uns aos outros. Assim, uma formiga (ou uma pessoa do tamanho de uma formiga) rola normalmente para acertar outra formiga.

MODIFICADORES VARIADOS

As circunstâncias também podem aplicar modificadores variados ao seu bônus de esquiva ou à sua Defesa. Veja as tabelas de modificadores de combate, na página 162, para mais detalhes.

DANO

Quando você acerta um ataque, pode causar dano. Cada ataque tem um *bônus de dano*. Para ataques em corpo-a-corpo, o bônus de dano é o seu bônus de Força, mais quaisquer modificadores por poderes como Golpe. Para ataques à distância, o bônus de dano em geral é baseado na graduação do poder de ataque.

Bônus de dano corpo-a-corpo = modificador de Força + dano da arma.
Bônus de dano com poder = graduação do poder.

MODIFICADOR DE FORÇA

A sua Força mede o poder de seus golpes. Você aplica seu modificador de Força quando ataca desarmado ou com armas brancas ou de arremesso.

DANO DA ARMA

Armas têm um modificador de dano, que mostra quanto dano causam. Armas de ataque à distância têm um bônus de dano fixo. Armas brancas e de arremesso adicionam o modificador de Força do usuário ao seu dano.

GRADUAÇÃO DO PODER

A graduação do seu poder mede quanto dano ele causa. Assim, serve como o bônus de dano do poder. As descrições de poderes específicos fornecem mais informações sobre quanto dano um poder causa.

ACERTOS CRÍTICOS

Quando você faz uma rolagem de ataque e consegue um 20 natural (o d20 mostra 20), você acerta, não importa qual seja a Defesa do seu alvo, e causa uma *ameaça*. O acerto pode ser um acerto crítico (ou simplesmente "crítico"). Determine se a rolagem de ataque acertaria a Defesa do alvo normalmente. Se isso for verdade, o acerto é um crítico. Caso contrário, o ataque ainda acerta, mas é um acerto normal, não um crítico.

Um acerto crítico aumenta o bônus de dano do ataque em 5. Um acerto crítico contra um capanga não permite uma jogada de salvamento; o capanga é automaticamente nocauteado ou morto.

MARGEM DE AMEAÇA AUMENTADA

Personagens com o feito Crítico Aprimorado (veja na página 61) podem conseguir uma ameaça com um resultado menor que 20, embora ainda acertem automaticamente apenas com um 20 natural.

JOGADAS DE SALVAMENTO

Quando você fica sujeito a um efeito potencialmente danoso, tem direito a uma *jogada de salvamento* para evitá-lo ou reduzi-lo. Assim como uma rolagem de ataque ou um teste, uma jogada de salvamento é uma rolagem de d20 somada a um bônus. A sua jogada de salvamento é:

d20 + bônus básico de salvamento + modificador de habilidade + modificadores variados.

A Classe de Dificuldade para um salvamento é baseada no ataque. Em geral, a CD é 10 + o bônus ou graduação do efeito, exceto para salvamentos de Resistência, que têm CD igual a 15 + o dano do ataque.

TIPOS DE JOGADAS DE SALVAMENTO

Os quatro tipos de jogadas de salvamento são descritos a seguir.

- **Resistência:** a sua capacidade de resistir a castigo físico e dano direto. Aplique o seu modificador de Constituição aos seus salvamentos de Resistência.
- **Fortitude:** a sua capacidade de suportar efeitos nocivos à sua saúde, como venenos e doenças. Aplique o seu modificador de Constituição aos seus salvamentos de Fortitude.
- **Reflexo:** a sua capacidade de evitar perigos através de tempo de reação e agilidade, como esquivar-se de uma explosão. Aplique o seu modificador de Destreza aos seus salvamentos de Reflexo.
- **Vontade:** a sua capacidade de resistir a influência mental. Aplique o seu modificador de Sabedoria aos salvamentos de Vontade.

INICIATIVA

A cada rodada, todo combatente pode fazer alguma coisa. Os testes de Iniciativa dos combatentes determinam a ordem em que eles agem, do maior ao menor.

TESTES DE INICIATIVA

No começo da batalha, cada combatente faz um teste de Iniciativa. O mestre rola para os vilões, enquanto que cada jogador rola para seu herói. A Iniciativa de um personagem é igual a seu modificador de Destreza, mais modificadores. O mestre verifica a ordem em que os personagens agem, contando do total maior para o menor. Cada personagem age em seu turno, e o mesmo teste de Iniciativa se aplica a todas as rodadas do combate. Em geral, o mestre escreve os nomes dos personagens na ordem da Iniciativa, para que possa ir de um personagem a outro rapidamente a cada rodada. Se dois combatentes tiverem o mesmo resultado no teste de Iniciativa, aquele com a maior Destreza age primeiro. Caso ainda haja um empate, ambos rolam um dado. A maior rolagem age primeiro.

Teste de Iniciativa = d20 + modificador de Destreza + modificadores variados.

DESPREVENIDO

No começo da batalha, antes que você tenha tido chance de agir (ou seja, antes de seu primeiro turno), você está desprevenido. Você não pode usar seu bônus de esquiva enquanto estiver desprevenido.

INICIATIVA DOS OPONENTES

Em geral, o mestre faz um único teste de Iniciativa para os oponentes. Desta forma, cada jogador tem um turno por rodada, e o mestre também tem um turno. Contudo, se o mestre quiser, pode fazer testes de Iniciativa separados para diferentes grupos de oponentes. Por exemplo, ele pode fazer um teste de Iniciativa para um super-vilão, e outro para os capangas do vilão.

JUNTANDO-SE A UMA LUTA

Se um personagem quiser entrar em uma luta após seu início, deve rolar Iniciativa e agir quando seu turno surgir na rodada seguinte.

SURPRESA

Quando um combate começa, se você não estiver ciente de seus inimigos, mas eles estiverem cientes de você, você está *surpreso*. Se você souber de seus inimigos mas eles não souberem de você, eles são surpresos por você.

DETERMINANDO SURPRESA

Às vezes, todos os combatentes em um lado estão cientes de seus inimigos; às vezes, nenhum está; às vezes, apenas alguns estão. Às vezes, uns poucos combatentes de cada lado estão cientes, e os outros não.

O mestre determina quem está ciente de quem no início da batalha. O mestre pode pedir testes de Notar, ou outros testes, para determinar se os personagens estão cientes de seus inimigos. Alguns exemplos:

- Os heróis entram em um barzinho sórdido, e imediatamente vêem membros de uma notória gangue. Os membros da gangue notam os heróis ao mesmo tempo. Ambos os lados estão cientes; ninguém está surpreso. Todos fazem testes de Iniciativa, e a batalha começa.
- Os heróis estão seguindo um misterioso alienígena metamorfo, que fugiu por um beco escuro. Eles entram no beco, sem saber que o alienígena assumiu a forma de uma lata de lixo, escondida junto de várias outras. Quando o alienígena salta para o ataque, os heróis estão surpresos, e não podem agir na rodada surpresa.
- Os heróis se infiltram no quartel-general de um gênio do crime, vestindo os uniformes de seus soldados. Quando se revelam e atacam, para impedir que o criminoso ative seu raio da morte, surpreendem os oponentes. Os heróis agem durante a rodada surpresa, mas os vilões não.

A RODADA SURPRESA

Se alguns, mas não todos os combatentes estiverem cientes de seus inimigos, uma rodada surpresa ocorre antes que as rodadas normais comecem. Os combatentes cientes de seus inimigos podem agir na rodada surpresa, e assim rolam Iniciativa. Na ordem da Iniciativa (da maior para a menor), os combatentes que começaram a batalha cientes dos inimigos fazem uma ação padrão ou ação de movimento cada, mas não ambas. Se ninguém estiver surpreso, ou se todos estiverem, não há rodada surpresa.

COMBATENTES SURPRESOS

Combatentes que não estejam cientes no início da batalha não podem agir na rodada surpresa. Combatentes surpresos estão desprevenidos, pois ainda não agiram. Assim perdem qualquer bônus de esquiva em Defesa.

AÇÕES

As coisas que os personagens podem fazer durante o combate são divididas em *ações*, descritas nesta seção.

A RODADA DE COMBATE

Cada rodada representa 6 segundos de tempo no mundo de jogo. No mundo real, uma rodada é uma oportunidade para que cada personagem faça uma ou mais ações. Qualquer coisa que uma pessoa possa fazer em 6 segundos pode ser feita pelo seu herói em 1 rodada.

Cada rodada começa com o personagem com o maior resultado de Iniciativa, e então prossegue em ordem descendente. Cada rodada usa a mesma ordem de Iniciativa. Quando o turno de um personagem surge na ordem de Iniciativa, ele realiza todas as suas ações da rodada.

É importante frisar que o termo "rodada" funciona como o termo "mês". Um mês pode significar um mês do calendário ou o período de tempo entre um dia e o mesmo dia no mês seguinte. Assim, uma rodada pode ser o segmento de tempo de jogo que começa com a ação do primeiro personagem e termina com a ação do último, mas normalmente é o período de tempo entre um resultado de Iniciativa e o mesmo resultado de Iniciativa na próxima rodada. Os efeitos que duram certo número de rodadas terminam imediatamente antes do mesmo resultado de Iniciativa onde se iniciaram, depois da quantidade de rodadas apropriada.

Uma rodada = quantidade de tempo de um resultado de Iniciativa ao mesmo resultado de Iniciativa da rodada seguinte.

TIPOS DE AÇÃO

Os cinco tipos de ações são padrão, movimento, completa, livre e reação. Em uma rodada normal, você pode realizar uma ação padrão e uma ação de movimento (ou duas ações de movimento; você sempre pode fazer uma ação de movimento no lugar de uma ação padrão), ou uma ação completa. Você também pode realizar um número qualquer de ações livres.

Em algumas situações (como em uma rodada surpresa) você pode estar limitado a apenas uma ação padrão ou de movimento, mas não ambas.

AÇÕES EM COMBATE

Ações Padrão	Ações Livres
Agarrar	Atrasar
Assustar	Desativar um poder
Atacar	Falar
Ataque combinado	Jogar-se no chão
Atropelar	Largar um item
Auxílio	Trocar de repertório
Bloquear	
Cobrir	**Ações de Movimento**
Começar/terminar uma ação completa	Levantar-se
Concentrar-se	Manipular um objeto
Defesa total	Mover-se
Derrubar	Ordenar
Desarmar	
Desmoralizar	**Ações Completas**
Distrair	Adiantar-se
Empurrar	Carga
Enganar	Encontrão
Finta	Mirar
Preparar	Mover-se em ritmo total
Zombar	Recuperar-se

AÇÃO PADRÃO

Uma ação padrão permite que você faça algo, como um ataque, um teste de perícia ou um uso de poder (a menos que precise de uma ação completa para usá-los; veja abaixo). Durante uma rodada de combate, você pode realizar uma ação padrão e uma ação de movimento. Você pode realizar a ação de movimento antes ou depois da sua ação padrão, mas não durante.

AÇÃO DE MOVIMENTO

Uma ação de movimento permite que você se mova à sua velocidade, ou realize uma ação que demore uma quantidade de tempo similar, como escalar a um quarto de sua velocidade, sacar ou guardar uma arma ou outro objeto ou ficar de pé (veja a tabela **Ações em combate**).

Você pode realizar uma ação de movimento no lugar de uma ação padrão. Por exemplo, em vez de se mover à sua velocidade e atacar, você pode ficar de pé e se mover à sua velocidade (duas ações de movimento) ou pegar um objeto e guardá-lo na mochila (duas ações de movimento).

Se você não se mover nenhuma distância em uma rodada (em geral porque trocou uma ação de movimento por uma ação equivalente, como ficar de pé), pode dar um "passo" de 1,5 metro antes, durante ou depois da ação. Por exemplo, você pode se levantar (uma ação de movimento), dar um passo de 1,5 metro e atacar (uma ação padrão).

AÇÃO COMPLETA

Uma ação completa exige toda a sua atenção durante uma rodada. O único movimento que você pode fazer durante uma ação completa é um passo de 1,5 metro antes, durante ou depois da ação. Algumas ações de rodada completa não permitem que você dê um passo de 1,5 metro. Você também pode realizar ações livres (veja a seguir) se o mestre permitir.

AÇÃO LIVRE

Ações livres consomem muito pouco tempo e, ao longo da rodada, seu impacto é tão desprezível que considera-se que elas não tomem tempo algum. Você pode realizar uma ou mais ações livres enquanto realiza outra ação. Contudo, o mestre impõe limites razoáveis sobre o que você pode fazer como uma ação livre. Uma boa regra geral é um número de ações livres por rodada igual ao seu bônus de Destreza ou Inteligência +1 (mínimo 1). Por exemplo, largar um objeto, falar uma frase ou duas e parar de se concentrar em manter um poder são todas ações livres.

REAÇÃO

Uma reação é algo que acontece em resposta a outra coisa, como um reflexo. Assim como ações livres, reações tomam tão pouco tempo que são consideradas livres. A diferença entre as duas é que uma ação livre é uma escolha consciente, feita quando o personagem age. Uma reação é um reflexo ou uma resposta automática, que pode ocorrer mesmo quando não é a sua vez de agir. Os personagens podem reagir mesmo quando não podem realizar ações normais, como quando estão atordoados. Uma jogada de salvamento é um exemplo de reação.

DESCRIÇÃO DAS AÇÕES

As ações mais comuns são descritas a seguir.

ADIANTAR-SE — AÇÃO COMPLETA

Adiantar-se é uma ação completa, durante a qual você não pode se mover. Você não faz nada na rodada, exceto focalizar seu pensamento e avaliar a situação. Na rodada seguinte, sua ordem na Iniciativa muda; você fica posicionado como se tivesse rolado um 20 no seu teste de Iniciativa, mais seus modificadores normais em testes de Iniciativa.

AGARRAR — AÇÃO PADRÃO

Agarrar é luta corporal. É algo complicado, mas pode ser útil para imobilizar um inimigo, em vez de simplesmente esmurrá-lo até a inconsciência.

TESTES DE AGARRAR

Quando estiver agarrando, você precisa fazer repetidos testes opostos de agarrar contra um oponente. Um teste de agarrar é como uma rolagem de ataque corpo-a-corpo. O seu teste de agarrar é:

Bônus de ataque + modificador de Força + modificador de Super-Força + modificador de tamanho.

MODIFICADOR DE TAMANHO

O seu modificador de tamanho para um teste de agarrar é +4 para cada categoria de tamanho acima de Médio, ou –4 para cada categoria de tamanho abaixo de Médio (veja **Tamanho**, na página 34).

Para iniciar uma manobra agarrar, você precisa segurar seu oponente. Faça um ataque corpo-a-corpo. Se você errar, não consegue começar a manobra. Se você acertar o ataque corpo-a-corpo, segura o oponente. Faça um teste oposto de agarrar. Se você perder, não consegue começar a manobra. Se você vencer o teste oposto, agarra o oponente, e pode aplicar um dos efeitos a seguir.

- **Dano:** você causa dano como um ataque desarmado.
- **Imobilizar:** você prende seu oponente, deixando-o imóvel no chão. Você não pode usar uma arma contra o oponente imobilizado, ou ten-

tar causar dano ou imobilizar outro oponente enquanto mantiver o primeiro imobilizado, a menos que tenha o feito Agarrar Aprimorado ou o poder Membros Adicionais. Uma criatura imobilizada não pode se mexer por uma rodada (mas não está indefesa). Ela tem uma penalidade de –4 em Defesa, e perde seu bônus de esquiva contra ataques enquanto estiver imobilizada.

- **Arremessar:** você pode arremessar seu oponente como se fosse um objeto inanimado (veja **Arremessar**, na página 36). O arremesso ocorre como uma ação de movimento (assim, agarrar e arremessar um oponente é uma ação completa). A distância à qual você pode arremessar um oponente é baseada em seu peso, como com qualquer outro objeto, e um arremesso finaliza a manobra agarrar.
- **Escapar:** você pode escapar da manobra agarrar ou de uma imobilização. Se você estiver agarrado e escapar, não estará mais agarrado. Se você estiver imobilizado e escapar, não estará mais imobilizado, mas ainda está agarrado. Se mais de um oponente estiver agarrando-o ou imobilizando-o, o resultado do seu teste de agarrar deve vencer *todos* os testes dos oponentes para que você escape. Você pode usar Arte da Fuga (oposto pelo teste de agarrar do seu oponente) para escapar.
- **Soltar:** você pode soltar um aliado agarrado por um oponente.

Enquanto você estiver agarrando, a sua capacidade de se defender e atacar outros é limitada. Você perde seu bônus de esquiva em Defesa contra oponentes que você não estiver agarrando. Você ainda pode usá-lo contra oponentes que você esteja agarrando.

Você pode usar poderes enquanto estiver agarrando, dentro das limitações da manobra agarrar. O mestre pode exigir um teste de Concentração (veja na página 44) para o uso de alguns poderes enquanto você estiver agarrado, enquanto que outros poderes (aqueles que exigem liberdade de movimentos ou acesso a um dispositivo, por exemplo) podem não ser utilizáveis, segundo a decisão do mestre.

VÁRIOS PERSONAGENS AGARRANDO

Vários combatentes podem estar juntos em uma manobra agarrar. Até quatro podem agarrar um único oponente do mesmo tamanho. Oponentes uma categoria de tamanho menores que você contam como metade disso, oponentes uma categoria de tamanho maiores contam como o dobro, e oponentes duas ou mais categorias de tamanho maiores que você contam como o quádruplo. Assim, se você tem tamanho Médio, oito oponentes Pequenos, quatro Médios, dois Grandes ou um Enorme podem agarrá-lo — ou qualquer combinação, como quatro Pequenos (contando como dois oponentes) mais um Grande (contando como dois oponentes). Personagens adicionais podem usar a ação auxílio para conceder um bônus de +2 aos testes de agarrar do personagem pela rodada.

AGARRAR MENTAL — AÇÃO PADRÃO

Personagens com o poder Leitura Mental (veja na página 94) podem agarrar um oponente *mentalmente*, em vez de fisicamente — uma luta de vontade contra vontade. A manobra agarrar mental usa o mesmo sistema que a manobra agarrar normal, com as diferenças a seguir.

- Uma manobra agarrar mental exige um uso bem-sucedido de Leitura Mental para estabelecer contato mental. Manobras desse tipo não exigem contato físico, mas exigem uma ação padrão por rodada, como normal. Esta ação é parte da manutenção de Leitura Mental do personagem. Assim, uma manobra agarrar mental é uma opção mesmo se o poder de Leitura Mental do atacante tiver uma duração de concentração. Se o atacante parar de manter Leitura Mental a qualquer momento, a manobra termina.
- Testes de agarrar mental são feitos com d20 + o salvamento de Vontade ou graduação de poder mental do personagem (o que for maior). Os modificadores de tamanho e de Força não se aplicam.
- Você não pode arremessar um oponente usando agarrar mental.
- Dano causado por uma manobra agarrar mental é baseado no bônus de Sabedoria, em vez do bônus de Força. Se o atacante tiver um poder mental que cause dano (como Rajada Mental), este dano pode substituir o bônus de Sabedoria.
- Qualquer um em uma manobra agarrar mental perde seu bônus de esquiva contra todos os oponentes, mesmo o oponente que o estiver agarrando mentalmente, devido à distração.
- Qualquer um envolvido em uma manobra agarrar mental deve fazer um teste de Concentração (CD 20) para usar outro poder ou fazer qualquer outra coisa sem primeiro escapar da manobra agarrar mental. Um personagem pode fazer uma ação padrão diferente abrindo mão do teste de agarrar mental pela rodada, mas então perde automaticamente o teste de agarrar mental oposto da rodada.
- O vencedor de uma manobra agarrar mental pode escolher interromper o controle mental (soltando o oponente), mesmo se outro personagem o tiver estabelecido.

ASSUSTAR — AÇÃO PADRÃO

Com o feito Assustar (veja na página 59), você pode fazer um teste de Intimidar para fintar um oponente. Aceitando uma penalidade de –5 no teste, você pode fintar como uma ação de movimento.

ATAQUE — AÇÃO PADRÃO

Com uma ação padrão, você pode fazer um ataque contra qualquer oponente dentro do alcance do ataque.

ATIRANDO OU ARREMESSANDO NUM COMBATE CORPO-A-CORPO

Se você fizer um ataque à distância contra um oponente engajado em combate corpo-a-corpo com um aliado, sofre uma penalidade de –4 em sua rolagem de ataque, porque precisa evitar atingir seu aliado. Dois personagens estão engajados em combate corpo-a-corpo se forem oponentes e estiverem adjacentes um ao outro. Um personagem inconsciente ou imobilizado só é considerado engajado se estiver sendo atacado.

Se o alvo for duas ou mais categorias de tamanho maior que quaisquer aliados em corpo-a-corpo, você ignora a penalidade

ATACANDO OBJETOS

A dificuldade de se acertar um objeto depende de vários fatores.

- *Objetos Carregados:* um objeto na mão de um personagem tem Defesa igual à Defesa do personagem + o modificador de tamanho do objeto +5. Um objeto vestido por um personagem tem Defesa igual à Defesa do personagem + o modificador de tamanho do objeto.
- *Objetos Imóveis:* objetos imóveis têm Defesa 5 + o modificador de tamanho do objeto. Personagens adjacentes recebem um bônus de +4 para acertar objetos imóveis. Se você usar uma ação completa para mirar, acerta automaticamente um ataque adjacente, ou ganha um bônus de +5 em um ataque à distância.

ATAQUE COMBINADO — AÇÃO PADRÃO

Múltiplos atacantes podem combinar seus ataques para sobrepujar as defesas de um oponente. Os atacantes devem todos atrasar suas ações para o mesmo ponto na ordem de Iniciativa (a contagem de Iniciativa do atacante mais lento). Cada atacante faz uma rolagem de ataque contra o alvo. Tome a maior CD de salvamento dos ataques que acertarem. Cada ataque adicional que acertar adiciona +2 à CD do salvamento, desde que seu bônus de dano esteja dentro de 5 pontos do bônus de dano maior. Os ataques devem exigir todos o mesmo tipo de jogada de salvamento para serem combinados. Assim, ataques que causem dano (exigindo um salvamento de Resistência) podem ser combinados, mas não com uma Rajada Mental ou um efeito de Atordoar, que não exigem salvamentos de Resistência.

Embora um ataque combinado seja semelhante a auxiliar alguém (veja **Auxílio**, a seguir), não é o mesmo, e os bônus que se aplicam ao auxílio não se aplicam a ataques combinados.

> ***Exemplo:*** *Capitão Trovejante, Lady Liberdade, Dédalo e Johnny Foguete estão lutando contra o Mestre Mental, cujas defesas são poderosas demais para qualquer um dos heróis. Assim, eles decidem combinar seus ataques contra o vilão. Atrasam suas ações até a ação de Dédalo (o mais lento entre eles), e então cada herói faz uma rolagem de ataque contra a Defesa do Mestre Mental. Todos acertam, e assim o mestre verifica seus bônus de dano — +13 (Capitão Trovejante), +11 (Dédalo), +10 (Lady Liberdade) e +2 (Johnny Foguete). O bônus de dano de Johnny é baixo demais para se combinar com os outros, então é ignorado. Os bônus de Dédalo e de Lady Liberdade estão dentro de 5 pontos do bônus do Capitão Trovejante, e assim adicionam +2 cada um ao seu total. O Mestre Mental faz um salvamento de Resistência contra um bônus combinado de +17 (13 + 2 +2), e um segundo salvamento de Resistência contra o bônus de dano de +2 de Johnny.*

ATRASAR — AÇÃO LIVRE

Escolhendo atrasar sua ação, você age mais tarde na ordem de Iniciativa, em relação à Iniciativa que você rolou. Quando você atrasa uma ação, reduz sua Iniciativa voluntariamente pelo resto do combate. Quando sua nova e menor contagem de Iniciativa surgir, mais tarde na mesma rodada, você age normalmente. Você pode especificar este novo total de Iniciativa ou apenas esperar até algum momento mais tarde na rodada e então agir, fixando sua nova Iniciativa neste ponto.

Atrasar é útil se você precisa ver o que seus amigos ou inimigos vão fazer antes de decidir o que você mesmo fará.

LIMITES PARA ATRASAR

Você pode atrasar sua Iniciativa voluntariamente no máximo até –10 menos o seu bônus de Iniciativa. Quando a contagem de Iniciativa chega a esse ponto, você deve agir, ou abrir mão de qualquer ação na rodada. Por exemplo, um personagem com um bônus de Iniciativa de +3 poderia esperar até que a contagem de Iniciativa chegasse a –13. Nesse ponto, ele teria que agir ou abrir mão de suas ações na rodada. Isto importa principalmente quando vários personagens atrasam suas ações.

VÁRIOS PERSONAGENS ATRASANDO

Se vários personagens estão atrasando suas ações, aquele com o maior bônus de Iniciativa (ou a maior Destreza, em caso de empate) tem a vantagem. Se dois ou mais personagens que estejam atrasando quiserem agir na mesma contagem de Iniciativa, aquele com o maior bônus age primeiro. Se dois ou mais personagens estiverem tentando agir um depois do outro, aquele com o maior bônus de Iniciativa tem o direito de agir *depois*.

ATROPELAR — AÇÃO PADRÃO

Você pode tentar atropelar como uma ação padrão em seguida a uma ação de movimento, ou como parte de uma carga. Com um atropelamento, você passa por seu oponente, ou sobre ele, enquanto se desloca.

Primeiro, você precisa se mover pelo menos 3 m em uma linha reta em direção ao seu alvo. O alvo escolhe evitar você ou bloqueá-lo. Caso ele o evite, você continua se movendo, já que pode sempre se mover por uma área ocupada por alguém que o deixa passar. Caso ele o bloqueie, faça um ataque de derrubar contra ele (veja **Derrubar**, na página 157). Se você estiver usando um poder de movimento, ganha um bônus de +1 por graduação no teste de derrubar. Se você for bem-sucedido em derrubar o seu oponente, pode continuar o seu movimento de forma normal.

Se você falhar e for derrubado, cai ao chão. Se você falhar mas não for derrubado, tem que se mover 1,5 m de volta no caminho por onde veio, terminando seu movimento lá (em essência, você pára diretamente à frente de seu oponente). Se esse espaço estiver ocupado, você cai ao chão.

AUXÍLIO — AÇÃO PADRÃO

Se você está em posição para atacar um oponente, pode tentar auxiliar um amigo engajado em combate corpo-a-corpo com esse oponente. Faça uma rolagem de ataque contra Defesa 10. Se você acertar, não causa dano ao oponente — mas o seu aliado ganha um bônus de +2 em uma rolagem de ataque ou em Defesa (à sua escolha) contra esse oponente no próximo turno do seu aliado. Múltiplos bônus por auxílio se acumulam.

BLOQUEAR — AÇÃO PADRÃO

Você pode se defender ativamente contra ataques corpo-a-corpo. Para bloquear um ataque, faça uma rolagem de ataque contra a rolagem de ataque do seu oponente. Se a sua rolagem for maior, você bloqueia o

ataque. Cada ataque que você bloqueia após o primeiro em uma rodada impõe uma penalidade cumulativa de –2 em sua rolagem de ataque.

BLOQUEANDO DESARMADO ATAQUES COM ARMA

Assume-se que os personagens podem bloquear qualquer tipo de ataque corpo-a-corpo, quer estejam armados ou não. O mestre que quiser mais realismo pode restringir o bloqueio de ataques armados por personagens desarmados (é mais difícil bloquear um golpe de espada com as mãos nuas do que com uma arma ou escudo). Personagens com um salvamento de Resistência alto o bastante (digamos, igual ao bônus de dano da arma) podem ser capazes de bloquear desarmados, de acordo com o mestre.

BLOQUEANDO ATAQUES À DISTÂNCIA

Personagens com o poder Deflexão (veja na página 85) podem bloquear certos tipos de ataques à distância. Isto inclui Deflexão concedida por escudos (veja na página 141).

CARGA — AÇÃO COMPLETA

Fazer uma carga permite que você se mova até o dobro da sua velocidade e ataque como uma ação completa. Você deve se mover pelo menos 3 m, em linha reta, e deve parar assim que estiver à distância de atacar seu alvo (você não pode correr passando por ele e atacar de outra direção). Depois de se mover, você pode fazer um único ataque em corpo-a-corpo. Você ganha um bônus de +2 na rolagem de ataque, e sofre uma penalidade de –2 em sua Defesa até o começo de sua próxima rodada.

Durante a rodada surpresa, você pode usar a ação de carga, mas só pode se mover até a sua velocidade (em vez de duas vezes a sua velocidade). Isto também vale para outros casos em que você esteja limitado a uma única ação por rodada.

COBRIR — AÇÃO PADRÃO

Cobrir é uma variação da ação Preparar-se (veja na página 159). Você usa uma ação padrão para fazer um ataque à distância contra um alvo válido dentro do alcance. Faça a rolagem de ataque normalmente, mas o ataque não "dispara". Em vez disso, você retarda o ataque e "cobre" o alvo. Isto é como apontar uma arma para alguém e gritar "parado!". Se a rolagem de ataque é bem-sucedida, o atacante pode usar o ataque preparado a qualquer momento contra o alvo, usando o resultado da rolagem de ataque.

O alvo pode escapar de ser coberto distraindo-lhe de alguma forma. A maior parte das distrações faz com que você tenha que fazer um teste de Concentração (veja Concentração, na página 44). Se o teste falhar, o ataque de cobertura é perdido. O alvo também pode fazer um teste de Blefar ou Intimidar contra você, para obter uma distração momentânea e escapar de ser coberto. Um teste de Intimidar sofre uma penalidade de –2 (já que você está claramente em uma posição de vantagem).

COMEÇAR/TERMINAR UMA AÇÃO COMPLETA — AÇÃO PADRÃO

Esta ação permite que você comece uma ação completa (como aquelas listadas na tabela **Ações em combate**) no final do seu turno, ou termine uma ação completa usando uma ação padrão no começo do seu turno, na rodada após ter começado a ação.

Se você começar uma ação completa no final do seu turno, sua próxima ação *precisa* ser terminá-la.

CONCENTRAR-SE — AÇÃO PADRÃO

Concentrar-se para manter um poder ou efeito específico, ou para se focalizar intensamente em uma tarefa, é uma ação padrão — o que significa que você não pode atacar enquanto se concentra, embora ainda possa fazer ações de movimento e ações livres. Se alguma coisa que possa interromper sua concentração acontecer, você precisa ser bem-sucedido em um teste de Concentração para mantê-la. Veja Concentração, na página 44.

DEFESA TOTAL — AÇÃO PADRÃO

Você pode assumir uma postura defensiva. Quando você faz esta ação, recebe um bônus de esquiva de +4 até o começo de sua próxima rodada.

DERRUBAR — AÇÃO PADRÃO

Você pode tentar derrubar um oponente. Faça uma rolagem de ataque corpo-a-corpo. Se você acertar, faça um teste de Força ou Destreza, oposto pelo teste de Força, Destreza ou Acrobacia do defensor (use o modificador mais alto em cada caso). Um combatente recebe um bônus de +4 para cada categoria de tamanho acima de Médio, ou uma penalidade de –4 para cada categoria de tamanho abaixo de Médio. O defensor recebe um bônus de +4 no teste caso tenha mais de duas pernas, ou seja mais estável que um humanóide normal, e um bônus pelo poder Imóvel (veja na página 93), caso o tenha. Se você vencer, derruba o defensor. Se você perder, o defensor pode reagir imediatamente, tentando derrubá-lo sem necessidade de uma rolagem de ataque.

Um personagem caído sofre uma penalidade de –4 em rolagens de ataque corpo-a-corpo e de –4 em Defesa contra ataques de oponentes adjacentes, e recebe um bônus de +4 em Defesa contra ataques à distância. Levantar-se é uma ação de movimento. Um ataque de derrubar pode ter outros efeitos, dependendo da situação. Por exemplo, derrubar um oponente em um passadiço estreito ou na beira de um precipício pode fazer com que ele caia para bem abaixo do chão (o mestre pode permitir um salvamento de Reflexo contra CD 15 para agarrar a beira do precipício no último instante).

DESARMAR — AÇÃO PADRÃO

Você pode tentar tirar um item, como uma arma ou dispositivo, da mão de um oponente. Faça uma rolagem de ataque. Se você estiver tentando desarmar com um ataque à distância, sofre uma penalidade de –4. Se você acertar, faça uma rolagem oposta do dano do seu ataque contra a Força do defensor. Se você vencer, o defensor é desarmado. Se você fez o desarme com um ataque desarmado, você agora está com a arma. Caso contrário, a arma cai no chão. Se você fizer uma tentativa de desarmar com uma arma branca e perder, o defensor pode reagir imediatamente, tentando desarmá-lo sem necessidade de uma rolagem de ataque.

DESATIVAR PODER — AÇÃO LIVRE

Você pode desativar um poder como uma ação livre. Contudo, não pode ativar e desativar o mesmo poder no mesmo turno — a ativação do poder dura até o seu próximo turno, quando você pode então desativá-lo, se quiser. Você não pode desativar poderes permanentes.

DESMORALIZAR — AÇÃO PADRÃO

Como uma ação padrão, você pode fazer um teste de Intimidar para desmoralizar um oponente. Aceitando uma penalidade de –5 no teste, você pode tentar desmoralizar como uma ação de movimento.

DISTRAIR — AÇÃO PADRÃO

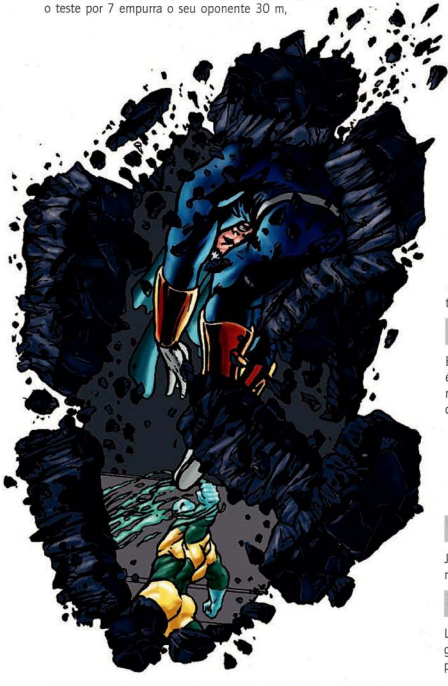
Com o feito Distrair (veja na página 61), você pode fazer um teste de Blefar ou Intimidar para distrair um oponente, como uma ação padrão.

EMPURRAR — AÇÃO PADRÃO

Você pode tentar um empurrão como uma ação padrão, depois de uma ação de movimento, ou como parte de uma carga. Quando você dá um empurrão, tenta fazer com que o oponente se mova para trás, em vez de causar dano contra ele.

Primeiro, você se move até um espaço adjacente ao seu alvo. Você e o alvo fazem testes opostos de Força, com cada graduação em Super-Força concedendo um bônus de +1. Um combatente recebe um bônus de +4 para cada categoria de tamanho acima de Médio, ou uma penalidade de –4 para cada categoria de tamanho abaixo de Médio. Você recebe um bônus de +1 por graduação em um poder de movimento, caso esteja usando um. O defensor recebe um bônus de +4 caso tenha mais de duas pernas, ou seja mais estável que um humanóide normal, e um bônus pelo poder Imóvel (veja na página 93), caso o tenha.

Se você vencer o teste oposto de Força, empurra o oponente para trás. Trate o valor pelo qual você venceu o teste como uma graduação na **Tabela de progressão universal**: esta é a distância que você empurrou o alvo para trás. Assim, vencer o teste por 7 empurra o seu oponente 30 m, por exemplo. Contudo, você não pode exceder a sua velocidade de movimento normal, então qualquer distância excedente é ignorada.



Se você perder, move-se 1,5 m para trás no caminho pelo qual você veio, terminando seu movimento lá (em essência, você pára diretamente à frente de seu oponente). Se esse espaço estiver ocupado, você cai ao chão.

ENCONTRÃO — AÇÃO COMPLETA

Um encontrão é semelhante a uma carga (veja na página 157), exceto pelo fato de que você tenta usar seu impulso para se chocar diretamente contra o alvo. A sua velocidade melhora o seu dano, mas você também pode sofrer dano devido ao impacto.

Você faz um ataque de encontrão como uma carga: use uma ação completa e mova-se pelo menos 3 m, e até o dobro da sua velocidade, em uma linha reta. Você deve parar assim que estiver em posição de atingir o alvo (você não pode passar por ele e atacar de outra direção).

Faça um ataque corpo-a-corpo contra o alvo. Você não recebe o bônus de +2 para acertar pela carga, mas não sofre a penalidade de –2 em Defesa. O seu bônus de dano é +2 para movimento normal, +4 para movimento acelerado. Use isto em lugar de seu dano normal de Força.

Se você usar um poder de movimento, adicione a graduação do poder ao seu bônus de dano, desde que você se mova a uma distância mínima igual à velocidade desta graduação. Assim se você usar Vôo 5 para dar um encontrão, você deve se mover pelo menos 750 m (uma ação de movimento normal para Vôo 5) para adicionar a graduação ao seu bônus de dano. Obviamente, lugares fechados limitam a velocidade que você pode obter com um ataque de encontrão.

Você sofre dano igual à metade do bônus de dano total infligido contra o alvo. Assim, um ataque de encontrão que cause +13 de dano contra o alvo causa +6 de dano contra você. Você faz um salvamento de Resistência normal contra este dano.

O poder Imóvel (veja na página 93) reduz o dano causado por um encontrão, e aumenta o dano sofrido pelo atacante.

ENGANAR — AÇÃO PADRÃO

Como uma ação padrão, você pode fazer um teste de Blefar para enganar um oponente. Aceitando uma penalidade de –5 no teste, você pode tentar enganar como uma ação de movimento.

FALAR — AÇÃO LIVRE

Em geral, falar é uma ação livre. Alguns mestres podem limitar o que você é capaz de dizer durante uma rodada, embora super-heróis e vilões geralmente falem bastante durante suas batalhas. Dar ordens a seguidores ou capangas em combate é uma ação de movimento.

FINTAR — AÇÃO PADRÃO

Como uma ação padrão, você pode fazer um teste de Blefar para fazer uma finta contra um oponente. Aceitando uma penalidade de –5 no teste, você pode tentar fintar como uma ação de movimento.

JOGAR-SE NO CHÃO — AÇÃO LIVRE

Jogar-se no chão é uma ação livre, embora levantar-se exija uma ação de movimento (a menos que você tenha o feito De Pé).

LARGAR UM ITEM — AÇÃO LIVRE

Largar um item que você esteja segurando é uma ação livre (embora largar ou arremessar um item com a intenção de acertar algo seja uma ação padrão).

LEVANTAR-SE — AÇÃO DE MOVIMENTO

Levantar-se (ou ficar de pé) exige uma ação de movimento.

MANIPULAR OBJETO — AÇÃO DE MOVIMENTO

Na maior parte dos casos, mover ou manipular um objeto é uma ação de movimento. Isso inclui sacar ou guardar uma arma, apanhar ou pôr de lado um objeto guardado, pegar um objeto do chão, mover um objeto pesado e abrir uma porta.

MIRAR — AÇÃO COMPLETA

Gastando uma ação completa para mirar um ataque, você ganha um bônus na rolagem de ataque, quando realizá-la. Se você estiver fazendo um ataque com arma branca ou desarmado, ou um ataque à distância em corpo-a-corpo, você ganha um bônus de +5 em sua rolagem de ataque. Se estiver fazendo um ataque à distância, ganha um bônus de +2. Se você mirar em um objeto imóvel, acerta automaticamente um ataque corpo-a-corpo, e ganha um bônus de +4 em um ataque à distância.

Contudo, você perde seu bônus de esquiva enquanto estiver mirando. Além disso, se for golpeado ou distraído de alguma forma antes do seu ataque, você precisa fazer um teste de Concentração para manter a mira. Isto costuma tornar o uso de mira em ataques corpo-a-corpo — ou ataques à distância adjacentes ao inimigo — uma opção pouco sábia.

Uma vez que você mire, a sua próxima ação deve ser o ataque. Fazer outra ação estraga sua mira, e você perde o bônus.

MOVER-SE — AÇÃO DE MOVIMENTO

A ação de movimento mais simples é mover-se à sua velocidade. Isto inclui formas diferentes de movimento, como escalar e nadar (a um quarto da sua velocidade), rastejar (1,5 metro) e entrar ou sair de um veículo. Vários poderes concedem formas de movimento adicionais, com velocidade determinada pela graduação do poder.

MOVER-SE EM RITMO TOTAL — AÇÃO COMPLETA

Você pode se mover em ritmo total como uma ação completa. Quando faz isso, move-se a quatro vezes a sua velocidade, em uma linha reta.

Você perde o seu bônus de esquiva enquanto estiver se movendo em ritmo total, já que não pode evitar ataques com facilidade. Contudo, se você estiver usando um poder de movimento (veja o **Capítulo 5**), ganha um bônus de +2 em sua Defesa por graduação no poder.

Você pode se mover em ritmo total por um número de rodadas igual ao seu valor de Constituição. Depois disso, você deve ser bem-sucedido em um teste de Constituição (CD 10) para continuar em movimento total. Você deve fazer o teste de novo a cada rodada, e a CD aumenta em +1 a cada teste. Quando você falhar em um teste, fica fatigado, e deve diminuir para um ritmo acelerado ou normal (veja **Fadiga**, na página 167).

MUDAR REPERTÓRIO — AÇÃO LIVRE

Você pode mudar entre Poderes Alternativos em um repertório, ou realocar pontos entre Poderes Alternativos dinâmicos, como uma ação livre, uma vez por rodada (veja Poder Alternativo, na página 109).

ORDENAR — AÇÃO DE MOVIMENTO

Dar uma ordem a um capanga ou personagem sob a influência de Controle Mental exige uma ação de movimento. Se você quiser dar ordens diferentes a diferentes grupos de capangas, cada ordem exige uma ação de movimento.

PREPARAR — AÇÃO PADRÃO

Preparar permite que você fique pronto para realizar uma ação mais tarde, depois que você agiria normalmente na sua Iniciativa, mas antes da sua Iniciativa na próxima rodada. Preparar é uma ação padrão. Assim, você também pode se mover.

Você pode preparar uma ação padrão ou de movimento. Para fazer isso, especifique a ação que você vai realizar e as circunstâncias sob as quais vai realizá-la. Então, a qualquer momento antes da sua próxima ação, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias. Se, no seu próximo turno, você ainda não tiver realizado sua ação preparada, você não tem direito a realizá-la (embora possa preparar a mesma ação de novo). Pelo resto do combate, o seu resultado de Iniciativa torna-se a contagem na qual você fez a ação preparada.

ZOMBAR — AÇÃO PADRÃO

Com o feito Zombar (veja na página 65), você pode fazer um teste de Blefar para desmoralizar um oponente. Aceitando uma penalidade de –5 no teste, você pode zombar como uma ação de movimento.

AÇÕES VARIADAS

O mestre determina quanto tempo levam quaisquer ações que não estejam cobertas aqui.

- **Perícias:** a maior parte dos usos de perícias em uma situação de combate é uma ação padrão, mas alguns podem ser ações de movimento ou completas. A descrição de cada perícia indica o tempo necessário para utilizá-la. Veja o **Capítulo 3**.
- **Feitos:** alguns feitos permitem que você realize ações especiais em combate. As descrições de cada feito dizem o que você precisa saber sobre eles. Veja o **Capítulo 4**.
- **Poderes:** a descrição de um poder indica o tipo de ação necessário para usá-lo. Veja o **Capítulo 5**.
- **Recuperar-se:** você pode gastar pontos heróicos para usar uma ação completa e recuperar-se de dano em combate (veja **Pontos heróicos**, na página 121).

MODIFICADORES DE COMBATE

Esta seção cobre várias manobras e situações que afetam o combate, e a maneira como ele transcorre.

ARMAS IMPROVISADAS

Super-heróis e vilões muitas vezes usam os mais improváveis objetos como armas. Use as regras a seguir para armas improvisadas.

- **Peso:** o objeto não pode representar mais que uma carga pesada para que o usuário possa empregá-lo como uma arma.
- **Bônus de dano:** o bônus de dano de uma arma improvisada é igual ao bônus de Força do usuário. Se a Resistência da arma exceder a sua Força, você ganha um bônus de dano igual à diferença, até um limite de +2 (como um porrete). Se você causar dano com uma arma improvisada maior que a Resistência da arma, o impacto do ataque quebra-a. De acordo com o mestre, armas mais resistentes podem reduzir sua Resistência em 1 para cada ataque bem-sucedido, quebrando quando sua Resistência cair abaixo do bônus de Força do usuário.
- **Ataques de área:** armas muito grandes são tratadas como ataques de área, com base em seu modificador de tamanho (veja **Tamanho**,

POR TRÁS DA MÁSCARA:

Ataques de área têm suas vantagens e suas desvantagens, e podem exigir do mestre algum trabalho durante o jogo.

A principal vantagem dos ataques de área é o fato de, essencialmente, eles sempre acertarem – embora cobertura e um salvamento de Reflexo bem-sucedido possam diminuir seus efeitos. Cobrir uma grande área com um ataque é quase certamente um modo de acertar um alvo que você não pode atingir diretamente, devido a uma alta Defesa.

O lado ruim dos ataques de área é a dificuldade de usá-los com precisão. O atacante pode limitar a área afetada apenas até um certo ponto, e o ataque acerta tudo e todos na área. Isto pode incluir aliados, inocentes e prédios e casas próximos. Heróis lutando num ambiente urbano devem ter cuidado ao usar ataques de área, e você deve se sentir livre para lembrá-los das potenciais repercussões de fazer isso.

Ataques de área, especialmente em lugares cheios de pessoas, oferecem muitas oportunidades para complicações na aventura (veja na página 122): um ataque de área pode danificar as fundações de um prédio ou de uma ponte, estourar canos de gás, estilhaçar janelas, etc.

Um problema específico são ataques de área com o extra Ataque Seletivo, que permite que o atacante atinja apenas alguns alvos na área. Isto remove a maior parte das desvantagens de um ataque de área, embora ainda possa haver repercussões para alvos que o atacante não consiga perceber (e assim não possa excluir). Como mestre, você pode proibir essa combinação, se ela se mostrar poderosa demais.

na página 34). Se o ataque errar por um valor igual ou menor que o modificador de tamanho do objeto, o ataque ainda acerta, mas o alvo tem direito a um salvamento de Reflexo (CD 10 + bônus de dano) para diminuir o dano do ataque à metade.

- **Crítico:** a maior parte das armas improvisadas consegue um acerto crítico com um 20 natural.
- **Descritor de dano:** em geral, esmagamento, embora armas improvisadas afiadas ou pontiagudas possam causar dano letal por corte ou perfuração, de acordo com o mestre.
- **Incremento de alcance:** veja **Arremessar** (página 36) para a distância à qual um personagem pode arremessar um objeto. O incremento de alcance é um quinto da distância máxima de arremesso do personagem.

ATAQUE AUTOMÁTICO

Um ataque automático é uma saraivada de tiros com uma única ação padrão. Para usar um ataque automático contra um único alvo, faça sua rolagem de ataque normalmente. O valor pelo qual a sua rolagem for bem-sucedida se aplica como um bônus à CD da jogada de salvamento do ataque (veja o extra Automático, na página 112, para mais detalhes).

Se uma defesa Impenetrável normalmente ignoraria o ataque antes de qualquer aumento na CD da jogada de salvamento, então o ataque não tem nenhum efeito, como normal. Uma saraivada de tiros não tem mais chance de penetrar uma defesa Impenetrável do que apenas um tiro.

MÚLTIPLOS ALVOS

Você pode usar um ataque automático para atacar múltiplos alvos de uma só vez, como uma ação padrão. Escolha uma linha de quadrados de 1,5 metro, com um número máximo de quadrados igual ao seu bônus de ataque. Você faz rolagens de ataque para atingir os alvos, um de cada vez, começando em uma ponta da linha e continuando até a outra ponta. Você sofre uma penalidade em cada rolagem de ataque igual ao número total de quadrados. Se você errar um alvo, ainda pode tentar atingir os outros.

FOGO DE COBERTURA

Um ataque automático pode fornecer cobertura para um aliado. Use uma ação completa e escolha um aliado na sua linha de visão, que recebe um bônus de esquiva de +4 contra inimigos na sua linha de visão e dentro do alcance do seu ataque automático (você deve ser capaz de atirar contra eles, para que eles mantenham as cabeças abaixadas). Você não pode fazer fogo de cobertura para um aliado em combate corpo-a-corpo. Cada personagem após o primeiro que faz fogo de cobertura para o mesmo indivíduo fornece um bônus de esquiva adicional de +1. Todos os personagens que fazem fogo de cobertura têm direito a um ataque se um oponente escolher ignorar o bônus de esquiva concedido para o alvo sob proteção.

FOGO DE SUPRESSÃO

Um ataque automático pode disparar uma saraivada para pressionar um oponente. Use uma ação completa e escolha um oponente, que sofre uma penalidade de –4 em rolagens de ataque e testes por uma rodada, enquanto estiver na sua linha de visão e dentro do alcance do seu ataque. Você não pode fazer fogo de supressão contra um oponente em combate corpo-a-corpo. Cada personagem após o primeiro que faz fogo de supressão contra o mesmo alvo impõe uma penalidade adicional de –1. Um oponente que ignore o fogo de supressão não sofre a penalidade, mas sofre um ataque de todos os personagens que estiverem fazendo fogo de supressão.

ATAQUE DE ÁREA

Super-ataques às vezes consistem de poderosas explosões, liberações de energia ou simplesmente de arremessar coisas muito grandes contra os oponentes. Estes *ataques de área* cobrem uma área muito maior que um ataque normal, e por isso são muito mais difíceis de serem evitados. Veja o extra Área, na página 111, para mais informações sobre ataques de área.

Um ataque de área acerta automaticamente na área que o atacante puder mirar exatamente, preenchendo-a com seu efeito. Alvos nesta área têm direito a um salvamento de Reflexo contra CD igual a (10 + a graduação do ataque). Se o salvamento for bem-sucedido, divida a graduação ou o bônus do ataque de área pela metade antes de aplicá-lo ao alvo, que então faz uma jogada de salvamento normal contra o ataque. Alvos com o feito Evasão (veja na página 62) não sofrem nenhum efeito se forem bem-sucedidos em seu salvamento de Reflexo.

> ***Exemplo:*** *o Cavaleiro Branco joga uma bola de fogo (Raio Explosivo 10) contra Johnny Foguete e dois agentes da AEGIS. Johnny tem um alto salvamento de Reflexo (+14), e o feito Evasão. Ele faz um salvamento de Reflexo contra CD 20 e é bem-sucedido, evitando qualquer dano (por causa de sua Evasão). Os agentes da AEGIS não têm tanta sorte, já que seus salvamentos de Reflexo são apenas de +3. Um consegue ser bem-sucedido no salvamento, e faz um salvamento de Resistência contra CD 20 (15 + metade do dano normal da bola de fogo, ou 5). O outro falha no salvamento de Reflexo, e sofre o efeito total da explosão, fazendo um salvamento de Resistência contra CD 25 (o efeito total da bola de fogo).*

Se você atrasar (veja na página 156) ou preparar (veja na página 159) uma ação de movimento, pode tentar evitar um efeito de área completamente. Se você se mover antes do ataque e sair da área, então está em segurança. Você deve escolher o quanto você se move antes que o mestre diga o resultado do ataque de área, então tenha certeza de se afastar o bastante!

Você também pode gastar um ponto heróico para ganhar o feito Evasão por uma rodada (veja **Pontos heróicos**, na página 121).

Efeitos de área que não exijam um ataque normalmente não permitem um salvamento de Reflexo — simplesmente afetam todos os alvos na área.

ATAQUE SURPRESA

Um ataque pode vir de um lugar inesperado, especialmente quando se lida com oponentes super-poderosos. Um ataque que pegue o alvo de guarda baixa por alguma razão é chamado *ataque surpresa*.

Para fazer um ataque surpresa, você deve pegar o seu oponente desapercebido. Você pode fazer um ataque surpresa nas seguintes situações:

- Quando você tem camuflagem total contra o seu alvo, ou quando o alvo não notou sua presença por alguma outra razão.
- Quando você usa uma perícia de interação para confundir seu alvo, como uma finta, através do uso de Blefar.
- Quando o seu alvo está atordoado.
- Quando você surpreende um alvo no início do combate.
- Quando você faz algo inesperado (de acordo com o mestre).

Personagens com o feito Esquiva Fabulosa (veja na página 62) não podem ser vítimas de ataques surpresa, desde que possam realizar ações livres (não estando atordoados ou indefesos).

O alvo de um ataque surpresa perde seu bônus de esquiva em Defesa contra o ataque, e sofre uma penalidade adicional de –2 em Defesa.

CAMUFLAGEM

Camuflagem inclui circunstâncias em que nada físico bloqueia um ataque, mas algo interfere com a precisão do atacante. Em geral, camuflagem é concedida por elementos como névoa, fumaça, sombras, escuridão, folhagem e assim por diante.

- **Chance de erro:** camuflagem dá ao alvo de um ataque 20% de chance (uma rolagem de 17 ou mais no d20) de que o atacante tenha errado devido a camuflagem. Se a rolagem de ataque for bem-sucedida, o defensor faz uma rolagem de chance de erro para evitar ser atingido. Múltiplas condições de camuflagem não se acumulam.
- **Camuflagem e testes de Furtividade:** você pode usar camuflagem para fazer um teste de Furtividade para evitar ser visto. Sem camuflagem, você precisa de cobertura para fazer um teste de Furtividade.
- **Camuflagem total:** um alvo que você não possa perceber com qualquer um de seus sentidos exatos tem camuflagem total em relação a você. Você não pode atacar diretamente um oponente com camuflagem total, embora possa atacar a área que você acha que ele ocupa. Um ataque contra uma área ocupada por um alvo com camuflagem total tem 50% de chance de erro (uma rolagem de 11 ou mais no d20).
- **Ignorar camuflagem:** a camuflagem nem sempre funciona. Uma área sombria não concede camuflagem contra um oponente com visão no escuro. Fumaça não concede camuflagem contra um personagem com visão de raio X, e assim por diante. Personagens com visão na penumbra podem enxergar claramente a uma distância maior com a mesma fonte de luz que outros personagens. Veja Super-Sentidos, na página 103, para mais informações.

CAMUFLAGEM

Camuflagem	Exemplos	Chance de Erro
Parcial	Névoa, escuridão moderada, folhagem, chuva	17 ou mais
Total	Névoa densa, escuridão total, invisibilidade, atacante cego	11 ou mais

CAPANGAS

Capangas são personagens mais fracos, sujeitos às seguintes regras, que os tornam mais fáceis de serem derrotados do que os personagens normais.

- Capangas não podem ter acertos críticos contra não-capangas.
- Não-capangas podem escolher 10 em rolagens de ataque contra capangas (em geral não se pode escolher 10 em rolagens de ataque).
- Se um capanga falha em uma jogada de salvamento de Resistência, fica nocauteado (para dano não-letal) ou moribundo (para dano letal). Os atacantes podem escolher um efeito menor, se desejarem.
- A regra para Salvamentos de Resistência Impossíveis (veja na página 163) *não* se aplica a capangas.
- Certas características (como Ataque Dominó) são mais eficientes contra capangas.

COBERTURA

Buscar cobertura atrás de uma parede, árvore ou outro obstáculo concede um bônus de +4 em Defesa. A cobertura é medida em relação ao atacante. Por exemplo, esconder-se atrás de uma parede baixa não concede cobertura contra um oponente pairando acima de você, mas concede cobertura contra um oponente do outro lado da parede.

COBERTURA E SALVAMENTOS DE REFLEXO

Cobertura concede um bônus de +2 em salvamentos de Reflexo contra ataques que se originem de um ponto do outro lado da cobertura.

COBERTURA E TESTES DE FURTIVIDADE

Você pode usar cobertura para fazer um teste de Furtividade para evitar ser visto. Sem cobertura, você precisa de camuflagem para fazer um teste de Furtividade.

COBERTURA TOTAL

Se você não puder traçar uma linha entre você e o alvo sem passar por uma cobertura, então o alvo tem cobertura total. Você não pode fazer um ataque contra um alvo com cobertura total sem usar um ataque Ricochete (veja na página 108) ou um poder Indireto (veja na página 110).

DIFERENTES GRAUS DE COBERTURA

Em alguns casos, cobertura pode fornecer bônus maiores. Nessas situações, os bônus de cobertura em Defesa e salvamentos de Reflexo podem ser dobrados (para +8 e +4, respectivamente). Uma criatura com esta cobertura melhorada ganha um bônus de +10 em testes de Furtividade.

ATACANDO A COBERTURA

Em alguns casos pode ser importante saber se a cobertura foi atingida num ataque, particularmente quando um personagem usa outro como cobertura. Se a rolagem de ataque for baixa o bastante para errar o alvo com cobertura, mas alta o bastante para acertá-lo caso não houvesse cobertura, a cobertura é atingida.

Se a rolagem de ataque exceder a Defesa do personagem que concede a cobertura, este personagem sofre o dano destinado ao alvo. Se a rolagem de ataque for menor que a Defesa do personagem que concede cobertura, mas maior que a Defesa do personagem coberto, o alvo original é atingido. O personagem que concede cobertura evitou o ataque e não concedeu cobertura nenhuma! Um personagem pode voluntariamente diminuir seu bônus de Defesa para assegurar que concede cobertura — é o que faz um guarda-costas, para evitar que seu cliente seja atingido.

MODIFICADORES DE ATAQUE

O Atacante Está...	Corpo-a-Corpo	À Distância
Abalado	–2	–2
Caído	–4	+0
Em terreno mais alto	+1	+0
Enjoado	–2	–2
Enredado	–2	–2
Pasmo	–1	–1

CONDIÇÕES

Em termos gerais, qualquer modificador situacional criado pela posição ou estado do atacante se aplica à rolagem de ataque, enquanto que qualquer modificador situacional criado pela posição ou estado do defensor se aplica à sua Defesa. O mestre julga quais bônus e penalidades se aplicam, usando as tabelas de modificadores de combate como guia.

DEFENSORES INDEFESOS

Um oponente *indefeso* — amarrado, adormecido ou à sua mercê de alguma outra forma — é um alvo fácil. Às vezes, você pode chegar até um alvo que não o perceba e tratá-lo como indefeso, se o mestre permitir.

ATAQUE NORMAL

Um personagem indefeso perde qualquer bônus de esquiva, e tem uma Defesa de 5 + o seu modificador de tamanho, como um objeto imóvel. Ataques de oponentes adjacentes recebem um bônus de +4.

GOLPE DE MISERICÓRDIA

Como uma ação completa, você pode desferir um *golpe de misericórdia* contra um oponente indefeso adjacente a você. Você acerta automaticamente, com um acerto crítico. Se o defensor sofrer dano mas não ficar nocauteado ou moribundo, ele deve ser bem-sucedido em um salvamento de Fortitude (CD 10 + o bônus de dano) ou ficará nocauteado (no caso de um ataque não-letal) ou moribundo (no caso de um ataque letal). Você não pode desferir um golpe de misericórdia contra um alvo imune a acertos críticos. Você pode desferir um golpe de misericórdia contra um alvo com camuflagem total, mas fazer isso exige duas ações completas consecutivas (uma para tatear e perceber exatamente o alvo, e outra para o golpe de misericórdia).

POSTURA AGRESSIVA

Você pode melhorar sua precisão sacrificando sua defesa. Aceite uma penalidade de até –4 em sua Defesa, para ganhar metade desse valor (até +2) como um bônus em suas rolagens de ataque na rodada.

POSTURA DEFENSIVA

Você pode melhorar sua defesa sacrificando sua precisão. Aceite uma penalidade de até –4 em suas rolagens de ataque, para ganhar metade desse valor (até +2) como um bônus de esquiva na rodada.

VÁRIOS ATACANTES

Em geral, até oito atacantes podem se juntar para atacar um mesmo alvo, desde que tenham espaço para manobrar. Se o defensor puder lutar lado a lado com aliados, ficar de costas para uma quina, lutar através de uma porta e assim por diante, menos atacantes poderão se juntar contra ele.

Imagine os oito atacantes distribuídos igualmente ao redor do defensor. O defensor pode reduzir a oportunidade para os atacantes se juntarem, com base na área ao seu redor que puder bloquear. De costas para uma parede, um personagem permite que apenas cinco atacantes cheguem até ele. De costas para uma quina, apenas três atacantes podem se aproximar de cada vez. Se o defensor estiver sob o batente de uma porta aberta, o oponente à sua frente pode atacar de modo normal, e um oponente de cada lado também pode atacar, mas o defensor tem cobertura (veja **Cobertura**, na página 161). Se o defensor estiver lutando em um corredor com 1,5 metro de largura, então apenas um atacante pode chegar até ele (a menos que os atacantes estejam vindo de ambas as direções).

As regras acima valem para personagens Médios e Pequenos; personagens maiores permitem que mais atacantes cheguem até eles.

MODIFICADORES DE DEFESA

O Defensor Está...	Corpo-a-Corpo	À Distância	Bônus de Esquiva?
Agarrando	+0	+0	Não
Ajoelhado ou sentado	–2	+2	Sim
Atordoado	–2	–2	Não
Atrás de cobertura	+4	+4	Sim
Caído	–4	+4	Sim
Camuflado	Especial	Especial	Sim
Cego	–2	–2	Não
Desprevenido	+0	+0	Não
Enredado	–2	–2	Não
Esquivando-se	+4	+4	Sim
Imobilizado	–4	–4	Não
Indefeso	5 + tamanho	5 + tamanho	Não
Movendo-se em ritmo total	*	*	Não
Surpreso	–2	–2	Não

**Ritmo total fornece bônus na Defesa de acordo com a velocidade (veja página 33).*

DANO

Combate normalmente resulta em dano a um lado, ou ambos. O potencial de dano de um ataque é representado pelo seu *bônus de dano*, e a capacidade do alvo suportar esse dano é representada por um *salvamento de Resistência*. Um combatente que falhe nesse salvamento sofre dano.

JOGADAS DE SALVAMENTO DE RESISTÊNCIA

Um alvo atingido por um ataque que cause dano faz um salvamento de Resistência, com CD igual a 15 + o bônus de dano do ataque. Um ataque com bônus de dano de +8 tem CD 23 (15 + 8), por exemplo.

CD do salvamento de Resistência = 15 + bônus de dano do ataque.

O resultado do salvamento de Resistência determina o tipo de dano que o alvo sofre. Se o salvamento de Resistência for bem-sucedido, o alvo não sofre dano. Se o salvamento falhar por menos de 5, o alvo está machucado. Se falhar por 5 ou mais, o alvo está atordoado por uma rodada, e também machucado. Se falhar por 10 ou mais, o alvo está abatido, e também atordoado por uma rodada. Se falhar por 15 ou mais, o alvo está inconsciente. Consulte a tabela **Jogadas de salvamento de Resistência** para os resultados. Veja **Condições de dano**, na página 164, para mais informações sobre os resultados de salvamentos de Resistência.

JOGADA DE SALVAMENTO DE RESISTÊNCIA

A Jogada de Salvamento...	Efeito
É bem-sucedida	Nenhum
Falha	Machucado
Falha por 5 ou mais	Machucado + atordoado
Falha por 10 ou mais	Atordoado + abatido
Falha por 15 ou mais	Inconsciente

SALVAMENTOS DE RESISTÊNCIA IMPOSSÍVEIS

Se a CD de um salvamento de Resistência for tão alta que o personagem não possa ser bem-sucedido, mesmo com um 20 natural, o salvamento ainda é rolado, para determinar seu efeito (o valor pelo qual o salvamento falha). Uma rolagem de 20 natural significa que o personagem sofre apenas o resultado mínimo de falhar no salvamento, a despeito da CD. O destino intervém, para poupar o personagem da destruição certa.

"SEGURANDO" SEUS ATAQUES

Os atacantes podem usar menos que o seu bônus de dano máximo com um ataque. O atacante escolhe quanto do bônus de dano aplicar, antes de fazer a rolagem de ataque, e o alvo faz o salvamento contra este dano, em vez do dano total do ataque. Atacantes com a desvantagem Força Total não podem diminuir o dano com o ataque ou poder afetado.

ACERTOS CRÍTICOS

Um acerto crítico (veja na página 152) aumenta o bônus de dano de um ataque em 5. Um acerto crítico contra um capanga automaticamente nocauteia ou mata o capanga, sem direito a salvamento de Resistência.

DANO LETAL

Assume-se que a maior parte do dano em *Mutantes & Malfeitores* é não-letal. Qualquer ataque que cause dano também pode causar dano letal, capaz de ferir seriamente ou até mesmo matar um oponente. O atacante deve declarar a intenção de infligir dano letal antes da rolagem de ataque.

Dependendo do estilo da campanha, declarar um ataque letal pode ser bastante não-heróico (veja **Estilo**, na página 186). Em geral, os heróis raramente (ou nunca) fazem ataques letais, enquanto que os vilões fazem-nos poucas vezes, preferindo prender os heróis em alguma armadilha diabólica.

Dano letal é tratado como dano não-letal, exceto pelo fato de que uma falha em um salvamento de Resistência aplica uma condição de dano adicional: um alvo machucado também está *ferido*, um alvo abatido também está *desabilitado*, e um alvo inconsciente também está *moribundo*.

DANO LETAL

A Jogada de Salvamento...	Efeito
É bem-sucedida	Nenhum
Falha	Machucado + ferido
Falha por 5 ou mais	Machucado + ferido + atordoado
Falha por 10 ou mais	Atordoado + abatido + desabilitado
Falha por 15 ou mais	Inconsciente + moribundo

REGISTRANDO DANO

Quando um personagem sofre dano, marque-o na *tabela de dano* com um traço ou xis. Um personagem pode ter qualquer número de marcas de machucado ou ferido, mas apenas uma de abatido, inconsciente, desa-

bilitado ou moribundo de cada vez. Se ele sofrer uma condição que já esteja marcada, mova o dano para a próxima condição mais alta. Assim, um personagem abatido que fique abatido de novo torna-se inconsciente, e um personagem desabilitado que fique desabilitado de novo torna-se moribundo. Veja **Condições de dano**, a seguir, para mais informações.

TABELA DE DANO		
Machucado	**Abatido**	**Inconsciente**
	❑	❑
	❑	❑
Ferido	**Desabilitado**	**Moribundo**

Exemplo: *Elisa está jogando com Lady Liberdade, enfrentando membros da Power Corps. Ela é atingida por um Raio de graduação 8, exigindo uma jogada de salvamento de Resistência contra uma CD igual a (15 + 8), ou 23. O salvamento de Resistência de Lady Liberdade é +10, e Elisa rola um 10 no dado, para um total de 20. Já que o salvamento não foi igual ou maior que a CD, Lady Liberdade sofre algum dano. Um 20 não falha por 5 ou mais. Assim, ela sofre um resultado machucado. Elisa faz uma marca sob a coluna Machucado da tabela de dano de Lady Liberdade.*

TABELA DE DANO		
Machucado	**Abatido**	**Inconsciente**
|	❑	❑
	❑	❑
Ferido	**Desabilitado**	**Moribundo**

Ela é atingida de novo, por outro membro da Power Corps, exigindo o mesmo salvamento de Resistência. Desta vez, ela consegue um 23. Normalmente, isto seria um sucesso, mas, devido a sua condição machucada, Lady Liberdade tem uma penalidade de –1 em salvamentos de Resistência contra dano, e assim ela falha por pouco no salvamento, sofrendo outra condição machucada e fazendo outra marca ao lado da primeira.

TABELA DE DANO		
Machucado	**Abatido**	**Inconsciente**
||	❑	❑
	❑	❑
Ferido	**Desabilitado**	**Moribundo**

Tirando partido de sua vantagem, os membros da Power Corps atingem a campeã da liberdade com toda força. Na rodada seguinte, eles conseguem três acertos, exigindo três salvamentos de Resistência, cada um com uma penalidade de –2, pelas atuais condições de Lady Liberdade. Elisa rola totais de 26, 25 e 18, depois de aplicar os modificadores. Os primeiros dois salvamentos resultam em nenhum dano, mas o terceiro falha por 5, e assim, Lady Liberdade sofre outro resultado machucado. Ela também está atordoada por uma rodada, até logo antes da ação da Power Corps na rodada seguinte.

TABELA DE DANO		
Machucado	**Abatido**	**Inconsciente**
|||	❑	❑
	❑	❑
Ferido	**Desabilitado**	**Moribundo**

Esta é a oportunidade que sua inimiga Talona estava esperando, e a vilã pula das sombras de um prédio vizinho para atacar com suas garras. Lady Liberdade perdeu seu bônus de esquiva devido à sua condição atordoada, e Talona acerta facilmente, com +11 de dano letal (CD 26). Elisa rola outro salvamento de Resistência, sem penalidade pelas condições machucada, porque este dano é letal. Soma um 17, que falha por 9, sofrendo outro resultado machucada e ficando mais uma vez atordoada. Lady Liberdade também fica ferida, já que este é um ataque letal.

TABELA DE DANO		
Machucado	**Abatido**	**Inconsciente**
||||	❑	❑
|	❑	❑
Ferido	**Desabilitado**	**Moribundo**

Lady Liberdade agora tem quatro condições machucada e uma condição ferida. Ela também está atordoada, até logo antes da próxima ação de Talona. As coisas não parecem boas para ela...

CONDIÇÕES DE DANO

Uma ou mais das seguintes *condições de dano* se aplicam a um personagem que sofre dano.

MACHUCADO

Machucado significa que o personagem apanhou um pouco, e não está em plena forma. Cada condição machucado impõe uma penalidade de –1 em salvamentos de Resistência contra dano não-letal, levando o personagem mais para perto da derrota.

Se um salvamento de Resistência falha por 5 ou mais, além dos efeitos normais da condição, o personagem está atordoado por uma rodada: incapaz de realizar ações, perdendo seu bônus de esquiva em Defesa e sofrendo uma penalidade adicional de –2 em Defesa. Isso dura até logo antes do turno do atacante na ordem de Iniciativa na rodada seguinte.

ABATIDO

Um personagem *abatido* apanhou bastante, mal conseguindo se agarrar à consciência. Pode realizar apenas uma ação padrão ou de movimento por rodada (não ambas).

INCONSCIENTE

Um personagem *inconsciente* está nocauteado e indefeso. Mais dano contra um personagem inconsciente é considerado letal.

FERIDO

Ferido significa que o personagem sofreu um ferimento menor. Cada condição ferido impõe uma penalidade de –1 em salvamentos de Resistência contra dano letal.

DESABILITADO

Um personagem *desabilitado* está consciente e capaz de agir, mas terrivelmente ferido. Se um personagem desabilitado realizar qualquer ação cansativa, sua condição torna-se moribundo na rodada seguinte. Ações cansativas incluem movimento total e atacar ou usar qualquer habilidade que exija esforço físico ou mental (incluindo a maior parte dos poderes).

MORIBUNDO

Um personagem *moribundo* está próximo da morte. Ele deve fazer um salvamento de Fortitude imediato, e um salvamento adicional por hora (CD 10 + 1 por salvamento anterior). Se um salvamento falhar, o personagem morre. Se for bem-sucedido, o personagem continua moribundo. Se o salvamento for bem-sucedido por 10 ou mais, ou se a rolagem for um 20 natural, o personagem fica estabilizado; em vez de moribundo, ele agora está inconsciente e desabilitado (e pode se recuperar normalmente).

Outro personagem pode estabilizar um personagem moribundo com a perícia Medicina (CD 15) ou com o poder Cura. O teste de Medicina para estabilizar um personagem moribundo pode ser feito destreinado.

MORTO

Um personagem *morto* está, hã, morto. Embora a morte normalmente seja o fim, este pode não ser o caso com super-heróis — e raramente é com super-vilões. Certos poderes, como Cura e Regeneração, permitem que personagens mortos voltem à vida, e o mestre também pode arranjar o retorno de um personagem morto como uma ferramenta de trama.

RECUPERAÇÃO

Com descanso, os personagens podem fazer testes de Constituição (CD 10) para se recuperar de suas condições de dano. A freqüência dos testes é baseada na severidade da condição. O poder Regeneração acelera os testes de recuperação de um personagem.

MACHUCADO

Uma vez por minuto de descanso (10 rodadas), os personagens podem fazer um teste de Constituição (CD 10). Em caso de sucesso, apagam uma condição machucado. Se o teste falhar, o personagem pode fazer outro teste em um minuto, com um bônus de +1 para cada teste falho. Personagens feridos devem se recuperar de todos os ferimentos antes que possam se recuperar de estarem machucados.

ABATIDO

Uma vez por hora de descanso, os personagens podem fazer um teste de Constituição (CD 10). Em caso de sucesso, apagam a condição abatido. Se o teste falhar, o personagem pode fazer outro teste em uma hora, com um bônus de +1 para cada teste falho. Personagens desabilitados devem se recuperar da sua condição desabilitado antes que possam se recuperar de estarem abatidos.

INCONSCIENTE

Uma vez por minuto, os personagens podem fazer um teste de Constituição (CD 10). Em caso de sucesso, apagam a condição inconsciente. Se o teste falhar, o personagem pode fazer outro teste em um minuto, com um bônus de +1 para cada teste falho. Personagens moribundos devem primeiro estabilizar para que possam se recuperar de inconsciência.

FERIDO

Uma vez por hora de descanso, os personagens podem fazer um teste de Constituição (CD 10). Em caso de sucesso, apagam uma condição ferido. Se o teste falhar, o personagem pode fazer outro teste em uma hora, com um bônus de +1 para cada teste falho.

DESABILITADO

Uma vez por dia de descanso, os personagens podem fazer um teste de Constituição (CD 10). Em caso de sucesso, apagam a condição desabilitado. Se o teste falhar, o personagem pode fazer outro teste em um dia, com um bônus de +1 para cada teste falho.

Exemplo: *depois de uma batalha épica com o Khan Estelar, o herói terráqueo Dédalo jaz morto. Rebeldes inimigos do governo tirânico do Khan Estelar levam o corpo em segredo, sabendo que a morte não é o fim para o inventor eterno. Mesmo assim, Dédalo sofreu dano considerável. Ele tem as condições machucado (3), ferido (3), abatido, desabilitado, inconsciente e morto.*

A Regeneração de Dédalo permite que ele se recupere da morte uma vez por dia. Um dia depois de sua derrota, o jogador de Dédalo faz um teste de Constituição (CD 10). Ele escolhe gastar um ponto heróico para assegurar seu sucesso. Agora, Dédalo está inconsciente e desabilitado.

Ele tem direito a um teste de recuperação em um minuto, para voltar à consciência. O primeiro teste resulta em um total de 8, e falha, mas o segundo recebe um bônus de +1, para um total de 16, sendo bem-sucedido. Dédalo desperta em dois minutos. Ainda está desabilitado, abatido, e tem suas condições ferido e machucado. Precisa se recuperar de estar desabilitado antes que possa fazer testes de recuperação para as outras condições.

No dia seguinte, o jogador de Dédalo faz outro teste de recuperação. É uma falha, e assim Dédalo espera e descansa mais um dia, e o jogador faz mais um teste, com um bônus de +1. É bem-sucedido, e elimina a condição desabilitado. Uma hora depois, tem direito a um teste para se recuperar de estar abatido, e é bem-sucedido, eliminando essa condição e deixando apenas as condições machucado e ferido. A esta altura, Dédalo esteve fora de combate por três dias. Assim, seu jogador gasta um ponto heróico para livrá-lo de todas as suas condições machucado e ferido de uma só vez, e o inventor imortal está pronto para sua revanche contra o Khan Estelar, desta vez com um plano e a ajuda da rebelião.

RECUO

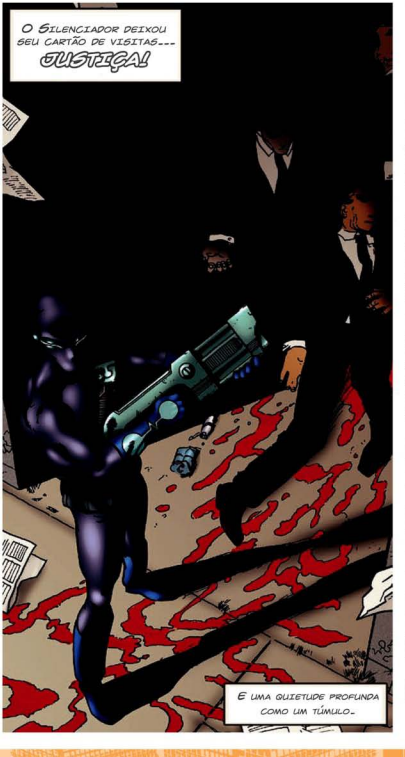
Ataques super-poderosos podem atirar os oponentes para longe. Um personagem que sofra uma condição atordoado ou pior por um ataque pode ser jogado para trás, sendo forçado a recuar. A distância de recuo é baseada no poder do ataque e na durabilidade e massa do alvo. Subtraia metade de Resistência do alvo (arredondada para baixo) do bônus de dano do ataque. Bônus de Resistência Impenetrável não é dividido — subtraia o bônus total. Subtraia a graduação do poder Imóvel do alvo, se houver (veja na página 93). Subtraia 4 para cada categoria de tamanho maior que Médio. Adicione 1 para cada categoria de tamanho menor que Médio (um personagem Pequeno adiciona 1, por exemplo).

Recuo = bônus de dano do ataque – metade do bônus de Resistência do alvo – modificadores.

Você pode determinar a maior parte dos modificadores para recuo com antecedência (adicionando os modificadores por salvamento de Resistência, tamanho e Imóvel), e anotar um único modificador de recuo na ficha de personagem. Então, simplesmente compare o bônus de dano do ataque com o modificador de recuo, para determinar se há recuo.

Se o resultado for positivo, o alvo é jogado para trás. Encontre o resultado do recuo na **Tabela de progressão universal**. Esta é a distância que o personagem recua. Um resultado de menos de 1,5 m significa que o personagem cai no chão, mais ou menos no mesmo lugar (embora uma pequena distância de recuo possa fazer diferença se o personagem estiver na beira de um precipício, por exemplo). Assim, um resultado de 8, de acordo com a **Tabela de progressão universal**, significa um recuo de 75 m.

O personagem sofre dano igual ao resultado de recuo ou a Resistência de qualquer obstáculo (como uma parede), o que for menor. O obstáculo sofre dano igual ao resultado de recuo (que pode danificá-lo ou quebrá-lo). Se o personagem quebrar o obstáculo, continua recuando pelo resto da distância. Se o obstáculo for outro personagem, trate o resultado como um ataque de encontrão (veja na página 158), causando dano igual ao resultado de recuo a ambos os personagens. O personagem acaba caído, e deve se levantar normalmente.



Você sempre pode escolher causar menos que o recuo máximo do seu ataque (assim como pode escolher causar menos dano). Os alvos que falhem em um salvamento de Resistência por menos que 5 não sofrem recuo.

Exemplo: *Talos atinge Dédalo com um punho de bronze encantado, e deixa-o atordoado. O golpe de Talos tem bônus de dano de +13. Dédalo tem um modificador total de recuo de +6 – metade de seu salvamento de Resistência de +12 (ou +6) e nenhum outro modificador por tamanho ou Imóvel. Assim, o resultado de recuo é 7, mandando Dédalo pelos ares a 30 m de distância, de encontro a uma parede. A Resistência da parede é 8, e assim Dédalo deve resistir a +7 de dano (o resultado de recuo, o menor dos dois valores). Ele consegue resistir, mas está atordoado e caído, e deve gastar uma ação de movimento levantando-se.*

Dédalo atinge Talos com seus raios de força gravitacional, conseguindo um acerto crítico e um resultado atordoado! Seu raio causa +12 de dano, +5 pelo crítico, para um total de +17. Contudo, Talos tem salvamento de Resistência de +14, todo ele Impenetrável. Também é Grande (modificador de recuo de -4), para um modificador de recuo total de -18. Embora o raio tenha feito dano contra o gigante de bronze, ele não se move nem um centímetro.

DANO EM HABILIDADE

Certos poderes e efeitos causam perda temporária de pontos em um valor de habilidade. Poderes como Drenar especificam a velocidade com a qual os personagens se recuperam desta perda, normalmente 1 ponto por rodada, com modificadores como Dissipação Lenta (veja na página 108).

Casos em que os personagens percam pontos de habilidades devido a coisas como condições ambientais ou doenças são chamados de *dano em habilidade*. Dano em habilidade é temporário; uma vez que a condição que o causa seja removida, o personagem recupera os pontos de habilidade perdidos a uma taxa de 1 por dia. O poder Cura pode acelerar esta recuperação, da mesma forma que Regeneração. Se um valor de habilidade chegar a 0, é considerado debilitado (veja na página 31).

DANIFICANDO OBJETOS

Objetos não-vivos são afetados por dano de forma um pouco diferente que personagens. Cada objeto tem um valor de Resistência, que representa sua capacidade de suportar dano, e funciona como o salvamento de Resistência de um personagem. Para determinar quanto dano um objeto sofre de um ataque, role um salvamento de Resistência, como normal.

RESISTÊNCIA DE MATERIAIS

Material	Resistência
Papel	0
Terra	0
Vidro	1
Gelo	1
Corda	1
Madeira	3
Pedra	5
Ferro	8
Aço	10
Titânio	15
Superligas metálicas	20+

DANO PARA OBJETOS

Objetos são afetados apenas por dano letal. Eles não sofrem condições de dano não-letais.

- Um objeto "ferido" está danificado, e sofre a penalidade normal de –1 para cada condição em salvamentos de Resistência futuros.
- Um objeto "desabilitado" sofreu danos sérios. Equipamentos e dispositivos desabilitados param de funcionar, enquanto que barreiras desabilitadas têm buracos, e outros objetos desabilitados podem estar retorcidos, deformados ou danificados de outra forma.
- Um objeto "moribundo" está destruído. Objetos danificados e desabilitados podem ser consertados. Fica a cargo do mestre decidir se um objeto destruído pode ou não ser consertado; se puder, a dificuldade do teste de Ofício é igual à dificuldade para criar um item novo.

Exemplo: *o Capitão Trovejante atinge uma parede com um relâmpago. A parede tem Resistência 10, e o relâmpago do Capitão tem um bônus de dano de +12. A parede deve fazer um salvamento de Resistência (CD 27). O mestre rola um 11, para um total de 21. A parede está danificada, sofrendo –1 nos salvamentos. O próximo relâmpago do Capitão atinge a parede de novo, e o mestre rola um 8, para um total ajustado de 17. Isto é 10 a menos que a CD (27), e assim a parede está desabilitada; o relâmpago a perfura.*

O mestre pode fazer com que os objetos efetivamente "escolham 10" em salvamentos de Resistência para simplificar as coisas, como se o resultado do salvamento do objeto fosse (10 + Resistência). Se o bônus de dano do atacante for igual à Resistência do objeto, este estará danificado. Se for 5 pontos maior, estará quebrado, e se for 10 pontos maior, será automaticamente destruído.

ATAQUES INEFICAZES

O mestre pode decidir que certos ataques simplesmente não podem danificar efetivamente certos objetos. Por exemplo, é muito difícil quebrar uma porta de ferro com uma faca, ou cortar um cabo com um porrete. Nesses casos, o mestre pode decidir que um ataque não causa dano algum contra o objeto (o objeto efetivamente tem Imunidade a esta forma de ataque).

ATAQUES EFICAZES

Da mesma forma, o mestre pode decidir que certos ataques são especialmente eficazes contra alguns objetos. Por exemplo, é fácil incendiar uma cortina ou rasgar um pedaço de tecido. Nesses casos, o mestre pode aumentar o seu bônus de ataque contra o objeto (o objeto efetivamente tem Vulnerabilidade a esta forma de ataque).

OBJETOS PESADOS

Os valores de Resistência dados na tabela **Resistência de materiais** valem para aproximadamente 2,5 cm do material. Objetos mais pesados aumetam sua Resistência efetiva em 1 por aumento de espessura na **Tabela de progressão universal**. Assim, uma parede de pedra com 5 cm de espessura tem Resistência efetiva de 9, enquanto que uma com 25 cm de espessura tem Resistência efetiva de 11. Isso significa que, no geral, objetos pesados podem sofrer mais ataques e mais dano antes de serem desabilitados ou destruídos.

DANIFICANDO DISPOSITIVOS

Dispositivos têm um valor de Resistência de 10 + a graduação do dispositivo. Veja o **Capítulo 7** para mais informações.

QUEBRANDO OBJETOS

Se você quiser atacar um objeto que tem à mão ou que ninguém o esteja impedindo de atacar (como derrubar uma porta, entortar uma barra de ferro ou quebrar algemas), você pode aplicar força com mais eficiência. Isso exige uma ação completa. Em vez de rolar, assuma que o resultado do salvamento de Resistência do objeto é igual a (5 + Resistência). Super-Força adiciona +1 por graduação ao seu bônus normal de Força para danificar objetos desta forma (e apenas desta forma). Se o seu bônus de dano for igual à Resistência do objeto, você o quebra. Se for 5 ou mais pontos maior que a Resistência do objeto, você o destrói automaticamente.

FADIGA

Os personagens podem sofrer *fadiga* além de dano. Isto normalmente resulta de tarefas cansativas, como movimento total e esforço extra (veja na página 120). O poder Fadiga (veja na página 85) também causa esta condição. Existem duas condições de fadiga: fatigado e exausto.

FATIGADO

Personagens fatigados não podem fazer movimento total ou carga, sofrem uma penalidade de –2 em Força e Destreza e uma penalidade de –1 em rolagens de ataque e Defesa. Um personagem fatigado que sofra um efeito que normalmente causaria fadiga fica exausto.

EXAUSTO

Personagens exaustos estão próximos de um colapso. Movem-se à metade de sua velocidade normal, sofrem uma penalidade de –6 em Força e Destreza e uma penalidade de –3 em rolagens de ataque e Defesa. Um personagem exausto que sofra outro resultado de fadiga cai inconsciente.

DESCANSO E RECUPERAÇÃO

A cada hora de descanso, um personagem fatigado ou exausto faz um teste de Constituição (CD 10), com um bônus de +1 para cada teste anterior. Um sucesso reduz a condição de fadiga em um nível (de exausto para fatigado, de fatigado para normal).

O AMBIENTE

Nem todos os perigos que os heróis enfrentam vêm de super-vilões. Às vezes, o próprio ambiente pode ser um risco, especialmente quando os vilões tentam usá-lo para obter vantagem. Os heróis vêem-se em muitos lugares perigosos, e lidam com condições longe das ideais. Esta seção detalha alguns dos perigos que os personagens podem enfrentar pelo mundo.

LUZ E ESCURIDÃO

Os criminosos muitas vezes espreitam na escuridão, e muitos crimes ocorrem à noite. Áreas com iluminação fraca concedem camuflagem para personagens dentro delas (veja **Camuflagem**, na página 161). Personagens com Super-Sentidos como visão no escuro podem ignorar camuflagem gerada por iluminação fraca.

CALOR E FRIO

Calor e frio intensos desgastam os personagens, e podem ser perigosos.

Personagens em condições de calor ou frio fazem salvamentos de Fortitude (CD 10, +1 por salvamento anterior) para evitar 1 ponto de dano temporário em Constituição. Aqueles que sofrem dano em Constituição por calor ou frio ficam fatigados, e não podem se recuperar da fadiga antes de recuperar toda a Constituição perdida. Personagens que tenham perdido metade ou mais de seu valor de Constituição ficam

exaustos, enquanto que aqueles com um valor de Constituição abaixo de 3 estão inconscientes. Personagens com Constituição 0 estão moribundos. A Constituição perdida volta a uma taxa de 1 ponto por dia.

A freqüência das jogadas de salvamento depende das condições. Uma vez por hora para calor ou frio desconfortáveis (um dia muito quente de verão, ou um dia muito frio de inverno), uma vez a cada 10 minutos para calor ou frio intensos (um deserto escaldante ou condições árticas), uma vez por minuto para calor ou frio extremos, como a beirada de um vulcão ou uma tempestade de neve no ártico. Os salvamentos são feitos ao final de cada período de exposição. Calor ou frio realmente intensos — como uma fornalha ou nitrogênio líquido — causam dano direto, como um ataque.

Roupas pesadas impõem uma penalidade de -4 em salvamentos contra calor, mas um bônus de +4 em salvamentos contra frio. Heróis com a perícia Sobrevivência podem ganhar um bônus em seus salvamentos contra calor e frio.

FOME E SEDE

Os heróis podem passar um dia sem água. Depois disso, precisam fazer um salvamento de Fortitude (CD 10, +1 por salvamento anterior) por hora para evitar 1 ponto de dano temporário em Constituição. Os heróis podem passar sem comida por três dias. Depois disso, precisam fazer um salvamento de Fortitude (CD 10, +1 por salvamento anterior) por dia para evitar 1 ponto de dano temporário em Constituição. Aqueles que sofrem dano em Constituição por fome e/ou sede ficam fatigados, e não podem se recuperar da fadiga antes de recuperar toda a Constituição perdida. Personagens que tenham perdido metade ou mais de seu valor de Constituição ficam exaustos, enquanto que aqueles com um valor de Constituição abaixo de 3 ficam inconscientes. Personagens com Constituição 0 estão moribundos. A Constituição perdida volta à taxa de 1 ponto por dia. O personagem não pode se recuperar até que tenha acesso a comida e/ou água.

SUFOCAMENTO

Os personagens podem prender a respiração por uma rodada por ponto de Constituição — ou o dobro disso, se respirarem fundo (uma ação completa). Depois desse tempo, precisam fazer um salvamento de Fortitude por rodada (CD 10, +1 por salvamento anterior) para continuar a prender a respiração. Uma falha no salvamento de Fortitude significa que o personagem fica inconsciente. Na rodada seguinte, o personagem fica moribundo. Um personagem moribundo não pode se estabilizar até que possa respirar de novo, e perde um ponto de Constituição por rodada, até a morte (em Constituição 0). A Constituição perdida volta à taxa de 1 ponto por dia. Se o mestre quiser mais realismo, o personagem também sofre um ponto de perda permanente de Inteligência para cada 2 pontos de Constituição perdidos, já que falta de oxigênio causa danos cerebrais.

QUEDA

Os personagens podem sofrer dano por quedas de 3 m ou mais. Quedas têm um bônus de dano de +1 para cada 3 m. Assim, o salvamento de Resistência contra uma queda de 15 m teria CD 20 (15 + 1 ponto para cada 3 m de queda). O bônus de dano máximo de uma queda é de +20 (60 m), para uma CD de 35. Depois desse ponto, o personagem alcança velocidade terminal, e não cai mais rápido. Cair sobre uma superfície perigosa pode causar dano adicional, de acordo com o mestre.

Pegar uma pessoa em queda exige um teste de Destreza (CD 5). Escolher 10 neste teste assegura sucesso para a maioria dos personagens. se você conseguir segurar um objeto em queda, subtraia seu bônus de Força (se houver) do dano de queda. Tanto você quanto o objeto sofrem qualquer dano restante. Assim, se um personagem com Força 22 (bônus de +6) pegar alguém que esteja caindo de 36 m (bônus de dano de +12), subtraia 6 de 12, e ambos os personagens sofrem +6 de dano. Se o personagem que pega estiver usando um poder — como Telecinesia ou Vôo — para pegar a pessoa ou objeto em queda, a graduação do poder pode substituir o bônus de Força, de acordo com o mestre.

VENENO

Uma toxina letal injetada através de um arranhão, ou mesmo pairando no ar, pode ser capaz de derrubar o mais forte herói. Em geral, venenos têm um efeito, entre vários: Drenar, Fadiga, Nausear, Paralisia e Raio estão entre eles. Alguns venenos têm diversos efeitos ligados (veja Ligado, na página 112). Todo veneno tem o modificador Veneno (veja na página 114).

Um teste da perícia Medicina pode substituir uma jogada de salvamento contra veneno, se o resultado do teste for mais alto.

DOENÇA

Quando os heróis entram em contato com uma doença, devem fazer um salvamento de Fortitude contra CD 10 + a graduação da doença, para evitar infecção. O método de infecção depende da doença: algumas são carregadas pelo ar, enquanto outras exigem contato físico. Doenças em geral têm um efeito, entre vários: Drenar, Fadiga, Nausear, Paralisia e Raio estão entre eles. Algumas doenças têm diversos efeitos ligados (veja Ligado, na página 112). Toda doença tem o modificador Doença (veja na página 112).

Um teste da perícia Medicina pode substituir uma jogada de salvamento contra doença.

RADIAÇÃO

Nos quadrinhos, radiação muitas vezes causa mutações, ou ativa poderes latentes naqueles expostos, em vez de simplesmente causar doença radioativa. Nesse caso, exposição a radiação (especialmente radiação exótica ou alienígena) pode ser uma oportunidade para uma complicação.

Se não quiser isso, o mestre pode tratar exposição a radiação como uma doença. A vítima faz um salvamento de Fortitude contra (CD 10 + a graduação da intensidade da radiação) para evitar dano em habilidade inicial, e um salvamento adicional por dia para evitar danos futuros. De acordo com o mestre, exposição a radiação pode levar a outros efeitos, como dano às graduações de poderes do herói (causando uma diminuição temporária dos poderes).

GRAVIDADE

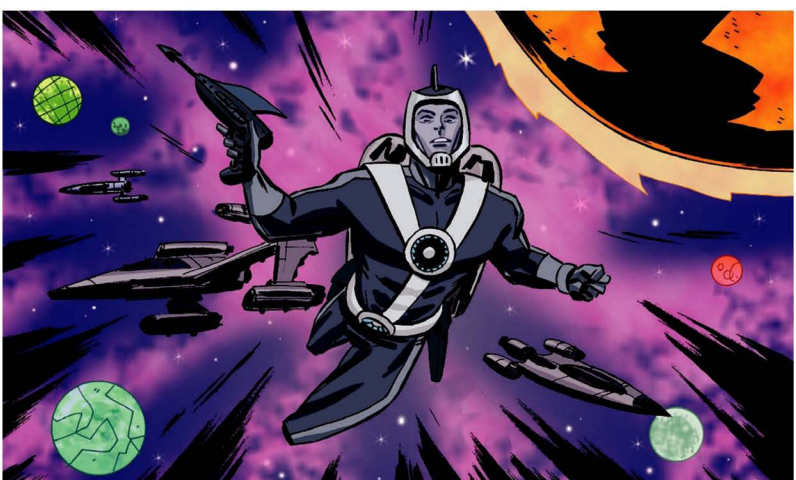
A força que a gravidade exerce sobre uma pessoa determina sua capacidade de realizar certas ações. Além disso, a gravidade afeta a quantidade de dano que um personagem sofre por uma queda. A gravidade pode variar consideravelmente de um ambiente a outro. Para facilitar o jogo, as regras apresentam quatro ambientes de gravidade simplificados: gravidade normal, gravidade baixa, gravidade alta e gravidade zero (zero-G). As seções a seguir resumem os efeitos de jogo de cada tipo de ambiente.

GRAVIDADE NORMAL

"Gravidade normal" é igual à gravidade na Terra. Ambientes com gravidade normal não provocam modificadores especiais às características de um personagem.

GRAVIDADE BAIXA

Em um ambiente de gravidade baixa, a força com que a gravidade puxa é significativamente menor que aquela que experimentamos na Terra. Embora a massa de um objeto não mude, ele se torna efetivamente mais leve. Isto significa que é mais fácil mover-se e erguer objetos pesados em gravidade baixa, assim como fazer tarefas relacionadas a Força. Além disso, as criaturas sofrem menos dano por quedas.



- **Velocidade:** a velocidade de uma criatura aumenta em 1,5 metro em um ambiente de gravidade baixa. Este bônus se aplica a todas as formas de movimento da criatura.
- **Capacidade de carga:** a capacidade de carga de uma criatura é duplicada em um ambiente de gravidade baixa.
- **Movimento:** criaturas em um ambiente de gravidade baixa ganham um bônus de +10 em testes de Escalar, e +20 de Força efetiva para saltar.
- **Penalidade em rolagens de ataque:** as criaturas sofrem uma penalidade de –2 em rolagens de ataque em um ambiente de gravidade baixa, a menos que sejam nativas do ambiente, ou que tenham o feito Adaptação ao Ambiente.
- **Dano por queda:** as criaturas caem mais lentamente em um ambiente de gravidade baixa. O dano por quedas é reduzido à metade.
- **Efeitos a longo prazo:** exposição de longo prazo a gravidade baixa causa problemas quando se volta à gravidade normal. Uma criatura que passe 120 horas ou mais em um ambiente de gravidade baixa sofre 2 pontos de dano temporário em Força ao voltar à gravidade normal. Este dano é recuperado à taxa de 1 ponto por dia.

GRAVIDADE ALTA

Em um ambiente de gravidade alta, a força com que a gravidade puxa é significativamente maior que aquela que experimentamos na Terra. Embora a massa de um objeto não mude, ele se torna efetivamente mais pesado. É mais difícil mover-se e carregar objetos pesados, assim como realizar tarefas relacionadas a Força. Até mesmo as simples tarefas de caminhar ou erguer os braços parecem mais trabalhosas.

- **Velocidade:** a velocidade de uma criatura diminui em 1,5 metro (até um mínimo de 0 metro) em um ambiente de gravidade alta. Esta penalidade se aplica a todas as formas de movimento da criatura.
- **Capacidade de carga:** a capacidade de carga de uma criatura é diminuída à metade em um ambiente de gravidade alta.
- **Movimento:** criaturas em gravidade alta sofrem uma penalidade de –10 em testes de Escalar, e –10 em Força efetiva para saltar.
- **Penalidade em rolagens de ataque:** as criaturas sofrem uma penalidade de –2 em rolagens de ataque em gravidade alta, a menos que sejam nativas do ambiente, ou tenham o feito Adaptação ao Ambiente.
- **Dano por queda:** as criaturas caem mais rapidamente em um ambiente de gravidade alta. O dano por queda é aumentado em 50%.
- **Efeitos a longo prazo:** exposição de longo prazo a gravidade alta causa problemas quando se volta à gravidade normal. Uma criatura que passe 120 horas ou mais em um ambiente de gravidade alta sofre 2 pontos de dano temporário em Destreza ao voltar à gravidade normal. Estes pontos são recuperados à taxa de 1 ponto por dia.

GRAVIDADE ZERO

Criaturas em um ambiente de gravidade zero (zero-G) podem mover objetos imensamente pesados. Já que o movimento em gravidade zero exige apenas a capacidade de agarrar ou empurrar objetos maiores, escaladas e saltos não se aplicam.

A maior parte das criaturas fica desorientada em ambientes de gravidade zero, sofrendo penalidades em suas rolagens de ataque e os efeitos da Síndrome de Adaptação ao Espaço (enjôo espacial). Além disso, criaturas em gravidade zero podem ser empurradas com mais facilidade.

PESO E MASSA

Embora um objeto em gravidade zero perca peso, não perde massa ou impulso. Assim, embora um personagem possa empurrar um equipamento de 10 toneladas no espaço (ainda que lentamente), fazê-lo parar é um pouco mais difícil. Se um personagem se interpusesse entre o equipamento e um objeto sólido, seria esmagado, assim como se estivesse em gravidade normal – apenas demoraria mais.

Para simplificar o jogo, assuma que a Força usada para erguer ou mover um objeto em gravidade zero ganha um bônus em capacidade de carga. Contudo, o ato de parar um objeto já em movimento não recebe esse bônus (use a capacidade de carga normal do personagem).

- **Síndrome de adaptação ao espaço:** uma criatura exposta a falta de peso deve fazer um salvamento de Fortitude (CD 15) para evitar os efeitos do enjôo espacial. Aqueles que falham no salvamento ficam abalados, e aqueles que falham por 5 ou mais também ficam nauseados. Os efeitos persistem por 8 horas. Um novo salvamento é exigido a cada 8 horas durante as quais a criatura permaneça em um ambiente de zero-G. Criaturas com o feito Adaptação ao Ambiente não sofrem os efeitos da Síndrome de Adaptação ao Espaço.
- **Velocidade:** enquanto estiver em um ambiente de gravidade zero, uma criatura ganha uma velocidade de "vôo" igual à sua velocidade básica em terra, ou mantém sua velocidade de vôo normal (o que for maior). Contudo, este "vôo" é limitado a apenas linhas retas; uma criatura pode mudar de direção apenas empurrando objetos maiores.
- **Capacidade de carga:** a capacidade de carga de uma criatura aumenta em 10 vezes em um ambiente de zero-G.
- **Penalidade em rolagens de ataque:** as criaturas sofrem uma penalidade de –2 em rolagens de ataque em zero-G, a menos que sejam nativas do ambiente, ou tenham o feito Adaptação ao Ambiente.
- **Bônus em empurrar:** um personagem que tente um empurrão recebe um bônus de +2 no teste de Força oposto.
- **Efeitos a longo prazo:** exposição de longo prazo a zero-G causa problemas quando se volta à gravidade normal. Uma criatura que passe 120 horas ou mais em um ambiente de gravidade zero sofre 4 pontos de dano temporário em Força ao voltar à gravidade normal. Este dano é recuperado à taxa de 1 ponto por dia.

CONDIÇÕES ATMOSFÉRICAS

Assim como ocorre com variações de gravidade, uma mudança nas condições atmosféricas pode causar problemas para os personagens. Infelizmente, nem todos os planetas têm a mesma densidade atmosférica ou composição química que a Terra, o que significa que mundos que poderiam abrigar vida humana podem não ser ideais para os humanos nascidos na Terra. Várias condições atmosféricas são apresentadas a seguir.

ATMOSFERA CORROSIVA

Algumas atmosferas (respiráveis ou não) contêm componentes químicos e gases corrosivos, que podem lentamente consumir equipamentos não-nativos. A corrosão pode ser especialmente problemática em atmosferas que exigem equipamento de sobrevivência especial, já que qualquer brecha em um traje de proteção ambiental torna-o inútil. Equipamentos desprotegidos expostos a uma atmosfera corrosiva perdem 1 ponto de Resistência por hora de exposição. Criaturas que não estejam usando equipamento de proteção em uma atmosfera corrosiva sofrem +1 de dano letal com o modificador Veneno (veja na página 114) por rodada de exposição.

ATMOSFERA RAREFEITA

Planetas com atmosferas rarefeitas têm menos oxigênio que a atmosfera normal da Terra. Muitas atmosferas rarefeitas são equivalentes a grandes altitudes na Terra, como no topo de uma montanha. Quando lida com condições de atmosfera rarefeita, o personagem deve fazer um salvamento de Fortitude, para determinar se sofre qualquer efeito negativo. Nessas condições, o personagem pode ficar desorientado e vagaroso, enquanto o cérebro fica sem seus níveis normais de oxigênio.

ATMOSFERA DENSA

Atmosferas densas são aquelas que contêm maior concentração de certos elementos, como nitrogênio, oxigênio e até mesmo dióxido de carbono, em relação à atmosfera normal da Terra. Atmosferas densas às vezes contêm um equilíbrio diferente de elementos, enquanto outras simplesmente contêm um número maior de partículas de gás em cada inspiração. A despeito de sua forma, uma atmosfera densa pode ser tão perigosa quanto uma atmosfera rarefeita e, ao longo de um período de tempo extenso, causa o mesmo desgaste ao corpo.

ATMOSFERA TÓXICA

Algumas atmosferas (respiráveis ou não) contêm gases tóxicos para algumas ou todas as formas de vida. A atmosfera é tratada como sempre contendo algum tipo de veneno inalado (veja **Veneno**, na página 168).

VÁCUO

Os principais perigos do vácuo do espaço são falta de ar e exposição a radiação ionizante não-filtrada.

A partir da terceira rodada de exposição ao vácuo, uma criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Constituição (CD 20) por rodada, para evitar aeroembolismo (ou "doença da descompressão"). Uma falha no teste significa dores excruciantes, enquanto pequenas bolhas de ar formam-se na corrente sangüínea da criatura. A criatura é considerada atordoada, e permanece assim até voltar à pressão atmosférica normal. Uma falha por 5 ou mais também causa inconsciência.

O real perigo do vácuo vem do sufocamento, embora prender a respiração no vácuo cause danos aos pulmões. Um personagem que tente prender a respiração deve fazer um teste de Constituição por rodada (CD 15 + 1 por teste anterior). Um sucesso no teste significa que o personagem sofre 1 ponto de dano em Constituição (devido à pressão sobre seus pulmões). Em caso de falha, ou quando o personagem pára de prender a respiração, ele começa a sufocar. Na rodada seguinte, fica desabilitado e inconsciente. Na rodada após essa, fica moribundo. Na terceira rodada, morre.

Radiação não-filtrada bombardeia qualquer personagem pego no vácuo do espaço sem proteção. Uma criatura exposta a essa radiação ionizante sofre os efeitos de exposição a radiação (veja na página 168).

SUMÁRIO DE CONDIÇÕES

Esta seção descreve as condições adversas que podem afetar os personagens. Se várias condições se aplicarem a um personagem, aplique todos os seus efeitos. Se os efeitos entrarem em conflito, aplique o mais severo.

- **Abalado:** um personagem abalado sofre uma penalidade de –2 em rolagens de ataque, jogadas de salvamento e testes.
- **Abatido:** um personagem abatido pode realizar uma única ação padrão ou de movimento por rodada, mas não ambas. Qualquer dano futuro a um personagem abatido muda sua condição para inconsciente.
- **Agarrado:** participando de luta corporal contra um ou mais atacantes. Um personagem agarrado não pode se mover ou realizar qualquer ação mais

complicada que atacar com as mãos nuas ou com uma arma pequena, usar um poder ou tentar escapar. Além disso, personagens agarrados perdem seu bônus de esquiva contra oponentes que não o estejam agarrando.

- **Amedrontado:** um personagem amedrontado tenta fugir da fonte do medo tão rápido quanto puder. Caso não possa fugir, o personagem fica abalado.
- **Atordoado:** o personagem perde seu bônus de esquiva, sofre uma penalidade de –2 em Defesa e não pode realizar quaisquer ações, exceto reações.
- **Caído:** o personagem está deitado no chão. Sofre uma penalidade de –4 em rolagens de ataque em corpo-a-corpo. Seus oponentes recebem um bônus de +4 em ataques corpo-a-corpo, mas sofrem uma penalidade de –4 em ataques à distância. Ficar de pé é uma ação de movimento.
- **Cego:** o personagem não consegue enxergar, e assim tudo tem camuflagem visual total contra ele. O personagem tem 50% de chance de errar um ataque, perde seu bônus de esquiva em Defesa, sofre uma penalidade de –2 em Defesa, move-se à metade de sua velocidade e sofre uma penalidade de –4 na maior parte dos testes baseados em Força ou Destreza. Não pode fazer testes de Notar (visual) ou realizar qualquer outra atividade que exija visão (como leitura, por exemplo).
- **Dano em Habilidade:** o personagem perdeu temporariamente 1 ou mais pontos em um ou mais valores de habilidades. Pontos de habilidades perdidos voltam à taxa de 1 por dia, ou de acordo com o efeito que diminuiu o valor (normalmente 1 por rodada, para efeitos de característica como Drenar).
- **Debilitado:** o personagem está com um ou mais valores de habilidades reduzidos a 0. Um personagem com For 0 cai ao chão, e está indefeso. Um personagem com Des 0 está paralisado. Um personagem com Con 0 está moribundo. Um personagem com Int, Sab ou Car 0 está inconsciente.
- **Desabilitado:** um personagem desabilitado está consciente e capaz de agir, mas seriamente ferido. Pode fazer uma única ação padrão ou de movimento por rodada e, se realizar qualquer ação extenuante (como movimento total, ataque e qualquer poder que exija uma ação padrão), sua condição muda para moribundo após completar a ação.
- **Desprevenido:** um personagem que ainda não agiu durante um combate está desprevenido, ainda não reagindo à situação. Um personagem desprevenido perde seu bônus de esquiva em Defesa.
- **Em pânico:** um personagem em pânico foge tão rápido quanto possível ou se encolhe, tonto, se não puder fugir. Um personagem em pânico defende-se normalmente, mas não pode atacar.
- **Enjoado:** um personagem enjoado sofre uma penalidade de –2 em rolagens de ataque e testes.
- **Enredado:** um personagem enredado sofre uma penalidade de –2 em rolagens de ataque e Defesa e uma penalidade de –4 em sua Destreza. Se as amarras que o prendem estiverem ancoradas a um objeto imóvel, o personagem não pode se mover. Caso contrário, pode se mover à metade de sua velocidade, mas não pode fazer movimento total ou carga. Um personagem já enredado que seja enredado de novo fica indefeso.
- **Estável:** um personagem estável não mais está moribundo, mas ainda está inconsciente e desabilitado.
- **Exausto:** personagens exaustos movem-se à metade de sua velocidade normal e sofrem uma penalidade de –3 em rolagens de ataque e Defesa e uma penalidade de –6 em Força e Destreza. Um personagem exausto que sofra outro resultado de fadiga cai inconsciente.
- **Fascinado:** enfeitiçado por um efeito. Um personagem fascinado fica parado sem realizar nenhuma ação a não ser prestar atenção ao efeito fascinante, enquanto o efeito durar. O personagem sofre uma penalidade de –4 em testes feitos como reações, como testes de Notar. Qualquer ameaça potencial permite que o personagem fascinado faça uma nova jogada de salvamento ou teste oposto para vencer o fascínio. Qualquer ameaça óbvia automaticamente quebra o fascínio. Um aliado pode tirar o personagem fascinado deste estado com uma ação de auxílio.
- **Fatigado:** personagens fatigados não podem fazer movimento total ou carga, e sofrem uma penalidade de –1 em rolagens de ataque e Defesa e uma penalidade de –2 em Força e Destreza. Um personagem fatigado que faça alguma coisa que normalmente resultaria em fadiga fica exausto.
- **Ferido:** o personagem sofreu dano. Cada condição ferido impõe uma penalidade de –1 em salvamentos de Resistência para suportar dano letal.
- **Imobilizado:** incapaz de se mexer (mas não indefeso) por uma manobra agarrar. Personagens imobilizados perdem seu bônus de esquiva, e sofrem uma penalidade de –4 em Defesa.
- **Inconsciente:** nocauteado e indefeso.
- **Indefeso:** personagens adormecidos, amarrados, paralisados ou inconscientes estão indefesos. Um personagem indefeso tem Defesa 5 + seu modificador de tamanho, e pode sofrer golpes de misericórdia. Ataques de oponentes adjacentes recebem um bônus de +4.
- **Intangível:** sem corpo físico. Personagens intangíveis são imunes a ataques de fontes tangíveis. Podem ser feridos apenas por outros seres intangíveis, ou por ataques com o modificador Afeta Intangível. Efeitos mentais e sensoriais funcionam normalmente contra seres intangíveis.
- **Invisível:** virtualmente indetectável. Personagens invisíveis ganham um bônus de +2 para atingir defensores que não estejam cientes deles, e esses defensores perdem seu bônus de esquiva em Defesa. Ataques contra personagens invisíveis têm 50% de chance de erro.
- **Lento:** um personagem lento pode realizar apenas uma ação padrão *ou* de movimento por rodada. Ele sofre uma penalidade de –1 em rolagens de ataque, Defesa e salvamento de Reflexo, e move-se à metade de sua velocidade.
- **Machucado:** o personagem sofreu algum dano menor. Cada condição machucado impõe uma penalidade de –1 em salvamentos de Resistência para suportar dano não-letal.
- **Moribundo:** um personagem moribundo está inconsciente e próximo da morte. Ao receber esta condição, e a cada hora subseqüente, o personagem deve fazer um salvamento de Fortitude (CD 10 + 1 por salvamento anterior). Em caso de falha, o personagem morre. Se o salvamento for bem-sucedido por 10 ou mais, ou se a rolagem for um 20 natural, o personagem se estabiliza e fica inconsciente e desabilitado.
- **Morto:** o personagem está morto. Um cadáver costuma entrar em decomposição, mas efeitos que permitam ao personagem voltar da morte restauram o corpo à saúde plena, ou à sua condição imediatamente anterior à morte.
- **Nauseado:** personagens nauseados podem realizar apenas uma ação de movimento por rodada, o que significa que não podem atacar (ou realizar ações padrão), ou mover-se em ritmo total (ou realizar ações completas).
- **Normal:** o personagem não está ferido ou afetado por outras condições, podendo agir normalmente.
- **Paralisado:** um personagem paralisado fica parado, rígido e indefeso, incapaz de mover-se ou agir fisicamente. Tem valores efetivos de Força e Destreza de 0, mas pode realizar ações puramente mentais (incluindo uso de poderes que não exijam uma ação física ou uma rolagem de ataque). A Defesa de um personagem paralisado é 5, a mesma de um objeto inanimado.
- **Surdo:** um personagem surdo não consegue escutar, e sofre uma penalidade de –4 em testes de Iniciativa. Não pode fazer testes de Notar (auditivo).
- **Tonto:** um personagem tonto não pode realizar ações, mas mantém seu bônus de esquiva em Defesa.

CAPÍTULO 9: O MESTRE DO JOGO

Um dos jogadores tem a responsabilidade de conduzir um jogo de *Mutantes & Malfeitores*. O mestre cria a aventura, conduz os personagens por ela, assume os papéis dos vários outros personagens que os jogadores encontram e lida com quaisquer questões de regras que possam surgir. Embora mestrar seja uma grande responsabilidade, não é tão difícil quanto pode parecer. Além disso, fornecer um jogo divertido e agradável para os seus amigos pode fazer tudo valer a pena.

Este capítulo examina as três principais responsabilidades do mestre: conduzir o jogo, criar aventuras e representar o mundo onde a série ocorre.

CONDUZINDO O JOGO

Enquanto os jogadores são responsáveis por manter um registro de seus personagens e decidir suas ações, o mestre é responsável por todo o resto que acontece no jogo. Um bom mestre tenta se assegurar de que o jogo corra sem problemas e que seja divertido para todos os jogadores. Muitos fatores entram na criação de uma boa série de *Mutantes & Malfeitores*. As seções a seguir fornecerão uma base para cada um desses fatores.

OS FUNDAMENTOS DE MUTANTES & MALFEITORES

A essência do sistema de jogo de *Mutantes & Malfeitores* é, na verdade, bastante simples. A maior parte das regras neste livro expandem as mecânicas básicas do sistema, com regras para casos especiais ou modificadores de situação. Desde que você entenda os fundamentos do jogo, pode lidar com quase qualquer situação que apareça.

Quem estiver interessado em jogar num estilo mais solto e casual deve se concentrar nesses fundamentos, e não se preocupar com regras mais específicas. Se você se deparar com uma situação inesperada, escolha um tipo de teste apropriado, uma Classe de Dificuldade e faça uma rolagem para ver se o personagem é bem-sucedido ou não! É simples assim.

MODIFICADORES

Cada característica em *Mutantes & Malfeitores* — valores de habilidades, perícias, poderes e assim por diante — tem um modificador associado, um valor que diz quão forte é a característica. Os modificadores em geral variam de -5 (muito fraco) até +30 (incrivelmente forte) ou mais. Você pode julgar qualquer característica por seu modificador associado.

CLASSES DE DIFICULDADE

Cada tarefa — de fazer um ataque a evitar um perigo ou entender uma engenhoca — tem uma Classe de Dificuldade, ou CD, um valor que diz quão difícil é realizar essa tarefa. As CDs variam de 0 (automático, tão fácil que nem vale a pena rolar) a 40 (quase impossível).

TESTES

As ações em *Mutantes & Malfeitores* são resolvidas através de testes, uma rolagem de d20 mais modificadores. Se o total do teste igualar ou exceder a Classe de Dificuldade, a ação é um sucesso. Caso contrário, é uma falha. Condições benéficas fornecem um bônus de +2 ao teste, condições adversas impõem uma penalidade de -2. Isto se aplica quer você esteja usando uma perícia, um poder, um ataque ou um salvamento.

JOGADAS DE SALVAMENTO

Evitar um efeito é uma jogada de salvamento, com uma Classe de Dificuldade igual a 10 + o modificador ou graduação do efeito. Um salvamento bem-sucedido significa que você evita o efeito. Um salvamento falho significa que você sofre uma parte do efeito, ou todo ele.

É ISSO!

Esta é a base de *Mutantes & Malfeitores*: role o d20 + modificadores contra a Classe de Dificuldade. Se você entender isso, pode fazer praticamente qualquer coisa no jogo. O resto são apenas detalhes. Quando estiver em dúvida, ou sempre que quiser acelerar o jogo, simplesmente peça ao jogador um teste apropriado, contra uma CD baseada na dificuldade da tarefa, e você não tem como errar.

MODIFICANDO A ROLAGEM OU A DIFICULDADE

Existem duas maneiras de tornar uma tarefa mais fácil ou difícil: modificar a rolagem de dado do personagem ou modificar a CD da tarefa. Em geral, circunstâncias que afetam positiva ou negativamente a performance de um personagem, como ter as ferramentas exatas para o trabalho ou ser forçado a improvisar, aplicam um modificador à rolagem. Circunstâncias que tornem a tarefa mais fácil ou difícil de realizar — como um ambiente favorável ou desfavorável — modificam a Classe de Dificuldade. Se uma condição se aplica ao personagem, como conhecimento, saúde, equipamento, preparação, etc., em geral é um modificador à rolagem. Se uma condição se aplica ao ambiente ou à própria tarefa, em geral é um modificador à CD. A linha divisória não precisa ser muito estrita, já que modificar a rolagem ou a CD resulta na mesma coisa no final das contas — a tarefa é mais fácil ou mais difícil de ser cumprida.

Em qualquer caso (modificar a rolagem ou a CD), você não precisa informar o jogador, já que isso mantém as chances de sucesso do personagem em segredo, e torna a tarefa mais dramática e interessante. Se o jogador perguntar, dê uma idéia geral de quão difícil é a tarefa, com base no que o personagem saberia. Em geral, uma resposta como "é bem fácil para você" ou "você acha que vai ser bem difícil" é suficiente.

MODIFICADORES DE CIRCUNSTÂNCIA

Uma boa regra geral é que circunstâncias favoráveis fornecem um bônus de +2 em um teste (ou diminuem a CD em 2), enquanto que condições desfavoráveis impõem uma penalidade de -2 ao teste (ou aumentam a CD em 2). Isto permite que você julgue rapidamente as condições na aventura, e designe um modificador apropriado para um teste sem ter que consultar um monte de tabelas.

ESCOLHER 10 E 20

Lembre-se das oportunidades para os personagens escolherem 10 ou 20 em testes (veja **Testes sem rolagens**, na página 10). Os personagens podem escolher 10 em uma rolagem a qualquer momento em que não estejam apressados, ameaçados ou distraídos. Os personagens podem escolher 20 nas mesmas circunstâncias, desde que não haja penalidade por falhar na rolagem. Isto significa que você pode dispensar rolagens para a maior parte das tarefas rotineiras que os personagens encontram. Se um personagem quiser desarmar um dispositivo, por exemplo, e seu bônus de

DESIGNANDO DIFICULDADES

As aventuras de *Mutantes & Malfeitores* podem ser divididas em uma série de tarefas que os heróis devem realizar, desde juntar as pistas sobre o mais novo plano de um vilão até arrebentar o tal vilão e desarmar o dispositivo do juízo final no último instante. Cabe ao mestre designar a dificuldade destas e de outras inúmeras tarefas durante o jogo, e determinar o resultado dos esforços dos heróis. O combate tem regras detalhadas, descritas no **Capítulo 8**, enquanto que perícias e poderes são descritos no **Capítulo 3** e no **Capítulo 5**, respectivamente. Esta seção oferece algumas diretrizes gerais sobre como decidir a dificuldade de uma tarefa, com base nas informações dos capítulos anteriores.

Desarmar Dispositivo mais 10 for igual ou maior que a CD, nem peça para o jogador rolar. O personagem simplesmente é bem-sucedido, desde que não haja grande urgência. Contudo, se o dispositivo em questão for uma bomba nuclear e a contagem regressiva estiver correndo, a tensão e o risco associados significam que o personagem não pode escolher 10.

Quando você designa Classes de Dificuldade para as ações, tenha em mente as regras para escolher 10 e escolher 20. Se a CD for baixa o suficiente para que qualquer um possa escolher 10 e ser bem-sucedido, a CD pode ser baixa demais, ou a ação pode ser trivial demais para merecer atenção, a menos que a situação seja tensa e dramática.

A REGRA DO MEIO-A-MEIO

Outro bom guia para se ter em mente é que a chance de um personagem médio (com um modificador de +0) ser bem-sucedido em uma tarefa média (CD 10) é de 55%. Assim, a qualquer momento em que você queira que um personagem médio faça algo, ou quando quiser determinar uma dificuldade que você sinta que seja média para um personagem específico, faça com que haja uma chance de sucesso de 55%. Se você quiser saber o bônus necessário para ter 55% de chance de sucesso em uma tarefa específica, simplesmente subtraia 10 da CD. Assim, uma ação com CD 25 (uma tarefa formidável) exige um bônus de +15 para uma chance de sucesso de 55%.

Tenha em mente que a chance de 55% em uma tarefa permite que um personagem escolha 10 e seja automaticamente bem-sucedido, em circunstâncias rotineiras. Isto é intencional: o personagem médio só falha em uma tarefa média quando está apressado ou sob pressão, incapaz de escolher 10. Uma chance de 55% também permite que um jogador gaste um ponto heróico para ser automaticamente bem-sucedido, já que o resultado mínimo quando se usa um ponto heróico é 11.

EXEMPLOS DE CLASSES DE DIFICULDADE

Dificuldade	CD	Exemplo	Modificador Necessário para 55%
Muito fácil	0	Notar alguma coisa à plena vista	Nenhum (automático)
Fácil	5	Subir um declive íngreme com rochas soltas	-5 (Força 1)
Média	10	Ouvir um vigia que se aproxima	+0 (Sabedoria 10)
Difícil	15	Desarmar um explosivo simples	+5 (Desarmar Dispositivo)
Desafiadora	20	Andar por uma corda-bamba	+10 (Acrobacia)
Formidável	25	Invadir um sistema de computador	+15 (Computadores)
Heróica	30	Vencer um sistema de segurança sotisficado	+20 (Desarmar Dispositivo)
Super-heróica	35	Enganar guardas muito desconfiados e atentos	+25 (Blefar)
Quase impossível	40	Abrir uma tranca impossivelmente complexa em 1 rodada	+30 (Desarmar Dispositivo)

TESTES SECRETOS

Às vezes, pode ser interessante fazer testes em segredo, para que os jogadores não saibam o resultado. Este costuma ser o caso para qualquer tipo de teste em que os personagens não saibam imediatamente se foram bem-sucedidos ou se falharam. Por exemplo, testes de Notar eventualmente podem ser feitos em segredo. Se o teste for bem-sucedido, o personagem nota algo. Em caso de falha, o jogador não sabe se seu personagem não conseguiu notar algo ou se simplesmente não há nada para ser notado. O mesmo é verdade para testes que envolvem poderes como Leitura Mental ou Precognição, e para certos testes de interação, já que o jogador não sabe, necessariamente, qual era a postura inicial do alvo, ou quanto ela mudou.

ALTERANDO O RESULTADO DAS ROLAGENS

Ocasionalmente, o resultado de uma rolagem específica pode ter um impacto sério sobre o jogo. Por exemplo, os heróis entram em uma armadilha, e nenhum deles é bem-sucedido no teste para notar o perigo a tempo. Ou então um herói tem um golpe de sorte e o vilão rola 1 em seu salvamento de Resistência, resultando em uma derrota rápida. O que fazer?

Em alguns casos, você pode simplesmente aceitar o resultado que o dado mostrou. Se nenhum dos heróis notar a armadilha, então ela é disparada. Provavelmente eles serão apenas capturados, e terão oportunidade de escapar e deter o vilão mais tarde. Mesmo se o resultado dos dados for inesperado, sinta-se livre para aceitá-lo — viradas inesperadas podem ser divertidas, não apenas para os jogadores, mas também para você, quando você conduz o jogo. Conceda um ponto heróico aos jogadores pelo contratempo, e prossiga com o jogo.

Por outro lado, algumas rolagens de dados resultam em situações sem graça, ou simplesmente idiotas. Nesses casos, sinta-se livre para mudar as coisas um pouco, tornando o resultado mais interessante ou mais de acordo com a maneira como o jogo deveria seguir. No exemplo acima, você pode decidir que o vilão está apenas atordoado, em vez de nocauteado, o que dá aos heróis uma vantagem, mas não termina prematuramente um encontro que deveria ser dramático.

Mas isso não é roubar? Bem, de certo modo, é, sim, mas é "roubar" com o objetivo de tornar o jogo mais interessante e divertido para todos. Desde que você não altere o resultado das rolagens de dados injustamente ou maliciosamente, e faça isso para assegurar a diversão, interesse e desafio, você não deve ter problemas. Além disso, os jogadores não precisam saber que você modifica uma ou outra rolagem de dado. Esta é uma das razões pelas quais pode ser uma boa idéia o mestre rolar seus dados fora da vista dos jogadores e então anunciar os resultados.

IMPROVISANDO E FINGINDO

Às vezes, você vai encontrar uma situação no jogo que as regras não cobrem, ou que você não sabe ao certo como conduzir. Nesses casos, sinta-se livre para simplesmente improvisar. Invente uma ou mais rolagens que sejam adequadas à situação e prossiga, para que você possa manter o jogo andando, em vez de ficar preso folheando páginas e debatendo regras. Uma das melhores coisas do sistema de *Mutantes & Malfeitores* é que quase tudo pode ser resolvido com um simples teste. Assim, quando tudo mais falhar, simplesmente peça um teste da característica mais apropriada (habilidade, perícia ou poder). Se o teste vencer a sua estimativa da Classe de Dificuldade, é um sucesso. Caso contrário, é uma falha.

Você também pode "fingir" e ignorar as regras um pouco, quando lida com certas situações triviais no jogo. Por exemplo, se um herói de 10° nível vai bater em um capanga de 1° nível, você não precisa fazer todas as rolagens. Simplesmente peça ao jogador para que descreva a maneira como o herói derrota o infeliz.

INTERAÇÃO

Aventuras de super-heróis são mais que apenas combates titânicos e rajadas de energia. Os personagens podem interagir de várias maneiras. Os vilões ameaçam, e fazem longos discursos sobre seus planos geniais. Os heróis fazem piadinhas ou discursos inspiradores sobre justiça e dever. Os heróis muitas vezes precisam interagir com o público e a mídia, ou com as autoridades do governo. Também interagem uns com os outros, o que pode levar a conflitos antes que todos os lados concordem em cooperar.

Em geral, o mestre determina a postura de qualquer PNJ que os heróis encontrem durante o jogo. Os heróis podem então tentar influenciar a postura do personagem não-jogador usando Carisma e várias perícias relacionadas (como Diplomacia e Intimidar). A tabela **Interação** mostra os efeitos das posturas dos personagens, e a CD para mudar a postura de um PNJ com um teste de Carisma ou de perícia. Note que uma rolagem especialmente ruim em um teste de interação pode piorar a postura de um PNJ. Por exemplo, um resultado de menos de 5 torna um personagem inamistoso hostil. Em geral, um herói pode tentar influenciar outro personagem apenas uma vez (veja o **Capítulo 3** para mais detalhes sobre novas tentativas em perícias de interação).

Note que, embora os heróis possam usar seu Carisma e suas perícias para influenciar posturas de PNJs, as posturas dos heróis em geral não podem ser afetadas por outros heróis ou por PNJs. Os jogadores escolhem as posturas de seus personagens, e o momento em que elas mudam. Apenas poderes como Controle Emocional e Controle Mental podem influenciar a postura de um herói.

MANTENDO O EQUILÍBRIO DE JOGO

Parte do trabalho do mestre é assegurar que o jogo seja justo e equilibrado, para que todos se divirtam e todos os heróis tenham uma chance igual de fazer coisas interessantes e emocionantes ao longo da aventura. Isto pode ser difícil, às vezes, mas *Mutantes & Malfeitores* dá a você algumas ferramentas para equilibrar as características dos heróis e lidar com os problemas que possam surgir.

PROBLEMAS COM REGRAS E REGRAS DA CASA

Embora este livro se esforce para apresentar um jogo completo e equilibrado para aventuras de super-heróis, nenhum sistema é perfeitamente adequado para as necessidades e gostos de todos os grupos. Mais cedo ou mais tarde, vão surgir problemas sobre regras específicas e o modo como se aplicam no seu jogo. Em alguns casos, pode ser uma situação inesperada, que não esteja coberta pelas regras já existentes. Em outras situações, uma regra específica pode ser problemática, tornando o jogo menos divertido para todos porque não é adequada ao estilo do seu grupo.

Em todas as situações, lembre-se da Regra Número Um (veja na página 7). Se uma regra não se adequar ao seu grupo, então, por favor, mude-a! Um adendo à Regra Número Um: o mestre tem mais poder que as regras. Ou seja, se você decidir criar uma "regra da casa" específica sobre o modo como algo funciona no seu jogo, ou interpretar algo do livro de regras de um modo específico, então é assim que as coisas funcionam no seu jogo. Os jogadores devem respeitar o trabalho do mestre de preparar e julgar as regras do jogo para a diversão de todos. Quaisquer disputas devem ser discutidas visando uma solução que todos achem satisfatória, em vez de tentar se apegar à fria letra da lei. O espírito de *Mutantes & Malfeitores* é a diversão. Desde que você se concentre nisso, não pode errar muito.

INTERAÇÃO

Postura	Significa	Ações Possíveis
Hostil	Correrá riscos para prejudicar você, ou evitá-lo	Atacar, interferir, xingar, fugir
Inamistosa	Quer o seu mal	Enganar, espalhar boatos, evitar, suspeitar, insultar
Indiferente	Não se importa	Agir de forma socialmente aceitável
Amistosa	Quer o seu bem	Aconselhar, oferecer ajuda limitada, defender seu ponto de vista
Prestativa	Correrá riscos para ajudá-lo	Proteger, apoiar, curar, auxiliar
Fanática	Fará qualquer coisa por você	Lutar até a morte contra inimigos invencíveis

POSTURA

Postura Inicial	Nova Postura					
	Hostil	Inam.	Indif.	Amist.	Prest.	Fanát.
Hostil	19 ou menos	20	25	35	45	150
Inamistosa	4 ou menos	5	15	25	35	120
Indiferente	–	0 ou menos	1	15	25	90
Amistosa	–	–	0 ou menos	1	15	60
Prestativa	–	–	–	0 ou menos	1	50

HERÓIS DESEQUILIBRADOS

Os limites de nível de poder incorporados às regras ajudam a assegurar que os personagens de *Mutantes & Malfeitores* do mesmo nível de poder sejam pelo menos parecidos em termos de eficiência geral de combate. Mesmo assim, pode haver situações em que uma combinação específica de poderes e habilidades torne um personagem poderoso demais, em comparação aos outros heróis ou aos vilões da sua campanha.

Quando isto acontecer, converse com o jogador e peça que ele ou ela mude as características do personagem para algo mais equilibrado e adequado à campanha. Caso necessário, explique que o personagem torna as coisas menos divertidas para todos da maneira como está, e que uma mudança tornará o jogo melhor para todo mundo. Sugira algumas mudanças possíveis, para fazer com que o personagem fique mais equilibrado.

DIZENDO NÃO PARA OS SEUS JOGADORES

Uma grande parte da manutenção do equilíbrio de jogo é a capacidade de dizer "não" aos seus jogadores, e de determinar algumas regras gerais para os personagens, e não ceder. Algumas dessas regras gerais já estão no sistema: os limites impostos pelo nível de poder. Eles ajudam a assegurar que um jogador não coloque todos os seus pontos de poder em uma única característica de combate (como um ataque de +30, por exemplo).

Mesmo com esses limites, pode haver situações em que um jogador cria um conceito de personagem ou característica não apropriado para o jogo, e que possa ser desequilibrado. Por exemplo, pode ser difícil conduzir mistérios com um herói com muitas graduações em Leitura Mental. Se você planeja ter histórias baseadas em mistério, pode considerar limitar Leitura Mental, Poscognição e poderes similares. Se você está conduzindo um jogo "quatro-cores" inocente, no qual os ataques letais são raros, e um jogador quiser jogar com um herói vigilante sanguinário, você pode ter que dizer "não", e pedir ao jogador para criar outro personagem.

Ter padrões para a sua série, e ater-se a eles, pode evitar muitos problemas a longo prazo, resolvendo-os antes que aconteçam.

DIZENDO SIM PARA OS SEUS JOGADORES

Muitos jogos de RPG (até mesmo este) passam muito tempo mostrando a você como dizer "não" aos jogadores: como dizer a eles que um poder é desequilibrado, como dizer a eles que o personagem que eles têm em mente não se encaixa no grupo e assim por diante. Algumas pessoas podem ficar com a impressão que o trabalho do mestre é simplesmente dizer "não" e frustrar os jogadores. Nada poderia estar mais longe da verdade! É claro, às vezes você precisa ser firme e dizer "não" a algo, para o bem geral da série e a diversão de todos. Mas o mestre também precisa aprender a dizer "sim" para os jogadores, para que todos se divirtam.

Jogadores são tipos espertos, então é quase certo que, mais cedo ou mais tarde, eles queiram que seus heróis façam algo que as regras não cobrem. Pode ser uma manobra especialmente inovadora, um novo uso para uma perícia ou um poder, aproveitar-se do ambiente para obter uma vantagem de alguma forma, ou algo que você nunca havia imaginado antes. Quando isto acontecer, pare por um momento e pergunte a si mesmo: "Se isto acontecesse, seria divertido?". Uma boa maneira de pensar nisso é: se você visse algo parecido em um gibi, desenho animado ou filme de super-heróis, seria "legal"? Se a resposta for "sim", então você provavelmente deveria deixar o personagem tentar.

O mestre tem três ferramentas principais que o ajudam a dizer "sim" aos jogadores.

- **Bônus e penalidades:** lembre-se da regra geral do mestre — se algo ajuda um personagem, ou torna uma tarefa mais fácil, vale um bônus de +2. Se torna mais difícil ou atrapalha o personagem, vale uma penalidade de -2. Isto pode ajudá-lo a decidir modificadores para quase qualquer situação imediatamente, sem precisar procurar regras e desacelerar o jogo enquanto todos os modificadores são calculados. Apenas avalie a situação geral e decida se as condições são benéficas, neutras ou prejudiciais, e aplique +2, +0 ou -2.
- **Esforço extra:** quando os jogadores querem que seus personagens realizem algo monumental, em vez de dizer "não", deixe que eles tentem, mas faça com que paguem pela façanha, dizendo que a ação conta como esforço extra (veja na página 120). Esforço extra já permite que os jogadores realizem todo tipo de façanhas, e assim não há por que não expandir a lista quando façanhas novas forem inventadas. Isto funciona especialmente bem com usos inovadores de poderes. Já que o esforço extra permite que um personagem use temporariamente um poder ou habilidade existente como um Poder Alternativo, pode cobrir muitas situações.
- **Pontos heróicos:** assim como esforço extra, os pontos heróicos permitem que os personagens realizem façanhas incríveis. Se um jogador quiser fazer algo que não é parte das capacidades normais de seu personagem, exija um ponto heróico para a tentativa. O ponto heróico permite que o personagem tente algo extraordinário, mas os jogadores não vão conseguir fazer isso o tempo todo, porque têm um número limitado de pontos heróicos para gastar. Mesmo assim, isto permite aquelas façanhas incríveis, únicas, que acontecem nos quadrinhos.

ARMADILHAS EM POTENCIAL

Alguns clichês dos quadrinhos, embora sejam divertidos nas histórias em si, não se adaptam tão bem ao RPG. Você pode querer levar em consideração essas armadilhas em potencial quando planeja suas aventuras.

DERROTA E CAPTURA

Os heróis nos quadrinhos são freqüentemente derrotados no início da história. A estrutura típica é: os heróis encontram o vilão, sofrem uma derrota ou revés, e então voltam da derrota para vencê-lo. Em histórias mais longas, pode haver vários reveses — o vilão vence os heróis e escapa, então vence os heróis e coloca-os em uma armadilha, da qual eles devem escapar para seu confronto final.

A derrota nos quadrinhos não é um problema sério, já que normalmente resulta apenas nos heróis enfrentando outro obstáculo, como uma armadilha. *Mutantes & Malfeitores* encoraja este tipo de estrutura de narrativa, concedendo pontos heróicos por derrotas, captura e contratempos similares que os heróis podem sofrer. Em essência, quanto mais os heróis apanham no início, mais recursos terão para vencer no final da aventura.

Contudo, alguns jogadores não gostam da idéia de derrota, mesmo que *haja* algum tipo de recompensa. Isto pode vir de outros RPGs, em que a derrota tem conseqüências muito mais sérias, inclusive a morte dos heróis! Também pode vir de associar qualquer tipo de derrota ou contratempo com "perder o jogo". Esses jogadores podem reagir mal às potenciais derrotas durante o jogo.

A melhor forma de lidar com isso é conversar com os jogadores. Aponte que uma derrota no início não é necessariamente uma "derrota", mas um desafio, e que os personagens podem ganhar pontos heróicos por esses encontros, levando-os ao ponto em que possam usá-los contra o vilão. Se isso não resolver o problema, você pode ter que dar aos heróis outros contratempos, em vez de derrotas.

A FUGA DOS VILÕES

Muitas vezes, nos quadrinhos, o vilão consegue fugir. Em geral isto ocorre durante os primeiros encontros da história: os heróis acham o vilão, que escapa para o próximo encontro. Nas HQs, é fácil para o roteirista engendrar a fuga do vilão. No jogo, você pode ter que lidar com jogadores incapazes de largar o vilão enquanto houver qualquer chance de uma vitória total. Esses jogadores tentam tudo antes de desistir, o que pode causar problemas para a história e estragar o jogo para os outros. As principais maneiras de lidar com este problema são: dar ao vilão uma rota de fuga viável e a aplicação certa de prêmios em pontos heróicos.

No primeiro caso, tenha certeza de que o seu vilão tem pelo menos uma chance razoável de fuga. Não é suficiente dizer "...e o vilão foge". Pelo menos tente dar uma explicação plausível aos jogadores. Talvez o vilão tenha algum tipo de rota de fuga planejada — um túnel secreto, uma porta escondida, uma ilusão pré-programada ou um dispositivo de teleporte, por exemplo. O vilão pode usar uma distração para ganhar o tempo necessário para fugir, ameaçando inocentes, causando algum tipo de desastre, usando uma cortina de fumaça ou campo de escuridão ou algum tipo de blefe inteligente. Caso necessário, você pode tornar o plano de fuga do vilão algo que os heróis não podem impedir, mas cuidado com a sagacidade inesperada dos jogadores. Só porque você acha que o plano do vilão é infalível, isso não quer dizer que um jogador não vai criar uma maneira de frustrá-lo!

O segundo elemento são os pontos heróicos que os jogadores ganham quando o vilão escapa, que eles podem usar para tornar a captura permanente da próxima vez. Assim como derrotas (acima), estes pontos heróicos de bônus encorajam os jogadores a "colaborar" com o estilo do gênero. Pense nisso como um tipo de "curinga": você faz com que o vilão fuja, mas você precisa dar um ponto heróico aos heróis.

PARTICIPAÇÕES ESPECIAIS

Os gibis às vezes têm "astros convidados", e alguns heróis convidados podem ser mais populares que o personagem principal do gibi! Contudo, em um RPG, os "astros convidados" costumam ser PNJs, nas mãos do mestre, e assim não é uma boa idéia deixar que eles dominem a ação. Isto apenas faz com que os jogadores sintam-se supérfluos e secundários.

Não quer dizer que você não possa ter participações especiais de outros heróis nas aventuras. O truque é ter certeza de que eles não sejam mais

importantes que os heróis. A única exceção é quando você *quer* que os jogadores odeiem os "convidados"! Por exemplo, se você fizer uma história em que heróis mentalmente controlados tentam "aparecer" mais que os personagens jogadores, então vá em frente e faça os PNJs roubarem a cena. Pode ter certeza de que os jogadores não vão gostar nada deles.

Durante o resto do tempo, é melhor se os heróis convidados desempenharem papéis secundários. Faça com que sejam derrotados e capturados pelos vilões, por exemplo, e permita que os personagens jogadores resgatem-nos (o que também resolve o assunto das capturas). Faça com que os PNJs peçam ajuda e conselhos aos heróis. Heróis podem se aposentar e passar o legado a uma geração mais jovem, enquanto que heróis mais novos e inexperientes podem admirar os personagens jogadores.

Outra opção é permitir que os jogadores joguem com os astros convidados (apenas com eles, ou em adição aos personagens normais). Desde que você não esteja relegando os *jogadores* ao segundo plano, não há problema em fazer com que eles mesmos releguem seus próprios personagens! Por exemplo, você pode permitir que os jogadores interpretem os membros de outra equipe de heróis, encontrando seus personagens normais como PNJs, ou fazer com que as duas equipes se unam, misturando os personagens de cada uma, e fazendo com que cada jogador interprete um herói normal e um convidado.

MORTALIDADE

Os quadrinhos têm diferentes níveis de mortalidade e uso de ataques letais em combate (veja **Estilo**, na página 186). É importante deixar claro aos seus jogadores o estilo que o seu jogo segue, para que não haja desentendimentos. Um herói que se recusa a matar sob quaisquer circunstâncias pode ser uma esquisitice interessante em uma campanha sombria e realista, cheia de super-agentes militares, mas um vigilante de sangue frio em um mundo "quatro-cores" de heróis piedosos e honestos pode se tornar um problema (especialmente quando os heróis sentem-se obrigados a fazer com que seu colega pague por seus crimes). Assim, é melhor se assegurar de que todos estejam pensando da mesma forma.

HERÓIS SOLITÁRIOS

Outro elemento comum nos quadrinhos é o personagem solitário: vestido de preto, muitas vezes treinado em furtividade, e preferindo trabalhar sozinho. Isso funciona muito bem em uma história "solo", mas é difícil incluir um personagem como esse em uma equipe. Pior ainda é uma *equipe* de solitários, que se odeiam ou não gostam uns dos outros! Você pode encaixar *alguns* personagens solitários, dando a eles oportunidades de mostrar suas habilidades, e exigindo um nível mínimo de cooperação e espírito de equipe. É melhor desencorajar grupos inteiros de solitários logo de início, já que, em geral, eles não vão trabalhar juntos por muito tempo.

ERROS

Até mesmo o mestre é apenas humano. Mais cedo ou mais tarde, você vai cometer um erro, quer seja esquecer uma regra específica ou perder de vista um personagem ou um elemento da história. Não se preocupe, isso acontece, e não significa que o jogo está arruinado!

A melhor maneira de lidar com um erro é assumi-lo. Diga aos jogadores que você cometeu um erro, e que precisa fazer uma mudança para manter

o jogo equilibrado, justo e divertido. Por exemplo, se você permitir um novo poder, e depois descobrir que ele é muito mais forte do que você pensava, e que está arruinando a diversão, isto é um erro. Diga aos jogadores que você cometeu um erro ao permitir o poder, e que você tem que mudar a forma como ele funciona, para tornar o jogo justo e divertido para todos.

Seja razoável e franco ao lidar com seus erros, e os jogadores vão ser mais cooperativos e compreensivos.

CONCEDENDO PONTOS HERÓICOS

Uma parte importante do trabalho do mestre é premiar os jogadores com pontos heróicos, que influenciam o ritmo da aventura e ajudam os heróis a cumprir tarefas importantes mais tarde. Em essência, você decide quão fácil ou difícil vai ser a vida dos heróis concedendo um certo número de pontos heróicos. A diferença básica é que os jogadores podem decidir quando e como querem gastar seus pontos heróicos. Assim, você não está necessariamente entregando-lhes uma vitória fácil; está apenas fornecendo recursos que eles podem usar para vencer os desafios da aventura.

Como mestre, você tem poder de decisão sobre os prêmios em pontos heróicos. A seção sobre **Pontos heróicos** (veja na página 121) fornece algumas diretrizes, mas a freqüência das oportunidades para ganho de pontos heróicos é decisão sua. Conceder mais pontos heróicos encoraja os jogadores a gastá-los, e torna o jogo mais voltado à ação e menos realista. Conceder menos pontos heróicos encoraja os jogadores a guardá-los até que realmente precisem deles, em geral no clímax da aventura.

Uma boa regra geral para os prêmios em pontos heróicos é pelo menos um por encontro na aventura, até o encontro final. Para aventuras mais difíceis, você pode conceder mais pontos heróicos, criando mais contratempos para os heróis. Em geral, você deve também tentar limitar os pontos heróicos vindos de complicações a um por encontro, e tentar dar às complicações dos heróis um "tempo igualitário" na aventura (ou ao longo de duas ou três aventuras).

CONCEDENDO PONTOS DE PODER

O mestre premia os jogadores com pontos de poder ao fim de cada aventura. Isto representa a experiência e confiança que os heróis ganharam, junto com outros fatores que contribuem para um aumento em suas habilidades, perícias e poderes.

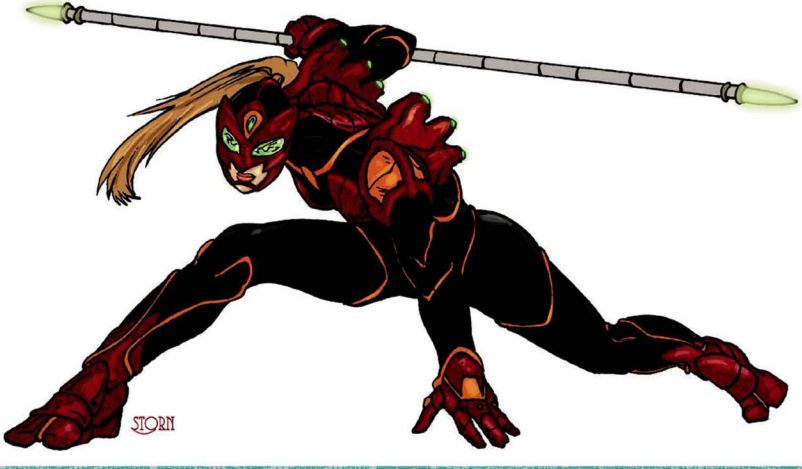
Em geral, os heróis recebem 1 ponto de poder cada por completar com sucesso uma aventura de uma sessão de jogo. Se os heróis venceram inimigos ou desafios particularmente difíceis, o mestre pode aumentar essa quantidade para 2 pontos de poder. Para aventuras que durem mais de uma sessão de jogo, os heróis devem ganhar 1 ponto de poder por sessão, mais um bônus possível de 1 ou 2 pontos no final, se tiverem se saído especialmente bem.

O mestre pode variar esta taxa de avanço, concedendo mais pontos de poder por aventura, permitindo que os heróis cresçam em poder com mais facilidade – algo que pode ser adequado a certos estilos de jogo. O mestre também pode escolher não conceder nenhum ponto de poder por uma aventura na qual os heróis se saíram particularmente mal – por exemplo, falhando em impedir o grande plano do vilão ou permitindo que muitos inocentes sofressem ferimentos que poderiam ter sido evitados.

Os jogadores podem gastar seus pontos de poder entre as aventuras, para melhorar as características de seus heróis, sendo limitados apenas pelo nível de poder da campanha. Também podem escolher economizar pontos de poder, esperando até que o nível de poder da campanha aumente, para gastá-los e melhorar uma característica já com a graduação máxima permitida.

AUMENTANDO O NÍVEL DE PODER

À medida que os heróis ganham pontos de poder através de aventuras, e gastam-nos para melhorar suas características, eles chegarão aos limites impostos pelo nível de poder da campanha (veja **Nível de poder**, no **Capítulo 1**, para mais detalhes). Durante um tempo, isso pode ser algo positivo, já que os limites de nível de poder encorajam os heróis a



se diversificarem e adquirirem novas perícias, feitos e poderes, em vez de simplesmente torrar todos os pontos em suas características já existentes, aumentando-as até níveis absurdos. Contudo, mais cedo ou mais tarde, você vai querer aumentar o nível de poder da campanha, dando aos heróis um pouco mais de espaço para avanço e gasto de seus pontos de poder.

Uma boa regra geral é seguir os totais iniciais de pontos de poder: quando os heróis acumulam 15 pontos de poder adicionais a partir do início da campanha ou da última vez que o nível de poder foi aumentado, provavelmente é hora de aumentar o nível de poder em 1. Assim, uma campanha de nível de poder 10 começa com heróis de 150 pontos. Quando eles tiverem ganho outros 15 pontos de poder (levando seu total a 165), o mestre deve pensar em aumentar o nível de poder da campanha para 11, permitindo que os heróis gastem alguns desses pontos de poder para aumentar características como bônus de ataque e defesa, dano e jogadas de salvamento, que já estão em seu limite máximo.

Quando você aumenta o nível de poder da campanha, também deve reavaliar as capacidades dos vilões e as outras ameaças que os heróis enfrentam. Embora os PNJs não ganhem pontos de poder adicionais, e não estejam nem mesmo sujeitos aos mesmos limites de nível de poder dos heróis, você deve se sentir livre para melhorar as características de alguns personagens não-jogadores, mantendo-os no ritmo dos heróis, assegurando que os antagonistas permaneçam desafios apropriados. Também é certo deixar outros personagens para trás, enquanto os heróis superam alguns de seus antigos inimigos, que não mais representam o tipo de ameaça que eram antigamente. Além disso, você sempre pode introduzir novos vilões e desafios, mais apropriados ao nível de poder da campanha, à medida que as coisas progredirem.

OUTRAS RECOMPENSAS

Embora boas ações costumem ser sua própria recompensa, os heróis às vezes recebem outras recompensas, além dos pontos de poder. O mestre deve se sentir livre para conceder qualquer um dos elementos a seguir aos heróis, de acordo com a aventura e as necessidades da série.

DINHEIRO

Pode haver recompensas pela captura de certos super-criminosos procurados, e governos ou corporações agradecidos podem recompensar os heróis com dinheiro. Os heróis muitas vezes usam essas recompensas para ajudar a financiar seus próprios esforços (pagando seus equipamentos, bases, etc.) ou então doam-nos à caridade. Outros heróis são mais mercenários, e podem até mesmo exigir um pagamento antes de usar seus poderes para ajudar quem quer que seja. Heróis altruístas não vêem com bons olhos esses oportunistas, mas os mercenários respondem que estão arriscando suas vidas, então por que não deveriam ser pagos por isso?

Às vezes, as recompensas monetárias do heroísmo vêm na forma de apoio contínuo de um patrono rico, fundo de crédito, corporação ou agência governamental. Todos podem oferecer suporte financeiro para um herói ou equipe de heróis, e fornecer todos os recursos necessários.

Heróis que tenham algum tipo de lucro inesperado podem investir alguns pontos de poder em Riqueza (veja na página 132) para representar o aumento em seus recursos, se esse sistema opcional estiver em uso. Caso contrário, o mestre pode simplesmente premiar os heróis com uma quantidade adequada de dinheiro ou acesso a um patrono rico.

EQUIPAMENTO

Heróis que derrotem um super-vilão podem conseguir ficar com alguns dos equipamentos do vilão. As autoridades podem querer apreender super-dispositivos com evidências, ou para que sejam examinados por seu "pessoal de elite", mas podem deixar que os heróis fiquem com eles em alguns casos (principalmente se os heróis não contarem a ninguém sobre seus achados). Em geral, qualquer dispositivo que um jogador queira que se torne parte regular das características do seu herói deve ser pago, através de pontos de poder. O mestre pode exigir que o herói tenha pontos de poder suficientes reservados para o dispositivo, ou que todos os pontos de poder que o herói venha a ganhar sejam usados para pagar a "dívida". Um uso único de um dispositivo capturado pode ser permitido, com o gasto de um ponto heróico.

Os heróis também podem receber equipamentos de inventores ou governos agradecidos, da mesma forma que recompensas monetárias. Um patrono poderia fornecer à equipe uma base, veículos e outros equipamentos. Mais uma vez, o mestre decide o que exige o gasto de pontos de poder e o que é de graça – pelo menos em termos de pontos.

FAMA

Depois que você salvou o mundo algumas vezes, as pessoas começam a lembrar do seu nome. Os super-heróis muitas vezes se tornam famosos, e o mestre pode recompensá-los com um aumento em fama e popularidade. À medida que os heróis se tornem mais conhecidos por suas boas ações, as autoridades tornam-se mais prestativas, as pessoas começam a reconhecê-los em toda parte e as cartas de fãs começam a chegar aos montes.

É claro, a fama tem suas desvantagens, que incluem fãs insistentes, maior escrutínio público e coisas como constantes ofertas de anúncios publicitários. Heróis famosos são alvos comuns para vilões que desejem construir sua reputação, ou para heróis novatos que desejem se juntar a um grupo estabelecido. Embora os heróis recebam mais confiança por parte das autoridades, também são mais requisitados em tempos difíceis.

Por outro lado, os heróis também podem se tornar infames por suas ações, especialmente caso sejam conhecidos como implacáveis ou mercenários. A infâmia pode perseguir os heróis com publicidade ruim, quer eles sejam culpados de algo ou não. Depois de um certo número de editoriais intitulados "Homem-Inseto: Ameaça", as pessoas começam a imaginar se o herói é mesmo um dos "mocinhos". Reveses em reputação e infâmia súbita são boas complicações.

HONRARIAS

Além de fama e fortuna, os heróis podem receber a gratidão das pessoas que eles ajudam. Recebem recompensas de grupos cívicos e organizações como a polícia e os bombeiros. O prefeito lhes dá a chave da cidade, ou homenageia-os com um uma parada (ou ambos). O governador ou presidente conduz uma cerimônia em cadeia nacional de televisão. Monumentos podem ser erigidos em sua honra, e instituições de caridade fundadas ou dedicadas a seus nomes. A sala de troféus de uma equipe de heróis pode conter várias placas comemorativas, medalhas e outras honrarias. Uma cerimônia desse tipo pode ser um bom final para uma aventura ou, talvez, um bom começo. Afinal, que vilão pode resistir a um alvo tão público e odiado quanto um inimigo recebendo um prêmio?

CRIANDO AVENTURAS

Uma aventura é uma única história em uma campanha, ou série, contínua. Pense em uma aventura como um número de uma revista em quadrinhos. Às vezes, a aventura se sustenta sozinha, com um começo, meio e fim claros, dentro do mesmo gibi (ou sessão de jogo). Em outros casos, a aventura é parte de um "arco histórico" ou "mini-série" que abrange vários números, antes que tudo chegue a um fim. As suas aventuras de *Mutantes & Malfeitores* podem funcionar da mesma forma. Uma seqüência de aventuras relacionadas compõe uma campanha (ou série), assim como vários números de um gibi compõem uma série.

Criar uma aventura de *Mutantes & Malfeitores* é um processo simples. Primeiro, defina a ameaça em torno da qual a aventura irá girar. Então,

100 IDÉIAS PARA AVENTURAS

Está sem idéias, ou apenas não tem certeza do que fazer na sua próxima aventura? Dê uma olhada nesta lista, e escolha algo que pareça interessante, ou role 2d20, ignorando os dígitos das "dezenas", para gerar um número entre 1 e 100 (tratando uma rolagem de dois zeros como "100").

1. Um asteróide ou cometa está em rota de colisão com a Terra.
2. Um super-vírus inteligente começa a controlar as mentes das pessoas expostas a ele.
3. Os arqui-inimigos dos heróis unem-se para aniquilar seus oponentes, trocando seus arqui-rivais entre si.
4. Atlântida invade o mundo da superfície por causa da poluição nos oceanos e dos testes submarinos de armas.
5. Um super-vilão tenta provocar uma guerra nuclear.
6. Um vigilante está assassinando criminosos na cidade, e os heróis devem fazer cumprir a lei.
7. Criminosos roubaram protótipos de armas avançadas, e estão usando-os para cometer grandes assaltos.
8. Um "monstro" que ameaça a cidade revela ser apenas uma criança alienígena confusa.
9. Uma entidade onipotente vem à Terra, procurando um pouco de diversão, e vai "brincar" com um grupo de heróis.
10. Um incêndio devasta a cidade, ameaçando vidas e patrimônio.
11. Vilões mercenários são contratados para atacar os heróis.
12. Um maremoto ou tsunami ameaça a área costeira.
13. Um vilão transforma pessoas da cidade em criaturas (demônios, zumbis, plantas, etc.) sob seu controle.
14. Um vampiro está à solta, alimentando-se de vítimas inocentes na cidade durante a noite.
15. Um pretenso feiticeiro comete um erro em uma magia, abrindo um portal para um submundo demoníaco.
16. Cultistas estão raptando pessoas para uso como sacrifícios a seu(s) deus(es) maligno(s).
17. Vilões cometem crimes fazendo-se passar pelos heróis, para manchar sua reputação.
18. Alienígenas transmorfos infiltram-se no governo e na polícia, e tornam os heróis fora-da-lei.
19. Um vilão tenta usar controle mental em massa para dominar uma cidade, país ou o mundo.
20. Um monstro enfurecido é libertado sobre a cidade.
21. Um terremoto atinge uma grande cidade, causando inúmeros desastres e oportunidades para saqueadores.
22. Outra equipe de heróis desaparece.
23. Alienígenas invadem a Terra. Os "alienígenas" também podem ser demônios, monstros mutantes de outra dimensão, etc.
24. Um acidente científico cria insetos gigantes que formam um enxame e tomam a cidade.
25. Um vilão captura os heróis para disputar com eles num jogo de vida ou morte.
26. O governante por direito de um império alienígena vem à Terra em busca de ajuda para reclamar seu trono.
27. Um guerreiro alienígena chega, procurando um oponente valoroso para desafiá-lo.
28. Um vilão tenta roubar os poderes dos heróis para si mesmo.
29. Os heróis são seqüestrados para que se tornem gladiadores em uma arena alienígena.
30. Um deus mítico inicia um culto moderno de adoradores, mas não é exatamente o que parece.
31. Um acidente envia os heróis a uma Terra paralela, onde o bem é o mal, e vice-versa.
32. Um vilão tenta derreter as calotas polares, para inundar o mundo.
33. Um espírito assassino parte em uma onda de matança, possuindo hospedeiros inocentes.
34. Um herói é infectado com licantropia, lentamente transformando-se em um lobisomem ou outra criatura metamorfa.
35. Um vilão rouba uma arma poderosa, e tenta chantagear o governo.
36. Uma organização secreta e corrupta de operações clandestinas do governo tenta controlar ou matar os heróis.
37. Um novo lorde do crime começa a consolidar seu poder na cidade.
38. Tentativas de assassinato são cometidas contra figuras públicas ou governantes.

delineie a trama geral, e descreva os encontros que os heróis provavelmente terão ao longo da aventura. Você também vai querer ter estatísticas e fichas de personagem para coadjuvantes e vilões importantes.

ANTES DE COMEÇAR

Existem várias coisas a serem consideradas quando você começa a planejar a sua aventura, incluindo as linhas da trama de aventuras anteriores, complicações e os temas e eventos que já transcorreram.

FABULOSAS ESTRÉIAS

Se esta for sua primeira aventura de *Mutantes & Malfeitores*, você precisa considerar algumas coisas, inclusive a maneira como vai reunir os heróis em uma equipe. Eles podem já ser uma equipe quando a aventura começa, ou as circunstâncias da aventura podem reuni-los.

Os pontos mais importantes de uma primeira aventura são introduzir os jogadores ao cenário e aos principais coadjuvantes. Assim, a primeira aventura deve ser um exemplar comum do tipo de aventuras que você planeja conduzir. Dê aos jogadores uma sensação de como as coisas funcionam no mundo, para que eles possam entrar nos personagens e no cenário. Assim, por exemplo, se você está conduzindo um jogo "quatro-cores", em que a morte de um personagem é uma raridade, provavelmente não é uma boa idéia apresentar como primeiro vilão um lunático assassino que mata com impunidade. Da mesma forma, se você almeja um estilo paramilitar realista, provavelmente não vai querer que sua primeira aventura esteja cheia de humor biruta e trocadilhos da Era de Prata.

Você também deve decidir se os heróis já estão juntos ou se terão a oportunidade de formar uma equipe durante a aventura. Ambas as abordagens têm suas vantagens. Começar com a equipe já reunida permite que você pule uma parte das explicações, e vá direto para a ação. Também evita o problema de os heróis não se juntarem, que pode acontecer. Permitir que os jogadores representem a formação da equipe, por outro lado, pode ser divertido, e deixa mais coisas nas mãos dos jogadores.

NO ÚLTIMO EPISÓDIO...

Se a aventura *não* é a primeira da série, então a primeira coisa a fazer é examinar suas últimas aventuras. Existe alguma linha de trama solta

100 IDÉIAS PARA AVENTURAS

39. Um vilão rouba os componentes necessários para um procedimento ou ritual que deve aumentar imensamente seus poderes.
40. Um super-humano com poderes fora de controle rouba os componentes necessários para uma cura.
41. Vilões raptam os entes queridos dos personagens, na tentativa de chantageá-los ou atraí-los a uma armadilha.
42. Os heróis ficam presos em seu próprio quartel-general, que está em contagem regressiva para auto-destruição.
43. Os heróis são tragados para um mundo de sonhos, onde seus maiores medos e desejos tornam-se reais.
44. Um estranho meteorito causa mutações e fenômenos bizarros.
45. Um ancestral "assassino de mundos" está vindo para a Terra.
46. Um poderoso herói volta-se ao mal. Será um impostor, estará possuído, ou a explicação é outra, completamente diferente?
47. Caçadores de recompensas alienígenas vêm à Terra, buscando o prêmio pela cabeça de um herói.
48. Uma figura mítica desafia um herói para uma disputa de habilidades, para provar quem é o melhor.
49. Os heróis devem encontrar um raro item ou dispositivo para salvar a vida de um amigo.
50. Os heróis descobrem uma civilização perdida ou oculta, isolada do resto do mundo.
51. Criaturas subterrâneas "roubam" prédios, puxando-os para o interior da Terra.
52. Novos super-vilões são na verdade alienígenas tentando conseguir os equipamentos de que precisam para consertar sua espaçonave.
53. Toda a população de uma pequena cidade desapareceu misteriosamente, sem deixar vestígios.
54. Um jovem e poderoso super-humano precisa de conselhos e ajuda sobre as responsabilidades que vêm com um grande poder.
55. Um novo astro do rock está influenciando mentalmente seus fãs através de música hipnótica.
56. Um vilão chantageia os heróis, para que reúnam as partes de um poderoso dispositivo ou chave.
57. Um homem inocente no corredor da morte apela aos heróis como sua última esperança.
58. Alguém está sabotando várias companhias de alta tecnologia, sem ser detectado pelos sistemas de segurança.
59. Arqueólogos inadvertidamente liberam uma terrível força do passado durante uma escavação.
60. Uma nova e popular boate na cidade é a fachada de atividades criminosas.
61. Um assassino psicótico deixa pistas zombeteiras para os heróis e a polícia.
62. Ladrões capturam um carregamento de objetos de valor.
63. Terroristas tomam controle de um local com inúmeros reféns, e começam a fazer exigências.
64. Uma cerimônia pública em honra aos heróis é interrompida por super-vilões.
65. Um herói (ou vilão!) morto deixa uma estranha herança para alguém em seu testamento.
66. Na noite do Dia das Bruxas, a cidade é ameaçada por uma praga de fantasmas, zumbis ou outros monstros.
67. Alguém faz uma campanha de mídia difamatória contra os heróis.
68. Os heróis são convidados a participar em um evento esportivo ou competição, pela caridade.
69. Os poderes de um herói começam a sair de controle.
70. Vilões seqüestram uma pessoa importante em troca de um resgate, talvez até mesmo um herói em sua identidade secreta!
71. Os heróis esquecem suas identidades super-heróicas por alguma razão.
72. Todos na cidade subitamente desenvolvem super-poderes, enquanto os super-humanos perdem os poderes que tinham.
73. Os heróis recebem um pedido para ajudar a guarnecer uma importante reunião diplomática ameaçada por terroristas.
74. Super-vilões tomam um banco ou tentam um assalto.
75. Um vilão tenta roubar todas as partes de um antigo mapa para um tesouro escondido.
76. Um objeto em exposição em um museu é na verdade um poderoso artefato místico.
77. Um experimento científico faz com que o tempo se comporte estranhamente, talvez misturando o passado, o presente e o futuro.
78. Um furacão ou outro desastre natural ameaça uma região.
79. Animais diversos subitamente voltam-se contra a humanidade.
80. Danos a um petroleiro ameaçam derramar petróleo no oceano.
81. Uma nova droga nas ruas dá aos viciados poderes temporários.
82. Duas raças alienígenas em guerra usam a Terra como campo de batalha.
83. Um circo itinerante é na verdade a fachada de uma organização criminosa.
84. Um vilão coloca um campo de força indestrutível ao redor de uma cidade, para transformá-la em seu feudo pessoal.
85. Um acidente envolvendo agentes mutagênicos altera os poderes de um herói.
86. Um vilão traz à vida personagens de desenhos, filmes ou livros.
87. Novas ameaças são na verdade projeções mentais de um jovem mutante incapaz de controlar seus poderes.
88. Super-vilões tomam o controle de uma pequena e isolada nação, e os heróis recebem um pedido de expulsá-los.
89. Um acidente divide os heróis em gêmeos maus e bons.
90. Um vilão finge ser um herói para se infiltrar na equipe.
91. As ações ou direitos legais de um herói são questionados.
92. Um vilão seqüestra um herói PNJ como o último componente de um dispositivo demoníaco.
93. Um vilão parece ter se regenerado. Será verdade ou um truque?
94. Os heróis são encolhidos, até um tamanho miniatura, logo antes que uma nova crise exija sua atenção.
95. Super ecoterroristas estão ameaçando alvos, e os heróis precisam defendê-los.
96. Um ser onipotente coloca os heróis contra seus arqui-inimigos, para determinar a superioridade do bem ou do mal.
97. Uma crise cósmica ameaça destruir toda a realidade.
98. Os heróis são deslocados no tempo, e devem voltar à sua época sem mudar a história.
99. Um vilão pede a ajuda dos heróis contra outro vilão, mais perigoso.
100. Um super-vilão reúne um exército de vilões para conquistar a Terra.

deixada por essas histórias, que os jogadores possam se interessar em seguir?

Às vezes, essas pontas soltas são colocadas deliberadamente, para dar aos jogadores elementos para imaginarem e anteciparem em aventuras futuras. Em outros casos, elas surgem porque certas coisas simplesmente não se resolveram em uma aventura anterior, e os jogadores podem estar se perguntando quando (e se) essas coisas se resolverão. Como regra geral, tente deixar poucas pontas soltas ao mesmo tempo. Também não precisam ser sempre as mesmas. Você pode resolver algumas tramas enquanto abre outras, para manter a série em movimento e os jogadores interessados. Na verdade, é melhor ocasionalmente resolver linhas de trama existentes antes de começar novas, oferecendo alguns "finais" e impedindo que o jogo fique chato.

MUDANÇA DE RITMO

Quando você começa a criar uma aventura, olhe as anotações de suas últimas aventuras (se você já teve algumas). Dê uma olhada nos temas gerais das ameaças, vilões e outros elementos das aventuras, e decida se é hora de uma mudança. Conduzir o mesmo tipo de aventuras de novo e de novo pode tornar o seu jogo previsível e maçante. Às vezes, você precisa balançar as coisas um pouco, e dar aos jogadores algo novo para brincar.

As suas últimas aventuras envolveram combate ao crime? Que tal mandar os heróis para outro planeta ou dimensão, por uma ou duas aventuras? Depois de algumas aventuras enfrentando uma invasão alienígena, dê aos heróis umas férias em uma ilha tropical, onde existe um estranho culto vodu, ou numa estação de esqui nas montanhas assombrada por um fantasma. Experimente uma aventura em que os heróis passam o tempo todo em suas identidades secretas, ou sem seus poderes. Talvez um acidente faça com que as mentes dos heróis troquem de corpo, ou dê a eles poderes diferentes. As possibilidades são infinitas. Apenas tenha certeza de que a sua "mudança de ritmo" é mesmo uma mudança de ritmo, e não apenas loucuras aleatórias (a menos que seja essa a intenção).

DEFININDO A AMEAÇA

As aventuras de *Mutantes & Malfeitores* costumam concentrar-se ao redor de uma ameaça ou desafio específicos. Pode ser qualquer coisa, desde uma invasão alienígena até um vilão tentando conquistar o mundo, ou algo tão simples como os heróis enfrentando uma onda de crimes na cidade ou assistindo a uma parada em sua homenagem. Quando a ameaça se apresenta, os heróis devem decidir como vencê-la.

Se você precisar de idéias para ameaças em potencial, não precisa ir muito longe: a banca de revistas, cheia de gibis inspiradores, está esperando por você. Você também pode tirar idéias da televisão, dos filmes e até de notícias e grandes eventos mundiais. O site da Jambô tem uma seção específica para *Mutantes & Malfeitores* em seu fórum (no endereço www.jamboeditora.com.br/forum), onde você pode encontrar outros mestres e trocar idéias com eles. Por fim, você pode dar uma olhada na lista de **100 idéias para aventuras** (veja nas páginas anteriores).

A ameaça em uma aventura de *Mutantes & Malfeitores* muitas vezes é um vilão com um plano que os heróis devem impedir. Dê uma olhada no **Capítulo 11** para algumas idéias sobre a criação de seus próprios vilões, junto com alguns arquétipos prontos.

DELINEANDO A TRAMA

Quando você tiver em mente a idéia para uma ameaça, pense um pouco em como ela vai se manifestar. Defina uma série de eventos que irão ocorrer. Isto lhe dá a trama básica de sua aventura, uma espécie de mapa que você pode seguir enquanto estiver conduzindo o jogo, para saber o que vai acontecer em seguida. Por exemplo, você decide que a ameaça na sua aventura envolve a tripulação de uma nave alienígena que caiu na Terra. Incapazes de falar quaisquer línguas terráqueas e desconfiados dos humanos, os alienígenas precisam adquirir tecnologia avançada para consertar sua nave. Eles começam a localizar e roubar as coisas de que precisam, usando sua própria super-tecnologia e poderes alienígenas para vencer a segurança e as autoridades convencionais. Depois dos roubos, eles fazem os consertos à nave e vão embora, arrogantes e satisfeitos porque a humanidade não foi páreo para eles.

Bem, isso é o que aconteceria se os heróis *não* existissem. Em geral, os jogadores não vão simplesmente permitir que os alienígenas escapem com seus crimes. Talvez os heróis sejam chamados depois do primeiro roubo, para começar uma investigação, ou talvez sejam chamados *durante* o primeiro roubo, o que lhes dá uma chance de encontrar os alienígenas e descobrir algo sobre eles (e provavelmente lutar contra eles). Os heróis podem então começar a investigar, tentando juntar as pistas sobre quem são os alienígenas, o que eles querem e o que farão em seguida. Podem descobrir tudo e preparar uma armadilha em um dos alvos em potencial. Podem tentar rastrear os alienígenas, achando sua nave escondida, ou capturar um deles para interrogatório. Os alienígenas podem voltar em busca de um colega capturado, e assim por diante. A maneira exata como as coisas vão terminar depende das escolhas dos jogadores.

Tente concentrar a sua trama nas ações dos antagonistas, deixando que os heróis reajam às coisas, à medida que acontecerem. É difícil basear a trama nas ações dos heróis, porque você nem sempre sabe o que eles farão. Concentrando-se nos vilões, você dá aos heróis liberdade para fazer o que quiserem em resposta, e pode mudar os planos dos vilões de acordo com isso.

ENCONTROS

A sua trama geral fornece alguns *encontros* em potencial que os heróis podem enfrentar durante a aventura. Um encontro é um único desafio, interação ou atividade, como uma luta com o vilão, a investigação da cena de um crime, uma perseguição pela cidade e assim por diante. Usando a sua trama geral, você pode obter uma boa idéia dos encontros possíveis durante a aventura. No exemplo anterior, os heróis podem ter encontros com os alienígenas em qualquer um dos quatro locais dos roubos. Também podem investigar os locais e encontrar os alienígenas no local da queda de sua nave.

Defina os encontros possíveis e anote os detalhes importantes de cada um. Por exemplo, se os heróis encontram os alienígenas durante um dos roubos, você vai querer saber onde o roubo ocorre, como é o lugar, a que horas a ação acontece e se algo no ambiente poderia afetar o resultado do encontro. Se os alienígenas roubam isótopos radioativos de uma usina nuclear, uma luta pode danificar o reator, causando uma massa crítica (uma complicação em potencial). Será um encontro bem diferente se os alienígenas roubarem peças de uma fábrica robótica de alta tecnologia, onde a luta poderia envolver uma linha de produção robótica (que oferece aos personagens coisas grandes e pesadas para jogar uns nos outros).

O arranjo típico dos encontros em uma HQ clássica é: os heróis são alertados sobre a ameaça. Partem para a ação, mas sofrem uma derrota ou problema. Tentam lidar com a ameaça, enfrentando vários desafios ao longo do caminho. Por fim, vencem esses desafios, enfrentam a ameaça diretamente e derrotam-na. A dificuldade e o número dos desafios no meio determina a duração da história, de uma sessão de jogo rápida até uma campanha inteira (com cada desafio intermediário sendo uma aventura inteira por si só).

Os primeiros encontros da aventura servem a alguns propósitos. Primeiro, apresentam os jogadores à ameaça, e permitem que eles descubram o nome, os poderes e os objetivos do vilão. Se for um vilão já existente, os heróis descobrem seu plano atual (e talvez o modo como ele escapou da prisão ou sobreviveu à morte certa em uma história anterior). Se a ameaça for um desastre, os heróis vêem os primeiros sinais, e aconselham-se com especialistas sobre o que vai acontecer, e assim por diante.

Encontros iniciais também dão oportunidades para que os heróis ganhem pontos heróicos. Isto significa que os primeiros encontros da aventura não precisam acabar com a vitória dos heróis. De fato, é melhor para eles, a longo prazo, se eles forem *derrotados*. Quanto mais contratempos os heróis enfrentarem no início, mais pontos heróicos ganham para usar mais tarde. Em uma história em quadrinhos clássica, os heróis encontram a ameaça e sofrem algum tipo de derrota. Seus poderes podem se mostrar inadequados para lidar com o problema, seu plano pode dar errado, o vilão pode escapar e assim por diante. Os heróis então reagrupam-se, criam um novo plano e tentam mais uma vez.

É claro, nem todos os encontros precisam terminar em derrota para os heróis, ou os jogadores podem ficar frustrados. Tenha em mente que você também pode fazer os heróis enfrentarem capangas e desafios menores no caminho para o grande final. Você pode conceder pontos heróicos por contratempos também, para dar aos jogadores um sentimento de vitória ao longo do caminho, para que seus problemas não pareçam tão ruins assim — os personagens são super-heróis, no fim das contas!

O GRANDE FINAL

Então, há o grande clímax da aventura, o grande final. Neste momento, os heróis finalmente enfrentam a ameaça principal da aventura, e têm uma chance real de derrotá-la. Pode ser um confronto final com o grande vilão, detendo seus planos no último instante, evitando um desastre ou enfrentando uma frota de invasão alienígena nos confins do espaço. Qualquer que seja o caso, os eventos da aventura chegam ao ápice, e é hora de os heróis surgirem para salvar o dia.

O final é o grande objetivo da aventura, aquilo pelo que os jogadores estiveram se esforçando, então você deve torná-lo tão emocionante e divertido quanto possível. Isto significa que o final deve ser desafiador; encoraje os jogadores a gastar todos os pontos heróicos que eles acumularam durante a aventura (lembre-se, eles não podem economizá-los para gastar mais tarde!). Por outro lado, o final não deve ser tão difícil a ponto de ser impossível, ou a aventura simplesmente acaba em frustração. É melhor que as coisas acabem em uma vitória decisiva dos heróis, embora às vezes sua vitória possa ser agridoce.

O EPÍLOGO

O epílogo é quando você resolve qualquer coisa depois do clímax da aventura. É quando os heróis arrastam os vilões para a cadeia, encontram quaisquer informações remanescentes, resolvem os mistérios da aventura e assim por diante. Ainda podem existir ponta soltas no final da aventura (veja **No último episódio...**, na página 180), mas em geral as coisas devem ser amarradas e resolvidas no desfecho.

Você pode interpretar o epílogo, permitindo que os jogadores descrevam o que seus heróis estão fazendo, ou simplesmente resumir tudo para eles. Por exemplo: "Depois que vocês capturam o Rompe-Átomos e desativam o reator descontrolado, as autoridades surgem para prender o super-vilão, e consertar os danos à usina nuclear. A cidade está a salvo mais uma vez".

CAPÍTULO 10: CONSTRUINDO MUNDOS

Criar um universo. *Isso* sim é poder! É o poder que você tem como mestre, já que você pode criar todo o universo onde os heróis dos seus jogadores atuam. Como já vimos, as aventuras de *Mutantes & Malfeitores* podem acontecer em uma cidade específica, ou podem levar os heróis a locais distantes, aos confins do espaço, a mundos alienígenas e até mesmo a outras dimensões e épocas! Você pode criar tudo isso, deixando sua imaginação correr solta. Um cenário bem elaborado fornece recursos infinitos para suas aventuras.

CENÁRIO

O cenário é o lugar e época em que a campanha ocorre. É uma versão do mundo moderno, um mundo de fantasia medieval, o sistema solar em um futuro longínquo ou um mundo imaginário, completamente diferente da Terra? Cada um dos cenários a seguir tem seus pontos positivos e negativos, e cada um é mais adequado para tipos específicos de campanhas.

MODERNO

Na maior parte das vezes, as aventuras de super-heróis ocorrem em uma versão do mundo moderno, sendo a única (ou pelo menos a maior) diferença a existência de super-heróis e vilões. Existem os mesmos países, cidades e personalidades que se encontram no nosso mundo. A história provavelmente também é bastante parecida. Os super-heróis podem ter lutado contra os nazistas na Segunda Guerra Mundial, mas os Aliados venceram a guerra mais ou menos na mesma época, por exemplo.

Esta abordagem é a mais fácil, já que não é preciso inventar muita coisa. Você não precisa explicar aos jogadores onde fica Nova York, por exemplo, e pode tirar a maior parte das informações de que precisa de guias, enciclopédias e da Internet. Você só precisa decidir o que é diferente entre o seu mundo e o nosso.

Se o seu jogo de *Mutantes & Malfeitores* situa-se no mundo moderno, você pode querer escolher uma cidade ou área específica como base de operações dos personagens. A maior parte das equipes de heróis está associada com uma cidade ou mais de uma, onde mantém seu quartel-general. Até mesmo uma equipe realmente global precisa de algum lugar para chamar de lar, embora sua base possa ficar em órbita ou na Lua (veja **Quartéis-generais**, na página 145, para mais informações).

Você pode escolher basear os heróis em uma cidade do mundo real, como Nova York, São Paulo, Londres, Paris ou Hong Kong, ou você pode criar uma cidade ficcional onde os heróis possam viver e lutar. Cidades reais oferecem o benefício de acesso fácil a informações. Não é difícil encontrar coisas como mapas e guias para o Rio de Janeiro, por exemplo. Você pode brincar um pouco com as características da cidade, para adequá-la ao estilo e história da sua campanha, como por exemplo transformar a Ilha de Alcatraz no quartel-general da equipe de heróis (ou numa super-prisão para conter vilões). Apenas certifique-se de que os jogadores sabem de quaisquer mudanças grandes que você tenha feito ao mundo que eles conhecem, para que eles não contem com informações errôneas.

Uma opção divertida pode ser utilizar a cidade onde você mora como cenário para sua campanha. Isto oferece um ambiente familiar, junto com a diversão de ver super-heróis e vilões espancarem-se nas ruas da sua vizinhança! Você pode usar locais importantes da cidade nas suas aventuras, e personalidades e eventos locais podem inspirá-lo. Talvez os heróis sejam todos estudantes de um colégio ou universidade local em suas identidades secretas, ou talvez trabalhem para uma companhia da área. Ora, talvez os heróis sejam versões super-poderosas dos jogadores!

Muitos heróis de quadrinhos vivem em cidades ficcionais, lugares que não existem no mundo real, mas que são muito parecidos com várias cidades reais. Uma cidade ficcional exige mais trabalho, mas oferece mais flexibilidade, já que você pode criar exatamente o tipo de lugar de que precisa para sua campanha, certificando-se de que a cidade tenha tudo que você quiser. Você pode até mesmo misturar características e locais de diferentes cidades para criar uma cidade ficcional "composta".

É claro, existem muitos outros cenários além da Terra moderna. Em geral, outros cenários de *Mutantes & Malfeitores* são o passado ou o futuro da Terra, mas também podem ser mundos totalmente diferentes.

HISTÓRICO

A Era de Ouro dos quadrinhos começou no final dos anos 1930, e *Mutantes & Malfeitores* pode facilmente ser jogado em qualquer ponto dos últimos setenta anos, mais ou menos. Os jogadores podem interpretar "homens de mistério" das aventuras *pulp* da década de 30, os primeiros super-heróis, lutando contra as forças do Eixo na Segunda Guerra Mundial ou, ainda, agentes governamentais ou heróis patrióticos durante a Guerra Fria dos EUA contra a União Soviética.

Mas ninguém disse que você não pode ir mais longe no passado, se quiser. Os quadrinhos já contaram histórias sobre heróis em quase qualquer período histórico. O Velho Oeste oferece heróis *cowboys*, místicos indígenas e ciência estranha, baseada em vapor. Nas ruas iluminadas a gás da Londres Vitoriana, os heróis podem encontrar tipos como Sherlock Holmes, e enfrentar oponentes como o Professor Moriarty, Jack o Estripador, o Capitão Nemo e o sinistro Doutor Fu Manchu. Heróis medievais como os cavaleiros na corte do Rei Artur podem enfrentar magos malignos, goblins e monstros. Você pode voltar até as eras míticas da Grécia clássica e do Egito antigo, com deuses e heróis como personagens possíveis, ou épicos chineses, com guerreiros capazes de saltar em nuvens e lutar com habilidade sobre-humana.

Cenários históricos podem ser inovadores e exóticos, mas, quanto mais você se afasta da era moderna, menos as coisas se parecem com uma história de super-heróis, e mais com uma história mitológica de aventuras. Isto é ótimo se você e os seus jogadores quiserem, e se você estiver disposto a fazer um pouco de pesquisa. Você também pode ter o melhor dos

FREEDOM CITY

"Mas e se eu não quiser criar um universo inteiro?" Sem problema! Dê uma olhada no suplemento importado *Freedom City*. Ele descreve uma cidade ficcional completa para as suas aventuras, com um imenso elenco de coadjuvantes, heróis PNJs e vilões. O livro detalha muitos lugares, e também descreve alguma coisa do mundo (e do universo) além de Freedom City. Você pode usar o cenário como é descrito, ou modificá-lo para suas necessidades, ou simplesmente usá-lo como um exemplo de como criar o seu próprio mundo único de super-heróis.

dois mundos, ambientando sua campanha nos dias atuais e fazendo com que os heróis visitem qualquer um desses diferentes cenários, por meio de viagens no tempo ou entre dimensões, ou talvez em um mundo onírico ou realidade virtual. Colocar heróis modernos em um cenário diferente por uma ou duas aventuras pode ser uma mudança divertida, principalmente se os heróis tiverem habilidades diferentes no novo cenário.

FUTURISTA

Não são poucas as HQs que especulam sobre como será o futuro. Existem muitas HQs de ficção científica, junto com histórias de super-heróis ambientadas em diferentes pontos no futuro da Terra. Você pode escolher um ambiente no futuro próximo ou algo bem diferente do mundo moderno.

Um cenário no futuro próximo pode ser bastante parecido com os dias atuais, com a adição de alguma tecnologia e alguns novos problemas que vêm com esse avanço. Por exemplo, pode haver carros voadores, modificações cibernéticas (uma nova fonte de super-poderes) e avanços na tecnologia da computação, junto com aumento na criminalidade e decadência urbana. Os heróis podem espreitar nas ruas de cidades sombrias e cheias de arranha-céus, tentando proteger os inocentes onde um sistema legal corrupto falhou. Por outro lado, o futuro próximo pode ser mais agradável, e os heróis podem estar tentando defender as conquistas da humanidade de forças que desejam destruí-las.

Algumas histórias em quadrinhos futuristas ocorrem após uma terrível catástrofe que praticamente destruiu a civilização. Em um ambiente como esse, os heróis podem ser os últimos sobreviventes da humanidade normal, ou podem ser mutantes super-poderosos, super-soldados treinados (talvez como armas na Última Guerra), ou até mesmo ciborgues ou visitantes alienígenas. Suas aventuras costumam girar em torno de proteger bolsões de civilização contra mutantes enfurecidos, e impedir ambiciosos senhores da guerra de conquistar o mundo ou destruir pessoas inocentes.

Cenários no futuro distante em geral possuem viagem espacial mais rápida que a luz, permitindo que os heróis visitem (ou venham de) dúzias ou centenas de mundos diferentes. Uma equipe de heróis pode se juntar vinda de diversos mundos, para proteger a Federação Galáctica de invasores alienígenas hostis, enquanto também lida com desastres e piratas espaciais. Ou então um grupo de heróis pode explorar os confins desconhecidos do espaço a bordo de uma nave, encontrando saqueadores, déspotas e outros vilões que devem derrotar no caminho.

FORA DESTE MUNDO

Por fim, você pode ambientar a sua campanha de *Mutantes & Malfeitores* em um mundo que não seja a Terra. A natureza do mundo depende do tipo de campanha que você quer conduzir. Em geral, se você quer um cenário moderno, não há muita razão para não usar a Terra, já que é um terreno familiar, e pode poupar muito trabalho. Assim, a maior parte desses cenários tende a ser mundos de fantasia para aventuras.

POR TRÁS DA MÁSCARA: CENÁRIOS EXISTENTES

Já existem vários mundos de super-heróis. As grandes editoras de quadrinhos vêm criando-os há mais de sessenta anos, e os RPGs de super-heróis existem há mais de vinte, tendo construído um legado de vários cenários. Em vez de criar um universo de campanha totalmente novo para o seu jogo, você pode escolher um cenário de super-heróis existente e usá-lo, ou juntar pedaços de diferentes cenários de que você gosta e combiná-los para criar seu mundo ideal. Cenários existentes podem ser mais familiares a alguns jogadores, e pode ser mais fácil para eles entrar no jogo, embora você possa ter problemas se os jogadores conhecerem o cenário melhor que você, ou se você quiser mudar algumas coisas.

OUTROS MUNDOS

Mesmo se você decidir que quer um tipo específico de mundo para o seu jogo, isso não significa que você não pode usar as outras idéias neste capítulo. Os quadrinhos estão repletos de todos os tipos de mundos, que os heróis podem visitar e onde podem ter aventuras. Existem mundos alienígenas, alguns bastante parecidos com a Terra (talvez com análogos a períodos na história da Terra, como o Império Romano). Existem "mundos perdidos", lugares ocultos na Terra (ou dentro dela) que contêm selvas primitivas cheias de dinossauros, civilizações antigas e mundos de fantasia. Por fim, há um potencial infinito de Terras paralelas, onde a história pode ter se desenrolado de outra maneira, permitindo que os heróis visitem mundos com premissas totalmente diferentes, talvez até mesmo os seus cenários favoritos de ficção e quadrinhos.

ESTILO

O mestre escolhe o estilo do jogo, de preferência com base em sugestões dos jogadores sobre o tipo de jogo que os interessa. Assim como os quadrinhos de super-heróis variam em termos de estilo desde a aventura colorida até as tramas intrincadas com sangrentos dilemas morais, as séries de *Mutantes & Malfeitores* variam de tom. Uma vez que um estilo de jogo seja estabelecido, cabe ao mestre mantê-lo. Isto significa criar aventuras e encontros adequados ao estilo de jogo, e encorajar os jogadores ao modo de pensar do estilo, e a interpretar seus personagens de acordo. A seguir, alguns estilos de jogo possíveis.

QUATRO-CORES

O estilo "quatro-cores" é assim chamado por causa da época quando os quadrinhos eram impressos misturando-se quatro cores (vermelho, azul, amarelo e preto) em várias proporções. Representa uma época bastante simples, quando as divisões entre o bem e o mal eram claramente definidas. Os heróis podem enfrentar uma invasão alienígena de outra dimensão em uma aventura e explorar um mundo perdido cheio de dinossauros e homens das cavernas na próxima. O realismo não é tão importante quanto uma história emocionante e divertida.

Por outro lado, os quadrinhos quatro-cores eram muitas vezes inconsistentes, e podiam descambar para o extremamente fantástico ou até mesmo bobo (com heróis capazes de empurrar planetas para fora de suas órbitas ou extinguir sóis). O mestre pode querer limitar alguns dos elementos mais extravagantes dos quadrinhos quatro-cores em seus jogos. Ou não, deixando os jogadores fazerem loucuras, e até mesmo permitindo heróis acima do 20° nível, com poderes tremendos, vistos nos quadrinhos da Era de Prata dos anos 50 e 60.

O estilo quatro-cores é simples e direto. Os heróis são os mocinhos e os vilões são normalmente maus até o osso (com algumas almas incompreendidas precisando de ajuda). A solução de problemas é questão de combate ou inteligência, e a interpretação é uma oportunidade para discursos moralistas e bordões espertos, ou para trocar insultos ou piadinhas com os vilões ou com outros heróis.

TONS DE CINZA

Nos últimos anos, os quadrinhos de super-heróis incorporaram um grau maior de realismo. Isso muitas vezes resulta em um tom mais sombrio e violento, em que os heróis tornam-se vigilantes lutando contra criminosos enlouquecidos. Os super-poderes são tratados com uma maior preocupação com a física do mundo real – um soco de um homem forte o bastante para erguer um tanque deve estraçalhar a cabeça de um humano normal, em vez de meramente atordoá-lo. Os heróis utilizam ataques letais como garras e pistolas, e o combate tende a ser sangrento, com muitas baixas.

O estilo de tons de cinza permite aos jogadores uma liberdade considerável, já que os heróis podem usar quaisquer meios disponíveis para cumprir seus objetivos, e muitas vezes usam-nos mesmo. Por outro lado, muitas vezes é difícil distinguir os heróis dos vilões neste estilo de jogo, já que ambos utilizam métodos cínicos ou mesmo sanguinolentos. As autoridades tendem a confiar menos em heróis sombrios, a menos que os heróis estejam trabalhando como "forças especiais" para operações clandestinas ou como o braço armado de uma agência governamental. Mesmo nesse caso há uma desconfiança considerável de qualquer um que vista uniforme ou mostre poderes sobre-humanos, já que os inocentes muitas vezes sofrem com os conflitos entre heróis e seus oponentes.

O estilo de tons de cinza apresenta oportunidades para maior profundidade e realismo. A linha divisória entre heróis e vilões não é clara, e pode não existir. Os jogadores têm maior responsabilidade por decidir as ações de seus personagens, e podem ter maior impacto sobre o mundo. Os heróis muitas vezes enfrentam dilemas e conflitos morais, como apoiar um governo corrupto que garante a ordem e a estabilidade contra os rebeldes que desejam derrubá-lo, ou agir fora da lei para lidar com vilões que o sistema legal não pode alcançar.

O CAMINHO DO MEIO

O estilo do seu jogo pode estar em algum lugar entre os dois extremos. Você pode querer um jogo quatro-cores, mas com um "peso" um pouco mais moderno, por exemplo. Os quadrinhos experimentaram com muitos estilos diferentes ao longo dos anos, e você pode tirar elementos de todos eles para o seu próprio jogo, ou criar o seu estilo pessoal.

O que quer que você escolha, tente tornar o estilo do seu jogo claro para os jogadores, para que eles saibam o que esperar e possam criar heróis adequados. Um vigilante que mata seus oponentes a sangue frio pode não ser apropriado para um jogo com predomínio de quatro-cores. Da mesma forma, um escoteiro heróico pode parecer ridículo em um jogo de tons de cinza sombrios. Se você achar que o conceito de um personagem específico não é adequado ao seu estilo de jogo, é melhor dizer ao jogador de antemão, e pedir um personagem diferente, do que ter problemas mais tarde, quando o jogador não estiver se divertindo.

MORTALIDADE ALTA E BAIXA

Mutantes & Malfeitores é projetado para que os ataques em geral causem dano não-letal, que nunca fere seriamente os personagens. Até mesmo o mais poderoso ataque não-letal faz pouco mais que nocautear o inimigo, e assim os heróis e vilões podem se esmurrar o dia inteiro sem quaisquer efeitos sérios. O ataque letal ocasional parece muito mais perigoso em comparação, embora muitos heróis tenham salvamentos de Fortitude e Resistência altos o bastante para evitar seus piores efeitos.

Contudo, alguns jogos, em particular aqueles com um estilo mais violento e realista, podem pedir uma abordagem diferente. Nesses jogos, ataques letais são a norma, e os personagens têm muito mais chance de acabar desabilitados ou até mesmo mortos em combate. Capangas não são nocauteados — eles morrem às dúzias, de várias formas espetaculares. Nesses jogos, um salvamento de Resistência alto é vital para um herói se manter vivo, e poderes de Cura e Regeneração são muito importantes.

O outro lado da moeda são séries de mortalidade baixa, em que os personagens quase nunca sofrem ferimentos sérios, e ninguém nunca morre de verdade. Nesse caso, a opção de ataques letais (veja na página 163) não está disponível. Assim, o pior que pode acontecer em combate é ser nocauteado. Contudo, isto pode forçar a verossimilhança para alguns jogadores, e pode tornar certos tipos de personagens inadequados ao jogo.

Assim como o estilo, o mestre deve explicar aos jogadores com antecedência se uma série tem mortalidade alta ou baixa, para que eles saibam o que esperar e possam criar seus personagens de acordo.

REALISMO ALTO E BAIXO

Os leitores vão notar que as regras de *Mutantes & Malfeitores* refletem a "realidade" do mundo dos quadrinhos, não a do mundo real. Por exemplo, é realista que alguém capaz de erguer um tanque não atravesse pessoas normais com o punho, quando dá um soco? É realista um homem (não importa sua força) levantar um prédio sem que o prédio desabe? Claro que não, mas as coisas funcionam assim nos quadrinhos. O mesmo vale para muitos outros super-poderes que violam as leis da física que conhecemos. O objetivo de *Mutantes & Malfeitores* não é simular rigorosamente os efeitos reais de força sobre-humana ou raios de calor capazes de derreter aço, é simular o modo como essas coisas funcionam para os super-heróis de HQs.

Se você quiser injetar mais realismo no seu jogo de *Mutantes & Malfeitores*, use as dicas a seguir.

MODIFIQUE OS PODERES

Você pode exigir que certos super-poderes, como Super-Força, funcionem de maneira mais realista do que nas regras atuais. Por exemplo, você pode dizer que Super-Força sempre causa dano letal, e que os personagens precisam de efeito alavanca para usar sua força. Um personagem super-forte não pode deter um carro em movimento sem danificá-lo, ou erguer uma estrutura sem que ela desabe com o próprio peso. Outros poderes podem ser modificados de forma semelhante, ou completamente eliminados.

LIMITE O ESFORÇO EXTRA

Você pode limitar ou reduzir os efeitos de esforço extra, dizendo que os personagens não podem usá-lo para ganhar extras ou feitos de poderes, por exemplo. Você também pode reduzir o esforço extra, dizendo que adiciona apenas uma ou duas graduações em um poder, e assim por diante.

LIMITE OS PONTOS HERÓICOS

Limitar o número e o uso de pontos heróicos adiciona maior realismo ao jogo, e força os heróis a confiar mais em suas características e na sorte (representada pelas rolagens de dados). Você pode conceder menos pontos heróicos, ou limitar os jogadores a um número máximo de cada vez. Você também pode mudar as coisas que os pontos heróicos podem fazer. Eliminar a habilidade de vencer a fadiga torna o esforço extra muito mais custoso. Eliminar a habilidade de recuperar-se ou de sobrepujar ferimentos torna o combate mais rápido e difícil, enquanto que eliminar a habilidade de evitar a morte torna o jogo muito mais letal. Eliminar totalmente os pontos heróicos dá ao jogo um ar menos "quadrinesco" e mais realista.

RECUPERAÇÃO LENTA

Os personagens em *Mutantes & Malfeitores* recuperam-se de dano com bastante rapidez. Em um jogo mais realista, os personagens podem se recuperar mais lentamente — digamos, uma hora para machucado, um dia para ferido, 20 minutos para inconsciente e uma semana para desabilitado. Isto significa que os ferimentos colocam os personagens fora de ação por mais tempo, e os jogadores terão que evitá-los com mais afinco.

GÊNERO

As campanhas de *Mutantes & Malfeitores* são naturalmente influenciadas pelo gênero dos quadrinhos. As HQs têm várias "eras" ou gêneros distintos, e você pode usá-los como base para o seu jogo. Note que, embora as diferentes eras discutidas abaixo sejam baseadas nos gibis de super-heróis, não são necessariamente análogos exatos dos termos usados pelos historiadores dos quadrinhos. Para começar, não há um consenso geral sobre coisas como o exato começo ou fim de uma era, ou mesmo sobre seus

nomes. Contudo, esses termos são parecidos o bastante para dar a você uma idéia geral de como capturar o gênero de uma era específica.

ERA DE OURO

A Era de Ouro dos quadrinhos e a revista de super-heróis moderna começaram no fim da década de 1930, com a publicação dos primeiros gibis apresentando heróis em uniformes coloridos na luta contra o crime. Esses "super heróis" (como logo passaram a ser conhecidos) eram um grande sucesso com o público das revistas, em sua maioria composto de jovens, e as editoras começaram rapidamente a lançar novos títulos, novas histórias e novos heróis para suprir a demanda. As primeiras HQs eram simplistas pelos padrões atuais, mas também apresentavam heróis com posturas surpreendentemente agressivas. Heróis da Era de Ouro que matavam propositalmente seus inimigos, por exemplo, podem surpreender fãs que conhecem os heróis mais "bem-acabados" da Era de Prata.

Durante a Segunda Guerra Mundial, muitos gibis contavam histórias de heróis lutando contra o Eixo. Procurando o que fazer enquanto estavam postados nos frontes da Europa e do Japão, muitos soldados começaram a ler quadrinhos, e a demanda subiu às alturas. Gibis levados ao Japão pós-guerra por soldados norte-americanos deram início às indústrias de mangá e animê. A Era de Ouro foi o começo de tudo, a aparição de uma nova mídia e um novo tipo de mitologia, o super-herói, ou o assim-chamado "homem de mistério". A primeira super-*heroína* surgiu em 1941, com a criação da Mulher-Maravilha pela DC Comics.

HERÓIS "PULP"

Alguns dos ancestrais dos quadrinhos da Era de Ouro eram as revistas *pulp* das décadas de 1920 e 1930, em especial histórias de aventuras com heróis que possuíam habilidades acima dos humanos normais. *Pulps* eram revistas muito baratas, que apresentavam contos (em prosa, não quadrinhos) de mistério, aventura, ficção científica, terror, guerra e outros gêneros. Eram chamadas assim pela baixa qualidade do papel ("polpa", e não celulose) e, apesar de tudo, apresentaram ao mundo importantes escritores. Os heróis dos *pulps* tinham muitos dos elementos dos super-heróis: poderes incomuns, codinomes, máscaras, esconderijos secretos e bizarras galerias de inimigos. Eles ajudaram a inspirar os primeiros escritores de quadrinhos (muitos dos quais também escreviam para os *pulps*).

HOMENS DE MISTÉRIO

Os heróis da Era de Ouro são muitas vezes conhecidos como "homens de mistério", porque originalmente eram vigilantes sombrios, em vez dos heróis de roupas brilhantes que apareceram mais tarde. Certamente os primeiros heróis uniformizados que apareceram em público eram misteriosos; ninguém sabia quem eles eram, de onde vinham ou o que podiam fazer. Alguns acreditavam que as histórias sobre seus poderes sobre-humanos eram apenas exageros; em alguns casos, era isso mesmo! Muitos heróis da Era de Ouro usavam engenhocas e truques para convencer as pessoas de que tinham poderes estranhos. Em geral, nos anos pré-guerra da Era de Ouro, os heróis são misteriosos, e as autoridades não confiam neles completamente, pois não sabem o que pensar ainda. Ao começo da Segunda Guerra Mundial, os homens de mistério começaram a lembrar mais os super-heróis modernos.

Os heróis da Era de Ouro entram em algumas categorias amplas. O mestre pode desejar guiar os jogadores para que escolham esses tipos de heróis, e usá-los como arquétipos para PNJs da Era de Ouro.

Vingadores são em essência combatentes do crime, heróis de ação, inimigos da injustiça. Muitas vezes, são motivados por um desejo de vingança, devido à morte de um ente querido ou alguma outra injustiça que sofreram. Outros são *playboys* entediados que encontram um propósito em suas identidades uniformizadas. Contudo, escolhem o caminho superior e tentam levar os criminosos à justiça. Vingadores costumam operar à noite, e confiam em seus punhos e habilidades atléticas – às vezes junto com um pequeno repertório de aparelhos – para fazer o serviço.

Aventureiros são exploradores, cientistas e estudiosos por natureza. Em geral, recebem seus poderes em um encontro com forças estranhas em alguma terra distante e exótica. Aventureiros costumam ser inteligentes e cultos, embora alguns sejam um pouco mais questionáveis, e habilidosos em adquirir "antigüidades" através da furtividade. Aventureiros viajam muito. Suas habilidades variam de proezas atléticas e alguma capacidade de combate apoiada por seu conhecimento e experiência até poderes ou dispositivos incomuns, que obtiveram em suas viagens.

Patriotas acreditam firmemente em sua nação. Em geral, são pessoas comuns, que receberam habilidades extraordinárias por circunstâncias de sorte (acidentalmente ou de propósito). Patriotas costumam ser extremamente humildes ou bastante fanfarrões quando o assunto é o seu país como o melhor no mundo todo. Em qualquer caso, sua dedicação é inquestionável; eles amam seu país, e não há nada que não fariam por sua terra. Patriotas costumam se vestir em uniformes que mostrem sua devoção (baseados na bandeira do país, por exemplo).

Truques têm um aparelho, técnica ou mesmo origem específicos e únicos que torna-os o que são. A maioria dos truques costuma ser bastante comum, exceto pela única coisa que concede seus poderes. Por exemplo, um truque pode ser um operário que encontrou uma poderosa lâmpada mágica. Truques costumam ter um tema forte, e ater-se a ele, como a heroína que pode enxergar no escuro, com aparelhos que escureçam a área, para que ela tenha vantagem.

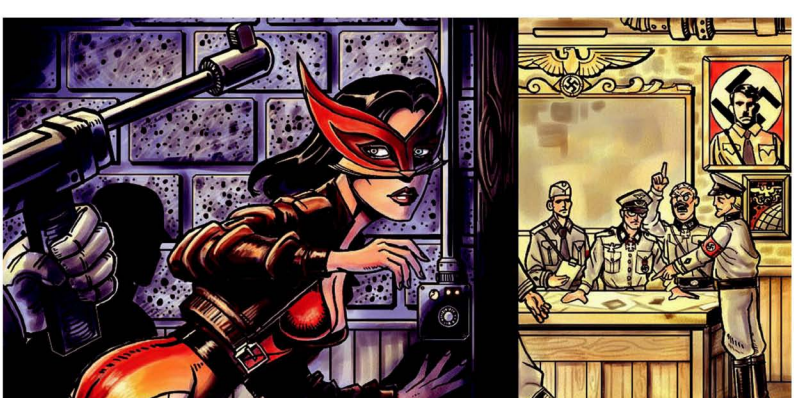
Divinos possuem poderes tremendos, normalmente de natureza mágica ou cósmica. Podem operar sob certas restrições que os impedem de exercer seu poder livremente, caso contrário tendem a brilhar muito mais que seus aliados mortais. Muitas vezes, heróis divinos têm preocupações maiores que os simples humanos. Podem ter que lidar com oponentes igualmente divinos, enquanto seus colegas enfrentam problemas mais mundanos. Em geral, heróis divinos são melhores como PNJs em um jogo na Era de Ouro, a menos que todos os heróis sejam igualmente poderosos (e enfrentem desafios igualmente cósmicos).

O "COMICS CODE", OU CÓDIGO DE ÉTICA

Em 1954, o psiquiatra Dr. Frederic Wertham publicou seu livro *Seduction of the Innocent* ("Sedução dos Inocentes"), no qual afirmava que a leitura de gibis tinha um efeito negativo sobre os jovens dos Estados Unidos. Audiências no senado americano examinaram o conteúdo "questionável" dos quadrinhos, e ameaçaram fechar a indústria inteira.

Tomando medidas preventivas, as principais editoras propuseram e adotaram seu próprio código para regulamentar o conteúdo das revistas em quadrinhos. Entre outras coisas, o novo "Comics Code Authority" ("Código de Ética", no Brasil) proibia qualquer tipo de violência explícita, sexo, sangue e outros conteúdos "maduros". Em geral, "limpava" o conteúdo dos gibis, e quase destruiu a indústria (ou salvou-a, dependendo do seu ponto de vista). Muitas editoras faliram, e gêneros inteiros de quadrinhos, especialmente horror e crime, simplesmente pararam de ser publicados.

Ironicamente, o Comics Code fez com que as editoras restantes se voltassem aos super-heróis, já que era mais fácil encaixá-los nas restrições do Código. Essas diretrizes foram a fonte de boa parte de inocência e leveza da Era de Prata.



A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

O evento mais importante da Era de Ouro dos quadrinhos é a Segunda Guerra Mundial. Mesmo antes da entrada dos Estados Unidos na guerra, os heróis de quadrinhos já lutavam contra os fascistas. Depois da declaração de guerra dos EUA, os principais adversários eram super-soldados nazistas e japoneses (assim como quinta-colunas, sabotadores e traidores).

A presença de campeões super-poderosos tanto no Eixo quanto entre os Aliados em geral explica o fato da guerra ter seguido um curso muito semelhante ao do nosso mundo. Assume-se que os super-soldados do Eixo e dos Aliados combatiam uns aos outros e anulavam-se, para que a guerra seguisse de forma parecida. Você sempre pode mudar isto em seu mundo, criando uma história alternativa (veja na página 204) ou uma outra razão pela qual os super-heróis não tenham mudado o curso da guerra. De qualquer maneira, o período da Segunda Guerra Mundial é uma excelente época para uma campanha de *Mutantes & Malfeitores* da Era de Ouro.

A SUPER-LACUNA

No mundo real, os gibis de super-heróis entraram em declínio após a Segunda Guerra Mundial, e quadrinhos sobre monstros, terror e piratas tornaram-se mais populares. Muitos universos de quadrinhos escolhem explicar a falta geral de aventuras de super-heróis na década de 1950 como uma reação ao "Perigo Vermelho". Por exemplo, os super-heróis e vigilantes mascarados são muitas vezes perseguidos durante os anos 50, acusados de serem simpatizantes comunistas. Isto faz com que muitos deles se aposentem ou se escondam, ou comecem a agir fora da lei.

Você pode criar sua própria explicação para uma "lacuna" na atividade super-humana durante esta época. Talvez uma invasão de alienígenas transmorfos leve a uma desconfiança em relação aos super-heróis, ou talvez os heróis da Era de Ouro tenham escolhido a aposentadoria, desvanecendo-se na obscuridade ao longo do tempo. Em geral, o fim da década de 1950 é tido como o fim da Era de Ouro e o começo de algo novo.

ERA DE PRATA

A Era de Prata dos quadrinhos começou com a "segunda geração" de super-heróis, de 1959 a 1963, mais ou menos. Os quadrinhos desta era costumavam apresentar heróis mais poderosos que seus predecessores da Era de Ouro (com exceção de alguns personagens divinos da Era de Ouro). Os quadrinhos da Era de Prata também tinham uma abordagem clara de ficção científica, com mais alienígenas, tecnologia fantástica e origens científicas, especialmente envolvendo energia atômica e mutações. Muitos personagens clássicos dos quadrinhos surgiram aqui, ou estabeleceram-se em suas formas e mitologias atuais durante este tempo.

LEVEZA

Os quadrinhos da Era de Prata são caracterizados por um tom leve, e um sentido de diversão inocente. Os heróis não são os vingadores sombrios e raivosos do começo da Era de Ouro e do período da guerra, mas exemplos brilhantes do melhor da humanidade. A Era de Prata vê o desenvolvimento de coisas como os códigos heróicos contra matar e o apoio à lei, à justiça e aos valores americanos. Em parte, isto se deve ao "Comics Code" (veja na página anterior), que proibia alguns elementos sombrios. Na Era de Prata, os heróis são heróis, os vilões são vilões, e não há intermediários.

Os quadrinhos da Era de Prata também não se levam muito a sério. Não são sátiras — embora muitas vezes sejam bobos e/ou exagerados — mas não se concentram no realismo de um mundo de heróis e vilões uniformizados. Em geral, as conseqüências dos super-poderes são alegremente ignoradas para permitir histórias melhores. Ninguém se pergunta como um herói pode erguer um navio de guerra, ele apenas ergue! O mesmo vale para inúmeros outros elementos. Danos colaterais são misteriosamente consertados entre as edições (ou páginas!). Vilões capturados vão para a cadeia, sem qualquer preocupação com julgamentos demorados ou questões legais. Ninguém pergunta por que um inventor genial não desenvolve o Teflon ou a cura do câncer em vez de "raios vitais" ou

foguetes de super-ciência. Em geral, a palavra de ordem da Era de Prata é "não se preocupe com isso!". Se for divertido como parte da história, vá em frente e use o que quiser, e não se importe com as conseqüências ou implicações para o mundo como um todo.

A GUERRA FRIA

Durante a Era de Prata, a Guerra Fria estava em sua plenitude, e em evidência nos gibis. Isso fez com que os vilões nazistas da Era de Ouro fossem substituídos por vilões comunistas da União Soviética ou da China.

Os vilões comunistas (comunistas *nunca* eram heróis) foram caricaturas tão grandes quanto os fascistas dos anos 1940. Tinham uma lealdade acéfala ao Estado ou então eram corruptos, e serviam o Partido Comunista apenas enquanto isso servisse a seus próprios objetivos. Emblemas comunistas como a estrela vermelha (ou as estrelas amarelas em um campo vermelho, da China) e a foice e martelo russos eram quase obrigatórios nos uniformes dos vilões comunistas.

À medida que a Era de Prata prosseguiu, a postura em relação aos personagens comunistas (ou pelo menos vindos de nações comunistas) abrandou-se um pouco, embora eles tenham permanecido como estereótipos. Alguns personagens escolhiam fugir para o Ocidente, rejeitando o comunismo e mostrando seu lado heróico. Seus antigos "camaradas" em geral caçavam-nos por sua traição.

A ERA ATÔMICA

A Era de Prata também é o início da era atômica, com a proliferação da energia — e das armas — nucleares. O fantasma da Bomba durante a Guerra Fria apenas aumentou a mística do "poder atômico", que tornou-se a origem de muitos personagens da Era de Prata. Exposição descontrolada à radiação — raios cósmicos, bombas gama ou mordidas de animais radioativos — era um elemento de muitas origens. Os quadrinhos também especulavam que os níveis cada vez maiores de radiação no ambiente (devido a testes atômicos e coisas do gênero) causavam mutações em larga escala, levando a uma nova geração de mutantes super-poderosos.

De muitas formas, esses "filhos do átomo" personificavam os medos da energia nuclear. Também serviam como análogos das revoluções sociais das décadas de 60 e 70, especialmente o movimento dos direitos civis. Eram os filhos estranhos, incompreensíveis para seus pais. Pessoas odiadas e temidas por serem o que eram. Mesmo assim, alguns mutantes escolhiam o caminho mais nobre, usando seus poderes para proteger um mundo que queria destruí-los. Esta analogia atraía muitos leitores (que freqüentemente eram, eles mesmos, adolescentes rejeitados), levando à popularidade dos heróis mutantes. A origem **Mutação** (veja na página 197) traz mais informações sobre como incorporar este tema na sua campanha.

SUPERS DE SEGUNDA GERAÇÃO

Os heróis da Era de Prata compunham uma nova geração de super-heróis, muitas vezes seguindo os passos de seus predecessores da Era de Ouro. Algumas editoras de quadrinhos criaram versões atualizadas de seus personagens da Era de Ouro, para um público totalmente novo, enquanto outros heróis da Era de Prata surgiam inéditos. A explosão na publicação de quadrinhos nos anos 1960 certamente significou que havia mais heróis do que apenas o punhado de sobreviventes da Era de Ouro.

Assim como a geração pós-guerra da época, os heróis da Era de Prata muitas vezes tinham posturas diferentes daquelas da geração anterior. Seus mentores da Era de Ouro, se aparecessem, eram vistos como "antiquados". Os heróis da Era de Ouro que passaram à Era de Prata às vezes sentiam pertencer a uma época passada, e imaginavam o que tinham a oferecer a essa nova geração.

Você pode incorporar esses elementos na sua campanha de duas formas. Primeiro, pode criar heróis da Era de Ouro para serem seguidos pela nova geração, talvez até mesmo fazendo com que alguns deles assumam os papéis (e nomes) de seus predecessores, assim como ocorreu nos quadrinhos. Segundo, você pode dar oportunidades para os heróis interagirem com a geração anterior, talvez enfatizando o "conflito de gerações". Isto é mais eficiente se um dos heróis dos jogadores estava ativo durante a Era de Ouro, e agora está se ajustando (ou não!) aos novos tempos.

FRONTEIRAS FANTÁSTICAS

Mais que a Era de Ouro, a Era de Prata dos quadrinhos é uma época de *maravilhamento*. Na era em que a humanidade desbravou o espaço e alcançou a Lua, os quadrinhos apresentavam um repertório fantástico de novos mundos, cidades ocultas, dimensões fantásticas, planetas alienígenas e forças cósmicas. Muitos heróis da Era de Prata eram exploradores por natureza, desbravando caminhos a essas novas fronteiras.

Mundos perdidos incluem platôs isolados, onde os dinossauros ainda vivem (e talvez cacem tribos de humanos primitivos). Exemplos vivos de civilizações mortas como os gregos antigos, os romanos, os astecas ou os maias ainda podem existir, e ter tecnologia (ou magia) à frente de seus ancestrais, ou até do mundo moderno.

Civilizações ocultas são fontes de heróis e vilões. Cidades escondidas em lugares isolados como o Himalaia, a Antártida ou o fundo do oceano são o lar de ramos da raça humana. Cidades submersas como Atlântida e Lemuria são comuns nos quadrinhos, habitadas por tritões e sereias. Talvez cidades lendárias, como Shangri-La e El Dorado, existam em uma ou outra forma. Você pode decidir quão escondidas estão essas civilizações, como são os habitantes e quais possibilidades de aventuras elas oferecem.

Dimensões fantásticas variam de lugares abstratos como o plano astral e a dimensão das trevas (ou dimensões conceituais similares) a Terras paralelas, onde a história tomou um rumo diferente. Os heróis podem usar Movimento Dimensional para alcançar essas dimensões, enquanto que seus habitantes podem fazer o mesmo para chegar à Terra.

Mundos alienígenas abrigam civilizações alienígenas, muitas delas humanóides, que possuem tecnologia avançada o bastante para chegar à Terra. Raças alienígenas podem ser pacíficas e indiferentes a um "fim-de-universo" como o nosso planeta, mas muito mais numerosas são as raças invasoras. A origem **Alienígena** (veja na página 194) traz algumas idéias adicionais sobre o uso de alienígenas na sua campanha.

MACACOS ME MORDAM!

Julius Schwartz, um venerável e importante editor da DC Comics durante décadas, notou que os gibis vendiam mais quando tinham um macaco ou gorila na capa (especialmente um macaco falando ou agindo como humano). Vendiam tão mais, na verdade, que a DC instituiu uma política editorial que limitava o número de macacos nas capas de seus gibis a cada mês! A popularidade dos primatas levou a diversos personagens símios na Era de Prata. Incluem heróis e vilões, assim como parceiros e coadjuvantes. A maioria dos personagens macacos da Era de Prata mantém suas características físicas de símio, mas tem inteligência de nível humano (ou maior!). Para incluir um personagem como esse na sua campanha, comece com as estatísticas do símio (veja na página 232), aumente as habilidades mentais do personagem e adicione quaisquer outras características apropriadas (perícias, feitos, poderes ou equipamento). O arquétipo Símio Sinistro (veja na página 224) é um vilão primata pronto para uso.

CONTANDO VANTAGEM

Ah, como os vilões da Era de Prata amam contar vantagem! O mestre que quiser encorajar a tradição da Era de Prata dos discursos empolados dos vilões (ou "monólogos") pode usar as dicas a seguir.

Um herói pode fazer um teste de Blefar contra o resultado de um teste oposto do vilão (Blefar, Intuir Intenção ou salvamento de Vontade, o que for melhor) para encorajá-lo a perder tempo contando vantagem, dando ao herói a chance de fazer algo. Isto funciona como o feito Fascinar (veja na página 62), mas o herói não precisa fazer nada para mantê-lo. A cada rodada, faça um novo teste de perícia ou salvamento de Vontade para o vilão. Se ele falhar, continua discursando. Em geral, qualquer ataque ou outra ação por parte do herói que afete diretamente o vilão encerra o monólogo. Os jogadores podem (e muitas vezes devem) gastar pontos heróicos no teste de Blefar para encorajar o vilão ao discurso.

ERA DE BRONZE

A Era de Bronze dos quadrinhos segue o final da Era de Prata, em algum ponto nos anos 1970 e adentrando os anos 1980. É caracterizada por uma sofisticação crescente em termos de caracterização e história, especialmente disposição a lidar com temas mais complexos e maduros, forçando os limites do Código de Ética. Os quadrinhos da Era de Bronze também apresentam modismos específicos e tendências sociais da época.

HERÓIS HUMANOS

Os heróis da Era de Bronze têm pés de barro. Embora muitos heróis da Era de Prata tenham recebido fraquezas, elas realmente vêm à tona durante a Era de Bronze. Em vez de heróis que apenas "implicam" uns com os outros, por exemplo, temos heróis que enfrentam problemas sérios como alcoolismo, uso de drogas e racismo. Os heróis são retratados como *pessoas*, que às vezes cometem erros ou têm falhas que precisam superar.

Isto cria muitas oportunidades para complicações em jogos estilo Era de Bronze. Os heróis podem ter problemas matrimoniais ou de relacionamento, segredos pessoais sombrios, conflitos entre suas identidades civis e heróicas e batalhas entre sua consciência e seu dever. Um problema particularmente importante para os heróis patrióticos na Era de Bronze é o cinismo crescente em relação ao patriotismo e à lealdade nacional em geral.

QUESTÕES SOCIAIS

Os quadrinhos da Era de Bronze começaram a lidar com alguns dos assuntos proibidos pelo Código de Ética, apresentando-os de um modo considerado benéfico, oferecendo modelos positivos para os leitores jovens. Por exemplo, as HQs tratavam do assunto das drogas, retratando-as claramente como algo ruim. Desde que o problema não fosse glorificado, o Código não atrapalhava (até porque, nessa época, ele já era algo praticamente auto-imposto pelas editoras).

Todas as principais questões sociais das décadas de 1970 e 1980 surgiram nos quadrinhos. A seguir, algumas das mais populares.

- **Direitos da mulher:** heroínas feministas e mulheres importantes tornaram-se mais comuns na Era de Bronze. Elas deixavam claro que não serviriam apenas como "secretárias" das equipes de heróis, e eram tão ou mais capazes que os heróis homens. Vilãs mulheres muitas vezes estavam cheias da dominação dos homens, e estavam preparadas para dar o troco. As histórias variavam de problemas sérios de discriminação até "guerras dos sexos" bobas, em que heroínas autoconfiantes lutavam contra seus colegas homens (geralmente sob influência dos vilões).
- **Poder negro:** heróis de minorias raciais – principalmente negros – tornaram-se mais comuns na Era de Bronze, embora fosse quase obrigatório que esses heróis tivessem a palavra "Negro" em seus codinomes. Muitas vezes, eram cruzados raivosos, lutando por direitos iguais.
- **Álcool e drogas:** o uso (e abuso) de álcool e drogas, antigamente proibido pelo Código de Ética, tornou-se um assunto durante a Era de Bronze. Os heróis eram vítimas do "demônio da garrafa", forçados a lidar com as conseqüências, ou descobriam que seus jovens protegi-

dos eram viciados, da mesma forma que pais surpresos eram forçados a lidar com seus filhos que usavam drogas. Mais tarde, a "Guerra às Drogas" tornou-se um tema comum, e os traficantes viraram inimigos típicos dos heróis "de rua". Alguns heróis até mesmo recebiam seus poderes de acidentes envolvendo drogas experimentais, numa referência ao tema dos "super-soldados" da Era de Ouro, e alguns deles descobriam que tinham um problema com drogas, surgido da fonte de seus poderes.

- **Poder para os jovens:** dos "filhos da flor" dos anos 1960 à "Geração Eu" dos anos 1980, a Era de Bronze apresentava mais jovens que não eram apenas parceiros de mentores mais velhos, mas heróis completos por si só. Muitas vezes, a geração mais jovem tinha uma nova forma de fazer as coisas, e estava procurando independência dos mais velhos.
- **Multinacionalismo:** seguindo as tendências dos direitos das minorias, os quadrinhos no final da Era de Bronze começaram a introduzir mais heróis e vilões vindos de fora dos Estados Unidos. Muitas vezes, eram simplesmente astros convidados, mas alguns gibis incluíam personagens "estrangeiros" regulares, com históricos culturais diferentes. As histórias também se passavam fora das cidades dos EUA, e iam a outros países da Terra.

MODAS E FEBRES

Os quadrinhos da Era de Bronze incorporavam alegremente os modismos da época, ainda mais que as eras de Prata e de Ouro. Assim, personagens baseados em coisas como *disco music*, dança *break*, skate, patins, videogames, *heavy metal* e modas similares eram comuns (embora tivessem vida curta). O mestre que desejar capturar a sensação da Era de Bronze deve considerar alguns dos modismos da época, e basear alguns PNJs neles, encorajando os jogadores a fazer o mesmo.

ERA DE FERRO

A Era de Ferro, ou "Idade das Trevas" dos quadrinhos começou em algum ponto dos anos 1980. É caracterizada por um movimento que se afasta das cores brilhantes e temas simples da Era de Prata, em direção a histórias e personagens mais maduros, muitas vezes violentos e explícitos. Em especial, a Era de Ferro apresenta um aumento de heróis vigilantes, muito mais dispostos (ou até mesmo ansiosos) a matar seus oponentes. Encontra respaldo nos filmes de ação de Hollywood, que apresentam tiroteios exagerados, violência e sexualidade.

AMORALIDADE

Um elemento crucial da Era de Ferro é a natureza muitas vezes moralmente ambígua de seus heróis e vilões. Às vezes, é difícil traçar uma linha clara entre os dois. Por exemplo, na Era de Prata, um herói cuja família é assassinada devota-se a levar os criminosos à justiça, e jura nunca matar, já que isto iria torná-lo igual à escória que ele enfrenta. Na Era de Ferro, a mesma origem cria um herói vigilante, que jura vingança sangrenta contra todos os criminosos. Ele faz o que a lei não pode, porque o sistema é falho e corrupto, chacinando criminosos e lutando até a morte contra os vilões.

A ambigüidade moral da Era de Ferro se estende além da violência. Toca assuntos como sexualidade, drogas e heróis que ganham dinheiro com seus poderes. Alguns heróis da Era de Ferro são mercenários, fazendo seu trabalho em troca de pagamento. Outros são negociantes implacáveis, lucrando com suas identidades heróicas, cedendo direitos de imagem e cobrando por aparições em público. Um cenário na Era de Ferro deve refletir esses assuntos mais complexos e adultos.

OPERAÇÕES ESPECIAIS

Muitos personagens e histórias da Era de Ferro adotaram um estilo paramilitar. Em vez de super-heróis, os personagens eram agentes trabalhando para um governo, corporação ou organização. Elementos dos gêneros de espionagem ou ação mesclaram-se aos quadrinhos: os uniformes costumavam ser menos chamativos, com mais armadura corporal e camuflagem, e os personagens muitas vezes adotavam posturas, postos e históricos militares.

Os vilões da Era de Ferro também tinham um tom mais prático e político. Terroristas de vários tipos tornaram-se comuns, junto com gangues e líderes do tráfico (refletindo a "Guerra às Drogas" dos anos 1980). Era mais comum que os vilões fossem encontrados em salas de reuniões do que em covis secretos no interior de um vulcão, e eles controlavam redes internacionais de influência. Vilões da Era de Ferro que trabalhavam sozinhos eram muitas vezes assassinos seriais psicóticos e monstros similares.

BLAM! BLAM! BLAM!

Os heróis da Era de Ferro gostam de armas de fogo, muitas delas. Até mesmo alguns heróis que não *precisavam* de armas de fogo carregavam-nas e usavam-nas. E não eram os "rifles laser" da Era de Prata ou pistolas com "munição piedosa", mas armas reais, que disparavam munição real.

Além de armas de fogo, outras armas letais são comuns, incluindo espadas, facas e várias armas de artes marciais, especialmente *shuriken*, *sai*, *nunchaku* e *katana*. Alguns personagens têm versões mágicas ou super-tecnológicas dessas armas, mas é mais comum que elas sejam simples ferramentas mundanas de violência sangrenta.

COURO E LÁTEX

Assim como armas de fogo tornaram-se acessórios de moda para o herói ou vilão bem-vestido, os uniformes na Era de Ferro adquiriram uma aparência mais "madura". Roupas justas de couro, com tantas tiras e fivelas quanto fosse possível, ou látex colante, tornaram-se comuns. Vários tipos de armadura corporal surgiram (fornecendo proteção contra todas aquelas armas de fogo), e os uniformes tinham estilo paramilitar: macacões, bandoleiras, cinturões e coturnos eram todos elementos comuns. Óculos escuros e visores de proteção muitas vezes substituíam máscaras, e os heróis e os vilões tinham tatuagens, piercings e outros tipos de arte corporal.

NINJA!

A Era de Ferro dos quadrinhos viu um fascínio com as artes marciais, em especial a figura do ninja — assassinos vestidos de preto, utilizando poderes quase místicos de furtividade. Ninja renegados tornavam-se heróis vigilantes, enquanto que os vilões muitas vezes empregavam capangas ou braços-direitos ninja contra os heróis. Um arquétipo comum era o ocidental treinado nas artes secretas dos ninja (que então volta-se contra as tradições ninja para se tornar um herói). Rivalidades entre alunos e mestres, ou entre antigos colegas de treinamento, forneciam conflitos para heróis e vilões. Qualquer equipe da Era de Ferro que valesse qualquer coisa tinha pelo menos um membro estilo ninja (podendo ter vários).

LOBOS SOLITÁRIOS

Os heróis da Era de Ferro eram muitas vezes solitários, vingadores renegados em uma cruzada pessoal. Já que um jogo de *Mutantes & Malfeitores* normalmente é em grupo, você pode ter que diminuir este aspecto da Era de Ferro. Felizmente, os heróis da Era de Ferro ocasionalmente juntavam-se em equipes, embora com organização mais frouxa que as equipes da Era de Prata. Equipes da Era de Ferro muitas vezes eram baseadas em unidades de operações especiais policiais ou militares, em vez de uma "liga" de combate ao crime. Os membros da equipe ainda agiam sozinhos ocasionalmente, em especial quando lidavam com assuntos pessoais.

PODERES REALISTAS

Os super-poderes na Era de Ferro muitas vezes eram tratados de forma mais realista que antes. Os roteiristas procuravam diminuir o nível de poder de muitos personagens, e oferecer explicações ao menos parcialmente razoáveis para os poderes fantásticos de outros. Mais importante, exploravam muitas das conseqüências desses poderes, além de seu uso no combate ao crime e à injustiça. O que *realmente* significa ser um deus entre os mortais, ou um alienígena entre os humanos?

Em geral, as implicações realistas dos poderes tornavam-nos mais letais. Afinal, força suficiente para erguer toneladas deveria facilmente esmigalhar carne e ossos. Raios laser capazes de derreter aço causam queimaduras terríveis e assim por diante. O mestre que queira capturar a sensação da Era de Ferro deve elevar o nível de realismo e mortalidade da campanha em geral (veja na página 187).

UMA NOVA GERAÇÃO

Parte da revolução da Era de Ferro nos quadrinhos foi o surgimento de novas editoras (e personagens) pela primeira vez em décadas. Muitas vezes, essas novas editoras criavam seus próprios "universos" de super-heróis, independentes das mitologias estabelecidas. Isto significava que seus novos heróis eram os primeiros de seus tipos em seus respectivos mundos — não havia histórico, e nenhuma geração anterior de heróis ou vilões. Um meio muito eficiente de diferenciar um cenário Era de Ferro do resto é simplesmente começar desse modo, com a primeira aparição de super-poderes no mundo, criando um cenário que nunca teve uma Era de Ouro ou de Prata como comparação.

ERA MODERNA

A era moderna (ou "pós-moderna", de acordo com alguns) dos quadrinhos não tem um nome definitivo, em grande parte porque, como se diz, uma vez que uma era receba um nome, em geral ela acabou. Às vezes, é chamada de "Era de Platina", "Era de Electrum", ou gênero "Retrô". Incorpora elementos das Eras de Ouro e de Prata, mas temperados com idéias modernas e um sentido de nostalgia a respeito das eras anteriores. Em muitos aspectos, a Era Moderna busca recapturar as experiências dos criadores de quadrinhos que cresceram durante a Era de Prata, e corre em sentido contrário ao cinismo da Era de Ferro (que buscava quebrar os modelos estabelecidos e levar as HQs a caminhos diferentes). Boa parte dos conselhos na seção **Era de Prata** se aplica também à Era Moderna, com algumas diferenças notáveis.

SENTIDO HISTÓRICO

Os quadrinhos da Era Moderna valem-se de uma longa história de publicação de HQs, e das eras passadas, especialmente a Era de Prata. A Era Moderna tem um sentido de tradição e familiaridade; os super-heróis não são algo novo, estão aqui há muito tempo. O rico histórico do cenário é uma fonte de inspiração para histórias sobre o presente.

Este sentido histórico é mais difícil de ser obtido no seu próprio cenário de *Mutantes & Malfeitores*, a menos que por acaso você tenha um cenário no qual vem jogando há anos. Felizmente, existem algumas coisas que você pode fazer para alcançar o mesmo sentido histórico na sua campanha.

Primeiro, dê à campanha uma história rica e detalhada. É mais difícil conduzir uma campanha na Era Moderna em um cenário em que os super-humanos acabaram de surgir, por exemplo. Não há contexto histórico para eles. Quanto mais contexto, mais vivo torna-se o cenário. Cuide para não soterrar os jogadores com informações demasiadas logo de início, mas crie a história e use-a como fonte de idéias para aventuras no presente.

Um uso particularmente bom da história heróica é o "personagem de legado", um herói ou vilão baseado em um personagem anterior do cenário. Por exemplo, um herói contemporâneo pode ser o segundo ou terceiro em uma linhagem de heróis com o mesmo codinome (e talvez poderes e uniformes semelhantes). Identidades heróicas (e vilanescas) são transmitidas de geração a geração, criando personagens com históricos, inimigos e ganchos pré-prontos.

Você também pode criar um sentido de familiaridade na sua campanha usando muitos dos arquétipos comuns dos quadrinhos. Crie personagens na história da sua campanha que tenham estilo familiar, senão idêntico, a personagens publicados. Talvez um herói famoso seja um estranho visitante de outro mundo, ou houvesse um vingador sombrio ativo na Era de Ouro ou de Prata (talvez com um herdeiro moderno). Baseie as equipes de heróis em equipes existentes nas HQs, e elas parecerão familiares aos jogadores, mesmo que os personagens sejam completamente diferentes. Coloque a maioria desses personagens no passado, e você dará ao cenário um contexto, enquanto permite que os jogadores levem as coisas em

novas direções no presente. Você pode até mesmo usar as Eras de Ouro e de Prata dos quadrinhos publicados como história da sua campanha, criando uma Era Moderna nova e diferente baseada nelas.

SENTIDO DE MARAVILHAMENTO

Muitas HQs da Era Moderna tentaram restaurar o "sentido de maravilhamento" da Era de Prata, embora com um pouco a mais de seriedade. Foram na direção oposta ao realismo da Era de Ferro, tentando restaurar os mundos perdidos, cidades alienígenas, macacos falantes e assim por diante, apenas atualizando esses conceitos para um contexto moderno.

Em essência, você pode tomar os elementos da Era de Prata (veja na página 189) e incluí-los na sua campanha da Era Moderna. Apenas enfatize alguns dos elementos fantásticos. Enquanto uma cidade perdida ou uma espaçonave do tamanho de um planeta não eram incomuns na Era de Prata, ressalte como tudo isso é fantástico para os personagens da Era Moderna. Eles encontram o impossível regularmente, mas nunca sem surpresa e assombro. Alguns quadrinhos da Era Moderna tentam fornecer explicações consistentes para a razão de o universo ser tão fantástico, mas você não precisa fazer isso, necessariamente — não saber o porquê pode simplesmente ser parte da maravilha e mistério.

SENTIDO DE PROPÓSITO

Os quadrinhos da Era Moderna vão além de alguns dos temas simples da Era de Prata. Embora não sejam tão sombrios quanto os da Era de Ferro, são também mais maduros e sofisticados. Assim, questões atuais surgem, e os personagens são mais complexos e menos estereotipados. As histórias da Era Moderna lidam com problemas sociais, política, terrorismo, pobreza e assuntos do gênero, junto com invasões alienígenas, super-vilões conquistadores e ameaças mágicas do além.

Embora os heróis muitas vezes sigam um código moral semelhante ao da Era de Prata, existem razões para que eles o façam; é uma escolha em vez de simplesmente o modo como as coisas são. De algumas maneiras, isto pode tornar os personagens da Era Moderna ainda mais heróicos (ou vilanescos) que seus primos da Era de Prata. Eles não seguem uma ideologia cegamente; tomam decisões conscientes sobre o que é certo e errado. Apenas tome cuidado para que discussões e debates morais não comecem a dominar o seu jogo — um dilema eventual pode adicionar tempero ao jogo, mas em excesso será chato e repetitivo.

ORIGENS

Qual é a origem dos super-humanos e de seus poderes? Na maior parte dos gibis, é mais correto dizer "quais são as origens dos super-poderes?". Em geral, existem várias origens, mundos onde mutantes, alienígenas, robôs, feiticeiros e deuses podem ser todos membros da mesma equipe. Esta seção examina as diversas origens para super-humanos, e como usá-las em suas campanhas de *Mutantes & Malfeitores*.

ALIENÍGENA

Uma grande variedade de alienígenas é comum nos quadrinhos, desde humanóides quase idênticos aos humanos até formas de vida extremamente estranhas (já que desenhistas não têm limites em seu orçamento de "efeitos especiais"). Os alienígenas podem não ser formas de vida baseadas em carbono, ou mesmo orgânicas: existem seres baseados em silício, amorfos ou mesmo cristalinos ou feitos de energia.

A maior parte dos universos de quadrinhos possui várias raças alienígenas, muitas vezes com tecnologia avançada. O tipo de relação com os humanos varia: enquanto civilizações alienígenas militaristas procuram conquistar a Terra, outras mais benignas geralmente têm alguma política de não-intervenção a respeito de mundos tão "primitivos" quanto o nosso. Os alienígenas nos quadrinhos muitas vezes têm super-poderes, mas não a mesma variedade encontrada entre os super-humanos da Terra. Em vez disso, os alienígenas costumam ter habilidades raciais, tornando-os super-humanos em comparação aos terráqueos, mas não incomuns para membros de sua raça. Por exemplo, alienígenas vindos de um mundo de alta gravidade poderiam ter força sobre-humana, enquanto que uma raça vinda de um planeta com campos magnéticos muito fortes poderia ter poderes de controle de magnetismo.

ESTRANHOS VISITANTES

Super-heróis e vilões alienígenas são bastante comuns. Quando criar um personagem alienígena, pense um pouco em sua raça e planeta natal. Será que o personagem é o último sobrevivente de uma raça morta, um exilado ou simplesmente um explorador ou visitante de outro mundo? Outros membros da raça podem ser aliados, antagonistas ou coadjuvantes em potencial. Decida também se os poderes do personagem são típicos para a raça ou incomuns de alguma forma.

TECNOLOGIA ALIENÍGENA

Muitas raças alienígenas, pelo menos aquelas capazes de alcançar a Terra, possuem tecnologia mais avançada que a nossa. Tecnologia alienígena típica dos quadrinhos inclui coisas como viagem além da velocidade da luz, armas energéticas, campos de força, robôs e talvez coisas como teleporte e anti-gravidade. Praticamente qualquer tecnologia de super-ciência pode surgir nas mãos (ou garras, ou pseudópodos) de alienígenas (veja **Super-ciência**, na página 199). Tecnologia avançada pode na verdade ser a fonte dos poderes de um personagem alienígena.

É claro, os alienígenas não estão limitados somente à tecnologia. Algumas raças alienígenas também usam magia, embora às vezes a "magia" alienígena seja simplesmente tecnologia tão avançada que é praticamente a mesma coisa. Magos alienígenas podem ser sinistros ou benignos, e a magia nas sociedades alienígenas pode ser secreta (como normalmente é na Terra) ou mais difundida.

ALIENÍGENAS ENTRE NÓS

Um tema comum dos quadrinhos envolve alienígenas transmorfos ou controladores de mentes infiltrando-se na sociedade humana, e controlando-a. Isto era particularmente comum durante a Guerra Fria, com o medo do comunismo muito presente. Você pode querer introduzir uma raça de alienígenas transmorfos, lesmas controladoras de mentes ou "parasitas psíquicos" incorpóreos como adverários para os heróis. Esses inimigos geram medo e desconfiança, imitando e cooptando figuras de autoridade ou outros heróis.

OS PROGENITORES

Muitas HQs incluem a idéia de raças alienígenas ancestrais visitando a Terra no passado distante (muitas vezes com base nas teorias de "astronautas ancestrais", que colocam os alienígenas interagindo com civilizações como os egípcios e os maias). Esses "Progenitores" influenciam a evolução e o desenvolvimento dos humanos de diferentes formas, fornecendo tecnologia, realizando mutações genéticas e até mesmo cruzando com criaturas terráqueas. A intervenção alienígena é um meio de explicar o desenvolvimento dos super-humanos na Terra. Também pode explicar várias esquisitices históricas ou mitológicas.

PODER CÓSMICO

Entre os alienígenas estão incluídos vários seres "cósmicos", forças de grande idade e poder no universo, essencialmente deuses alienígenas (veja **Deuses**, a seguir). Esses seres muitas vezes utilizam o "poder cós-

mico", também conhecido como poder primordial. Nos quadrinhos, o poder cósmico varia em versatilidade, desde uma forma de controle de energia até uma força limitada somente pela imaginação de seu usuário (veja Controle de Energia Cósmica, na página 79).

CONCEITOS DE PERSONAGENS

- Um policial alienígena, enviado em perseguição a um criminoso escondido na Terra. Depois de capturar sua presa, o policial pode ser designado para vigiar a Terra em tempo integral. Como alternativa, o policial pode ser morto, entregando seu uniforme e armas (e talvez até mesmo poderes) para um humano de valor.
- O último sobrevivente de uma raça alienígena encontra um novo lar na Terra, e tenta integrar-se com a humanidade, enquanto usa os poderes que recebeu pelo ambiente da Terra para combater o crime.
- Alienígenas abduzem um humano comum, e usam tecnologia avançada para conceder a ele super-poderes. Isto pode ter o propósito de transformar o humano em um dos protetores da Terra, ou os alienígenas podem ter objetivos mais sinistros. Talvez sejam simplesmente curiosos, testando os limites do potencial humano.
- Um ser alienígena feito de energia mescla-se com um hospedeiro humano, para experimentar a vida corpórea, concedendo a seu hospedeiro vários poderes, enquanto, por sua vez, aprende sobre a bondade e compaixão humanas.
- Um híbrido humano-alienígena desenvolve poderes e habilidades inesperados, e torna-se o alvo de uma agência governamental secreta que lida com influência alienígena.

DEUSES

Super-heróis são como deuses modernos, ou heróis míticos, de várias maneiras. Assim, não é surpreendente que alguns deuses mitológicos *tornem-se* super-heróis. Deuses super-heróis tendem a estar no topo da escala de poder, mas ainda são colegas dos outros super-humanos. Vilões divinos ou deuses ancestrais menos envolvidos nos assuntos humanos podem ser mais poderosos, alcançando níveis de poder cósmicos.

Na maior parte dos cenários, diferentes panteões de divindades míticas coexistem. Esses panteões normalmente não têm qualquer relação com culto humano, por comum acordo ou devido à ascensão do monoteísmo na cultura ocidental. O ocasional herói ou vilão divino é a exceção a essa regra de não-intervenção divina.

Deuses podem visitar a Terra em forma física. São muitas vezes bastante parecidos com humanos dotados de poderes extraordinários. Em outros casos, os deuses imbuem mortais específicos com seu poder. Um deus pode tomar um hospedeiro humano, possivelmente transformando-o em algo parecido com a própria forma do deus. Deuses também concedem super-poderes a mortais, embora isso caia mais na categoria de origens mágicas (veja **Magia & misticismo**, na página 196).

Os deuses costumam ter habilidades super-humanas, incluindo imortalidade. Podem ser realmente imortais, ou meramente muito longevos. O deus médio é fisicamente mais capaz que um humano, e poderes mágicos associados à área de influência do deus também são comuns. Por exemplo, um deus das tempestades em geral tem poderes de controle do clima, um deus do sol controla luz ou fogo, e assim por diante.

UM DEUS VERDADEIRO?

Os quadrinhos costumam ser (deliberadamente) vagos a respeito das implicações teológicas de deuses coexistindo, e da existência ou natureza do Deus judaico-cristão. Em geral, a questão de mitos de criação contraditórios e coisas do gênero é simplesmente ignorada, ou tratada com algum comentário vago sobre como o cosmos na verdade surgiu de muitas formas (ou seja, todas as mitologias são verdadeiras, até mesmo aquelas que se contradizem entre si). O Deus criador (associado com o Jeová judaico-cristão) é uma figura distante, geralmente não envolvida e incompreensível, embora possa ter vários anjos, santos e outros agentes, normalmente com nível de poder semelhante ao de outros deuses míticos.

O CÉU, O INFERNO E ALÉM

A existência de deuses também implica a existência de dimensões míticas, como o Céu, o Inferno, Asgard, o Olimpo, Heliópolis, Nirvana, a Terra dos Sonhos e outros. Essas e outras dimensões, ou planos, podem existir no cenário, abrindo literalmente novos mundos de aventura para os heróis.

Embora os quadrinhos em geral não se preocupem com uma cosmologia detalhada ou coesa para as várias outras dimensões, o mestre pode inventar uma, se desejar. As dimensões habitadas pelos deuses (e outros

seres místicos) podem se relacionar uns com os outros de formas específicas. Por exemplo, talvez o Céu fique "acima" da Terra no esquema cósmico, com o Inferno "abaixo" e as outras dimensões arranjadas em um anel "ao redor" do plano terrestre. Um arranjo específico de planos pode resultar em maior ou menor acesso à Terra por parte de certos poderes divinos.

Visitar essas dimensões exige o efeito Movimento Dimensional (veja na página 102). O mesmo vale para deuses que queiram visitar a Terra e voltar para casa, tornando este um efeito comum para personagens divinos.

CARRUAGENS DOS DEUSES

Os deuses podem não ser, na verdade, "deuses". Em alguns cenários, alienígenas ou outros tipos de super-humanos são confundidos com deuses, e podem ser a fonte de mitos históricos sobre os deuses. Esses seres podem existir até mesmo em cenários com deuses reais; alguns mitos refletem a realidade dos deuses, enquanto outros são casos de confusões de identidade divinas. Os deuses reais podem não gostar desses impostores divinos, ou podem não se importar.

CONCEITOS DE PERSONAGENS

- Um deus heróico vem à Terra para defender a humanidade. A maioria das pessoas acredita que o "deus" seja simplesmente outro super-humano que adotou um motivo mitológico. Os antigos inimigos do deus também podem vir à Terra para se tornarem super-vilões.
- Um anjo da guarda voluntariamente aceita a mortalidade e a vida na Terra para defender ativamente a humanidade contra as forças do mal.
- Um deus mitológico (ou deusa) tem um filho com um mortal, gerando um novo herói meio-divino. O herói possui apenas uma parte do poder divino, o que pode ser mais adequado a alguns cenários.
- Um ou mais deuses imbuem um mortal com partes de seu poder, criando um campeão super-humano.
- O espírito divino ou essência de um deus possui um hospedeiro mortal.

MAGIA & MISTICISMO

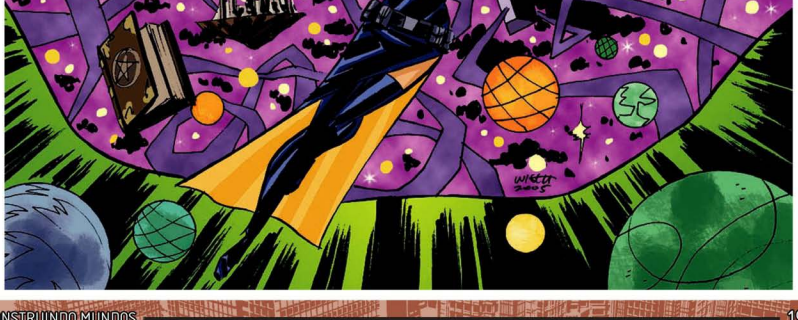
A magia é uma força real e ativa na maior parte dos universos de quadrinhos, embora possa operar nos bastidores. As pessoas medianas provavelmente não acreditam em magia, atribuindo as habilidades de feiticeiros e magos a super-poderes mais "mundanos", aplicando a mesma lógica a criaturas e dimensões mágicas. Mesmo em um mundo com pessoas vestindo capas, que voam e torcem aço com suas mãos, a magia é uma força estranha e quase incompreensível.

A magia costuma produzir três tipos de personagens super-poderosos: magos, fortalecidos por magia e criaturas mágicas.

MAGOS

Magos — também conhecidos como feiticeiros, conjuradores, bruxos e assim por diante — são pessoas que aprenderam a controlar energias mágicas, que permitem a realização de vários tipos de magias, ou feitiços. Na maior parte dos cenários, a habilidade de usar magia é aprendida, embora nem todos possuam a força de vontade ou talento para dominá-la. De fato, os magos costumam ser um grupo raro e seleto, embora haja muitas vezes mais "amadores" e adeptos do que verdadeiros mestres das artes místicas.

Magos são discretos e dados a segredos, em sua maior parte. Lidam com forças e seres que poucos compreendem, e assim mantêm-se reclusos, interagindo pouco até mesmo com outros membros da equipe. O autocontrole e disciplina necessários para o treinamento mágico fazem-nos parecer distantes, até mesmo frios, e os vilões magos costumam ter egos tremendos.



Magos de HQs podem lançar magias invocando nomes de poder (muitas vezes nomes aliterados, como os "Mistérios Malignos de Malador" ou as "Serpentes Silenciosas de Set"). Os jogadores devem se sentir livres para criar feitiços e encantamentos com o "clima" apropriado, e o mestre deve recompensar jogadores que gritem suas magias com imponência, concedendo pequenos bônus em rolagens e testes que envolvam essas magias.

FORTALECIDOS POR MAGIA

A magia também pode ser uma fonte de origens super-humanas, da mesma forma que os frutos da ciência (veja **Mutação**, a seguir). Simplesmente substitua "vazamento radioativo" por "emanação de energia mágica", e você tem uma origem! As principais diferenças para personagens fortalecidos por magia são seu estilo e descritores de poderes.

Algo ou alguém pode deliberadamente imbuir um personagem com poderes mágicos. Uma divindade é um exemplo (veja **Deuses**, na página 195). Outros exemplos incluem magos ancestrais, bruxas, anjos, demônios, espíritos e outras entidades mágicas, além de itens mágicos inteligentes. Um exemplo clássico é o antigo herói grego Aquiles. Sua mãe mergulhou-o nas águas do submundo, para torná-lo invulnerável. Mas, como segurou-o pelo calcanhar, este se tornou seu único ponto fraco. Poderes mágicos podem ser originalmente uma maldição em vez de um dom. Exemplos incluem vampirismo e licantropia. Veja as seções a seguir para mais informações sobre esses seres mágicos.

Personagens fortalecidos por magia têm características e poderes semelhantes a quaisquer outros, exceto pelo fato de que seus poderes costumam ter um descritor mágico ou místico.

IGUAL A MAGIA

Uma opção para um cenário é assumir que *todos* os super-poderes são na verdade de natureza mágica, mesmo aqueles com outras causas aparentes, como acidentes de nascimento ou ciência. Assim, quando uma criança nasce "mutante", com potencial para poderes super-humanos, não é por causa de uma anomalia genética, mas pela posição das estrelas, a força do destino ou outra maré mística do universo. Da mesma forma, a magia permite que pessoas normais não apenas sobrevivam a acidentes que seriam fatais, mas saiam desses acidentes transformadas em algo a mais que meros humanos. Elas podem pensar que foi radiação ou lixo tóxico, mas na verdade foi magia! Esta abordagem explica todas as improbabilidades, atribuindo-as a forças mágicas. Contudo, pode criar uma certa sensação de "mesmice" na campanha, e pode afetar o uso de alguns poderes, se todos os personagens possuírem o descritor "mágico".

CRIATURAS MÁGICAS

Todas as várias criaturas dos mitos e lendas surgem nos quadrinhos de várias formas, especialmente os clássicos, como lobisomens, vampiros, zumbis, múmias, demônios, elementais, espíritos e golems (estátuas animadas). Qualquer um desses, ou todos, podem se tornar heróis, vilões ou capangas. Heróis e vilões costumam ser exemplos únicos de seu tipo, especialmente porque possuem livre arbítrio e determinação, que muitos seres mágicos, sendo normalmente desprovidos de mente, não possuem.

Uma origem comum nos quadrinhos é uma pessoa normal que se mescla a uma criatura mágica de alguma forma. Por exemplo, o personagem pode ser possuído por um demônio ou espírito. Da mesma forma, um espírito humano pode "possuir" o corpo de um zumbi, elemental ou golem, combinando o livre arbítrio e inteligência humanos com o poder místico.

DISPOSITIVOS MÁGICOS

Dispositivos mágicos, variando desde anéis encantados até espadas lendárias, muitas vezes surgem como fontes de poder. Um dispositivo mágico pode ser a única fonte dos super-poderes de um personagem, ou meramente um adicional a outros poderes inerentes. Os magos muitas vezes têm um ou dois dispositivos mágicos à sua disposição, e os guerreiros de fantasia podem ter uma arma ou armadura encantadas.

Dispositivos mágicos podem ser ganchos de histórias úteis, já que os vilões sempre podem querer roubá-los. Talvez um vilão possua um dispositivo igual, metade de um par, e queira combinar os dois para obter maiores poderes. Você pode até mesmo criar uma equipe de heróis (ou vilões) em que cada membro possua um dispositivo mágico de um conjunto, como gemas mágicas, armas ou armaduras.

DIMENSÕES MÍSTICAS

A existência de magia implica a existência de outras dimensões além da Terra. Os lares dos vários deuses e poderes divinos são alguns exemplos (veja **Deuses**, na página 195), mas existe um número quase infinito de outras dimensões. Em geral, os habitantes dessas outras dimensões são ameaças em potencial à Terra, e assim portais que levam a elas são guardados com cuidado. Os governantes de dimensões místicas (quase sempre seus magos mais poderosos) podem ter planos para a Terra.

PRESTIDIGITAÇÃO

Em alguns cenários, a magia não é nada mais que um poder envolto numa aura de incompreensão. Suponha que "feiticeiros" e "bruxas" sejam super-humanos que consideram seus poderes "mágicos", mesmo que não sejam. Alguns podem estar iludidos, enquanto outros são charlatães. É claro, os poderes super-humanos ainda existem, e alguns personagens podem precisar de ações rituais como "lançar magias" para utilizar seus poderes. Assim, efetivamente eles ainda são mágicos, mesmo que não sejam magia "real". A principal diferença está no histórico do cenário e nos descritores aplicados a poderes "mágicos".

CONCEITOS DE PERSONAGENS

- Um estudante de um mestre das artes místicas, treinado para assumir o papel do velho mestre e continuar a proteger a humanidade contra as forças que espreitam além desta dimensão.
- Uma bruxa com grande talento mágico hereditário, que precisa enfrentar inimigos ancestrais, e talvez até mesmo familiares que não escolheram usar seus dons com tanta responsabilidade.
- Um arqueólogo que descobriu um antigo talismã mágico, recebendo dele super-poderes.
- Um golem criado como protetor de um povo oprimido. Tendo vivido mais que seu criador, ele procura continuar e expandir seus deveres de guardião, enquanto aprende o que significa ser humano.
- Um ex-criminoso ligado a um espírito demoníaco, criando uma nova entidade, com a missão de caçar e punir os culpados.

MUTAÇÃO

Mutação, em uma ou outra forma, é provavelmente a origem mais comum para super-humanos nos quadrinhos. Tecnicamente, um "mutante" é uma criatura geneticamente diferente de seus pais, mas o termo "mutação" nas HQs geralmente significa qualquer tipo de mudança induzida por forças exteriores. Alguns cenários diferenciam *mutantes*, nascidos pelo menos com o potencial para habilidades super-humanas, de *mutados* (às vezes chamados de humanos "alterados" ou "melhorados"), pessoas normais expostas a forças que modificam-nas de alguma forma.

MUTAÇÃO ACIDENTAL

Mutação acidental é talvez a origem mais comum nos quadrinhos. Em essência, uma pessoa normal é acidentalmente exposta a algum catalisa-

dor, que transforma-a em um super-humano. O catalisador pode ser quase qualquer coisa, embora determinadas eras de HQs tenham preferência por certos catalisadores. Na Era de Ouro dos anos 1940 e 1950, catalisadores químicos eram os mais comuns: poções secretas, "vitaminas especiais", ácidos experimentais, e assim por diante. Na Era de Prata dos anos 1960 e 1970, a radiação era o catalisador de quase todos os super-poderes, desde testes de bombas atômicas até mordidas de animais radioativos. Nos últimos anos, tecnologias como engenharia genética, recombinação de DNA e até mesmo nanotecnologia tornaram-se catalisadores de mutações.

É claro, mutações acidentais não estão restritas a catalisadores científicos. Também podem ser resultado de exposição descontrolada à magia, estranhas forças interdimensionais ou fenômenos completamente inexplicáveis. Às vezes, o catalisador de uma mutação acidental na verdade pode ser o "gatilho" de uma mutação genética inata (veja abaixo).

Mutações acidentais são quase sempre impossíveis (ou pelo menos extremamente perigosas) de duplicar. Muitas vezes acontecem em "grupos"; com várias pessoas sofrendo mutação pelo mesmo evento ou catalisador. Isto pode fornecer uma origem em comum para uma equipe ou uma dupla de herói/vilão. Se o catalisador afetar um grupo grande o bastante, pode até mesmo ser a origem de *todos* os super-humanos do mundo!

MUTAÇÃO GENÉTICA

Mutação genética refere-se a mudanças antes do nascimento, o que resulta em pessoas que nascem com potencial para super-poderes. Essas mutações costumam ser atribuídas a coisas como aumento da radiação ambiente, produtos químicos na água ou no ar e assim por diante.

Mutações genéticas em geral são o que a maioria das HQs quer dizer quando fala em "mutante". Os mutantes normalmente passam por um estágio "cuco", em que parecem pessoas normais, até que algo ative suas mutações latentes. Em geral, as mudanças causadas pela puberdade desencadeiam o processo, embora outras formas de tensão possam fazê-lo. Alguns raros mutantes nascem com mutações físicas óbvias, tornando ainda mais difícil para eles serem aceitos na sociedade humana. As histórias costumam enfatizar a natureza incontrolável dos poderes mutantes recém-adquiridos. Um mutante "desperto" há pouco pode ter a falha Incontrolável (veja na página 115) em seus poderes.

HISTERIA MUTANTE

Mais que qualquer outra origem, a mutação, em particular a mutação genética, tende a amedrontar as pessoas comuns. A possibilidade de que qualquer um possa ser um mutante latente, combinada com a idéia dos mutantes como um "Homo Superior", uma evolução da humanidade, destinada a tornar o Homo Sapiens extinto, é o bastante para criar o medo e a paranóia contra eles. Em alguns cenários, os mesmos sentimentos podem ser direcionados contra todos os super-humanos (especialmente se todos forem mutantes). Em outros, isto pode ser reservado a mutantes, que são facilmente categorizados como uma "raça" separada, lutando contra a humanidade pelo futuro.

CONCEITOS DE PERSONAGENS

- Uma pessoa comum exposta a um agente mutagênico, que recebe poderes super-humanos. Terá sido um acidente ou um experimento planejado? O mutagênico pode conceder poderes semelhantes a outros?
- Um adolescente que descobre um novo "dom" ou "talento", inicialmente confuso e assustador, e que pode ser uma bênção ou uma maldição.
- Um astronauta que é bombardeado por uma radiação estranha, ou exposto ao poder de um artefato alienígena. Talvez a tripulação inteira seja exposta, cada membro adquirindo poderes diferentes.
- Uma família de mutantes, com uma longa história datando de gerações atrás, e que se esconde da humanidade. Agora, a mais nova geração decidiu que é hora de sair a público com suas habilidades (ou até mesmo com a história de toda a sua família).
- Uma "prévia" do futuro da humanidade, um ser nascido com as capacidades de um humano daqui a 10.000 anos (ou mais). Será o próximo estágio da evolução humana um protetor ou conquistador?

PSIQUISMO

O termo "*psi*" ou "*psiquismo*" refere-se aos poderes da mente, como telepatia ou telecinesia. Nos quadrinhos, é muitas vezes usado como um denominador geral, para designar qualquer super-poder que se origina da mente.

Alguns cenários apresentam poderes psíquicos de baixo nível, muitas vezes chamados de habilidades "paranormais". Costumam ser sutis e não inteiramente confiáveis. Os super-heróis dos quadrinhos têm poderes psíquicos muito mais amplos e fortes.

A origem exata dos poderes psíquicos muitas vezes não é clara. Às vezes, pode ser uma mutação genética (veja **Mutação**, acima), mas com a mesma freqüência é desconhecida. O potencial para poderes psíquicos pode ser latente em toda a humanidade, ou até mesmo em todas as criaturas pensantes, como parte da interação entre a consciência e o universo físico. Em alguns cenários, os poderes psi (ou o potencial para eles) são detectáveis e treináveis; em outros "o talento" é completamente aleatório e imprevisível.

Embora os termos "psíquico" e "poder mental" sejam muitas vezes usados como sinônimos, na verdade são duas categorias distintas. Enquanto os poderes psíquicos são todos de natureza mental, efeitos mentais como Leitura Mental (veja na página 94) não são necessariamente psíquicos, e podendo surgir de magia ou super-ciência, por exemplo.

ISSO É COISA DA SUA CABEÇA

É bem possível que *todos* os super-poderes sejam, no final das contas, psíquicos! Já que "psi" é uma categoria tão ampla, e virtualmente qualquer poder pode ser racionalizado como uma função da mente, vontade ou imaginação do usuário, psiquismo é às vezes usado como uma explicação geral para super-poderes, especialmente em cenários com uma única origem unificada para os super-humanos (veja **Uma origem**, na página 201). Os personagens podem acreditar que seus poderes sejam mágicos ou provenientes de engenhocas de super-ciência, e efetivamente eles podem ser. Afinal, se um personagem precisa pronunciar encantamentos ou usar um dispositivo para que as coisas aconteçam, então esses poderes são, funcionalmente, iguais a magia e super-ciência. A única diferença é a verdadeira fonte do poder (e assim, o descritor), que é psíquico.

MEDO DA MENTE

Os poderes Controle Mental, Leitura Mental e PES têm um potencial assustador para abuso. Alguns cenários podem ter leis restritivas sobre a violação da privacidade de outras pessoas e a leitura de pensamentos sem consentimento. Pode também haver preconceito contra telepatas e clarividentes, devido ao medo de suas capacidades. Se a tecnologia para vencer Leitura Mental e PES existe, provavelmente o governo e a polícia irão utilizá-la. O mestre também pode querer tratar da legalidade das informações obtidas através de leitura mental.

Em uma campanha mais quatro-cores, o mestre geralmente pode ignorar essas questões, especialmente se esses efeitos forem raros.

CONCEITOS DE PERSONAGENS

- Um famoso "desmistificador" de fenômenos fajutos, que é secretamente um poderoso psiônico, investigando abusos de poderes psíquicos.
- Uma poderosa mente psiônica, presa em um corpo aleijado ou enfraquecido, possivelmente paraplégico, cego ou mesmo comatoso.

- Um adolescente cujos poderes psíquicos (normalmente efeitos físicos, como telecinesia ou pirocinesia) às vezes saem de controle.
- O representante de uma sociedade secreta de humanos iluminados com poderes psíquicos, tentando ensinar à humanidade normal as qualidades da paz, razão e desenvolvimento da mente.
- Um psiônico com poderes mentais disfarçados como habilidades físicas: telecinesia para "super-força" e um campo de força invisível, levitação para vôo, PES para "visão de raio X", e assim por diante.

SUPER-CIÊNCIA

A linha divisória entre ficção científica e HQs é vaga desde o começo. Muitos escritores de ficção científica da época do início dos quadrinhos também escreviam gibis, e os super-heróis sempre incluíram elementos de ficção científica, embora esses tenham se tornado especialmente comuns durante a Era de Prata. Muitos heróis (e principalmente vilões) das HQs possuem tecnologia muito além da compreensão das pessoas comuns.

ELES ME CHAMAVAM DE LOUCO!

Um elemento comum da super-ciência dos quadrinhos é o "cientista maluco" ou "inventor solitário". Em essência, algum gênio descobre ou inventa algo tão além da ciência convencional que a comunidade científica não consegue ou não deseja reconhecer sua obra. As teorias do inventor são descartadas, pedidos de verbas são negados e até mesmo resultados experimentais são rejeitados como falsificações ou simplesmente "impossíveis". Isto costuma resultar em uma das seguintes conseqüências: o cientista jura vingança e volta-se a uma vida de crime (tornando-se um super-vilão) ou é forçado a continuar seu trabalho em isolamento, sem a segurança e supervisão normais, e sofre algum tipo de acidente (o que causa a origem de um novo super-ser de algum tipo).

Mas *por que* a comunidade científica rejeita os frutos da super-ciência? A razão nos quadrinhos é simples: para manter o mundo das histórias tão próximo do nosso quanto possível. Se as invenções dos super-cientistas estivessem disponíveis, o mundo das HQs não iria lembrar o nosso por muito tempo. Assim, os roteiristas criam razões para que essa tecnologia avançada não se prolifere ou simplesmente ignoram o assunto e assumem que isso não acontece. Você pode fazer o mesmo no seu cenário de campanha, embora possa querer decidir a razão pela qual a super-ciência permanece limitada. A seguir estão algumas das razões mais comuns.

- A super-tecnologia está muito além da compreensão da maioria das pessoas, e são necessários anos para entender como reproduzi-la. Também podem ser necessários componentes ou processos raros, e assim, no final das contas, a tecnologia não é economicamente viável. Governos, corporações ou indivíduos extremamente ricos podem possuir super-tecnologia, mas ela não é produzida em massa.
- Governos e corporações deliberadamente limitam algumas tecnologias, quer seja por seu perigo em potencial, quer seja pelas conseqüências econômicas de seu uso. Companhias de petróleo, por exemplo, podem pagar bastante para manter uma fonte de energia alternativa limpa e barata fora do mercado. O mesmo vale para fabricantes de computadores e novos chips de ponta, e assim por diante.
- Alguma força exterior está retardando o progresso tecnológico, exceto por algumas mentes brilhantes, capazes de vencer a resistência. Pode ser obra de alienígenas, deuses, viajantes do tempo ou qualquer número de outras coisas. A comunidade científica realmente é cega ao gênio de seus membros mais excepcionais, mas não por sua culpa.
- A super-tecnologia depende de algum poder inato ou subconsciente de seu inventor. Não é como a tecnologia comum, é mais uma extensão dos próprios poderes do inventor. Assim, não pode ser replicada, e

pode nem mesmo funcionar sem que seu criador a opere. Isto explica o caráter único das "invenções" de super-tecnologia, e a razão pela qual a comunidade científica rejeita-a. As idéias são *realmente* impossíveis, e não deveriam funcionar, mas de algum modo, funcionam!

MUTAÇÃO INTENCIONAL

Procedimentos experimentais podem conceder super-poderes a cobaias comuns. Em geral, existe alguma razão pela qual o procedimento ou tratamento não pode ser replicado com facilidade. Pode ser um sucesso único, ou o segredo pode morrer com o cientista (morto logo após o sucesso inicial). O processo pode ser perigoso, resultando em morte ou mutações hediondas na maior parte das vezes. Pode ser extremamente caro, exigindo quantidades assombrosas de tempo, dinheiro ou ambos. Podem haver efeitos colaterais, como as cobaias enlouquecendo ou simplesmente entrando em "sobrecarga" e morrendo depois de algum tempo.

Quanto menos poderoso o resultado do processo, mais provável é que ele possa ser replicado. Os vilões dos quadrinhos muitas vezes têm a capacidade de criar "super-soldados" ou capangas pouco poderosos, e o governo pode ter acesso a um procedimento similar. Esses personagens costumam estar abaixo do nível de poder normal do cenário, sofrer de sérios efeitos colaterais ou ambos.

Muitas mutações intencionais afetam os inventores, que usaram a si mesmos como cobaias, sem ter acesso a outras. Isto é particularmente comum para vilões, que procuram grandes poderes ou são as vítimas de experimentos que deram muito errado.

Outras mutações intencionais afetam cobaias. Algumas podem ser voluntárias, outras são vítimas que foram usadas contra a sua vontade ou sem seu conhecimento ou consentimento. Esses personagens são muitas vezes amargos e vingativos em relação às pessoas responsáveis por sua mutação.

INVENTOS E EQUIPAMENTOS

Personagens "normais" podem tirar seus poderes de engenhocas e equipamentos tecnológicos. Um personagem com uma arma de raios e um cinto anti-gravidade pode ter as mesmas capacidades de outro com os poderes inatos de raio e vôo, por exemplo. A principal diferença é que esses personagens podem ser separados de seus itens, que também podem apresentar defeitos ou não funcionar como devem (veja Dispositivo, na página 86).

SOROS E SUPER-PÍLULAS

Substâncias químicas exóticas às vezes concedem super-poderes, em geral temporários, embora possam ser permanentes (o que acaba sendo um caso de mutação induzida, acima). Os personagens que dependem de uma droga ou soro para ter poderes podem ter uma complicação de perda de poder (quando ficam sem os catalisadores), além de outros modificadores.

TRAJES DE COMBATE E HOMENS DE FERRO

Um dos dispositivos de super-ciência mais comuns é o traje de combate, também conhecido como armadura tecnológica. É uma armadura de alta tecnologia, equipada com aparelhos que concedem diversos super-poderes, incluindo super-força, vôo, armamento, sentidos melhorados e efeitos de Proteção e Imunidade. O usuário de um traje de combate pode ser seu inventor ou um piloto escolhido para operá-lo (especialmente se o traje for fabricado pelo governo ou uma corporação). Um traje de combate pode até mesmo ter diferentes usuários – se o traje for volumoso e esconder o usuário, a maioria das pessoas não saberá distinguir um piloto de outro.

Uma variação do traje de combate é o *mecha*, essencialmente um tanque humanóide, inspirado pelos robôs gigantes de animê. Os mecha têm habilidades semelhantes aos trajes de combate, embora o mestre possa per-

mitir que um mecha seja tratado como um veículo. Um mecha que funcione com a mesma eficiência de um personagem gigante, no entanto, deve ser adquirido como um dispositivo, ou mesmo como vários poderes com uma desvantagem Perda de Poder (quando o herói fica sem o mecha).

HOMEM E MÁQUINA

A tecnologia pode estar integrada ou implantada em criaturas vivas, gerando *ciborgues*, parte carne e parte máquina. Os poderes de ciborgues são como os de qualquer outro personagem, simplesmente têm um descritor tecnológico em vez de mutação, alienígena e coisas do gênero. Um ciborgue pode ter complicações ou desvantagens baseadas na necessidade de manutenção regular ou mesmo a desvantagem Perda de Poder, se houver meios de danificar as partes mecânicas do ciborgue.

CONCEITOS DE PERSONAGENS

- Um inventor brilhante que desenvolveu um traje de alta tecnologia para exploração pacífica (do espaço ou do oceano, por exemplo). Quando as forças armadas tentam transformar o traje em uma arma, o inventor rouba os projetos e o protótipo, e usa-o para combater o crime.
- Um soldado ferido que recebe implantes biônicos e órgãos substitutos, criando um "super-soldado" que trabalha para o exército ou serve como agente governamental.
- Um jovem gênio que tem um grande talento para construir engenhocas a partir de peças variadas, e que as usa para combater o crime.
- Um cientista cria um androide inteligente, semelhante a um humano, dotado de habilidades superiores. Quando criminosos matam seu criador, o androide embarca em uma busca por justiça e compreensão da natureza da humanidade.
- Uma agência governamental secreta treina super-heróis, e equipa-os com dispositivos que lhes concedem poderes super-humanos.

TREINAMENTO

Enquanto alguns super-humanos nascem poderosos e outros recebem poderes pelas circunstâncias, alguns constroem seu próprio caminho. Treinamento rigoroso e dedicação inabalável podem chegar longe nos quadrinhos, levando pessoas comuns além dos limites do possível.

Em geral, treinamento aguça e melhora o potencial inato de um personagem, concedendo maiores valores de habilidades, perícias, feitos e às vezes outros efeitos que podem ser explicados como poderes. Às vezes, o treinamento desperta poderes latentes, como habilidades mutantes, mágicas ou psíquicas (veja acima). Os personagens também podem complementar o treinamento com dispositivos tecnológicos (veja **Super-ciência**, acima).

MAIS HUMANO QUE OS HUMANOS

Cabe ao mestre definir os limites do treinamento como uma fonte de poderes. Em geral, quanto mais realista é o cenário, mais limitado torna-se o treinamento. Em quadrinhos quatro-cores, seres humanos normais podem adquirir níveis sobre-humanos de competência apenas treinando. Embora valores de habilidades altos sejam considerados "super-humanos", ainda estão disponíveis através de treinamento, se o mestre achar adequado. Outros efeitos ficam a cargo do mestre. Em geral, qualquer efeito apropriado como um feito é adequado como um efeito de treinamento.

SEGREDOS ESOTÉRICOS

Embora o treinamento possa desenvolver coisas como habilidades psíquicas e artes marciais esotéricas, esses efeitos exigem descritores adicionais, como "psíquico" ou "chi", para explicá-los. Como sempre, o mestre decide quais descritores são adequados para um efeito específico.

CONCEITOS DE PERSONAGENS

- Uma criança abandonada às portas de um mosteiro isolado na Ásia, criada pelos monges. Treinada em todos os aspectos da disciplina física e mental, perfeita em mente e corpo, também aprende um rígido código moral de dever à justiça.
- O filho de uma ocidental e um dos últimos herdeiros de um lendário clã ninja japonês. Treinado nas artes secretas da invisibilidade, furtividade e assassinato, mas escolhendo utilizá-las para derrubar o clã e tudo que ele representa.
- O aluno e discípulo de um renomado mestre das artes marciais, cujo aluno anterior utilizou seu treinamento para o mal.
- Um exatleta olímpico, que perdeu sua família num atentado terrorista, e submeteu-se a um rigoroso programa de treinamento para enfrentar os criminosos e tornar-se um agente internacional da paz.
- Um jovem que vem de uma longa linhagem de policiais, e treina para se tornar o maior detetive do mundo, trabalhando para reformar um departamento de polícia corrupto por dentro e por fora.

UMA ORIGEM OU VÁRIAS?

Uma das primeiras coisas a se considerar sobre as origens dos super-humanos é qual delas (ou quais) ter em sua campanha. Existe uma única fonte de super-poderes, ou várias? Quais origens são mais comuns, se houver mais de uma, e existem quaisquer origens proibidas ou restritas de alguma forma?

UMA ORIGEM

Pode haver apenas uma fonte de super-poderes disponível no seu cenário de campanha, embora as pessoas não precisem necessariamente conhecer a verdadeira natureza da fonte. Por exemplo: todos os super-humanos podem ser mutantes genéticos, psiônicos ou mágicos em sua natureza.

Uma origem unificada dá um certo grau de previsibilidade ao cenário. Também é mais plausível, mais adequado a cenários mais realistas. Por outro lado, uma origem única limita ou proíbe certos tipos de personagens, e pode criar uma certa "mesmice" entre os personagens da campanha.

Uma única origem também limita os descritores aplicados a super-poderes, o que pode afetar o funcionamento de certos efeitos. Por exemplo, se um efeito funciona contra apenas um descritor (como "poderes psíquicos"), isto não é uma falha, se todos os efeitos no cenário tiverem esse descritor.

MÚLTIPLAS ORIGENS

Você pode permitir mais de uma origem na campanha, mas determinar limites específicos em termos de poderes, efeitos e modificadores adequados para qualquer origem. Por exemplo, em uma campanha sobre mutantes super-poderosos no futuro próximo, você decide permitir as origens alienígena, mutação e super-ciência. Nesse caso, você também pode limitar os poderes de super-ciência, porque a tecnologia ainda não avançou muito, mas permitir esses efeitos para as outras fontes de poder.

Múltiplas origens permitem mais variedade na campanha, mas também exigem mais trabalho da parte do mestre, para definir e limitar as opções disponíveis para cada fonte de poder. Você pode tratar cada personagem como um caso específico, ou estabelecer regras gerais para a campanha.

QUALQUER ORIGEM

Por fim, uma campanha pode permitir qualquer origem para os super-poderes. Este é o caso da maior parte dos universos de quadrinhos: vale tudo. Esta abordagem dá aos jogadores o maior leque de opções, mas também tende a produzir o tipo mais complexo de cenário. Quase tudo é possível em um mundo onde alienígenas, deuses, magia, mutantes, super-ciência e poderes psíquicos coexistem!

COSMOLOGIA

Uma vez que você tenha lidado com a Terra, ainda precisa pensar no resto do universo! As HQs de super-heróis raramente limitam-se a um só mundo, e não há razão pela qual você precise se limitar. Pense um pouco na cosmologia do seu cenário, nas infinitas possibilidades de mundos além da Terra, e nas aventuras que lá aguardam.

ESPAÇO E ALIENÍGENAS

Existe vida alienígena no seu cenário? Se não houver, você estará desconsiderando muitas histórias e origens em potencial. Alienígenas de todos os tipos são comuns nos quadrinhos, e mundos alienígenas são ótimos cenários para aventuras, quer seja para uma mudança de ritmo ou uma série inteira. Alguns dos alienígenas típicos incluem os seguintes (veja a origem **Alienígena**, na página 194, para mais detalhes).

HUMANÓIDES

Muitas vezes, os alienígenas dos quadrinhos são como humanos com alguma diferença, como cor da pele, cores de cabelo incomuns (ou completamente carecas) ou orelhas pontudas. Isto permite que muitos "estranhos visitantes" venham para a Terra sem serem imediatamente detectados como extraterrestres. Entre mutantes, andróides e outros estranhos super-humanos terrenos, os alienígenas podem nem mesmo se destacar!

Raças alienígenas humanóides – pelo menos aquelas capazes de visitar a Terra – costumam ser mais avançadas que a humanidade. Assim, mesmo se os alienígenas não tiverem poderes próprios, sua tecnologia pode compensar e superar isso.

INVASORES

Os alienígenas raramente "vêm em paz". Invasores alienígenas são muito mais comuns (os alienígenas pacíficos costumam ignorar a Terra). Alienígenas invasores costumam ser menos poderosos que super-heróis individuais, mas em geral existem *muitos* invasores, junto com a já mencionada tecnologia superior. Às vezes, os invasores são um grupo menor, de alienígenas mais poderosos, ou mesmo um ou dois *realmente* poderosos (veja **Monstros**, a seguir).

Em geral, os invasores têm algum tipo de vantagem no começo, quer seja um poder especial, tecnologia avançada, vantagem numérica ou alguma combinação dos três. Poderes incluem coisas como alienígenas metamorfos, capazes de se misturar à população humana, numa "invasão silenciosa", tomando controle de governos por dentro, ou talvez o poder de possuir os defensores super-humanos da Terra! Felizmente, os invasores também costumam ter uma fraqueza. Pode ser a luz do sol, fogo, minerais raros, e-mails de "spam", ou mesmo bactérias comuns. Uma vez que os heróis descubram a fraqueza, têm uma arma para virar o jogo.

MONSTROS

Mundos alienígenas são fontes de vários monstros nos quadrinhos, desde os tipos gigantescos e enfurecidos, capazes de devastar cidades, até caçadores astutos, espreitando nas sombras. Praticamente qualquer tipo de monstro alienígena já surgiu em algum momento. Monstros alienígenas são como ameaças terrestres, exceto pelo fato de que, às vezes, acabam sendo diferentes do que parecem. O exemplo clássico é o "monstro" alienígena que é na verdade uma criança ou bebê de sua espécie; ele não quer machucar ninguém, mas não sabe o que está fazendo! Exemplos semelhantes incluem máquinas de guerra alienígenas abandonadas, experimentos genéticos de mundos mortos e os pais alienígenas daquelas crianças bagunceiras.

SERES CÓSMICOS

Os alienígenas restantes dos quadrinhos são seres "cósmicos", tão poderosos e avançados que nem mesmo os mais poderosos super-humanos da Terra podem ser comparados a eles. Essas entidades podem ser a materialização de forças primordiais do cosmos, ou representar raças tão antigas que surgiram no início do universo (ou mesmo antes!). Podem existir para manter certos princípios cósmicos, ou simplesmente por propósitos misteriosos que apenas eles conhecem. Seres cósmicos podem ter características definidas em jogos muito poderosos de *Mutantes & Malfeitores*, mas em geral funcionam melhor como ferramentas de trama (veja na página 130).

TERRAS PARALELAS

Um elemento comum dos universos de quadrinhos – ou, mais adequadamente, dos "multiversos" de quadrinhos – é a existência de dimensões paralelas. A Terra que os heróis habitam é apenas uma de infinitas Terras, cada uma em uma dimensão paralela, cada uma com seus próprios heróis e vilões, e muitas vezes distorções únicas em termos de história e cosmologia. Viagens dimensionais (intencionais ou acidentais) permitem que os heróis visitem essas outras Terras, que podem ser designadas por números (Terra-1, Terra-221, etc.), letras (Terra-A, Terra-B, etc.) ou alguma outra convenção (alfa, beta, gama, etc., por exemplo). Da mesma forma, as pessoas dos mundos paralelos podem visitar a Terra dos heróis por várias razões. A seguir estão alguns tipos comuns de Terras paralelas.

- **Mundo do desastre:** o mundo foi praticamente destruído por um desastre; talvez um desastre que tenha sido impedido pelos heróis em seu mundo, ou talvez que ainda irá acontecer na Terra dos heróis!
- **Mundo maligno:** neste mundo, o bem é o mal e vice-versa. Assim, existem versões malignas dos heróis, mas, provavelmente, também versões bondosas de alguns de seus inimigos, e assim por diante.
- **Mundo dourado:** os super-humanos existem há mais tempo nesta Terra, ou então ela é mais parecida com a "Era de Ouro" dos quadrinhos que a Terra dos heróis (veja na página 188).
- **Mundo nazista:** o Eixo venceu a Segunda Guerra Mundial, e agora governa o mundo. Versões paralelas dos heróis podem ser membros da resistência ou super-soldados nazistas!

- **Mundo normal:** este é um mundo onde não há super-poderes. Em essência, é como o nosso mundo — sem heróis e vilões uniformizados, sem alienígenas, sem super-ciência ou outros elementos de HQs.

OUTRAS DIMENSÕES

Pode existir qualquer número de dimensões em um cenário de *Mutantes & Malfeitores*, acessíveis através de Movimento Dimensional (veja na página 102). Os exemplos a seguir são apenas uma amostra das possibilidades.

- **Plano astral:** o plano astral costuma ser uma dimensão psicodélica de formas abstratas, adjacente ao mundo físico. É onde os psiônicos e magos em forma astral lutam em duelos mentais, e pode ser a fonte de certos fenômenos psíquicos ou espirituais. O plano astral pode ser acessado por aqueles com o poder Forma Astral (veja na página 89), além de Movimento Dimensional, e os visitantes muitas vezes vão até lá apenas em forma espiritual, deixando seus corpos físicos para trás.
- **Dimensões mágicas:** muitas dimensões nos quadrinhos são mágicas, regidas pelas leis da magia, no lugar das leis da natureza. Podem ter ilhas de matéria flutuantes, grandes árvores ou escadarias cósmicas e mundos de fantasia habitados por raças não-humanas. Dimensões mágicas são muitas vezes governadas pelo mago ou feiticeiro mais poderoso do lugar (com altas graduações no poder Magia, veja na página 95). Esses arcanos poderosos podem ter interesse em outras dimensões, inclusive na dimensão da Terra.
- **Dimensões míticas:** dimensões míticas incluem todos os inúmeros reinos da mitologia e da religião — o Céu e o Inferno, os lares dos deuses, como Asgard e o Monte Olimpo, e os vários reinos dos mortos, como o Tártaro, Gehenna e Hel. Quaisquer desses podem ser lugares reais na vastidão do multiverso. Dimensões míticas são fontes de heróis e vilões retirados da mitologia humana — deuses, semideuses, anjos, demônios e assim por diante (veja **Deuses**, na página 195).
- **Dimensão dos sonhos:** potencialmente conectada ao plano astral, a dimensão dos sonhos é o reino da mente inconsciente ou adormecida. É a fonte dos sonhos, ou talvez seja criada por eles. Em alguns cenários, a dimensão dos sonhos possui um governante ou vigia. Em outros, não possui nada do gênero. Normalmente, é habitada pelos vários construtos da imaginação, que são efetivamente "reais" lá. A dimensão dos sonhos é bastante apropriada para aventuras fantásticas em várias paisagens oníricas, onde quase tudo pode acontecer.
- **Dimensões de poderes:** algumas dimensões das HQs existem como manifestações de fontes de um poder específico. Por exemplo, pode haver uma "dimensão das trevas", repleta de nada além de uma força negra infinita, que certos super-humanos acessam para produzir efeitos baseados em escuridão. Outra dimensão poderia conter nada além de proto-matéria, usada em poderes como Crescimento ou Criar Objeto, enquanto outras dimensões servem como "bolsões" para armazenar armas e outros dispositivos. Dimensões de poderes raramente são lugares a serem visitados, embora possam fornecer idéias e ganchos de histórias. Para uma aventura "diferente", pode-se visitar uma delas, especialmente se a dimensão não for exatamente o que os heróis esperavam.

HISTÓRIA

A história do seu cenário fornece um contexto para o presente. Existe uma longa história de heróis e vilões uniformizados, com os personagens jogadores como a próxima geração, ou eles são os primeiros super-humanos que o mundo já viu? De que formas a presença de super-poderes mudou o mundo, se é que mudou alguma coisa?

O SURGIMENTO DOS SUPER-HUMANOS

O elemento primordial e mais provável a afetar a história do cenário é a presença de super-humanos. Eles sempre existiram, ou são recentes? Se pessoas com super-poderes existem há algum tempo, quanto tempo, e que efeito sua presença teve na nossa história?

PRÉ-HISTÓRIA

Na maior parte dos universos de quadrinhos, super-poderes de um tipo ou outro existem desde o começo de tudo, mesmo antes da história humana. É claro, a maior parte desses super-seres é conhecida no mundo moderno apenas como lendas ou mitos, e sua existência através da história não mudou muito as coisas em relação ao mundo que conhecemos.

Uma fonte pré-histórica comum de super-humanos é uma civilização mítica, como Atlântida ou Lemuria. Esses lugares fantásticos podem possuir super-ciência, poder mágico ou qualquer número de outras origens. Remanescentes de suas civilizações muitas vezes ainda existem no mundo moderno, em geral como cidades submersas ou domínios subterrâneos (veja **Fronteiras fantásticas**, na página 190). Você pode fazer uma campanha pré-histórica de *Mutantes & Malfeitores*, passada em uma era ancestral, ou apenas usar essas civilizações como lugares que os heróis modernos visitam através de viagem no tempo ou dimensional.

HISTÓRIA ANTIGA

Os super-humanos no mundo antigo costumam ser raros, exceto como mitos ou lendas. Eram tomados erroneamente por deuses ou magos, ou então *eram* deuses e magos (veja **Deuses** e **Magia & misticismo**, acima). Assim, é possível que os deuses e heróis míticos do mundo antigo fossem na verdade super-humanos poderosos, e que as lendas sobre seus feitos fossem relatos de eventos reais. Imagine um jogo mítico de *Mutantes & Malfeitores*, baseado na viagem dos Argonautas, por exemplo, ou nos Cavaleiros da Távola Redonda, cada um possuindo um poder místico específico.

Assim como ocorre com os super-humanos pré-históricos, a história antiga é muitas vezes uma fonte para origens modernas: desde sobreviventes do mundo antigo (imortais ou jogados no futuro por animação suspensa) até herdeiros modernos de poderes ancestrais.

HISTÓRIA RECENTE

Os cenários de quadrinhos estabelecidos costumam localizar a maior proliferação de super-humanos ao redor da mesma época em que os quadrinhos de super-heróis surgiram como um gênero: entre as décadas de 1930 e 1940, a "Era de Ouro" das HQs (veja **Era de Ouro**, na página 188). Este é o período em que os super-humanos passam de heróis míticos e forças misteriosas a campeões uniformizados da verdade e da justiça.

Alguns cenários começam na era Vitoriana e no Velho Oeste americano (final do século XIX), ou na era dos "pulps", com os "homens de mistério" e aventureiros mascarados (nas décadas de 1920 e 1930). Contudo, os primeiros super-heróis "modernos" não surgem até a Era de Ouro.

O seu cenário progrediu pelas eras de Ouro, Prata, Bronze e Ferro, chegando aos dias atuais? Talvez os super-humanos não tenham surgido até a Era de Prata ou de Ferro, e não haja eras mais antigas. Por outro lado, talvez a Era de Ouro ou de Prata nunca tenha acabado, e ainda perdure até os dias atuais. Um cenário moderno com a estética da Era de Ouro pode ser parecido com as visões do futuro da Feira Mundial de 1939, por exemplo.

PODERES EM ASCENSÃO

O tipo de cenário mais fácil é um mundo de "poderes em ascensão", onde os super-heróis estão surgindo agora, e os super-poderes são algo bastante recente. Isto significa que o cenário pode ser exatamente igual ao mundo real, até o ponto em que os super-humanos apareceram.

A principal vantagem de uma campanha deste tipo é a familiaridade; você não precisa descrever o mundo real para os jogadores, e não precisa inventar qualquer história alternativa. Um cenário como este também oferece muitas oportunidades para os PJs serem os primeiros em muitas coisas: os primeiros super-humanos que vêm a público, a primeira super-equipe, os primeiros a visitar Marte ou outra dimensão e assim por diante. Eles são os astros da história, talvez porque sejam os únicos super-heróis do mundo!

A principal desvantagem de um cenário de poderes em ascensão é a falta de contexto. Se os super-poderes forem novos no mundo, então a sociedade precisa se adaptar, e rápido. Não existem leis que tratem dos super-humanos e seus poderes, não existem prisões para conter super-criminosos, não existem relações entre as super-equipes e as autoridades (de fato, não existem super-equipes estabelecidas!). Sendo os primeiros, os heróis terão bastante trabalho ao desbravar os novos caminhos.

HISTÓRIA ALTERNATIVA

Os universos de super-heróis estabelecidos assumem que a história em seus mundos é essencialmente a mesma que conhecemos no nosso. A história dos super-humanos é um "adicional", muitas vezes uma história "secreta", com pouco efeito geral sobre o mundo moderno. Assim, mesmo que tenha havido uma Atlântida real, e uma Camelot real (com magos e cavaleiros místicos), mesmo que os super-humanos tenham lutado de ambos os lados da Segunda Guerra Mundial, o mundo moderno é praticamente o mesmo que vemos ao olhar pela janela.

A razão disso é, obviamente, a familiaridade que os leitores das HQs têm com o mundo real. É muito mais fácil para os criadores de gibis usá-lo como o cenário "padrão" para suas histórias. O mesmo vale para a sua campanha de *Mutantes & Malfeitores*: é mais fácil assumir que as coisas são iguais ao mundo real, exceto pela existência dos super-heróis e vilões.

É claro, esse não *precisa* ser o caso. Você pode se divertir um pouco, brincando com a idéia de como a presença dos super-humanos poderia ter *mudado* a nossa história, criando um mundo alternativo para o seu cenário. As mudanças podem ser grandes ou pequenas. E se os super-heróis tivessem impedido os assassinatos de John F. Kennedy e Martin Luther King? E se Atlântida tivesse se aliado aos nazistas durante a Segunda Guerra Mundial? E se gênios científicos tivessem criado novas tecnologias anos antes de sua invenção no mundo real? As possibilidades são infinitas.

Em geral, é melhor escolher apenas um ou dois pontos de divergência para começar a sua história alternativa, e então seguir a partir daí. Quanto mais mudanças você fizer, menos familiar será o resultado final.

VIAGEM NO TEMPO

Viagem no tempo (em geral através do poder Movimento Temporal, veja na página 103) é uma habilidade extremamente potente. Pode causar todo tipo de problemas, e o mestre é aconselhado a não permitir este poder para os PJs. Cabe ao mestre decidir se a viagem no tempo sequer é possível no cenário e, caso seja, como funciona. A seguir, as principais opções.

- **Tempo imutável:** a história não pode ser mudada, e qualquer tentativa de fazer isso falha. Aqueles que viajam ao passado tornam-se presenças intangíveis, capazes de observar mas não interferir, ou quaisquer ações que realizem são impedidas de alterar a história (a arma usada para atirar em uma figura histórica não dispara, alguém distrai o atirador em um momento crítico, etc.). Esta opção preserva a história, mas também elimina a possibilidade de vilões que alteram a história, e a necessidade de proteger o mundo contra eles.
- **Tempo mutável:** a história pode ser mudada, embora isso possa ser fácil ou difícil. Nada e ninguém que existe "depois" da mudança percebe qualquer diferença. Para eles, as coisas estão como "sempre" foram. Os personagens envolvidos na mudança lembram-se da linha

de tempo original, e os personagens com poderes temporais também podem se lembrar. Isto permite que heróis (ou vilões) tentem mudar o passado, e significa que o futuro não é necessariamente imutável.

- **Linhas de tempo alternativas:** qualquer tentativa de mudar o passado cria uma linha de tempo alternativa. A linha de tempo original permanece intocada, enquanto a linha de tempo alternativa prossegue em seu próprio caminho. Isto permite a mudança da história, sem que ela tenha um impacto sobre o presente (embora os heróis possam ainda querer impedir que um vilão viajante do tempo de seu mundo conquiste uma Terra alternativa no passado). Também significa que o futuro não está fixo, já que conhecimento do futuro pode fazer com que o presente se divida em uma linha alternativa, com um futuro diferente.

Em geral, a viagem no tempo funciona melhor como uma ferramenta de trama e um poder nas mãos de determinados vilões, permitindo que eles prendam os heróis no passado ou voltem no tempo para roubar algo ou mudar a história. A viagem no tempo também pode ser adequada para uma equipe de heróis que viaja através do tempo combatendo as forças do mal. Talvez a equipe seja formada pelas maiores figuras heróicas na história, incluindo o futuro!

SOCIEDADE

Considere o impacto que a existência dos super-humanos teve sobre a sociedade do seu cenário (se é que teve algum). Cenários de super-heróis quatro-cores costumam ter menos mudanças sociais, enquanto que cenários realistas apresentam mais mudanças, com base nos poderes e prevalência dos super-humanos. Quanto mais poderosos e antigos forem, mais a sociedade terá se adaptado à sua presença.

TECNOLOGIA

Super-humanos têm o potencial de mudar o tipo de tecnologia disponível no cenário, especialmente se os inventores super-geniais patentearem e venderem suas idéias. Isto também pode afetar os tipos de dispositivos disponíveis para os personagens como equipamento.

Pense um pouco se você quer ou não que haja tecnologia mais avançada no seu cenário e, se houver, quão comum ela é. Tenha em mente que a maior parte dos cenários de super-heróis possuem super-ciência, mas ela permanece restrita a dispositivos, em vez de equipamento, ou seja, disponível apenas para heróis, vilões e alguns coadjuvantes como agências governamentais, grandes corporações e organizações malignas.

POLÍTICA

Quais são as questões políticas que giram ao redor dos super-humanos? Como as nações e governos lidam com a presença de pessoas com poderes? Aliás, como os novos "super-poderes" do mundo lidam com as antigas "super-potências" nacionais? A seguir, algumas questões políticas que podem existir no seu cenário.

INFLUÊNCIA POLÍTICA

Um super-herói popular pode exercer influência política considerável, apoiando uma causa ou candidato específicos (da mesma forma que uma celebridade). Em alguns cenários, os heróis podem ser ativos na política, enquanto, em outros, heróis politicamente ativos são desaprovados.

Super-poderes podem exercer influência política mais direta. Controle mental é o medo mais comum, mas indivíduos com níveis super-humanos de Carisma e perícias de influência podem ser tão ou mais eficientes, já que não há evidências de manipulação mental direta. Um "super-demagogo" pode vencer uma eleição, apenas os heróis sendo resistentes ao seu poder, e apenas eles estando cientes de suas verdadeiras intenções.

SUPER-EXÉRCITO

Super-humanos são potentes recursos militares; alguns têm o poder de um batalhão inteiro de soldados! Em alguns cenários, existe uma forte motivação para recrutar super-humanos para as forças armadas, desde exércitos nacionais até forças de paz internacionais e companhias mercenárias. Um mundo sombrio pode transformar os super-poderes na "próxima onda" da guerra moderna, tornando as forças convencionais quase obsoletas.

Em cenários mais quatro-cores, super-soldados são quase sempre "operativos especiais" ultra-secretos ou agentes em operações clandestinas; verdadeiros heróis, embora apóiem suas nações, não querem ser vistos como recursos militares, e super-mercenários são vistos com dúvidas, ou até mesmo considerados vilões. Alguns cenários podem banir o uso militar de super-humanos, embora geralmente caiba aos super-humanos garantir o cumprimento dessa lei (como uma polícia ou força de paz internacionais).

SUPER-DIREITOS

A questão dos direitos dos super-humanos — se eles têm ou não os mesmos direitos de todas as outras pessoas — é uma batata quente política em potencial. Alguns políticos podem tentar usar as questões ao redor dos super-humanos para obter vantagens. Por exemplo, em um cenário onde os mutantes são incompreendidos e temidos, certamente haverá alguns políticos aproveitando-se desse medo para seus propósitos (e talvez alguns que lutem pelos direitos dos mutantes, também). Questões diferentes também podem se aplicar a origens diferentes, com alguns tipos sendo aceitos e outros vistos com desconfiança, ou até mesmo medo e ódio.

LEI

Como a lei mudou para lidar com a existência de super-humanos, vigilantes uniformizados e super-criminosos? Assim como no mundo real, questões legais podem ser complexas, e o mestre deve pensar nas adaptações legais que poderiam (ou não) melhorar o cenário.

VIGILANTISMO E AUTORIZAÇÃO

Nos quadrinhos quatro-cores, os super-heróis em geral podem fazer "prisões civis" de super-criminosos, sem quaisquer problemas. Alguns heróis podem ser autorizados e até mesmo apoiados pelas autoridades. O ponto onde as autoridades estabelecem a linha divisória entre "cidadão prestativo" e "vigilante perigoso" depende muito do estilo e tom do cenário. Em alguns cenários, apenas vigilantes que usam força letal ou outros métodos ilegais são oficialmente condenados. Em outros, qualquer um que coloque um uniforme e uma máscara para combater o crime (possuindo ou não poderes) está violando a lei, tanto quanto os próprios criminosos!

DIREITOS LEGAIS

Os super-humanos são, legalmente, "humanos", com os mesmos direitos das outras pessoas? Isto pode variar, dependendo do cenário e do tipo de super-humano. Enquanto pessoas normais que recebem poderes por algum acidente podem ser vistos legalmente como humanos, o que dizer dos alienígenas, robôs, andróides, espíritos, mortos-vivos e centenas de outros seres que habitam os quadrinhos? Alguns desses podem não ter existência legal alguma, enquanto outros podem ser considerados "propriedade" de seus criadores (como é o caso com robôs e outros construtos). Os quadrinhos quatro-cores costumam ignorar essas questões, mas isso pode ser um assunto central em outros tipos de campanha.

MÁSCARAS E IDENTIDADES SECRETAS

A lei reconhece o direito dos super-heróis (ou vilões) de usar máscaras e esconder sua identidade? O sistema de justiça dos EUA, por exemplo, diz que um réu tem o direito de ver seu acusador, e permitir que o acusador

use uma máscara pode violar esse direito. Se a lei distorce as regras para permitir que heróis mascarados testemunhem em processos criminais, o que dizer de outras situações? Se um criminoso uniformizado é preso, a polícia pode desmascará-lo imediatamente? Isto pode não parecer importante para os heróis, até que *eles* sejam presos por alguma razão!

Também existe a questão de provar legalmente a sua identidade quando você usa uma máscara ou uniforme, especialmente quando é uma máscara ou uniforme que qualquer um poderia vestir. Heróis uniformizados podem receber cheques ou contratos sob seu nome "de trabalho"? Outras pessoas podem usar ou licensiar sua imagem sem sua permissão?

PODERES MENTAIS E SENSORIAIS

Alguns poderes mentais e sensoriais despertam questões de direito. Evidências recolhidas através de leitura mental são admissíveis numa corte? E o poder de sentir quando alguém está mentindo? É ilegal ler a mente uma pessoa sem permissão, ou usar PES para espionar alguém? Como é possível provar que alguém cometeu esses atos? Se alguém perceber, através de uma dessas habilidades, que outra pessoa *pretende* cometer um crime, o que se pode fazer (se é que se pode fazer algo)? Intenção criminosa é ilegal? Quando as autoridades podem intervir?

Mais uma vez, cenários quatro-cores tendem a ignorar esses problemas. Super-humanos responsáveis não usam seus poderes para invadir a privacidade dos outros, e evidências recolhidas através desses poderes em geral são inadmissíveis em uma corte. Cenários mais realistas podem lidar com algumas das conseqüências desses e de outros poderes, com reações variando desde bani-los legalmente até usá-los para criar uma "polícia do pensamento" e impor leis draconianas.

ENCARCERAMENTO

Uma vez que você tenha um super-criminoso em custódia, o que você faz? Manter pessoas com poderes presas pode ser uma questão simples ou muito difícil. O principal problema é restringir os poderes do criminoso, para que ele *permaneça* na prisão.

Em cenários quatro-cores, as prisões costumam ter várias opções tecnológicas, como inibidores de poderes, para bloquear as capacidades dos criminosos. Em outros cenários, conter prisioneiros super-poderosos pode ser mais problemático. Medidas como celas e algemas feitas de super-ligas podem ser usadas juntamente com coisas como colares de eletrochoque, pulseiras explosivas e guardas fortemente armados. Em casos extremos, os criminosos podem ser induzidos a um coma por meio de drogas, presos em realidades virtuais ou deixados em animação suspensa, ou simplesmente executados, porque não existe um meio eficaz de prendê-los.

COMO SE CHAMAM?

Em *Mutantes & Malfeitores*, os termos genéricos "super-humano" e "super" são usados para pessoas com poderes. Alguns mundos, contudo, têm seus próprios nomes para os super-humanos, criando um "clima" e estilo distintos. Aqui vão algumas possibilidades:

aberrações, aberrantes, alfas, anjos, anormais, anti-naturais, ases, avatares, bastiões, capas, despertos, divinos, dotados, elites, escolhidos, especiais, exemplares, extraordinários, gamas, hiper-humanos, *Homo Superior*, incríveis, inspirados, inumanos, *marvels*, máscaras, meta-humanos, metas, monstros, mutantes, nephilim, novas, ômegas, paranormais, pós-humanos, potentes, psiônicos, psíquicos, psis, seraphim, sobrenaturais, superiores, superlativos, *übermenschen*, ultras

O mestre deve se sentir livre para criar qualquer nomenclatura que seja adequada ao cenário e ao estilo da série.

CULTURA POPULAR

A menos que sua própria existência seja desconhecida, os super-humanos certamente tornam-se celebridades instantâneas, e o foco de muita atenção popular. Considere os efeitos, se houver, de super-heróis e vilões na cultura popular e na vida cotidiana do seu cenário.

QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos, a fonte do super-herói moderno, podem se beneficiar ou sofrer com a existência de super-heróis *de verdade*. Em alguns cenários, os gibis podem se tornar uma mídia morta. Afinal, quem quer ler sobre super-heróis ficcionais quando existem pessoas reais com superpoderes nos noticiários, todas as noites? Por outro lado, os quadrinhos de super-heróis podem experimentar uma explosão de popularidade, enquanto o fascínio com tudo que envolve super-humanos toma conta do público. As editoras podem ficar com seus personagens já existentes, ou abraçar uma nova tendência de "quadrinhos de realidade", contando relatos romanceados de aventuras reais de super-heróis. Este é o caso em muitos universos de quadrinhos, com a editora "recontando" as histórias dos heróis (muitas vezes com algumas "licenças artísticas" nem um pouco bem-vindas). Você pode se divertir um pouco, fazendo os heróis visitarem uma editora de quadrinhos, ou fazendo histórias em quadrinhos dentro da história.

ENTRETENIMENTO

É provável que os super-humanos influenciem outras formas populares de entretenimento. Certamente haverá programas de televisão devotados a eles, especialmente "reality shows" para os fãs ávidos por qualquer coisa sobre seus ídolos, além de livros e revistas sobre super-heróis.

Os super-poderes também podem fornecer seu próprio entretenimento. Em alguns cenários, atores super-humanos podem realizar proezas e efeitos especiais incríveis, enquanto super-artistas usam seus poderes para incrementar suas performances. Alguns super-humanos podem não *querer* usar seus poderes como heróis e vilões, preferindo ganhar uma fortuna na indústria do entretenimento!

MODA

Embora os heróis e vilões dos quadrinhos não costumem ter muito senso de moda, alguns cenários podem mostrar sua influência nas tendências da moda. Tecidos colantes com certeza irão se tornar populares (talvez tanto entre pessoas que fiquem bem neles quanto entre aquelas que deveriam usar roupas mais folgadas). Capas poderiam ser um acessório comum, junto com vários tipos de luvas. Se a "super-moda" for difundida o bastante, pode ser difícil distinguir os super-poderosos da população comum!

RELIGIÃO

Os super-humanos, especialmente aqueles com origens místicas ou divinas, despertam inúmeras questões religiosas. Alguns cenários podem incluir anjos e demônios verdadeiros, e até mesmo deuses de verdade andando entre os mortais. Até mesmo super-humanos completamente "mundanos" podem se ver como o foco de cultos ou crenças religiosas. Os quadrinhos quatro-cores tendem a evitar questões religiosas, em geral afirmando que todas as religiões estão pelo menos um pouco corretas, e tornando os poderes divinos mais onipotentes distantes e desconhecidos.

Cenários mais realistas podem encarar essas questões de frente, com novas seitas religiosas surgindo em resposta aos super-humanos, líderes de cultos super-poderosos e assim por diante. Talvez uma religião específica esteja certa, e haja provas reais disso! É claro, isso pode ser mais interessante se a "prova" for incerta, permitindo maior conflito entre os crentes e os descrentes.

ORGANIZAÇÕES

Várias organizações cumprem papéis no cenário de campanha. O mestre pode querer incluir alguns ou todos os tipos de organizações mencionados nesta seção, ou pelo menos levá-los em conta enquanto cria o cenário.

AGÊNCIA

A agência é, ostensivamente, uma força do bem, ou pelo menos da lei e da ordem. Em geral é uma agência governamental, podendo responder a um governo nacional ou ser uma força de paz internacional. Em cenários mais realistas, a agência muitas vezes é baseada em organizações do mundo real como o FBI ou a Interpol. Agências quatro-cores costumam ser organizações fantásticas de super-espiões, muitas vezes com engenhocas de alta tecnologia e talvez seus próprios contingentes de soldados com trajes de batalha e agentes super-poderosos.

Nos quadrinhos, as agências existem principalmente para lidar com ameaças super-poderosas, além das capacidades das autoridades normais. Infelizmente, agências podem ficar atoladas em burocracia, e às vezes são vulneráveis a corrupção e jogos de poder internos — algumas das coisas que tornam os super-heróis mais confiáveis, de modo geral.

CONSPIRAÇÃO

O objetivo da conspiração é controle, sobre organizações, nações, economias, até mesmo o mundo. Conspirações são, por sua própria natureza, secretas. Podem se fazer passar por outras organizações ou agências, ou existir dentro delas, desapercebidas até que seja tarde demais. Uma conspiração muitas vezes toma o controle de outras organizações nos bastidores, manipulando-a de acordo com seus próprios fins. Em um mundo de super-poderes, conspirações podem ser terrivelmente eficazes, usando coisas como controle mental, metamorfose e telepatia para realizar seus planos. Descobrir e desbaratar uma conspiração pode ser o foco de uma campanha inteira de *Mutantes & Malfeitores*.

CULTO

Um culto ou sociedade secreta é semelhante a uma conspiração de várias maneiras. A principal diferença é que a conspiração deseja apenas poder e controle, enquanto que um culto tem seus próprios objetivos filosóficos e religiosos. Por exemplo, uma conspiração pode tentar controlar os governos do mundo dos bastidores, enquanto um culto procura fazer o mesmo, para impor suas crenças religiosas ou avançar algum objetivo filosófico. Nos quadrinhos, cultos quase sempre têm natureza mística, e muitas vezes seus membros de alto escalão possuem poderes mágicos de algum tipo. O culto pode adorar poderosas entidades extradimensionais, ou servir inteiramente à vontade de algum poderoso guru ou demagogo. Os membros do culto são muitas vezes fanáticos em sua devoção à causa, e seus agentes podem ter meios de se auto-destruir, para assegurar que não sejam capturados e levar consigo tantos de seus inimigos quantos for possível, quando morrerem.

INSTITUTO

O instituto é devotado ao aprendizado e conhecimento. Isto normalmente significa conhecimento científico, embora também possa ser conhecimento arcano ou oculto, em alguns casos. Pode ser um departamento de uma universidade, uma corporação de pesquisa ou uma divisão de uma agência governamental (veja **Agência**, acima). Nos quadrinhos, o instituto muitas vezes é devotado ao estudo de fenômenos envolvendo super-humanos e seus poderes. Pode se concentrar em uma origem específica — como um Instituto de Estudos Psíquicos, uma Universidade Arcana ou um Projeto de Inteligência Extraterrestre — ou pode englobar todas elas.

ORGANIZAÇÕES E SIGLAS

As organizações dos quadrinhos, especialmente agências e conspirações, costumam ter siglas como nomes. Ou seja, nomes em que cada letra represente uma palavra em uma frase, como SOMBRA — Secreta Organização Mundial Bélica para o Reclame da Autoridade; ou AEGIS — Agência de Elite Governamental para Intervenção e Supressão. Você pode inventar siglas apropriadas para as organizações do seu cenário, já que isto adiciona mais um elemento do "clima" dos quadrinhos.

Um instituto é uma fonte de especialistas que podem aconselhar os heróis sobre questões técnicas complicadas, estudar seus poderes e fornecer um ocasional dispositivo experimental. Também é uma fonte de novos super-humanos e desastres em potencial, tanto resultados de experimentos propositais quanto acidentes. Em alguns cenários, o instituto adquire um tom mais sinistro, em geral como parte de uma agência ou conspiração devotada ao controle de super-humanos e realização de experimentos anti-éticos para descobrir mais sobre eles.

PATRULHA ESPACIAL

Muitos cenários de HQs apresentam uma ou mais organizações interestelares (até mesmo intergalácticas) devotadas à lei e à ordem, essencialmente um tipo de "polícia" interestelar. Essa "patrulha espacial" muitas vezes recebe seus poderes de uma autoridade maior, seja um governo interestelar, seja uma raça ou ser alienígena altamente avançados e poderosos. Em geral, os oficiais da patrulha espacial possuem dispositivos especiais, que lhes concedem os poderes necessários para fazer cumprir a lei pelo cosmos. A patrulha pode conter representantes de diversas raças alienígenas através do espaço, ou de apenas algumas, dependendo de sua origem.

Um elemento especialmente comum da patrulha espacial nos quadrinhos é um oficial designado para a Terra, que assume o papel de um super-herói no planeta (e pode ou não revelar sua afiliação com a patrulha, ou até mesmo a existência da organização). Outro elemento comum é o oficial renegado, exilado por seus atos, que tornou-se um super-criminoso e arqui-inimigo da patrulha e de seus oficiais.

CARTEL

Enquanto uma conspiração busca poder e um culto tenta avançar uma ideologia, um cartel deseja apenas uma coisa: lucro. Um cartel é uma organização criminosa devotada a gerar riqueza, por quaisquer meios necessários. Cartéis do mundo real incluem facções do crime organizado como a Máfia, a Yakuza japonesa, as Tríades chinesas, as redes de tráfico de drogas e assim por diante. Cenários de quadrinhos muitas vezes têm equivalentes ficcionais dessas várias organizações, assim como cartéis criminosos mundiais que ultrapassam os maiores sonhos do crime organizado, como uma "Liga Criminosa Mundial" ou um "Mega-Cartel" de criminosos internacionais.

Cartéis de HQs quatro-cores costumam ser versões "limpas" das versões reais, muitas vezes com nomes diferentes, porque o Código de Ética (veja na página 188) proibia a aparição de crime organizado real. Assim, existem os estereótipos de gângsteres em ternos risca-de-giz com metralhadoras, e mafiosos japoneses sinistros em ternos negros, usando óculos escuros e comandando capangas ninja.

Cartéis realistas tratam mais da realidade do crime organizado, especialmente assuntos como drogas, prostituição, venda de influências e assassinatos de aluguel. Desbaratar um poderoso cartel do crime pode ser o foco de uma campanha inteira, especialmente num cenário da Era de Ferro, envolvendo sombrios vigilantes uniformizados (veja **Gênero** e **Estilo**, neste capítulo, para mais informações).

CAPÍTULO 11: AMIGOS & INIMIGOS

Embora os heróis sejam o foco de qualquer jogo de *Mutantes & Malfeitores*, são apenas alguns dos muitos personagens envolvidos nas histórias de suas aventuras. Heróis precisam de vilões para enfrentar, inocentes para proteger e seus próprios coadjuvantes, na forma de família, amigos e colegas. Este capítulo discute todos esses vários amigos e inimigos, junto com outros personagens (e criaturas) que o mestre possa querer usar quando criar suas aventuras.

VILÕES

Um elemento crucial de uma boa aventura de *Mutantes & Malfeitores* é um vilão divertido e interessante. Vilões são uma das forças motrizes do jogo, porque são os seus planos malignos que os heróis devem impedir.

Você pode criar super-vilões usando as mesmas regras de criação de heróis, do **Capítulo 1** ao **Capítulo 7** deste livro. Em geral, os vilões seguem as mesmas regras dos heróis. De fato, a população às vezes se pergunta se existe muita diferença entre os esquisitos fantasiados dos dois lados da lei.

MOTIVAÇÕES VILANESCAS

O que leva alguém a uma vida de vilania? Onde está a linha que distingue os heróis daqueles que eles enfrentam? A motivação de um vilão tem um grande impacto sobre o tipo de planos em que ele estará envolvido. Um vilão interessado em destruir o mundo não vai se preocupar muito com um pouco de danos colaterais (já que logo isso não vai fazer diferença alguma). Um vilão interessado principalmente em lucro não vai fazer nada de graça sem uma boa razão, e assim por diante.

Aqui vão algumas das principais motivações para os vilões. Você não está limitado a estas. Sinta-se livre para expandi-las e criar as suas próprias motivações.

CONQUISTA

Governar o mundo (ou pelo menos uma grande parte dele) talvez seja o objetivo mais popular entre os super-vilões, e eles estão sempre armando novos estratagemas para a conquista. Alguns vilões são sutis, conquistando através de influência, chantagem e manipulações ocultas, enquanto outros usam de força bruta e ameaças para forçar os outros à obediência. Vilões muitas vezes tentam tomar o controle de poderio militar, que lhes dá a vantagem de que precisam para impor seu domínio. A maioria dos pretensos conquistadores realmente acredita que o mundo estaria melhor sob sua influência, e não consegue entender por que ninguém mais enxerga isso.

DESTRUIÇÃO

Alguns vilões simplesmente querem destruir coisas. De fato, alguns vilões querem destruir *tudo*. Variam desde ferramentas de destruição quase acéfalas devastando uma cidade até niilistas que não se contentam com nada menos que a total eliminação do universo (ou toda a vida nele, o que dá mais ou menos no mesmo). Pode haver uma razão para esse desejo, como o objetivo de substituir toda a vida orgânica por máquinas, ou criar um presente para a Morte, mas, para os vilões, muitas vezes a destruição é sua própria recompensa.

EMOÇÃO

Alguns vilões estão nessa vida simplesmente pela diversão ou desafio de cometer crimes, enfrentar super-heróis e escapar ilesos. Alguns desses são ladrões ousados, ou caçadores atrás das mais perigosas presas. Outros são tremendamente poderosos, mas ficam entediados, e saem à procura de distrações e entretenimento. Ou ainda são temerários, desafiando ou desejando a morte, e não conseguem evitar situações arriscadas e perigosas.

GANÂNCIA

A riqueza motiva muitos vilões. Eles querem dinheiro, muito dinheiro. Em geral, tentam consegui-lo roubando, ou chantageando pessoas ou nações inteiras. Vilões gananciosos costumam ser ladrões e mercenários, mas alguns são astutos gênios do crime, que desejam aumentar suas já consideráveis fortunas.

LOUCURA

Alguns vilões são simplesmente malucos. Não há racionalidade no que fazem, embora possa fazer um tipo distorcido de sentido uma vez que você entenda o ponto de vista do vilão. Vilões insanos estão entre os menos previsíveis e mais perigosos, embora o modo da sua loucura seja, em geral, ditado pelo estilo do jogo (veja na página 186). Loucos quatrocores em geral são absurdos e até mesmo cômicos, enquanto que seus primos sombrios são realmente insanos, personificações do lado negro da psique humana.

PAZ

Alguns "vilões" na verdade querem apenas ser deixados em paz, ou encontrar um lugar onde sejam aceitos. Muitas vezes são criaturas monstruosas, rejeitadas pela sociedade normal, levadas à fúria destrutiva pelo escárnio e ridículo que sofrem.

PODER

Um gosto do poder muitas vezes cria fome de mais poder, e alguns vilões fazem qualquer cosia para consegui-lo. Podem desejar o poder para outro propósito (como conquista) ou simplesmente por si só. Esses vilões procuram segredos proibidos, tecnologia avançada, artefatos místicos, fontes de energia e qualquer outra coisa que possa lhes conceder o que almejam.

SADISMO

O vilão simplesmente gosta de causar dor e miséria em outras pessoas. Vilões sádicos variam desde assassinos seriais psicóticos até personificações vivas da miséria, desespero e maldade (incluindo criaturas místicas, como demônios).

VINGANÇA

Vilões vingativos sentem-se vítimas de injustiças, por uma pessoa específica, uma organização ou pelo mundo, e agora é hora de dar o troco. Muitas vezes, a razão da vingança está ligada à origem dos poderes do vilão (que pode ter lhe deixado cicatrizes e marcas horrendas, sejam físicas ou psicológicas). Depois de serem vencidos pelos heróis inúmeras vezes, os vilões muitas vezes desenvolvem motivações vingativas em relação a eles.

POR QUE O VILÃO ESCAPA

Nos quadrinhos, muitas vezes os vilões escapam para lutar outro dia. Isso pode significar que o vilão foge durante um encontro no início da história ou que o vilão escapa da prisão ou da morte certa para surgir de novo numa história futura. É um elemento dos RPGs de super-heróis, porque, em outros gêneros (como fantasia ou ação moderna), os vilões muitas vezes acabam mortos ou fora do jogo para sempre, no final da história. Isso também vale para cenários super-poderosos mais realistas. Contudo, quanto mais você se aproximar das histórias quatro-cores tradicionais, mais provável é que os vilões permaneçam na campanha.

Em primeiro lugar, é importante que os jogadores entendam isso. A fuga do vilão é um contratempo *temporário*, não uma perda séria ou permanente para os heróis. Em muitas campanhas, as prisões parecem mais portas giratórias. E é assim que deve ser. Os jogadores devem ver isto como uma oportunidade para que seus heróis tenham aventuras, não um incômodo. Se eles discordarem, então talvez você precise conversar com eles a respeito, e ajustar as coisas na sua campanha.

Em segundo lugar, use as regras para prêmios em pontos heróicos (veja na página 178), para encorajar a postura correta em relação a fugas dos vilões. Quando o inimigo consegue uma distração, ou acaba escorregando por entre os dedos dos heróis durante os primeiros encontros da aventura, os heróis ganham pontos que podem usar para melhorar suas chances no futuro. Isso ajuda a diminuir um pouco a frustração desses contratempos, e encoraja os jogadores a ficarem ansiosos pelo próximo encontro.

Terceiro, quando os vilões escapam "longe das câmeras", os heróis *não* ganham pontos heróicos. Isso é parte da natureza do jogo e do gênero. Assim, se os heróis ouvem falar que um vilão fugiu da cadeia, eles não ganham um ponto heróico por isso, a menos que estivessem na penitenciária no momento e tivessem tido a chance de impedir a fuga.

Tenha em mente que, embora a fuga do vilão possa ser inevitável, isso não quer dizer que você não possa ao menos *tentar* torná-la plausível! Os jogadores vão ficar menos frustrados com um vilão que usa táticas inteligentes e planejamento para escapar do que com um que escapa simplesmente por intervenção do mestre. Também tenha em mente que o vilão não escapa *sempre*. Mais cedo ou mais tarde, os heróis podem vencer!

PERSONAGENS "FERRAMENTAS DE TRAMA": DIABRETE CÓSMICO

Quer seja um gênio renegado, um deus da trapaça ou um piadista de outra dimensão, o Diabrete Cósmico é um sério incômodo para os heróis. Isso ocorre principalmente porque ele em geral é um personagem "ferramenta de trama", e todas as suas características são características-X (veja na página 211). Assim, um Diabrete Cósmico não tem estatísticas de jogo, mas é capaz de fazer *qualquer* coisa que o mestre inventar, com qualquer efeito ou graduação necessários. O Diabrete é obviamente um problema que os heróis devem resolver com algo além de aplicação direta de força. Felizmente, Diabretes Cósmicos preferem brincar com os heróis, em jogos complexos. Se os heróis puderem encontrar algum meio de derrotar o Diabrete em seu próprio jogo, podem se livrar dele, pelo menos por algum tempo.

COMO O VILÃO PERDE

Mais cedo ou mais tarde, o vilão em uma história de super-heróis é derrotado. Muitas vezes, os heróis simplesmente espancam os vilões em uma luta espetacular. Isto é especialmente típico dos RPGs de super-heróis. Contudo, não é a única maneira de um vilão perder, e você pode considerar outras possibilidades – deixar que os heróis derrotem os vilões de outras formas encoraja criatividade, e *não* deixar que os heróis derrotem os vilões simplesmente através de luta força os jogadores a serem criativos!

A primeira e mais importante diretriz é que *sempre* deve haver um modo de derrotar o vilão, e deve haver um modo dos heróis descobrirem isso (porque, se eles não puderem descobrir, então efetivamente não há como derrotar o vilão). Vilões completamente invencíveis tornam o jogo chato e frustrante, e os jogadores não toleram isso por muito tempo.

Derrotar o vilão não precisa ser fácil. Na verdade, deve ser desafiador. Muitas vezes, nos quadrinhos, a derrota de um vilão depende de uma fraqueza ou vulnerabilidade específica e, uma vez que os heróis a descubram, sua vitória está assegurada. Você pode usar essas "condições de vitória" para dar uma estrutura e objetivos às suas aventuras. Por exemplo, talvez os heróis enfrentem uma máquina de guerra robótica. Sua armadura ignora os mais poderosos ataques dos heróis, e seu armamento é capaz de derrubá-los, um por um. Contudo, consultando os projetistas do robô, os heróis descobrem que existe um interruptor de emergência que pode desativá-lo, mas apenas se puderem chegar até ele. Da mesma forma, um vilão com poderes advindos de um ritual mágico pode ser forte o bastante para derrotar os heróis sem esforço. Mas, se eles descobrirem como reverter o ritual, ainda podem vencer.

Nem todo vilão precisa de um "calcanhar de Aquiles". Alguns podem ser derrotados em uma luta climática, mas tenha outras opções em mente, para que nem todo vilão no seu jogo seja apenas um alvo para os heróis esmurrarem. Às vezes, vitórias que exijam idéias originais, planejamento e interpretação podem ser mais satisfatórias que aquelas que dependem somente da rolagem dos dados.

JOGANDO COM VILÕES

Numa campanha diferente, os jogadores podem assumir os papéis dos *vilões*, em vez dos heróis! Eles podem ser vilões buscando redenção, tentando tornar-se heróis, ou então malignos até o osso, cometendo crimes e tentando conquistar o mundo.

Jogar com vilões é bem parecido com jogar com heróis, em termos de mecânica de jogo. Os personagens podem ter "pontos vilanescos" em vez de pontos heróicos, e você pode premiá-los em circunstâncias diferentes. Por exemplo, os personagens podem ganhar pontos vilanescos por arquitetar planos diabólicos, realizar crimes e prender os heróis em armadilhas mortais — todas as coisas que os vilões fazem no caminho até o clímax do seu plano (quando terão acumulado pontos vilanescos suficientes para serem bem-sucedidos). Em termos de características, os vilões são iguais aos heróis; suas características são usadas das mesmas formas.

As maiores diferenças são os tipos de aventuras do jogo, e o lugar dos vilões no cenário. Vilões, por sua natureza, costumam ser mais pró-ativos. Os heróis, em geral, tentar manter as coisas como estão, agem apenas quando algo ameaça a paz e estabilidade do mundo. Vilões, por outro lado, tentam mudar o mundo, quer seja cometendo roubos, quer seja tentando conquistar o planeta com raios de controle mental. Assim, em um jogo de vilões, cabe aos jogadores armar os planos diabólicos, e ao mestre conduzir os heróis que tentam impedi-los.

A outra questão é a probabilidade dos heróis PNJs realmente frustrarem os planos dos personagens jogadores vilões. Em geral, em histórias de super-heróis, o vilão perde no fim. Mas uma campanha em que os jogadores percam no fim de cada aventura não vai ser muito divertida. Assim, os vilões precisam vencer. Isto também pode encurtar a vida da campanha, já que, se os vilões vencem, logo pode não haver mais heróis para lutar contra eles!

Uma opção a ser considerada para uma campanha de vilões é um cenário em que os "super-vilões" enfrentem inimigos além dos heróis tradicionais. Talvez não haja heróis no mundo, e os inimigos sejam as autoridades mundanas ou vilões rivais. Talvez algo tenha acontecido com todos os heróis, deixando apenas os vilões soltos no mundo, pelo menos até que a ameaça que varreu os heróis venha atrás deles também. Então, os vilões podem ter que se juntar para proteção mútua. Talvez alguns deles até mesmo descubram que têm potencial para serem heróis, afinal de contas!

PERSONAGENS "FERRAMENTAS DE TRAMA"

Da mesma forma que é mais fácil tratar alguns poderes e itens como ferramentas de trama, é mais simples considerar alguns vilões e outros desafios ferramentas de trama, em vez de restringi-los aos mesmos padrões dos outros personagens do jogo. Especificamente, alguns vilões podem ter poderes, habilidades e outras características muito além daquelas permitidas para os personagens jogadores, já que há menos necessidade de equilibrar as capacidades de um vilão contra as dos heróis, desde que ele seja um desafio adequado e interessante.

CARACTERÍSTICAS-X

Alguns personagens em livros de *Mutantes & Malfeitores* recebem um "X" como valor de uma característica, em vez de um real valor numérico. Na matemática, X é muitas vezes usado para designar uma variável desconhecida. Em *Mutantes & Malfeitores*, isso significa que a característica em questão é tão alta quanto o mestre quiser ou a aventura ou situação exigir. Em essência, um valor X em uma característica significa que ela é efetivamente ilimitada em termos de jogo — uma ferramenta de trama.

Essas "características-X" estão disponíveis apenas para personagens sob controle do mestre, por razões óbvias. Tal poder nas mãos dos personagens jogadores rapidamente tornaria o jogo absurdo, já que não haveria nenhum desafio. O mestre *pode*, se desejar, conceder aos jogadores uma característica-X como parte da história, mas isto fica inteiramente a cargo do mestre. Não existe custo em pontos por uma característica-X, já que os personagens nunca podem comprá-la com pontos de poder. Alguns exemplos de personagens "ferramentas de trama" com características-X estão nas caixas laterais destas páginas.

PERSONAGENS "FERRAMENTAS DE TRAMA": O DIABO

Bem, talvez não *o* Diabo, mas pelo menos um demônio, ou um deus maligno equivalente. O Diabo muitas vezes é um personagem "ferramenta de trama", com poderes virtualmente ilimitados. Contudo, ele costuma estar preso a algumas regras. Especificamente, não pode tomar o controle da alma de uma pessoa, ou ler sua mente, sem permissão. Naturalmente, o Diabo tenta enganar suas vítimas, para que vendam suas almas. Demônios poderosos o bastante para serem "ferramentas de trama" raramente intervêm diretamente. Talvez sejam incapazes de fazer isso, trabalhando apenas através de capangas no mundo físico.

ARQUÉTIPOS DE VILÕES

Assim como os heróis, os vilões dos quadrinhos costumam seguir certos arquétipos estabelecidos. Esta seção examina alguns dos vilões arquetípicos, e como você pode usá-los em seus jogos de *Mutantes & Malfeitores*.

ARQUÉTIPOS DE HERÓIS COMO VILÕES

Naturalmente, qualquer um dos arquétipos de heróis do **Capítulo 1** pode também ser usado como vilão. Apenas dê ao personagem uma motivação vilanesca, um nome e um estilo sinistros, e você está pronto para usá-lo.

ASSASSINO KUNG FU — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	+6	+3	+0	+2	+0
18	22	16	10	15	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+7/+3*	+8	+13	+6

*desprevenido

Perícias: Acrobacia 10 (+16), Arte da Fuga 10 (+15), Concentração 10 (+12), Furtividade 10 (+16), Intimidar 10 (+10), Intuir Intenção 8 (+10), Notar 8 (+10), Procurar 6 (+6).

Feitos: Agarrar Aprimorado, Agarrar Instantâneo, Agarrar Preciso, Alvo Esquivo, Arremessar Aprimorado, Ataque Acurado, Ataque Atordoante, Ataque Defensivo, Ataque Dominó 2, Ataque Poderoso, Avaliação, Blefe Acrobático, De Pé, Defesa Aprimorada, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Esquiva Fabulosa, Estrangular, Golpe Crítico, Iniciativa Aprimorada 2, Luta Cega, Luta no Chão, Quebrar Aprimorado, Redirecionar, Rolamento Defensivo 4, Transe.

Combate: Ataque +16, Dano +4 (desarmado), Defesa 23, Iniciativa +14.

Habilidades 31 + Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 31 + Combate 58 + Salvamentos 16 = 154 PP.

ASSASSINO KUNG FU

Quer seja um ninja renegado, um mestre das artes marciais ou um soldado mercenário sem igual, o Assassino Kung Fu é muitas vezes um agente de um gênio do crime ou organização (veja na página 207), usado para remover obstáculos. Em geral, isto inclui os heróis. Assassinos Kung Fu são feitos para o combate, e podem ser capazes de enfrentar inimigos super-humanos, com o planejamento e as táticas certos. Muitas vezes, são friamente profissionais, afirmando não haver nada de pessoal em suas missões de morte. É apenas seu dever ao patrão ou cliente.

VARIAÇÕES E AVENTURAS

O Assassino Kung Fu possui uma técnica ou ataque secreto de artes marciais. Escolha um poder apropriado, como Atordoar, Drenar, Fadiga ou Nausear. O Assassino possui técnicas de furtividade especiais, como o feito Esconder-se à Plena Vista ou os poderes Camuflagem ou Super-Movimento. O Assassino Kung Fu é um zumbi ou outro morto-vivo; elimine o valor de Constituição e adicione Imunidade 30 (Fortitude).

"O MEU KUNG FU É SUPERIOR!"

O Assassino está determinado a provar que é um lutador melhor, comparado a um dos heróis, ou a todos. Ele pode tentar derrotar e capturar os heróis um a um, ou seqüestrar seus amigos e entes queridos, para forçá-los a um confronto em seus próprios termos. Se o Assassino tiver algum elo passado com um ou mais dos heróis, então o confronto provavelmente será mais pessoal, em vez de apenas uma prova de técnicas superiores.

OS SEGREDOS DO SHINOBI

Um antiquário é assassinado, e uma antiga pintura japonesa é roubada. A obra, com séculos de idade, contém instruções secretas para localizar pergaminhos que detalham técnicas proibidas das artes marciais dos ninja: poderes de invisibilidade, furtividade suprema e o toque da morte. Se o Assassino Kung Fu encontrá-los, seus poderes irão aumentar enormemente, e pode ser impossível vencê-lo!

ARENA DOS CAMPEÕES

O Assassino Kung Fu planeja comparecer a uma reunião secreta dos maiores lutadores desarmados do mundo, para competir em um torneio que determinará quem é o melhor de todos. O vencedor, dizem os boatos, receberá um prêmio além da imaginação. Será que os heróis irão entrar no torneio, para impedir que o Assassino vença? Quem é o benfeitor misterioso por trás de tudo, e qual é o verdadeiro prêmio?

"TALVEZ VOCÊ POSSA OFERECER UM BOM TESTE PARA AS MINHAS HABILIDADES. ESTÁ PRONTO?"

CÉREBRO NO JARRO

O Cérebro no Jarro é um vilão realmente "cerebral": ele não tem corpo, sendo mantido em um recipiente e sustentado por equipamentos de suporte vital. O Cérebro é basicamente um vilão planejador, operando através de capangas e subordinados. Contudo, a maioria dos Cérebros também possui vários poderes mentais, desde habilidades psíquicas até o poder de influenciar equipamentos eletrônicos através de uma rede, ou poderes místicos, possivelmente incluindo Possessão. O Cérebro pode exultar seu atual estado "evoluído" ou procurar um novo corpo, talvez escolhendo o corpo de um dos heróis para receber esta "honra"!

VARIAÇÕES E AVENTURAS

O Cérebro pertence a algum vilão do passado (Hitler, Stalin, Mordred, etc.). O "Cérebro" é na verdade um intelecto incorpóreo, como uma inteligência artificial, uma personalidade digitalizada ou um espírito que não tem corpo físico – nesse caso, o dispositivo de "suporte vital" é um outro tipo de item, que permite que ele funcione. Como alternativa, o Cérebro pode ser uma cabeça decepada inteira, mantida viva de modo semelhante.

INVASOR DE CORPOS

O Cérebro decide que precisa de um corpo adequado à sua magnífica mente. Assim, cria um plano para seqüestrar a vítima ideal, e transplantar-se para o seu corpo. Talvez a vítima seja um ente querido de um dos heróis, ou mesmo um deles! Como alternativa, o Cérebro poderia tentar construir um corpo ideal, roubando as partes e informações técnicas necessárias.

TUDO DENTRO DA SUA CABEÇA

O Cérebro usa seus poderes psíquicos para prender os heróis em um "mundo mental" que ele mesmo criou, onde seu poder é supremo. Quais características permanecem inalteradas no mundo mental, e poderão os heróis percorrer as profundezas sombrias do inconsciente coletivo para voltar ao mundo desperto antes que seja tarde demais?

SEUS CÉREBROS SÃO NOSSOS

Pessoas dotadas de poderes psíquicos estão desaparecendo misteriosamente, e os heróis devem investigar. Talvez uma das vítimas seja um amigo, ou um outro herói. A verdade é que o Cérebro está arranjando os seqüestros, para ligar as vítimas umas às outras e criar uma poderosa "rede psíquica" sob seu controle, ampliando muito seus próprios poderes psíquicos. Para uma variação grotesca, talvez os cérebros das vítimas tenham sido removidos, para serem adicionados à "rede", deixando os heróis com um dilema sobre o que fazer com eles uma vez que o vilão seja derrotado.

CÉREBRO NO JARRO — NÍVEL DE PODER 14

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
—	—	+0	+11	+7	+2
—	—	10	32	24	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+15	+4	+0	+11

Perícias: Concentração 12 (+19), Conhecimento (escolha duas) 16 (+27), Diplomacia 8 (+10), Intimidar 8 (+10), Intuir Intenção 16 (+23), Investigar 8 (+19), Notar 8 (+15), Obter Informação 8 (+10).

Feitos: Bem-Relacionado, Memória Eidética, Segunda Chance (salvamentos contra poderes mentais).

Poderes: Dispositivo 6 (tanque de suporte, difícil de perder): **Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 15** (Impenetrável 6); **PES 10** (sentidos visuais, auditivos e mentais), **Super-Sentidos 5** (detecção mental à distância estendida 2, sentido de perigo), **Telepatia 14** (Poderes Alternativos – **Controle Mental 14**, **Ilusão 8** [todos os sentidos; Alucinações], **Rajada Mental 7**).

Combate: Ataque +0, Dano +7 (rajada mental), Defesa 5, Iniciativa +11 (baseada em Int).

Desvantagens: Deficiência (cérebro desincorporado, muito comum, maior) -5.

Habilidades 20 + Perícias 25 (100 graduações) + Feitos 3 + Poderes 100 + Combate 0 + Salvamentos 12 – Desvantagens 5 = 155 PP.

"O CORPO É IRRELEVANTE PARA QUEM LIBERTA O PODER DA MENTE!"

CIENTISTA LOUCO

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
−1	+0	+0	+10	+3	+1
9	11	10	30	16	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+0*	+2	+4	+11

*ou por dispositivo

Perícias: Computadores 8 (+18), Conhecimento (ciências comportamentais) 8 (+18), Conhecimento (ciências físicas) 14 (+24), Conhecimento (tecnologia) 14 (+24), Desarmar Dispositivo 12 (+22), Ofício (eletrônica) 12 (+22), Ofício (mecânica) 12 (+22), Ofício (química) 12 (+22), Profissão (cientista) 8 (+11).

Feitos: Capangas 20, Equipamento 20, Inventor, Maestria em Perícia (Desarmar Dispositivo, Ofício [eletrônica], [mecânica] e [química]), Plano Genial, Segunda Chance 3 (testes de Ofício [eletrônica], [mecânica] e [química]).

Equipamento: dê ao vilão até 100 pontos em equipamento, especialmente veículos e quartéis-generais (veja o **Capítulo 7**).

Combate: Ataque +6, Dano (por dispositivo), Defesa 16, Iniciativa +0.

Habilidades 28 + Perícias 25 (100 graduações) + Feitos 46 + Combate 24 + Salvamentos 14 = 137 PP.

CIENTISTA LOUCO

O Cientista Louco é um arquétipo clássico de vilão, isolado por uma combinação de brilhantismo, arrogância e insanidade, que deseja provar algo através de planos de conquista e roubo. Alguns Cientistas Loucos são motivados por um desejo de vingança contra uma sociedade que rejeitou e desprezou os frutos de sua genialidade. Outros querem realizar experimentos que nenhuma sociedade ética poderia permitir, desprezando arrogantemente os intelectos "inferiores" que os rodeiam. Alguns poucos são motivados por puro desejo de poder ou conhecimento, sem se importar com as conseqüências. Cientistas Loucos costumam ter habilidades intelectuais formidáveis, mas confiam muito em dispositivos, equipamento e capangas para questões físicas.

VARIAÇÕES E AVENTURAS

Aplique diferentes opções de Equipamento e Capangas, ou redistribua as graduações entre ambos, para Cientistas Loucos com mais Equipamento ou mais Capangas. Veja os vários arquétipos de criaturas para alguns exemplos de servos capangas apropriados para um Cientista Louco.

ESTÁ VIVO!

Os esforços do Cientista Louco para criar vida têm sucesso! Infelizmente, a nova criação é um Robô Maligno, Golias Brutal, Robô Colossal, Inseto Monstruoso ou outra criatura perigosa, que sai de controle e começa a causar destruição na cidade (ou em direção a ela). O Cientista Louco pode conhecer o segredo para derrotar a criatura, se os heróis puderem apanhá-lo e extrair a informação a tempo.

A FANTÁSTICA FÁBRICA DE SUPER-VILÕES

O Cientista Louco inventou um dispositivo que concede super-poderes a pessoas comuns, causando uma onda de crimes nunca vista na cidade! Infelizmente para os novos supers, os efeitos do dispositivo são viciantes, temporários e, o pior de tudo, fatais depois de algum tempo. O Cientista planeja usar os ganhos advindos da onda de crimes para criar uma versão maior e mais duradoura do dispositivo, para formar um exército super-poderoso — a menos que os heróis possam impedir.

ENCOLHI OS HERÓIS

Os heróis enfrentam o último plano do Cientista Louco, e são atingidos por seu novo raio de encolhimento, que os reduz a um centímetro de altura! A transição deixa-os atordoados, e eles despertam presos em um labirinto, que inclui super-ratos mutantes para caçá-los e armadilhas mortais para testar suas habilidades. Poderão eles vencer o labirinto ou encontrar um meio de fugir e retornar ao tamanho normal?

"HAHAHA! ME CHAMARAM DE LOUCO! MAS EU VOU MOSTRAR A TODOS!"

FEITICEIRO CORROMPIDO

As artes místicas oferecem a tentação do poder, e alguns não resistem, usando suas habilidades para o mal. O Feiticeiro Corrompido é bastante parecido com o Místico (veja na página 21), mas lida com forças malignas em troca de poder. Alguns Feiticeiros Corrompidos são ameaças ancestrais, suas vidas estendidas além do que é natural por suas artes sinistras. Outros são mais contemporâneos, mas igualmente poderosos e perigosos, tendo barganhado com poderes além da compreensão humana por segredos místicos que nenhum mortal deveria conhecer.

VARIAÇÕES E AVENTURAS

O Feiticeiro é um morto-vivo. Remova o valor de Constituição e adicione Imunidade 30 (Fortitude). Os arquétipos Feiticeiro Corrompido e Lorde Vampiro podem ser combinados muito bem. Outras variações incluem a feiticeira sedutora (adicione 8 a 12 graduações em Blefar, e o feito Fascinação) e a força demoníaca, utilizando poderes místicos infernais (substitua Magia por Controle de Fogo Infernal).

OFERENDAS QUENTES

O Feiticeiro, seguindo um ritual mágico ancestral, captura diversas vítimas para sacrifícios. Realizado da maneira certa, o ritual dará ao Feiticeiro um tremendo poder místico, talvez até mesmo o poder de recriar a realidade! Os heróis devem proteger as vítimas ainda vivas e impedir que o Feiticeiro complete o ritual, antes que seja tarde demais.

INFERNO NA TERRA

Usando um ritual, o Feiticeiro toma o controle de um prédio – ou de uma cidade inteira! –, isolando a área do mundo exterior e transformando-a em um submundo infernal. Os inocentes presos no lugar tornam-se servos demoníacos distorcidos. Os heróis precisam não apenas vencer o Feiticeiro como também fazê-lo sem ferir os inocentes sob seu domínio.

"POR FAVOR, PERMITA QUE EU ME APRESENTE..."

O Feiticeiro faz um pacto com uma entidade infernal vastamente poderosa (como o Diabo, veja na página 211), oferecendo servidão eterna em troca de poder ampliado. Se os heróis puderem vencer o Feiticeiro, agora tremendamente poderoso, o Diabo irá cobrar a dívida mas, caso contrário, o Feiticeiro irá governar o mundo em nome do Diabo! É claro, mesmo sendo derrotado, o Feiticeiro pode voltar, dessa vez como um arauto da chegada de seu mestre à Terra...

FEITICEIRO CORROMPIDO — NÍVEL DE PODER 14

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+0	+0	+2	+7	+2
8	11	10	15	24	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+18/+0*	+2	+4	+11

*sem Campo de Força

Perícias: Concentração 8 (+15), Conhecimento (arcano) 17 (+19), Conhecimento (história) 12 (+14), Conhecimento (teologia e filosofia) 12 (+14), Disfarce 4 (+6), Intimidar 9 (+11), Prestidigitação 2 (+2).

Feitos: Mudança Rápida 2, Ritualista, Transe.

Poderes: Campo de Força 18 (Impenetrável 8), **Magia 18** (escolha 10 Poderes Alternativos como magias), **Super-Sentidos 2** (detecção mágica, sentido de perigo), **Vôo 2**.

Combate: Ataque +10, Dano +18 (magia), Defesa 20, Iniciativa +0.

Habilidades 22 + Perícias 16 (64 graduações) + Feitos 4 + Poderes 78 + Combate 40 + Salvamentos 20 = 180 PP.

GOLIAS BRUTAL

NÍVEL DE PODER 13

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+18	+1	+17	−2	+0	−1
46	12	44	6	10	8

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+17	+17	+2	+5

Perícias: Intimidar 14 (+13), Notar 2 (+2).

Feitos: Imobilizar Aprimorado, Tolerância.

Poderes: Crescimento 4 (Inato; Permanente), **Imunidade12** (calor, doenças, frio, venenos), **Resistência Impenetrável 12**, **Super-Força 10** (carga pesada: 6.400 t; Onda de Choque).

Combate: Ataque +7 (inclui −1 por tamanho), Dano +18 (desarmado), Defesa 18 (inclui −1 por tamanho), Iniciativa +1.

Habilidades 54 + Perícias 4 (16 graduações) + Feitos 2 + Poderes 70 + Combate 34 + Salvamentos 6 = 170.

GOLIAS BRUTAL

O Golias Brutal é quase um monstro (veja na página 233) em vez de um vilão. Uma ferramenta de destruição, mais adequada como um peão para vilões mais inteligentes. O Golias Brutal é tremendamente forte e resistente, um tanque vivo. Os Golias também são, muitas vezes, figuras trágicas, vítimas de experimentos ou acidentes, amaldiçoados com sua condição atual e buscando apenas paz e compreensão. Os heróis podem ser capazes de vencer alguns Golias através de compaixão, em vez de combate.

VARIAÇÕES E AVENTURAS

A Força e a Super-Força do Golias começam em níveis menores, mas ele possui Fortalecer para aumentá-las em circunstâncias específicas, como quando estiver furioso ou ferido. O Golias tem outras Imunidades (especialmente sufocamento e pressão). O Golias é movido por um objetivo específico: encontrar alguém, eliminar um incômodo, conseguir um item, etc.

DESTRUIÇÃO!

Algo *realmente* irrita o Golias, e ele parte em um frenesi destrutivo, esmagando e esfacelando tudo em seu caminho. Os heróis devem encontrar alguma forma de detê-lo, antes que a cidade seja terraplanada. Causas possíveis para o frenesi do Golias podem ser alguma lembrança dolorosa, uma tentativa malsucedida de capturá-lo ou talvez algum estímulo deliberado (como um ruído em alta freqüência) usado para provocar sua fúria e causar uma distração para os heróis, enquanto o *real* vilão age em outro lugar!

A BELA E A FERA

O Golias encontra uma pessoa gentil e carinhosa, capaz de despertar sua humanidade soterrada pela fúria. Infelizmente, todas as outras pessoas querem manter o Golias afastado desta pessoa, o que apenas causa problemas quando o Golias decide raptar sua "amiga" e fugir para longe, onde ninguém mais possa incomodá-los. As coisas ficam ainda mais complicadas se a "amiga" do Golias não compartilha desses sentimentos, ou por acaso tem alguma relação com algum dos heróis. Talvez a "amiga" do Golias esteja na verdade manipulando-o, e usando-o para cometer crimes!

NADA PODE DETER O GOLIAS

Um vilão preso (o Cérebro no Jarro ou o Titereiro são boas escolhas) descobre um meio de "atrair" o Golias. Uma vez que a isca do vilão seja mordida, o Golias Brutal torna-se um incontrolável projétil de destruição, aproximando-se da localização do vilão e indo diretamente para ele. Em algum momento, o Golias irá alcançar o vilão e libertá-lo, a menos que os heróis possam impedir.

HOMEM-FERA

Assim como o Golias Brutal, o Homem-Fera é muitas vezes uma figura trágica, um híbrido de humano e animal raivoso. Alguns são criações de experimentos científicos que deram errado, enquanto outros são vítimas de maldições místicas (como a licantropia, que gera lobisomens). Alguns Homens-Feras deleitam-se com sua condição e o poder que ela traz, enquanto outros buscam desesperadamente uma cura — e estão dispostos a fazer qualquer coisa para consegui-la.

VARIAÇÕES E AVENTURAS

As características deste arquétipo refletem poderes animalescos gerais. Para tipos específicos de Homens-Feras, adicione outros poderes e feitos de poder, como Super-Sentidos (visão cega) e Vôo (morcego), Super-Movimento (deslizar) e Imobilizar Aprimorado (cobra), Imunidade (afogamento) e Natação (tubarão) e assim por diante. Veja os arquétipos de animais, a partir da página 229, para algumas idéias. O Homem-Fera pode ser capaz de controlar animais mundanos (o poder Controle de Animais, veja na página 79).

DOMANDO A FERA SELVAGEM

Levado por impulsos inconscientes que não entende por inteiro, o Homem-Fera busca os vários elementos de uma cura: rouba aparelhos e produtos químicos, componentes místicos, etc. A personalidade humana da criatura luta para transformar estes componentes em uma cura, durante os parcos momentos de lucidez. Se não puder fazer isso sozinho, o Homem-Fera pode ter que raptar um especialista, ficando cada vez mais desesperado à medida que o tempo passa.

REINO ANIMAL

Nesta aventura, o Homem-Fera está roubando de novo, mas não em busca de uma cura. Em vez disso, ele planeja reproduzir as circunstâncias de sua própria criação em maior escala, transformando *toda* a cidade em criaturas animalescas sob o seu controle! Como variação, talvez a personalidade humana do Homem-Fera pense estar procurando uma cura, enquanto sua personalidade bestial está planejando outra coisa.

A CAÇADA

Atendendo um pedido de ajuda vindo de um laboratório isolado, os heróis encontram boa parte da equipe do laboratório morta, e um de seus membros desaparecido. Protocolos de isolamento selam o laboratório, prendendo os heróis do lado de dentro — junto com o Homem-Fera, que espreita pelos corredores e dutos de ar. Talvez as medidas de segurança do laboratório ou algum dos experimentos sendo conduzidos afetem os poderes dos heróis de várias formas, para aumentar a tensão.

HOMEM-FERA — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+6	+4	+6	−2	+4	+1
22	19	22	7	18	13

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+8/+6*	+10	+10	+8

*desprevenido

Perícias: Acrobacia 10 (+14), Escalar 8 (+14), Furtividade 12 (+16), Intimidar 12 (+13), Intuir Intenção 8 (+12), Notar 10 (+14), Procurar 12 (+10).

Feitos: Assustar, Ataque Furtivo, Ataque Imprudente, Blefe Acrobático, Derrubar Aprimorado, Empatia com Animais, Esquiva Fabulosa, Evasão, Fúria, Iniciativa Aprimorada, Rolamento Defensivo 2, Sem Medo, Tolerância.

Poderes: Golpe 2 (Pujante), **Salto 2**, **Super-Sentidos 5** (faro, sentido de perigo, ultra-audição, visão no escuro).

Combate: Ataque +10, Dano +8 (Golpe), +10 (golpe em fúria), Defesa 22, Iniciativa +8.

Desvantagem: Transformação Involuntária (comum, não pode resistir) -5.

Habilidades 41 + Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 14 + Poderes 10 + Combate 44 + Salvamentos 14 – Desvantagens 5 = 136 PP.

LORDE VAMPIRO

NÍVEL DE PODER 8

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+6	+3	—	+1	+3	+2
22	17	—	12	16	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+7/+0*	—	+6	+6

*contra armas abençoadas, mágicas ou de prata

Perícias: Blefar 4 (+6), Conhecimento (arcano) 4 (+5), Diplomacia 12 (+14), Furtividade 8 (+11), Intimidar 8 (+11), Intuir Intenção 6 (+9), Notar 8 (+11), Obter Informação 4 (+6), Procurar 6 (+7).

Feitos: Assustar, Ataque Furtivo, Ataque Poderoso, Empatia com Animais, Fascinar (Diplomacia), Imobilizar Aprimorado, Sem Medo.

Poderes: Controle de Animais 8 (Área; Limitado a lobos, morcegos e ratos), **Drenar Constituição 1** (dreno de sangue), **Imunidade 30** (efeitos de Fortitude), **Intangibilidade 2** (gasoso), **Proteção 7** (Impenetrável; Limitado contra armas abençoadas, mágicas ou de prata), **Regeneração 5** (ressurreição, quando não for empalado ou decapitado; *Fonte:* sangue), **Super-Movimento 1** (escalar paredes).

Combate: Ataque +10, Dano +6 (desarmado), Defesa 19, Iniciativa +3.

Desvantagens: Fraqueza (dependência de sangue, comum, menor) -2, Fraqueza (símbolos sagrados, tonto por uma rodada se perder teste oposto de Carisma, comum, moderada) -3, Fraqueza (luz do sol, menor, por rodada, destruído após 10 rodadas,) -8.

Habilidades 22 + Perícias 15 (60 graduações) + Feitos 7+ Poderes 70 + Combate 38 + Salvamentos 6 – Desvantagens 13 = 145 PP.

LORDE VAMPIRO

O vampiro é um vilão comum nas lendas populares. Vampiros de quadrinhos costumam concentrar-se menos nos aspectos de horror da lenda, sendo tratados como mais um tipo de super-humano. O Lorde Vampiro é um poderoso exemplo desse tipo, e pode até mesmo ser baseado em um vampiro das lendas, como o Conde Drácula, Elizabeth Bathory (a "Condessa Sangrenta" da Hungria) ou o Nosferatu do filme homônimo. Lordes Vampiros possuem vários poderes místicos e capangas sob seu controle, mas também diversas vulnerabilidades.

VARIAÇÕES E AVENTURAS

Vampiros mais poderosos possuem poderes maiores e mais variados – especialmente vampiros com séculos de existência. Podem ter valores de Força mais altos, e até mesmo Super-Força, Controle Mental (dependente de visão) em vez de Fascinar, e Magia ou Controle do Clima. Alguns vampiros podem ter o feito Ritualista, que permite que realizem rituais mágicos (um bom intermediário antes do poder Magia completo).

NOITE ETERNA

Um Lorde Vampiro e seus seguidores, incluindo um culto místico sinistro, descobriram um antigo ritual que pode bloquear o sol e deixar o mundo em uma noite eterna! Eles precisam apenas reunir os elementos restantes do ritual, e realizá-lo durante um eclipse solar que está por vir, estendendo a sombra do eclipse a toda parte, e permitindo que os vampiros andem com liberdade. Os heróis devem descobrir o plano do vampiro e detê-lo, antes que a escuridão reine para sempre!

O TURNO DA NOITE

Um Lorde Vampiro chegou à cidade, e começou a criar servos e asseclas em segredo entre a cultura noturna de rua da cidade: prostitutas, membros de gangues, freqüentadores de boates, até mesmo policiais. Quando um amigo dos heróis tem problemas com o vampiro ou seus capangas, os heróis descobrem evidências de uma praga vampírica espalhando-se pelo submundo da cidade. Eles devem caçar e destruir o Lorde Vampiro para devolver tudo ao normal.

A NOIVA DO VAMPIRO

O Lorde Vampiro fica obcecado com uma super-heroína (talvez uma personagem jogadora) e decide que ela deve se tornar sua noiva vampírica. Ele começa a visitá-la em segredo, enfeitiçando-a com seus poderes e alimentando-se do sangue dela para começar o processo de transformá-la em vampira. Os heróis descobrem que sua amiga está sofrendo de uma doença misteriosa, e observam que os sintomas encaixam-se com o ataque de um vampiro. Mas ela mostra-se evasiva, e recusa ajuda. Poderão eles salvá-la da morte-em-vida eterna como a noiva do vampiro?

MEGALOMANÍACO BLINDADO

O Megalomaníaco Blindado é um arqui-vilão, em geral um brilhante cientista ou estudioso, cujo poder intelectual é aumentado por uma armadura. Dê uma olhada na seção **Trajes de combate** do **Capítulo 7** para algumas idéias de modificações para a armadura do Megalomaníaco. Megalomaníacos Blindados costumam ter imensos quartéis-generais; alguns até mesmo governam suas próprias nações! Isto lhes concede recursos consideráveis para seus vários estratagemas de conquista mundial.

VARIAÇÕES E AVENTURAS

A armadura do Megalomaníaco é mágica, em vez de tecnológica. Mude a visão cega para mental, e o rádio para detecção mental. Elimine a perícia Computadores, troque as perícias de Conhecimento e Ofício por arcano e química, e mude Inventor para Ritualista. O Megalomaníaco é imortal; adicione Imunidade (idade) e possivelmente Regeneração (ressurreição) e outras Imunidades apropriadas.

O MUNDO É MEU!

O Megalomaníaco descobre um modo de estender um poderoso Controle Mental por todo o mundo. Ele começa testando-o na cidade onde os heróis operam, o que lhes dá um aviso sobre o plano maligno. Então, ele precisa adquirir uma fonte de poder mais forte para afetar uma área maior. Uma vez que consiga isto (talvez com a ajuda de alguns capangas), o Megalomaníaco irá governar o mundo! Os heróis podem tentar impedir a ativação do Controlador Mental, ou tornar-se rebeldes em um mundo dominado por um super-vilão, enquanto tentam achar um meio de derrotá-lo.

PODER SUPREMO

O Megalomaníaco Blindado cria um plano para obter poder quase infinito: um artefato cósmico, uma magia poderosa, drenar os poderes de uma entidade cósmica, etc. Os heróis precisam impedir que isso aconteça ou encontrar algum meio de vencer um inimigo agora poderoso demais para ser enfrentado diretamente.

O INIMIGO DE MEU INIMIGO

O Megalomaníaco vai até os heróis oferecendo uma aliança! Aparentemente, existe uma ameaça bem mais sinistra ao mundo, e o super-vilão não pode conquistar o que está destruído ou conquistado por outro. Será que os heróis concordam em cooperar? E o que acontece quando seu novo "aliado" inevitavelmente se volta contra eles?

MEGALOMANÍACO BLINDADO NÍVEL DE PODER 15

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+12	+1	+2	+14	+7	+7
34*	12	14	38	24	24

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+17/+2**	+9	+8	+13

*FOR sem traje de combate: 12 (+1); **sem traje de combate

Perícias: Computadores 16 (+30), Conhecimento (tecnologia) 16 (+30), Conhecimento (outro) 12 (+24), Desarmar Dispositivo 16 (+30), Diplomacia 8 (+15), Dirigir 5 (+6), Intimidar 8 (+15), Intuir Intenção 8 (+15), Investigar 4 (+16), Notar 8 (+15), Obter Informação 4 (+11), Ofício (eletrônica) 16 (+30), Pilotar 5 (+6), Procurar 6 (+18).

Feitos: Ataque Dominó, Avaliação, Equipamento 20, Ferramentas Improvisadas, Inventor, Maestria em Perícia (Computadores, Desarmar Dispositivo, Investigar, Ofício [eletrônica]), Plano Genial, Segunda Chance (resistência a interação).

Poderes: Dispositivo 24 (traje de combate, difícil de perder): **Raio 15**, **Força Aumentada 22**, **Campo de Força 10** (Contínuo, Impenetrável), **Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 5**, **Super-Força 5** (carga pesada: 45 t), **Super-Sentidos 13** (infravisão, rádio, senso de direção, senso de distância, sentido temporal, visão cega [rádio,estendida, raio], visão no escuro). *Equipamento:* dê ao vilão até 100 pontos em equipamento, especialmente veículos e quartéis-generais (veja o **Capítulo 7**).

Combate: Ataque +15, Dano +13 (desarmado), +15 (raio), Defesa 23, Iniciativa +1.

Habilidades 64 + Perícias 33 (132 graduações) + Feitos 27 + Poderes 96 + Combate 56 + Salvamentos 20 = 296 PP.

MESTRE DA ENERGIA

NÍVEL DE PODER 15

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+3	+5	+3	+4
10	12	16	20	16	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+18/+3*	+8	+8	+10

*sem Campo de Força

Perícias: Concentração 12 (+15), Conhecimento (ciências físicas) 8 (+13), Intimidar 10 (+14), Intuir Intenção 10 (+13), Notar 8 (+11).

Feitos: Ataque Acurado, Ataque Poderoso, Tiro Preciso.

Poderes: Campo de Força 15 (Impenetrável 10), **Controle de Energia 18** (escolha um poder adequado do **Capítulo 5**, junto com cinco feitos de poder), **Vôo 10**.

Combate: Ataque +12, Dano +18 (raio), Defesa 22, Iniciativa +1.

Habilidades 32 + Perícias 12 (48 graduações) + Feitos 3 + Poderes 86 + Combate 48 + Salvamentos 19 = 200 PP.

MESTRE DA ENERGIA

O Mestre da Energia é um exemplo poderoso de um dos vários poderes de Controle apresentados no **Capítulo 5** – essencialmente, o arquétipo Controlador de Energia (veja na página 19) com anabolizantes. O vilão pode ser uma verdadeira personificação de uma energia ou força, num sentido metafórico ou literal. Exemplos variam desde o Mestre do Magnetismo mutante até uma divindade ou espírito que utiliza os poderes de Controle de Clima, Fogo ou Frio. O Mestre da Energia costuma ter graduações altas no poder associado, e diversos Poderes Alternativos.

VARIAÇÕES E AVENTURAS

O Mestre comanda múltiplas formas de energia (como Poderes Alternativos), como os quatro elementos (ar, terra, fogo e água) ou as forças do espectro eletromagnético (como eletricidade, luz, magnetismo e radiação). Adicione mais feitos de poder para um vilão com maior versatilidade. Combine os poderes do Mestre da Energia com o arquétipo Megalomaníaco Blindado para um arqui-vilão realmente poderoso!

DIA DO JULGAMENTO

O Mestre encontrou um meio de desencadear uma catástrofe mundial, usando seu domínio sobre energia: uma nova era glacial, o derretimento das calotas polares, a reversão dos pólos magnéticos da Terra, a degradação da camada de ozônio ou mesmo a alteração da órbita do planeta! Contudo, o Mestre precisa de tempo e recursos (talvez equipamentos que ampliem seu poder) para realizar seu plano, dando aos heróis uma oportunidade para descobri-lo plano e talvez impedi-lo a tempo.

DONO DO MUNDO

O Mestre da Energia cria uma barreira impenetrável que sela uma cidade ou área semelhante, que ele reclama como seu feudo pessoal. Os habitantes devem jurar lealdade ao novo governante ou sofrer as conseqüências. O Mestre agora tem milhares (até milhões) de reféns, pela perspectiva do mundo exterior. Será que os líderes mundiais irão reconhecer este novo "estado soberano"?

FONTE DE PODER

Os poderes do Mestre da Energia estão se desvanecendo. Ele precisa de uma imensa quantidade de energia para restaurá-los. Assim, o vilão começa a roubar fontes de energia adequadas, ou a tecnologia necessária para criá-las. Enquanto isso, os heróis notam que os poderes do vilão tornam-se erráticos ou instáveis. É claro, há uma boa chance de que a nova fonte de poder seja perigosa, ou mesmo que os poderes do vilão saiam de controle. Uma tentativa mal-sucedida de restaurá-los poderia resultar em uma explosão poderosa o bastante para terraplanar uma cidade!

"VOCÊ NÃO PODE VENCER UMA DAS FORÇAS FUNDAMENTAIS DA NATUREZA!"

MESTRE DOS DISFARCES

O Mestre dos Disfarces é um especialista em enganar, capaz de assumir a aparência de qualquer pessoa, ou talvez de qualquer coisa! O poder Morfar é essencial, além das perícias Blefar e Disfarce. O Mestre dos Disfarces pode ser um espião ou assassino de aluguel, ou um gênio do crime, usando de trapaça e várias identidades para semear a discórdia, confusão e pandemônio.

VARIAÇÕES E AVENTURAS

Embora o Mestre dos Disfarces típico tenha relativamente pouco poder, você pode criar uma versão bem mais formidável, adicionando graduações em Imitação ou Metamorfose, permitindo que o vilão copie as perícias e poderes dos outros, além de sua aparência. O(s) poder(es) do personagem poderiam derivar de um Dispositivo; substitua as características apropriadas pelo poder Dispositivo. Os poderes do vilão poderiam depender de um soro ou outra fonte; adicione a desvantagem Perda de Poder, se a fonte não estiver disponível o tempo todo.

HERÓI: AMEAÇA

O Mestre dos Disfarces decide arruinar a reputação de um herói, fingindo ser ele e cometendo crimes e outros atos desprezíveis em público. Quando as autoridades perseguem e prendem o herói, o vilão está livre para realizar seus verdadeiros planos, sem impedimentos. Outro vilão poderia contratar o Mestre dos Disfarces para realizar este serviço e distrair o herói de seus próprios planos.

OPERAÇÃO INFILTRAÇÃO

O Mestre dos Disfarces assume uma identidade falsa, para se aproximar de um (ou mais) dos heróis, conquistar sua confiança e descobrir tanto quanto puder de seus segredos, como ferramenta de chantagem ou para entregá-los a um empregador. Poderão os heróis descobrir a farsa antes que seja tarde demais? Caso contrário, o que farão para impedir que quaisquer segredos caiam nas mãos erradas?

IDENTIDADE TROCADA

O Mestre dos Disfarces assume a identidade secreta de um herói para realizar um de seus próprios planos, sem saber que aquela pessoa é na verdade um super-herói! Agora, o herói precisa limpar seu nome, sem revelar seu segredo ou arranjar mais problemas para sua identidade real. Por outro lado, talvez o Mestre dos Disfarces conheça a identidade secreta do herói, ou pelo menos suspeite dela, e esteja tentando fazer com que o herói se entregue.

MESTRE DOS DISFARCES — NÍVEL DE PODER 6

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+5	+2	+2	+2	+6
14	20	14	14	14	22

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+4/+2*	+5	+10	+10

*desprevenido

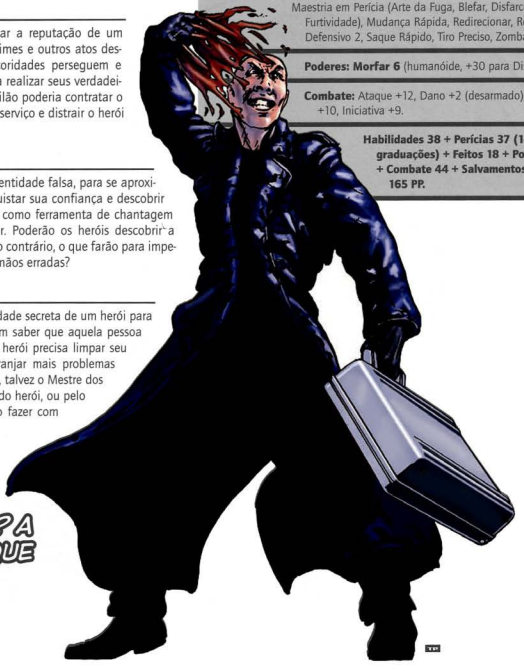
Perícias: Acrobacia 8 (+13), Arte da Fuga 10 (+15), Blefar 12 (+18), Concentração 8 (+10), Conhecimento (atualidades) 8 (+10), Conhecimento (manha) 8 (+10), Disfarce 12 (+18/+48), Furtividade 16 (+21), Intimidar 8 (+14), Intuir Intenção 12 (+14), Investigar 12 (+14), Notar 12 (+14), Obter Informação 10 (+16), Procurar 12 (+14).

Feitos: Agarrar Preciso, Alvo Esquivo, Ambidestria, De Pé, Defesa Aprimorada, Derrubar Aprimorado, Esquiva Fabulosa, Evasão 2, Iniciativa Aprimorada, Maestria em Perícia (Arte da Fuga, Blefar, Disfarce, Furtividade), Mudança Rápida, Redirecionar, Rolamento Defensivo 2, Saque Rápido, Tiro Preciso, Zombar.

Poderes: Morfar 6 (humanóide, +30 para Disfarce).

Combate: Ataque +12, Dano +2 (desarmado), Defesa +10, Iniciativa +9.

Habilidades 38 + Perícias 37 (148 graduações) + Feitos 18 + Poderes 12 + Combate 44 + Salvamentos 16 = 165 PP.



MÍMICO SUPREMO — NÍVEL DE PODER 15

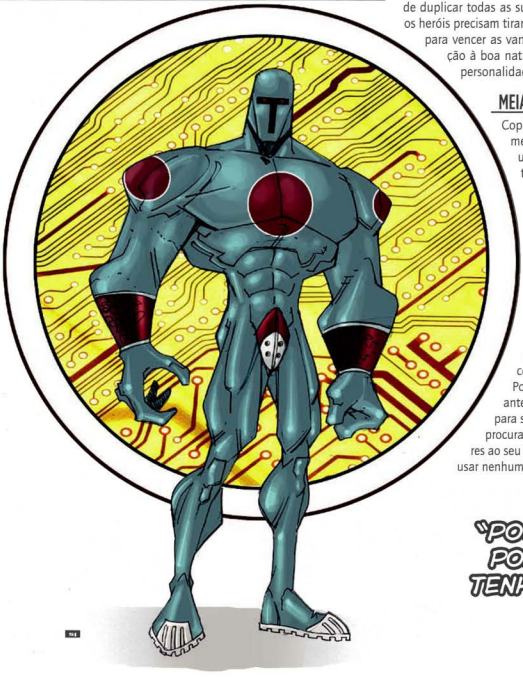
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+0	+0	+0	+0	+0
10	10	10	10	10	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+0	+0	+5	+5

Poderes: **Imitação 20** (todas as características ao mesmo tempo; Alvos Extras x 2 [5], Contínuo, Cumulativo, Percepção).

Combate: Ataque +10, Dano +0 (desarmado), Defesa 20, Iniciativa +0.

Habilidades 0 + Perícias 0 (0 graduações) + Feitos 0 + Poderes 220 + Combate 40 + Salvamentos 20 = 280 PP.



MÍMICO SUPREMO

O Mímico Supremo é um vilão capaz de imitar tudo a respeito de um alvo. Muitas vezes, o Mímico Supremo é uma ferramenta de trama com uma graduação X em Imitação: capaz de duplicar cada característica de cada personagem que encontra (veja **Personagens "ferramentas de trama"**, na página 211). Outros Mímicos Supremos são um pouco mais limitados, mas seu poder continua impressionante.

VARIAÇÕES E AVENTURAS

Os Mímicos Supremos mais comuns são seres artificiais (andróides ou replicantes) ou alienígenas capazes de assumir outras formas e habilidades, mas muitos outros tipos são possíveis.

ARMA PERFEITA

Outro vilão (como o Megalomaníaco Blindado ou o Cientista Louco) enviou o Mímico Supremo contra os heróis, como a "arma perfeita", capaz de duplicar todas as suas habilidades, e derrotar cada um deles. É claro, os heróis precisam tirar vantagem de seus números e trabalhar em equipe para vencer as vantagens inatas do Mímico. Talvez a simples exposição à boa natureza dos heróis também tenha um efeito sobre a personalidade em desenvolvimento do Mímico.

MEIA-VIDA

Copiando as características de outros, o Mímico experimentou a vida normal, e quer mais. Decide substituir um herói específico e tomar sua vida para si mesmo, talvez sem compreender as implicações morais (ou simplesmente sem se importar com elas). O herói precisa lidar com o pretenso duplo, enquanto protege seus amigos e entes queridos (e talvez sua identidade secreta também).

MASSA CRÍTICA

O Mímico Supremo absorve ou duplica tantos poderes que um efeito sinérgico ocorre, aumentando seu poder exponencialmente e permitindo que ele "evolua" para um ser ainda mais poderoso, cósmico. Contudo, o "deus" recém-nascido está confuso e indeciso, e precisa de aconselhamento. Poderão os heróis fornecer a ajuda de que ele precisa antes que influências mais sinistras possam distorcê-lo para seus próprios fins? Como alternativa, o Mímico pode procurar conflito com super-seres para adicionar seus poderes ao seu próprio "portfólio". Poderão os heróis derrotá-lo sem usar nenhum poder?

"POSSUO TODO O SEU PODER, E MAIS! NÃO TENHA ESPERANÇAS DE VENCER."

ROBÔ MALIGNO

Um tema comum nos quadrinhos da Era de Prata é a tecnologia fora de controle, quando o que deveria ser um avanço destinado a melhorar a condição humana volta-se contra a humanidade. O Robô Maligno é um exemplo disso, uma inteligência artificial que não possui moralidade, friamente devotada à dominação ou extermínio da raça humana. Alguns Robôs Malignos são de origem alienígena, mas a maioria surge de erros em experimentos humanos com boas intenções. Robôs Malignos costumam ter capacidades físicas e intelectuais formidáveis, e um arsenal de armas e dispositivos tecnológicos à sua disposição.

ROBÔ MALIGNO — NÍVEL DE PODER 13

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+13	+2	—	+10	+6	+1
36	14	—	30	22	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+16	—	+4	+10

Perícias: Computadores 16 (+26), Conhecimento (ciências físicas) 14 (+24), Conhecimento (tecnologia) 14 (+24), Desarmar Dispositivo 14 (+24), Ofício (eletrônica) 14 (+24).

Feitos: Ataque Acurado, Ataque Poderoso, Inventor, Plano Genial, Tiro Preciso.

Poderes: Imunidade 30 (Fortitude), **Proteção 16** (Impenetrável 8), **Raio 15**, **Super-Força 8** (carga pesada: 400 t).

Combate: Ataque +11, Dano +13 (desarmado), +15 (raio de energia), Defesa 20, Iniciativa +2.

Habilidades 54 + Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 5 + Poderes 100 + Combate 42 + Salvamentos 6 = 225 PP.

VARIAÇÕES E AVENTURAS

O Robô Maligno é um construto mágico, como um golem (veja na página 234), que se voltou para o mal. Substitua as perícias tecnológicas por equivalentes mágicos, ou elimine-as. O Robô possui um repertório de armas; adicione Poderes Alternativos ao poder Raio, como Atordoar, Armadilha e Fadiga. O Robô possui sistemas programados para reconstruí-lo caso seja destruído; adicione Regeneração (ressurreição) aos poderes.

PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Pessoas influentes da cidade (ou do mundo) são raptadas e substituídas por duplicatas robóticas. Um de seus primeiros atos é atacar os heróis que poderiam desafiar seu criador. Procurados pela lei, os heróis devem encontrar um meio de expor a verdade sobre a conspiração, e talvez vencer seus próprios duplos robóticos!

O EXTERMINADOR AGORA

O Robô Maligno tenta matar uma pessoa aparentemente insignificante. Circunstâncias fortuitas (como a presença dos heróis nas proximidades) salvam o alvo do ataque inicial. Os heróis devem proteger o alvo do Robô e descobrir a verdade: o Robô está se comunicando com uma versão sua no futuro, que lhe disse que o alvo irá causar a ruína de seus planos, de alguma forma. Mudando o passado, o Robô assegura que um dia, irá dominar o mundo!

NAMORADA DE AÇO

O Robô deseja uma "companheira", e seqüestra uma vítima adequada para servir como modelo neurológico para a mente de sua "noiva" — um processo que, infelizmente, irá destruir a mente do doador. É claro, a nova companheira do Robô pode não desejar esse papel, e voltar-se contra seu criador. Como alternativa, o Robô pode seqüestrar pessoas para copiar seus padrões cerebrais e construir duplicatas andróides, levando à aventura Peças de Reposição.

"CALCULO AS SUAS CHANCES DE SUCESSO COMO SENDO 1 PARA 1.000. RENDA-SE AGORA."

SÍMIO SINISTRO

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+5	+2	+2	+7	+4	+3
21	15	14	24	18	17

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+5	+8	+8	+8

Perícias: Acrobacia 5 (+7), Conhecimento (ciências físicas) 8 (+15), Conhecimento (tecnologia) 8 (+15), Escalar 13 (+18), Intimidar 6 (+9), Intuir Intenção 8 (+12), Notar 8 (+12), Ofício (eletrônica) 8 (+15), Ofício (mecânica) 8 (+15).

Feitos: Ataque Atordoante, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Blefe Acrobático, Imobilizar Aprimorado.

Poderes: Crescimento 4 (Inato; Permanente), **Dispositivo 10** (fácil de perder), **Proteção 3**, **Super-Sentidos 2** (faro, visão na penumbra).

Combate: Ataque +8 (inclui –1 por tamanho, Dano +5 (desarmado ou por dispositivo), Defesa 18 (inclui –1 por tamanho), Iniciativa +2.

Habilidades 37 + Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 5 + Poderes 48 + Combate 36 + Salvamentos 16 = 160 PP.

"A EVOLUÇÃO FEZ SUA NOVA JOGADA. E DESSA VEZ VOCÊS PERDERAM."

SÍMIO SINISTRO

Já que macacos são personagens comuns nos quadrinhos (veja **Macacos me mordam!**, na página 191), super-criminosos símios também o são. O Símio Sinistro é exatamente isso, um primata inteligente (em geral, *muito* inteligente) com intenções diabólicas. A combinação de intelecto, super-ciência e características físicas simiescas forma um super-vilão formidável, embora inesperado. Divida os pontos de Dispositivo do vilão entre dispositivos adequados, incluindo armas.

VARIAÇÕES E AVENTURAS

Alguns Símios Sinistros possuem poderes inatos além de apenas seu intelecto, variando desde poderes mentais até habilidades místicas (talvez associadas a algum deus-macaco mitológico), ou super-poderes mais tradicionais. O Símio pode ter de assumir uma forma humana (Morfar) — sendo um humano que se transforma em um super-símio ou um primata capaz de se disfarçar como humano. Se ele não possuir poderes na forma humana, isto é a desvantagem Identidade Normal.

PLANETA DOS MACACOS

O Símio desenvolveu um "efeito de involução", para transformar os humanos em primatas, e usa-o sobre a cidade, criando pânico e pandemônio, enquanto muitas pessoas passam pela transformação. Um fator aleatório faz com que algumas vítimas se transformem mais rápido que outras, e os heróis podem ter de correr para encontrar uma cura antes que eles mesmos sejam vencidos por seus instintos simiescos, e sucumbam à influência do Símio Sinistro.

REVOLUÇÃO DOS BICHOS

O Símio desenvolve um meio de comunicar-se com outros animais, e influenciá-los, e começa a incitar uma "revolta dos animais" contra a humanidade. Por toda a cidade, pássaros, ratos, animais domésticos, cavalos e todo tipo de animais começam a se tornar agressivos e violentos, e o problema parece estar se alastrando. Poderão os heróis conter a situação, e convencer a população animal da cidade de que os humanos não são seus inimigos?

REI SÍMIO

Um novo dispositivo permite que o Símio Sinistro cresça até um tamanho colossal, obtendo força proporcional ao seu intelecto. Os heróis precisam conter o gigantesco macaco, o que leva a um confronto no topo de um dos maiores prédios da cidade, com super-heróis voando por todo lado, e talvez uma bela refém presa nas mãos colossais do primata.

TITEREIRO

O Titereiro é um manipulador de primeira classe. O Titereiro costuma ter poderes de Controle Mental de algum tipo (veja na página 83), muitas vezes com grande alcance e duração (com duração contínua, permitindo que o Titereiro faça lavagem cerebral ou condicione mentalmente suas vítimas). Outros Titereiros são mais sutis, manipulando as pessoas através de uma rede de influências, contatos, chantagem e extorsão.

Fisicamente, Titereiros não representam muita ameaça, mas os heróis raramente enfrentam-nos em combate direto — precisam lidar com seus vários peões e estratagemas. Um Titereiro pode passar-se por um cidadão normal, para não atrair suspeitas.

Embora Controle Mental seja um poder formidável, um Titereiro encurralado também pode usar esforço extra para desenvolver poderes alternativos, incluindo uma devastadora Rajada Mental em área, ou uma Ilusão suficiente para enganar os heróis e fornecer uma rota de fuga.

VARIAÇÕES E AVENTURAS

O Controle Mental do Titereiro é infeccioso; adicione o extra Contagioso. O Controle Mental do Titereiro depende de feromônios ou sons (Dependente de Sentidos), ou contato físico (alcance de toque). Talvez o Titereiro seja na verdade um vírus ou meme (idéia) contagiosos, usando Possessão Contagiosa em vez de Controle Mental.

FOI TUDO UM SONHO

Os heróis têm estranhos sonhos, em que secretamente cometem crimes, mas estes tornam-se pesadelos quando eles descobrem que as autoridades estão investigando vários crimes "não-resolvidos" que se encaixam perfeitamente na descrição de seus sonhos. Na verdade, os heróis adormecidos tornam-se "sonâmbulos" sob o controle de um sinistro Titereiro, que pode comandar apenas pessoas adormecidas. O que os heróis farão quando as autoridades interrogarem-nos? Uma vez que tenham compreendido a verdade, por quanto tempo podem permanecer acordados?

MARIONETES

Outra equipe de heróis caiu em uma armadilha, e agora seus membros estão sob o controle do Titereiro, que usa-os como peões para capturar e controlar outros heróis. Logo, ele terá um exército super-poderoso à sua disposição! Os heróis dos jogadores devem não apenas derrotar seus antigos amigos, mas fazê-lo sem feri-los, e sem cair sob a influência do Titereiro.

NOS BASTIDORES

Os heróis descobrem uma sinistra conspiração governamental, com o objetivo de tomar o controle de toda a nação "dos bastidores", e depois estender sua influência para o mundo todo. Existem indicações de que um maligno Titereiro esteja por trás de tudo, mas os heróis não têm provas, e nem um modo de saber até onde vai a conspiração. Não podem confiar em ninguém, e parece que o Titereiro já percebeu suas investigações...

TITEREIRO					NÍVEL DE PODER 10
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+0	+0	+3	+5	+7
8	10	10	16	20	24

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+0	+2	+4	+12

Perícias: Blefar 4 (+11), Conhecimento (ciências comportamentais) 8 (+11), Diplomacia 6 (+13), Intimidar 4 (+11), Intuir Intenção 8 (+13), Notar 4 (+9), Obter Informação 6 (+13).

Feitos: Plano Genial.

Poderes: Controle Mental 10 (Contínuo, Sutil, Vácuo Mental, Vínculo Mental).

Combate: Ataque +2, Dano +0 (desarmado), Defesa 13, Iniciativa +0.

Habilidades 28 + Perícias 10 (40 graduações) + Feitos 1 + Poderes 43 + Combate 10 + Salvamentos 13 = 105 PP.

COADJUVANTES

Embora o principal das HQs de super-heróis sejam as lutas entre heróis e vilões, existem muitos coadjuvantes de peso, desde os entes queridos de um herói até criminosos, autoridades e os incontáveis cidadãos inocentes que precisam de ajuda. O mestre deve pensar no elenco de coadjuvantes da série, começando por quaisquer responsabilidades que os heróis possam ter, e desenvolvendo outras pessoas que eles possam encontrar.

ARQUÉTIPOS DE COADJUVANTES

Esta seção fornece arquétipos para os personagens coadjuvantes típicos em um cenário de super-heróis. O mestre deve se sentir livre para modificar estes arquétipos como for necessário para sua aventura. Muitos destes arquétipos podem ser usados como capangas, a bucha de canhão que os vilões descartam antes de enfrentar os heróis.

AGENTE DO GOVERNO — NÍVEL DE PODER 4

For 10	Des 12	Con 13	Int 14	Sab 14	Car 12

Perícias: Computadores +4, Conhecimento (ciências comportamentais) +5, Conhecimento (educação cívica) +4, Conhecimento (manha) +4, Diplomacia +6, Dirigir +5, Intimidar +5, Investigar +8, Notar +6, Obter Informação +5, Procurar +7, Profissão (agente do governo) +5.

Feitos: Equipamento 2, Rolamento Defensivo.

Equipamento: algemas, câmera, celular, *laptop*, pistola leve (dano +3).

Combate: Ataque +5, Dano +3 (pistola leve), Defesa 15, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +2 (+1 desprevenido), Fort +5, Ref +4, Von +6.

Habilidades 15 + Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 3 + Combate 20 + Salvamentos 11 = 60 PP.

Agentes do governo incluem membros de polícias federais (como o FBI), agências de inteligência (como a CIA) e assim por diante.

ASSASSINO — NÍVEL DE PODER 5

For 10	Des 16	Con 10	Int 12	Sab 13	Car 14

Perícias: Blefar +8, Computadores +7, Disfarce +10, Escalar +4, Furtividade +11, Notar +7, Ofício (química) +7, Procurar +5.

Feitos: Ataque Poderoso, Equipamento 2, Foco em Ataque (à distância) 2, Iniciativa Aprimorada, Mira Aprimorada, Rolamento Defensivo 4.

Equipamento: fuzil de precisão (dano +5, crítico 19-20).

Combate: Ataque +3 (+5 à distância), Dano +5 (fuzil de precisão, crítico 19-20), Defesa 16, Iniciativa +7.

Salvamentos: Resistência +4 (+0 desprevenido), Fort +1, Ref +5, Von +2.

Habilidades 15 + Perícias 12 + Feitos 11 + Combate 18 + Salvamentos 4 = 60 PP.

Assassinos são capangas usados por vilões para eliminar seus inimigos. Em geral, não recebem muitas informações, e assim não podem comprometer os planos de seu empregador caso sejam capturados. Este arquétipo representa um assassino ordinário; assassinos de elite são vilões por si só.

BANDIDO — NÍVEL DE PODER 3

For 15	Des 12	Con 15	Int 8	Sab 10	Car 8

Perícias: Conhecimento (manha) +3, Ofício (mecânica) +3, Dirigir +5, Intimidar +3.

Feitos: Equipamento 2.

Equipamento: jaqueta de couro (Resistência +1), pistola leve (dano +3).

Combate: Ataque +3, Dano +3 (pistola leve), Defesa 13, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +3, Fort +5, Ref +2, Von +0.

Habilidades 8 + Perícias 4 (16 graduações) + Feitos 2 + Combate 12 + Salvamentos 4 = 30 PP.

Bandidos são a típica "força das ruas" – "gorilas" trabalhando para gângsteres ou vilões menores. Este arquétipo também funciona para membros de gangues, leões-de-chácara e vigias.

BOMBEIRO — NÍVEL DE PODER 3

For 14	Des 12	Con 14	Int 10	Sab 12	Car 10

Perícias: Dirigir +5, Escalar +6, Medicina +5, Notar +5, Profissão (bombeiro) +5.

Feitos: Equipamento 2.

Equipamento: casaco e máscara contra incêndio, machado de bombeiro, *walkie-talkie*.

Combate: Ataque +1, Dano +5 (machado de bombeiro), Defesa 12, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +2, Fort +5, Ref +2, Von +2.

Habilidades 12 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 2 + Combate 6 + Salvamentos 5 = 30 PP.

Bombeiros lidam com incêndios e outros desastres, naturais ou causados pelos homens – ou por super-vilões.

CHEFE DE POLÍCIA — NÍVEL DE PODER 4

For 12	Des 13	Con 14	Int 13	Sab 15	Car 12

Perícias: Conhecimento (manha) +7, Dirigir +5, Intimidar +5, Intuir Intenção +10, Investigar +9, Medicina +4, Notar +8, Profissão (policial) +8.

Feitos: Bem-Relacionado, Equipamento 2.

Equipamento: algemas, pistola leve (dano +3).

Combate: Ataque +5, Dano +3 (pistola leve), Defesa 15, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +2, Fort +5, Ref +3, Von +4.

Habilidades 19 + Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 3 + Combate 20 + Salvamentos 7 = 60 PP.

O maior aliado de alguns heróis – e pior inimigo de outros – o chefe de polícia pode ser um servidor público dedicado, ou um burocrata corrupto, dependendo do estilo da campanha.

CIENTISTA — NÍVEL DE PODER 3

For 8	Des 10	Con 9	Int 15	Sab 13	Car 10

Perícias: Computadores +10, Ofício (eletrônica, mecânica ou química) +10, Conhecimento (ciências biológicas ou ciências físicas) +10, Profissão (cientista) +5).

Combate: Ataque +0, Dano –1 (desarmado), Defesa 10, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência –1, Fort +0, Ref +0, Von +3.

Habilidades 5 + Perícias 7 (28 graduações) + Salvamentos 3 = 15 PP.

Cientistas são fontes de auxílio e problemas em histórias de super-heróis. Por um lado, cientistas são bons para dar conselhos; por outro, seus experimentos são notórios por sair do controle...

CRIANÇA — NÍVEL DE PODER 0

For 6	Des 10	Con 8	Int 10	Sab 8	Car 8

Perícias: Conhecimento (cultura popular) +2 e uma entre Blefar, Escalar, Nadar, ou outra perícia adequada, com 2 graduações.

Combate: Ataque +0, Dano –2 (desarmado), Defesa 10, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência –1, Fort –1, Ref +0, Von –1.

Habilidades –10 + Perícias 1 (4 graduações) = –9 PP.

Esta é a criança típica, entre oito e doze anos de idade. Adolescentes têm valores de habilidades maiores, atingindo valores adultos mais tarde.

CRIMINOSO — NÍVEL DE PODER 3

For 11	Des 14	Con 10	Int 13	Sab 10	Car 12

Perícias: Acrobacia +6, Computadores +3, Conhecimento (atualidades) +3, Conhecimento (manha) +5, Desarmar Dispositivo +9, Dirigir +6, Furtividade +8, Ofício (química) +5, Prestidigitação +6, Procurar +3.

Feitos: Equipamento 2.

Equipamento: jaqueta de couro (Resistência +1), pistola leve (dano +3).

Combate: Ataque +1, Dano +3 (pistola leve), Defesa 12, Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência +1, Fort +0, Ref +4, Von +0.

Habilidades 10 + Perícias 10 (40 graduações) + Feitos 2 + Combate 6 + Salvamentos 2 = 30 PP.

Este arquétipo descreve o criminoso profissional ordinário. O mestre pode customizá-lo para criar tipos específicos de criminosos.

CULTISTA — NÍVEL DE PODER 3

For 12	Des 10	Con 15	Int 10	Sab 10	Car 8

Perícias: Conhecimento (arcano) +4, Conhecimento (cultura popular) +2, Dirigir +4, Intimidar +5, Profissão (escolha uma) +4.

Feitos: Equipamento 1.

Equipamento: espada (dano +3, crítico 19-20), mantos negros.

Combate: Ataque +2, Dano +4 (espada, crítico 19-20), Defesa 14, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +2, Fort +5, Ref +1, Von +3.

Habilidades 5 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 1 + Combate 12 + Salvamentos 7 = 30 PP.

Cultistas são membros de cultos secretos e muitas vezes místicos, em geral capangas de um vilão como o Feiticeiro Corrompido (veja na página 215). Alguns cultistas podem até mesmo possuir poderes menores, concedidos por seu mestre, como o poder Magia ou o feito Ritualista.

LÍDER DE GANGUE — NÍVEL DE PODER 4

For 16	Des 13	Con 16	Int 10	Sab 12	Car 15

Perícias: Blefar +6, Conhecimento (atualidades) +4, Conhecimento (manha) +8, Dirigir +5, Escalar +7, Furtividade +5, Intimidar +10.

Feitos: Equipamento 2.

Equipamento: celular, jaqueta de couro (Resistência +1), pistola leve (dano +3).

Combate: Ataque +5, Dano +3 (pistola leve), Defesa 14, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +4, Fort +7, Ref +5, Von +2.

Habilidades 22 + Perícias 9 (36 graduações) + Feitos 2 + Combate 18 + Salvamentos 9 = 60 PP.

Este arquétipo representa o líder de uma pequena gangue. Líderes de gangues maiores costumam ter mais graduações em perícias. Veja também o arquétipo senhor do crime para um líder criminoso de alto nível.

MORDOMO — NÍVEL DE PODER 3

For 9	Des 10	Con 10	Int 12	Sab 14	Car 12

Perícias: Conhecimento (história) +3, Diplomacia +9, Intuir Intenção +4, Medicina +4, Notar +4, Profissão (mordomo) +10.

Combate: Ataque + , Dano –1 (desarmado), Defesa 1 , Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +0, Fort +0, Ref +0, Von +4.

Habilidades 7 + Perícias 6 (24 graduações) + Salvamentos 2 = 15 PP.

O impassível e eficiente mordomo é um personagem clássico dos quadrinhos, tanto como o ajudante de um herói rico, quanto como o responsável pelo quartel-general de uma equipe de heróis.

NINJA — NÍVEL DE PODER 4

For 12	Des 15	Con 12	Int 10	Sab 10	Car 8

Perícias: Acrobacia +6, Arte da Fuga +6, Blefar +3, Desarmar Dispositivo +4, Escalar +5, Furtividade +10, Idiomas (japonês), Intimidar +3, Notar +2, Prestidigitação +5, Procurar +4.

Feitos: Equipamento 2, Rolamento Defensivo 2.

Equipamento: espada (dano +3, crítico 19-20), roupa camuflada noturna, *shuriken* (dano +1 Automático).

Combate: Ataque +4, Dano +4 (espada, crítico 19-20) ou +1 (*shuriken*, Automático), Defesa 15, Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência +3 (+1 desprevenido), Fort +2, Ref +5, Von +1.

Habilidades 7 + Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 4 + Combate 18 + Salvamentos 5 = 45 PP.

Ninja — assassinos furtivos, vestidos de preto — são elementos clássicos dos quadrinhos, especialmente como membros de cultos sinistros e agentes de gênios do crime asiáticos. Ninja mais capazes são muitas vezes vilões por si só, com altas graduações em perícias, diversos feitos e muitas vezes poderes místicos (veja o arquétipo Assassino Kung Fu, na página 212, para um exemplo de personagem, incluindo algumas variações).

POLICIAL — NÍVEL DE PODER 3

For 12	Des 13	Con 12	Int 10	Sab 12	Car 10

Perícias: Conhecimento (manha) +2, Dirigir +3, Escalar +3, Intimidar +2, Intuir Intenção +3, Investigar +2, Medicina +3, Notar +3, Profissão (policial) +5.

Feitos: Equipamento 3.

Equipamento: algemas, colete oculto (Resistência +3), pistola leve (dano +3), tonfa (dano +2).

Combate: Ataque +3, Dano +3 (tonfa), +3 (pistola leve), Defesa 12, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +4, Fort +3, Ref +2, Von +1.

Habilidades 9 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 3 + Combate 10 + Salvamentos 3 = 30 PP.

Este arquétipo concentra-se principalmente em tiras uniformizados. Detetives, oficiais à paisana e infiltrados têm mais graduações em Investigar, e muitas vezes em perícias sociais como Blefar e Diplomacia. Para policiais mais poderosos, veja o arquétipo policial de elite, a seguir.

POLICIAL DE ELITE — NÍVEL DE PODER 6

For 14	Des 15	Con 14	Int 10	Sab 12	Car 10

Perícias: Conhecimento (manha) +2, Conhecimento (tática) +5, Dirigir +4, Escalar +7, Furtividade +7, Intimidar +5, Notar +5, Profissão (policial) +5.

Feitos: Ação em Movimento, Ataque Poderoso, Equipamento 4, Iniciativa Aprimorada, Tiro Preciso.

Equipamento: colete tático (Resistência +4), submetralhadora (dano +4).

Combate: Ataque +6, Dano +4 (submetralhadora), Defesa 16, Iniciativa +6.

Salvamentos: Resistência +6, Fort +7, Ref +7, Von +3.

Habilidades 15 + Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 8 + Combate 24 + Salvamentos 12 = 67 PP.

Tropas de elite da polícia, como a SWAT, a ROTA e o BOPE, são compostas de policiais com treinamento especial em operações de alto risco. Lidam com ameaças criminosas sérias, incluindo criminosos super-poderosos.

POLÍTICO — NÍVEL DE PODER 1

For 9	Des 10	Con 10	Int 14	Sab 13	Car 15

Perícias: Blefar +7, Conhecimento (cultura popular) +6, Conhecimento (história) +6, Conhecimento (negócios) +6, Conhecimento (teologia e filosofia) +6, Diplomacia +9, Ofício (escrita) +6, Profissão (político) +6.

Feitos: Bem-Relacionado.

Combate: Ataque +0, Dano –1 (desarmado), Defesa 10, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +0, Fort +0, Ref +0, Von +4.

Habilidades 11 + Perícias 9 (36 graduações) + Feitos 1 + Salvamentos 3 = 24 PP.

Políticos, variando desde o prefeito e vereadores até senadores, presidentes e primeiros-ministros, lidam com heróis e vilões. Os super-heróis podem receber apoio de alguns políticos, sendo condenados por outros.

REPÓRTER — NÍVEL DE PODER 1

For 9	Des 10	Con 10	Int 12	Sab 14	Car 13

Perícias: Blefar +5, Conhecimento (atualidades) +7, Conhecimento (manha) +3, Diplomacia +5, Obter Informação +7, Ofício (escrita) +5, Intuir Intenção +8, Investigar +5, Notar +6, Procurar +5, Profissão (repórter) +6.

Feitos: Equipamento 1.

Equipamento: gravador de áudio, máquina fotográfica.

Combate: Ataque +0, Dano –1 (desarmado), Defesa 10, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +0, Fort +0, Ref +2, Von +2.

Habilidades 8 + Perícias 12 (48 graduações) + Feitos 1 + Salvamentos 2 = 23 PP.

Super-heróis dão grandes manchetes, e por isso são seguidos por repórteres. Estes relatam os sucessos dos heróis, mas também apontam seus erros.

SENHOR DO CRIME — NÍVEL DE PODER 5

For 9	Des 12	Con 10	Int 15	Sab 13	Car 14

Perícias: Blefar +10, Conhecimento (manha) +10, Diplomacia +12, Furtividade +9, Intimidar +10, Intuir Intenção +9, Notar +5, Obter Informação +12.

Feitos: Equipamento 2, Foco em Ataque (à distância) 3.

Equipamento: pistola leve (dano +3).

Combate: Ataque +2 (+5 à distância), Dano +3 (pistola leve), Defesa 14, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +0, Fort +3, Ref +6, Von +7.

Habilidades 13 + Perícias 16 (64 graduações) + Feitos 5 + Combate 12 + Salvamentos 14 = 60 PP.

Um senhor do crime é o planejador por trás de um cartel ou império criminoso. Senhores do crime costumam agir nos bastidores, escondendo quaisquer evidências que os conectem a seus empreendimentos ilegais.

SOLDADO — NÍVEL DE PODER 5

For 13	Des 12	Con 13	Int 10	Sab 10	Car 10

Perícias: Conhecimento (tática) +4, Escalar +5, Intimidar +2, Notar +2, Profissão (soldado) +4.

Feitos: Equipamento 7.

Equipamento: colete tático (Resistência +4), fuzil de assalto (dano +5, Automático), granadas de fragmentação (dano +5 Explosão).

Combate: Ataque +5, Dano +5 (fuzil de assalto, Automático), +5 (granada de fragmentação, Explosão), Defesa 15, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +5, Fort +5, Ref +3, Von +0.

Habilidades 8 + Perícias 4 (16 graduações) + Feitos 7 + Combate 20 + Salvamentos 6 = 45 PP.

Este arquétipo cobre o típico soldado de infantaria ou alistado. Especialistas, oficiais e soldados de elite possuem mais treinamento (e perícias).

TERRORISTA — NÍVEL DE PODER 4

For 12	Des 10	Con 13	Int 14	Sab 12	Car 14

Perícias: Blefar +6, Computadores +6, Conhecimento (teologia e filosofia) +6, Dirigir +4, Disfarce +6, Intimidar +6, Obter Informação +4, Ofício (eletrônica) +8, Ofício (mecânica) +6, Ofício (química) +10, Pilotar +4, Procurar +6, Profissão (escolha uma) +5.

Feitos: Equipamento 3.

Equipamento: 15 pontos de equipamento.

Combate: Ataque +5, Dano +1 (desarmado) ou por arma, Defesa 15, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +1, Fort +4, Ref +2, Von +4.

Habilidades 15 + Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 3 + Combate 20 + Salvamentos 8 = 60 PP.

Este arquétipo representa um líder de célula terrorista, ou um grande planejador (os seguidores são, provavelmente, cultistas ou bandidos). Líderes terroristas mais capazes são super-vilões por si só, muitas vezes possuindo equipamento avançado ou poderes.

TRANSEUNTE — NÍVEL DE PODER 0

For 10	Des 10	Con 10	Int 10	Sab 10	Car 10

Perícias: Conhecimento (atualidades) +2, Conhecimento (cultura popular) +2, Profissão (escolha uma) +4.

Combate: Ataque +0, Dano +0 (desarmado), Defesa 10, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +0, Fort +0, Ref +0, Von +0.

Perícias 2 = 2 PP.

Um transeunte (ou "popular", ou "inocente") é uma típica pessoa andando na rua, o tipo que pode correr perigo em diversos embates super-poderosos em uma área urbana, ou ser mantida como refém por um vilão.

CRIATURAS

Alguns "coadjuvantes" ou mesmo "vilões" em uma aventura de *Mutantes & Malfeitores* não são pessoas, mas vários tipos de criaturas, desde animais comuns até monstros fantásticos. Esta seção fornece algumas criaturas que você pode usar em suas próprias aventuras, ou como modelos para criar as suas próprias, usando as características descritas nos outros capítulos deste livro.

ANIMAIS

Animais nos quadrinhos são companheiros, capangas e, ocasionalmente, inimigos dos heróis. Os arquétipos descritos aqui também fornecem alguma inspiração para heróis e vilões com poderes animalescos.

Todos os animais têm certas características em comum. Animais têm um valor de Inteligência de 1 ou 2 (qualquer coisa com Int 3 ou mais não é um animal normal). Também têm as desvantagens mudo (muito comum, moderado, 4 pontos) e sem mãos (muito comum, moderado, 4 pontos).

Animais aquáticos são adaptados para vida debaixo d'água, e não sofrem penalidades por estarem submersos, mas não têm movimento terrestre, e em geral não podem sobreviver fora d'água por muito tempo. Estas características essencialmente equilibram-se, e não são listadas nas estatísticas de jogo dos animais.

ANIMAIS GIGANTES

Um elemento clássico dos quadrinhos é um animal comum, aumentando até um tamanho gigantesco. Para fazer isso, simplesmente aplique graduações em Crescimento (veja na página 84) para qualquer um dos arquétipos de animais aqui. Se o animal for naturalmente gigante, torne seu Crescimento Inato. Caso contrário, você pode apenas fazê-lo permanente, permitindo que os heróis encontrem um jeito de Nulificá-lo. Você pode fazer o mesmo com outros efeitos, dando poderes aos animais, criando desde macacos voadores até gorilas com super-força ou controle de magnetismo.

BALEIA — NÍVEL DE PODER 10 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 9

For 35	Des 13	Con 25	Int 2	Sab 12	Car 6

Perícias: Nadar +8, Notar +13.

Feitos: Tolerância.

Poderes: Crescimento 12 (Inato; Permanente), **Natação 2**, **Proteção 1**, **Super-Sentidos 5** (visão cega auditiva, visão na penumbra).

Combate: Ataque +5 (inclui –4 por tamanho), Dano +12 (mordida), Defesa 12 (inclui –4 por tamanho), Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +8, Fort +14, Ref +9, Von +5.

Habilidades 33 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 1 + Poderes 45 + Combate 30 + Salvamentos 19 – Desvantagens 8 = 125 PP.

Essa arquétipo representa baleias de 9 m a 18 m de comprimento, incluindo espécies como cachalote, jubarte e baleia azul. Algumas são mais agressivas que outras, como a baleia assassina.

CÃO — NÍVEL DE PODER 3 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 2

For 15	Des 15	Con 15	Int 2	Sab 12	Car 6

Perícias: Nadar +4, Notar +5, Sobrevivência +1.

Poderes: Super-Sentidos 3 (faro, rastrear, ultra-audição).

Combate: Ataque +3, Dano +2 (mordida), Defesa 13, Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência +2, Fort +5, Ref +5, Von +1.

Habilidades 5 + Perícias 2 (6 graduações) + Poderes 3 + Combate 12 + Salvamentos 6 – Desvantagens 8 = 20 PP.

Um cachorro doméstico de médio porte é mostrado aqui. Inclui a maior parte dos cães de guarda e cães policiais.

CAVALO — NÍVEL DE PODER 3 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 3

For 15	Des 13	Con 15	Int 2	Sab 12	Car 6

Perícias: Notar +5

Poderes: Crescimento 4 (Inato; Permanente), **Proteção 1**, **Super-Sentidos 2** (visão extendida, visão na penumbra), **Velocidade 1**.

Combate: Ataque +3 (inclui –1 por tamanho), Dano +2 (coice), Defesa 13 (inclui –1 por tamanho), Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +3, Fort +6, Ref +4, Von +2.

Habilidades 3 + Perícias 1 (4 graduações) + Feitos 0 + Poderes 17 + Combate 16 + Salvamentos 8 – Desvantagens 8 = 37 PP.

Estas estatísticas representam cavalos selvagens, cavalos de corrida, cavalos árabes e outros semelhantes. Cavalos de tração mais pesados têm valores de Força maiores (até 17, mais ou menos).

COBRA CONSTRITORA — NÍVEL DE PODER 5 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 2

For 17	Des 17	Con 13	Int 1	Sab 12	Car 2

Perícias: Escalar +11, Furtividade +11, Nadar +11, Notar +9.

Feitos: Agarrar Instantâneo.

Poderes: Proteção 2, **Super-Movimento 1** (deslizar), **Super-Sentidos 2** (faro, infravisão).

Combate: Ataque +5, Dano +3 (constrição), Defesa 15, Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência +3, Fort +4, Ref +6, Von +2.

Habilidades 2 + Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 1 + Poderes 6 + Combate 20 + Salvamentos 7 – Desvantagens 8 = 36 PP.

Estas estatísticas representam uma grande cobra constritora, como a jibóia e a píton. Para cobras maiores, aumente a categoria de tamanho do animal (até Enorme, para sucuris e anacondas).

CORUJA — NÍVEL DE PODER 2 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 2

For 6	Des 17	Con 10	Int 2	Sab 14	Car 4

Perícias: Furtividade +17, Notar +8.

Poderes: Encolhimento 8 (Inato; Permanente), **Super-Sentidos 1** (visão na penumbra), **Vôo 1**.

Combate: Ataque +7 (inclui +2 por tamanho), Dano –2 (bicada), Defesa 17 (inclui +2 por tamanho), Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência –2, Fort +2, Ref +4, Von +1.

Habilidades –7 + Perícias 3 (12 graduações) + Poderes 12 + Combate 20 + Salvamentos 4 – Desvantagens 8 = 24 PP.

As estatísticas da coruja representam qualquer ave de rapina noturna, com 30 cm ou 60 cm de comprimento e até 1,8 m de envergadura das asas, incluindo corujas da neve e pássaros semelhantes.

CROCODILO — NÍVEL DE PODER 7 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 6

For 27	Des 12	Con 19	Int 1	Sab 12	Car 2

Perícias: Furtividade –3, Notar +5.

Feitos: Adaptação ao Ambiente (água).

Poderes: Crescimento 8 (Inato; Permanente), **Natação 1**, **Proteção 3**, **Super-Sentidos 1** (visão na penumbra).

Combate: Ataque +4 (inclui –2 por tamanho), Dano +8 (mordida), Defesa 16 (inclui –2 por tamanho), Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +7, Fort +9, Ref +6, Von +3.

Habilidades 13 + Perícias 2 (8 graduações) + Feitos 1+ Poderes 30 + Combate 28 + Salvamentos 12 – Desvantagens 8 = 78 PP.

O crocodilo descrito aqui tem cerca de 7 m de comprimento, com poderosas mandíbulas cheias de dentes. Estas estatísticas também servem para jacarés imensos, incluindo aqueles às vezes encontrados nos esgotos das cidades de quadrinhos.

ELEFANTE — NÍVEL DE PODER 9 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 6

For 30	Des 10	Con 21	Int 2	Sab 13	Car 7

Perícias: Notar +9.

Feitos: Tolerância.

Poderes: Crescimento 8 (Inato; Permanente), **Golpe 1** (Pujante), **Membros Adicionais 1** (tromba), **Proteção 4**.

Combate: Ataque +6 (inclui –2 por tamanho), Dano +11 (presas), Defesa 10 (inclui –2 por tamanho), Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +9, Fort +12, Ref +5, Von +6.

Habilidades 23 + Perícias 2 (8 graduações) + Feitos 1 + Poderes 32 + Combate 20 + Salvamentos 17 – Desvantagens 8 = 87 PP.

Este arquétipo representa o elefante africano. Elefantes indianos não são tão fortes (Força 28), mas são mais fáceis de treinar (Sabedoria 15). O arquétipo também vale para mamutes e mastodontes, que possuem Adaptação ao Ambiente (frio).

FALCÃO — NÍVEL DE PODER 4 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 2

For 6	Des 17	Con 10	Int 2	Sab 14	Car 6

Perícias: Notar +6.

Poderes: Encolhimento 8 (Inato; Permanente), **Super-Sentidos 2** (visão extendida, visão na penumbra), **Vôo 2**.

Combate: Ataque +7 (inclui +2 por tamanho), Dano –2 (garras), Defesa 17 (inclui +2 por tamanho), Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência –2, Fort +2, Ref +5, Von +2.

Habilidades –5 + Perícias 1 (4 graduações) + Feitos 0 + Poderes 15 + Combate 20 + Salvamentos 4 – Desvantagens 8 = 27 PP.

Este arquétipo de ave representa falcões, águias, gaviões e outras aves de rapina semelhantes.

GADO — NÍVEL DE PODER 3 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 2

For 18	Des 10	Con 16	Int 2	Sab 11	Car 4

Perícias: Notar +4.

Poderes: Crescimento 4 (Inato; Permanente), **Velocidade 1**.

Combate: Ataque +2 (inclui –1 por tamanho), Dano +4 (chifres), Defesa 13 (inclui –1 por tamanho), Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +3, Fort +7, Ref +4, Von +1.

Habilidades 1 + Perícias 1 (4 graduações) + Poderes 14 + Combate 14 + Salvamentos 9 – Desvantagens 8 = 31 PP.

Gado inclui vacas, bisontes e búfalos, geralmente com 1,5 m a 1,8 m de altura na cernelha, pesando de 750 a 1.200 quilos. Em geral, são bastante plácidos, a menos que sejam ameaçados.

GATO — NÍVEL DE PODER 0 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 1

For 3	Des 15	Con 10	Int 2	Sab 12	Car 7

Perícias: Acrobacia +7, Escalar +7, Notar +6, Furtividade +15.

Feitos: Benefício (substitui For por Des nos testes de perícia).

Poderes: Encolhimento 8 (Inato; Permanente), **Super-Sentidos 1** (visão na penumbra).

Combate: Ataque +4 (inclui +2 por tamanho), Dano –4 (garras), Defesa 14 (inclui +2 por tamanho), Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência –2, Fort +2, Ref +4, Von +1.

Habilidades –11 + Perícias 4 (20 graduações) + Feitos 1 + Poderes 10 + Combate 8 + Salvamentos 4 – Desvantagens 8 = 8 PP.

Estas estatísticas valem para gatos domésticos comuns. Veja o arquétipo Leão para felinos maiores.

GOLFINHO — NÍVEL DE PODER 3 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 2

For 11	Des 17	Con 13	Int 2	Sab 12	Car 6

Perícias: Nadar +8, Notar +9.

Poderes: Golpe 1 (Pujante), **Natação 3**, **Super-Sentidos 5** (visão cega auditiva, visão na penumbra).

Combate: Ataque +4, Dano +1 (pancada), Defesa 14, Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência +1, Fort +4, Ref +6, Von +1.

Habilidades 1 + Perícias 4 (16 graduações) + Poderes 10 + Combate 16 + Salvamentos 6 – Desvantagens 8 = 29 PP.

Este arquétipo representa golfinhos e botos, ambos servos comuns de heróis marítimos (vilões dos oceanos costumam preferir tubarões).

LEÃO — NÍVEL DE PODER 6 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 5

For 21	Des 17	Con 15	Int 2	Sab 12	Car 6

Perícias: Furtividade +7, Notar +5.

Poderes: Crescimento 4 (Inato; Permanente), **Proteção 4**, **Super-Sentidos 2** (faro, visão na penumbra).

Combate: Ataque +6 (inclui –1 por tamanho), Dano +5 (garras), Defesa 15 (inclui –1 por tamanho), Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência +6, Fort +6, Ref +7, Von +2.

Habilidades 13 + Perícias 3 (12 graduações) + Poderes 19 + Combate 26 + Salvamentos 9 – Desvantagens 8 = 62 PP.

Este arquétipo também inclui tigres e outros grandes felinos, capangas comuns de alguns vilões.

LOBO — NÍVEL DE PODER 3 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 2

For 13	Des 15	Con 15	Int 2	Sab 12	Car 6

Perícias: Furtividade +4, Notar +3, Sobrevivência +1.

Feitos: Derrubar Aprimorado.

Poderes: Super-Sentidos 3 (faro, rastrear, visão na penumbra).

Combate: Ataque +3, Dano +1 (mordida), Defesa 14, Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência +2, Fort +4, Ref +1, Von +0.

Habilidades 3 + Perícias 1 (4 graduações) + Feitos 1 + Poderes 3 + Combate 14 + Salvamentos 6 – Desvantagens 8 = 20 PP.

Lobos são semelhantes a cachorros, e costumam viver e caçar em alcatéias, em áreas selvagens. Adultos têm em média 90 cm de altura no ombro, e pesam de 30 a 50 quilos.

LULA GIGANTE — NÍVEL DE PODER 8 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 7

For 26	Des 17	Con 13	Int 1	Sab 12	Car 2

Perícias: Nadar +12, Notar +9.

Feitos: Duro de Matar, Tolerância.

Poderes: Crescimento 8 (Inato; Permanente), **Membros Adicionais 4** (10 tentáculos), **Natação 3**, **Obscurecer 4** (visão, raio de 6 m; Limitado a debaixo d'água), **Proteção 10**.

Combate: Ataque +6 (inclui –2 por tamanho), Dano +8 (tentáculo), Defesa 12 (inclui –2 por tamanho), Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência +11, Fort +9, Ref +10, Von +5.

Habilidades 11 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 2 + Poderes 46 + Combate 24 + Salvamentos 19 – Desvantagens 8 = 99 PP.

Lulas gigantes são capangas populares para heróis e vilões marítimos, utilizáveis no ataque a barcos e inimigos submersos. O arquétipo pode representar também um polvo gigante ou criaturas similares.

MACACO — NÍVEL DE PODER 1 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 2

For 3	Des 15	Con 10	Int 2	Sab 12	Car 6

Perícias: Acrobacia +8, Escalar +8, Furtividade +16, Notar +7.

Feitos: Benefício (substitui For por Des nos testes de perícia).

Poderes: Encolhimento 8 (Inato; Permanente), **Membros Adicionais 1** (cauda).

Combate: Ataque +6 (inclui +2 por tamanho), Dano –4 (pancada), Defesa 14 (inclui +2 por tamanho), Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência –2, Fort +2, Ref +4, Von +1.

Habilidades –12 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 1 + Poderes 10 + Combate 12 + Salvamentos 4 – Desvantagens 4 = 16 PP.

Estas estatísticas representam pequenos macacos com cauda. Embora não sejam tão comuns quanto símios maiores, os macacos aparecem com freqüência nos quadrinhos. Macacos não possuem a desvantagem Sem Mãos, que os outros animais possuem (e podem ter ótima coordenação).

MORCEGO — NÍVEL DE PODER 0 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 1

For 1	Des 15	Con 10	Int 2	Sab 14	Car 4

Perícias: Furtividade +18, Notar +6.

Poderes: Encolhimento 12 (Inato; Permanente), **Super-Sentidos 4** (visão cega auditiva), **Vôo 1**.

Combate: Ataque +4 (inclui +4 por tamanho), Dano –, Defesa 16 (inclui +4 por tamanho), Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência –3 (inclui –1 por tamanho), Fort +2, Ref +4, Von +2.

Habilidades –14 + Perícias 2 (8 graduações) + Poderes 19 + Combate 4 + Salvamentos 4 – Desvantagens 8 = 7 PP.

Morcegos são mamíferos voadores noturnos (e inspirações para uma ou outra origem de super-heróis). As estatísticas apresentadas aqui referem-se a pequenos morcegos insetívoros.

RATO — NÍVEL DE PODER 0 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 1

For 2	Des 15	Con 10	Int 2	Sab 12	Car 2

Perícias: Acrobacia +7, Escalar +7, Furtividade +15, Nadar +7.

Feitos: Benefício (substitui For por Des nos testes de perícia).

Poderes: Encolhimento 8 (Inato; Permanente), **Super-Sentidos 2** (faro, visão na penumbra).

Combate: Ataque +6 (inclui +2 por tamanho), Dano –4 (mordida), Defesa 14 (inclui +2 por tamanho), Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência –5, Fort +2, Ref +4, Von +1.

Habilidades –17 + Perícias 4 (20 graduações) + Feitos 1 + Poderes 11 + Combate 12 + Salvamentos –1 – Desvantagens 8 = 2 PP.

Estes roedores podem ter de 15 cm até 30 cm de comprimento. Ratos costumam ser encontrados em grandes grupos, e são muitas vezes capangas de vilões sobrenaturais ou urbanos.

SERPENTE — NÍVEL DE PODER 4 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 3

For 6	Des 17	Con 11	Int 1	Sab 12	Car 2

Perícias: Escalar +12, Furtividade +19, Nadar +11, Notar +8.

Feitos: Benefício (substitui For por Des nos testes de perícia).

Poderes: Drenar Constituição 4 (salvamento de Fort CD 14; Veneno), **Encolhimento 8** (Inato; Permanente), **Super-Movimento 1** (deslizar), **Super-Sentidos 2** (faro, infravisão).

Combate: Ataque +7 (inclui +2 por tamanho), Dano –2 (mordida), Defesa 17 (inclui +2 por tamanho), Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência –2, Fort +2, Ref +5, Von +1.

Habilidades –11 + Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 1 + Poderes 21 + Combate 20 + Salvamentos 4 – Desvantagens 8 = 35 PP.

Estas estatísticas representam pequenas cobras venenosas: áspides, víboras, cascavéis, najas e assim por diante. O mestre deve se sentir livre para variar os efeitos dos venenos como desejar, para refletir um tipo específico de serpente.

SÍMIO — NÍVEL DE PODER 5 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 4

For 21	Des 15	Con 14	Int 2	Sab 12	Car 7

Perícias: Escalar +11, Notar +7.

Poderes: Crescimento 4 (Inato; Permanente), **Proteção 3**, **Super-Sentidos 2** (faro, visão na penumbra).

Combate: Ataque +2 (inclui –1 por tamanho), Dano +5 (patada), Defesa 14 (inclui –1 por tamanho), Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência +5, Fort +6, Ref +6, Von +2.

Habilidades 11 + Perícias 4 (16 graduações) + Poderes 18 + Combate 16 + Salvamentos 9 – Desvantagens 4 = 54 PP.

Símios são elementos clássicos de muitas HQs (veja **Macacos me mordam!**, na página 191). As estatísticas apresentadas aqui são apropriadas para a maioria dos símios e gorilas adultos, com cerca de 2,5 m de altura e mais ou menos 300 quilos. Símios não possuem a desvantagem Sem Mãos, que os outros animais possuem (podendo ter ótima coordenação).

TUBARÃO — NÍVEL DE PODER 5 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 2

For 13	Des 15	Con 13	Int 1	Sab 12	Car 2

Perícias: Nadar +9, Notar +7.

Poderes: Golpe 1 (Pujante), **Natação 2**, **Proteção 3**, **Super-Sentidos 2** (faro, visão na penumbra).

Combate: Ataque +4, Dano +6 (mordida), Defesa 15, Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência +4, Fort +4, Ref +5, Von +2.

Habilidades –4 + Perícias 4 (14 graduações) + Poderes 9 + Combate 18 + Salvamentos 7 – Desvantagens 8 = 26 PP.

Estas estatísticas representam um tubarão de médio porte, como um tubarão-martelo ou tubarão-touro. Para tubarões maiores, aumente a categoria de tamanho do animal (até Enorme, para o tubarão branco, ou maior, para megalodontes pré-históricos e tubarões monstruosos).

URSO — NÍVEL DE PODER 6 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 5

For 27	Des 13	Con 19	Int 2	Sab 12	Car 6

Perícias: Escalar +14, Notar +7.

Poderes: Crescimento 4 (Inato; Permanente), **Proteção 2**, **Super-Sentidos 2** (faro, visão na penumbra).

Combate: Ataque +3 (inclui –1 por tamanho), Dano +8 (patada), Defesa 15 (inclui –1 por tamanho), Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +6, Fort +9, Ref +6, Von +3.

Habilidades 19 + Perícias 4 (16 graduações) + Poderes 17 + Combate 20 + Salvamentos 12 – Desvantagens 8 = 64 PP.

Ursos têm quase 4 m de altura, apoiados em suas patas traseiras, e pesam cerca de 600 quilos. Estas estatísticas servem para a maioria das espécies de urso. Ursos polares recebem +2 em Força e Adaptação ao Ambiente (frio).

MONSTROS

Monstros de quadrinhos podem ser criaturas saídas das lendas, crias de experimentos científicos malfadados, alienígenas, seres de outras dimensões ou qualquer outra coisa que o mestre desejar. Aqui são apresentadas algumas amostras de monstros, adequadas para uso em aventuras e como inspiração para criaturas semelhantes. Monstros podem ou não seguir as regras de capangas (veja o extra Heroísmo, na página 94).

ARANHA MONSTRUOSA — NÍVEL DE PODER 8 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 8

For 19	Des 17	Con 14	Int –	Sab 10	Car 2

Perícias: Notar +4.

Poderes: Armadilha 8, **Crescimento 8** (Inato; Permanente), **Drenar Força 8** (Veneno), **Proteção 4**, **Super-Movimento 1** (escalar paredes), **Super-Sentidos 5** (sentido sísmico, visão no escuro).

Combate: Ataque +6 (inclui –2 por tamanho), Dano +4 (mordida, mais veneno), Defesa 16 (inclui –2 por tamanho), Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência +6, Fort +8, Ref +5, Von +2.

Habilidades 2 + Perícias 1 (4 graduações) + Poderes 68 + Combate 32 + Salvamentos 10 = 113 PP.

Aranhas monstruosas são monstros "clássicos", quer sejam criaturas alienígenas, resultados de acidentes científicos ou invocadas por magia.

ÁRVORE ANIMADA — NÍVEL DE PODER 3 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 3

For 24	Des 10	Con 20	Int –	Sab 10	Car –

Poderes: Crescimento 4 (Inato; Permanente), **Imunidade 2** (sufocamento, veneno), **Proteção 1**.

Combate: Ataque +4 (inclui –1 por tamanho), Dano +7 (galho), Defesa 9 (inclui –1 por tamanho), Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +6, Fort +6, Ref +0, Von –.

Habilidades 4 + Poderes 16 + Combate 10 + Salvamentos 1 = 31 PP.

Os personagens podem animar árvores usando o poder Animar Objetos (possivelmente como um Poder Alternativo de Controle de Plantas). Estas estatísticas representam uma árvore adulta, com cerca de 5 m de altura, capaz de mover-se e usar seus galhos como membros.

DEMÔNIO GUERREIRO — NÍVEL DE PODER 7 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 6

For 22	Des 12	Con 20	Int 8	Sab 12	Car 10

Perícias: Intimidar +4, Notar +5.

Poderes: Golpe 1 (Pujante), **Imunidade 23** (ácido, doença, eletricidade, envelhecimento, fogo, frio, veneno), **Proteção 2**.

Combate: Ataque +5, Dano +7 (garras), Defesa 15, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +7, Fort +7, Ref +4, Von +4.

Habilidades 24 + Perícias 2 (8 graduações) + Poderes 27 + Combate 20 + Salvamentos 8 = 81 PP.

Demônios guerreiros costumam ter tamanho humano, com poderosas compleições físicas e couro resistente (muitas vezes com escamas ou protuberâncias ósseas). Têm chifres, garras e temperamento violento. Feiticeiros malignos podem invocá-los como capangas e soldados.

DIABRETE — NÍVEL DE PODER 3 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 6

For 16	Des 12	Con 16	Int 8	Sab 12	Car 8

Perícias: Intuir Intenção +5, Notar +5.

Poderes: Encolhimento 4 (Inato; Permanente), **Golpe 2** (Pujante), **Imunidade 23** (ácido, doença, eletricidade, envelhecimento, fogo, frio, veneno), **Vôo 2**.

Combate: Ataque +6 (inclui +1 por tamanho), Dano +5 (garras), Defesa 17 (inclui +1 por tamanho), Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +2, Fort +3, Ref +5, Von +5.

Desvantagens: Perda de Poder (Vôo, se as asas forem imobilizadas) –2 pontos.

Habilidades 12 + Perícias 2 (8 graduações) + Poderes 35+ Combate 22 + Salvamentos 8 – Desvantagens 2 = 77 PP.

Estas pequenas criaturas têm asas de morcego, caudas bipartidas e chifres. Feiticeiros costumam invocar diabretes como espiões e capangas.

DRAGÃO — NÍVEL DE PODER 15 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 14

For 42	Des 10	Con 31	Int 6	Sab 12	Car 8

Perícias: Intuir Intenção +5, Notar +5.

Poderes: Crescimento 16 (Inato; Permanente), **Proteção 8** (Impenetrável), **Raio 12** (fogo), **Vôo 3**.

Combate: Ataque +6 (inclui –8 por tamanho), Dano +16 (garras), Defesa 14 (inclui –8 por tamanho), Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +18, Fort +12, Ref +2, Von +8.

Desvantagens: Perda de Poder (Vôo, se as asas forem imobilizadas) –2 pontos.

Habilidades 49 + Perícias 2 (8 graduações) + Poderes 95 + Combate 52 + Salvamentos 11 – Desvantagens –2 = 207 PP.

O dragão descrito aqui é um monstro animalesco. Para criar um dragão de fantasia inteligente, aumente as habilidades mentais do arquétipo, conceda a ele as perícias necessárias — especialmente Conhecimento (arcano) — e adicione quaisquer poderes apropriados, como Magia.

ESQUELETO — NÍVEL DE PODER 1/ GRADUAÇÃO DE CAPANGA 2

For 10	Des 12	Con –	Int –	Sab 10	Car –

Feitos: Iniciativa Aprimorada.

Poderes: Golpe 1 (Pujante), **Imunidade 40** (efeitos de Fortitude, dano de frio, meio dano de armas de corte e perfuração), **Proteção 1**.

Combate: Ataque +1, Dano +1 (desarmado), Defesa 11, Iniciativa +5.

Salvamentos: Resistência +1, Fort –, Ref +1, Von –.

Habilidades –28 + Feitos 1+ Poderes 43 + Combate 4 = 20 PP.

Esqueletos animados são capangas comuns para vilões necromantes e outros cujo tema é a morte.

GÁRGULA — NÍVEL DE PODER 4 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 4

For 15	Des 14	Con 18	Int 6	Sab 11	Car 7

Perícias: Furtividade +6, Notar +4.

Poderes: Imunidade 9 (suporte vital), **Proteção 2** (Impenetrável), **Vôo 1**.

Combate: Ataque +4, Dano +4 (garras), Defesa 12, Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência +6, Fort +5, Ref +6, Von +4.

Desvantagens: Perda de Poder (Vôo, se as asas forem imobilizadas) –1 ponto.

Habilidades 11 + Perícias 2 (8 graduações) + Poderes 15 + Combate 12 + Salvamentos 9 – Desvantagens –1 = 48 PP.

Gárgulas são criaturas de aparência demoníaca, feitas de pedra. Gárgulas podem ser estátuas animadas, ou seres semelhantes a pedra, que apenas se parecem com gárgulas medievais (e podem até mesmo tê-las inspirado).

GOLEM DE BARRO

NÍVEL DE PODER 10 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 5

For 25	Des 9	Con –	Int –	Sab 11	Car –

Poderes: Crescimento 4 (Inato; Permanente), **Imunidade 40** (efeitos de Fortitude, magia), **Incurável** (dano desarmado), **Proteção 10** (Impenetrável 5).

Combate: Ataque +7 (inclui –1 por tamanho), Dano +7 (desarmado), Defesa 13 (inclui –1 por tamanho), Iniciativa –1.

Salvamentos: Resistência +12, Fort –, Ref +2, Von –.

Habilidades –15 + Perícias 0 + Feitos 0 + Poderes 69 + Combate 24 + Salvamentos 3 = 73 PP.

Um golem de barro é um construto humanóide grande, modelado com barro ou argila, e tornado vivo por magia.

GOLEM DE CARNE

NÍVEL DE PODER 6 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 5

For 21	Des 9	Con –	Int –	Sab 11	Car –

Poderes: Crescimento 4 (Inato; Permanente), **Imunidade 40** (efeitos de Fortitude, magia), **Proteção 6**.

Combate: Ataque +5 (inclui –1 por tamanho), Dano +5 (desarmado), Defesa 13 (inclui –1 por tamanho), Iniciativa –1.

Salvamentos: Resistência +8, Fort –, Ref +2, Von –.

Habilidades –19 + Poderes 59 + Combate 20 + Salvamentos 3 = 63 PP.

Um golem de carne é feito de diferentes partes de corpos, costuradas umas nas outras e animadas por magia oú ciência louca.

GOSMA GIGANTE

NÍVEL DE PODER 10 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 6

For 34	Des 1	Con 22	Int –	Sab 1	Car 1

Feitos: Agarrar Instantâneo, Imobilizar Aprimorado.

Poderes: Crescimento 12 (Inato; Permanente), **Golpe 5** (ácido; Aura, Sustentado), **Intangibilidade 1** (fluido; Inato; Contínuo; Permanente), **Proteção 4**.

Combate: Ataque +4 (inclui –4 por tamanho), Dano +12 (pancada), Defesa 6 (inclui –4 por tamanho), Iniciativa –5.

Salvamentos: Resistência +10, Fort +6, Ref –4, Von –4.

Habilidades –1 + Feitos 2 + Poderes 67 + Combate 16 + Salvamentos 2 = 86 PP.

Quer seja uma ameba mutante gigantesca, uma criatura de muco vinda de outra dimensão ou um monstro alienígena, gosmas gigantes são inimigos comuns para heróis, e são bons para o papel de monstro enfurecido.

INSETO MONSTRUOSO

NÍVEL DE PODER 4 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 4

For 18	Des 12	Con 14	Int –	Sab 13	Car 11

Perícias: Notar +9.

Poderes: Crescimento 4 (Inato; Permanente), **Proteção 2**, **Super-Sentidos 4** (faro, rastrear, visão no escuro).

Combate: Ataque +2 (inclui –1 por tamanho), Dano +4 (mordida), Defesa 13 (inclui –1 por tamanho), Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +4, Fort +5, Ref +1, Von +1.

Habilidades 8 + Perícias 2 (8 graduações) + Poderes 19 + Combate 14 + Salvamentos 3 = 46 PP.

Vários tipos de insetos monstruosos gigantes surgem como resultado de experimentos científicos malfadados ou como visitantes de outros planetas. O arquétipo apresentado aqui é um tipo padrão de inseto gigante. Adicione poderes apropriados – incluindo Vôo para asas e Drenar

Venenoso para toxinas – para criar tipos específicos de insetos gigantes. Para insetos ainda maiores, adicione graduações em Crescimento.

LOBISOMEM

NÍVEL DE PODER 3/ GRADUAÇÃO DE CAPANGA 3

For 15	Des 15	Con 16	Int 10	Sab 11	Car 8

Perícias: Furtividade +6, Lidar com Animais +0, Notar +1, Sobrevivência +2.

Feitos: Empatia com Animais, Iniciativa Aprimorada.

Poderes: Golpe 1 (Pujante), **Proteção 1**, **Super-Sentidos 3** (faro, rastrear, visão na penumbra).

Combate: Ataque +3, Dano +3 (mordida), Defesa 12, Iniciativa +6.

Salvamentos: Resistência +4, Fort +8, Ref +5, Von +2.

Desvantagens: Transformação Involuntária (lua cheia, não pode resistir) –4 pontos.

Habilidades 15 + Perícias 2 (8 graduações) + Feitos 2 + Poderes 6 + Combate 10 + Salvamentos 10 – Desvantagens –4 = 41 PP.

Este arquétipo é o licantropo clássico, transformando-se de um humano normal para um homem-fera enlouquecido à luz da lua cheia.

MONSTRO MARINHO

NÍVEL DE PODER 15 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 11

For 42	Des 10	Con 30	Int 2	Sab 15	Car 10

Perícias: Nadar +24, Notar +14, Sobrevivência +6.

Feitos: Agarrar Instantâneo, Ataque Defensivo, Derrubar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Tolerância.

Poderes: Crescimento 16 (Inato; Permanente), **Membros Adicionais 4** (10 tentáculos), **Natação 5**, **Obscurecer 3** (visual, raio de 4,5 m; Limitado a debaixo d'água), **Proteção 6**.

Combate: Ataque +6 (inclui –8 por tamanho), Dano +16 (tentáculos), Defesa 16 (inclui –8 por tamanho), Iniciativa +4.

Salvamentos: Resistência +16, Fort +20, Ref +12, Von +13.

Habilidades 49 + Perícias 6 (24 graduações) + Feitos 5 + Poderes 67 + Combate 56 + Salvamentos 33 = 216 PP.

Este arquétipo é uma lula Descomunal, às vezes conhecida como *kraken*, adequada como monstro mítico, sobrevivente pré-histórico ou criatura atlante, invadindo o mundo da superfície.

PLANTA CARNÍVORA

NÍVEL DE PODER 8 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 5

For 26	Des 13	Con 18	Int –	Sab 11	Car –

Perícias: Furtividade –3.

Feitos: Agarrar Instantâneo.

Poderes: Crescimento 8 (Inato; Permanente), **Imunidade 2** (sufocamento), **Proteção 6**.

Combate: Ataque +6 (inclui –2 por tamanho), Dano (mordida) +8, Defesa 14 (inclui –2 por tamanho), Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +10, Fort +6, Ref –1, Von –.

Desvantagens: Deficiência (imóvel) –5 pontos.

Habilidades 8 + Perícias 1 (4 graduações) + Feitos 1+ Poderes 33 + Combate 28 – Desvantagens 5 = 66 PP.

Um dos capangas favoritos de vilões vegetais, assim como um perigo em mundos perdidos e planetas alienígenas, a planta carnívora monstruosa é uma versão gigantesca da "papa-moscas" mundana que apanha insetos em suas "mandíbulas" para devorá-los.

ROBÔ COLOSSAL

NÍVEL DE PODER 12 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 9

For 42	Des 10	Con –	Int –	Sab 11	Car –

Poderes: Crescimento 16 (Inato; Permanente), **Imunidade 30** (efeitos de Fortitude), **Proteção 12** (Impenetrável).

Combate: Ataque +0 (inclui –8 por tamanho), Dano +16 (desarmado), Defesa 4 (inclui –8 por tamanho), Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +20, Fort –, Ref +2, Von –.

Habilidades 3 + Poderes 103 + Combate 20 + Salvamentos 2 = 128 PP.

Este robô imenso (20 m de altura) é uma boa ameaça ou um capanga poderoso para um super-vilão.

ROBÔ MÉDIO

NÍVEL DE PODER 5 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 3

For 20	Des 9	Con –	Int –	Sab 11	Car –

Poderes: Imunidade 30 (efeitos de Fortitude), **Proteção 10**.

Combate: Ataque +5, Dano +5 (desarmado), Defesa 10, Iniciativa –1.

Salvamentos: Resistência +10, Fort –, Ref +2, Von –.

Habilidades –20 + Poderes 40 + Combate 10 + Salvamentos 3 = 33 PP.

Estes robôs bastante simples têm tamanho e forma humanos, e operam sob instruções programadas. São ótimos capangas para vilões científicos.

TIRANOSSAURO

NÍVEL DE PODER 12/ GRADUAÇÃO DE CAPANGA 10

For 28	Des 12	Con 21	Int 2	Sab 15	Car 10

Perícias: Notar +14.

Feitos: Agarrar Instantâneo.

Poderes: Crescimento 8 (Inato; Permanente), **Proteção 9**, **Golpe 1** (Pujante), **Super-Sentidos 3** (faro, rastrear, visão na penumbra).

Combate: Ataque +12 (inclui –2 por tamanho), Dano +10 (mordida), Defesa 16 (inclui –2 por tamanho), Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +14, Fort +16, Ref +12, Von +8.

Habilidades 28 + Perícias 3 (12 graduações) + Feitos 1+ Poderes 39 + Combate 44 + Salvamentos 28 = 143 PP.

Um imenso dinossauro predador, em geral encontrado em mundos perdidos (veja na página 191) ou como resultado de viagens no tempo.

ZUMBI

NÍVEL DE PODER 1/ GRADUAÇÃO DE CAPANGA 1

For 13	Des 8	Con –	Int –	Sab 10	Car –

Poderes: Imunidade 30 (efeitos de Fortitude), **Proteção 2**.

Combate: Ataque +1, Dano +1 (desarmado), Defesa 10, Iniciativa –1.

Salvamentos: Resistência +2, Fort –, Ref –1, Von –.

Habilidades –29 + Perícias 0 + Feitos 0+ Poderes 32 + Combate 2 + Salvamentos 0 = 5 PP.

Zumbis são cadáveres humanos animados, que recebem "vida" por magia ou acidente científico (exposição a doenças ou lixo tóxico). São ameaças comuns sozinhos, assim como capangas de vilões necromantes.

AVENTURAS INTRODUTÓRIAS

Você está pronto para jogar *Mutantes & Malfeitores*. A partir de agora, viverá suas primeiras aventuras no maravilhoso mundo dos super-heróis! Aqui vão duas aventuras introdutórias, para que você sinta o clima do jogo e o modo como ele é jogado. Estas aventuras também apresentam alguns vilões e coadjuvantes que você pode usar quando estiver criando suas próprias aventuras.

AVENTURA UM: O ASSALTO

O assalto é uma aventura introdutória, projetada para quatro heróis de nível de poder 10, embora possa ser modificada para um grupo maior ou para heróis com NP menor. Os heróis devem deter Demência e Delírio, um casal de irmãos vilões que tenta roubar um banco em Freedom City, com a ajuda de alguns capangas contratados.

ENVOLVENDO OS HERÓIS

Existem duas maneiras simples de envolver os heróis na aventura. Eles podem estar visitando o banco em suas identidades secretas, fazendo tarefas de rotina. Estão lá quando os vilões aparecem, e precisam arranjar um modo de escapar desapercebidos por tempo suficiente para mudar para suas identidades super-heróicas (presumindo que mantenham identidades secretas). Fazer com que dois ou mais heróis escondam-se no mesmo armário para vestir seus uniformes pode criar uma cena divertida, e uma boa apresentação para heróis que ainda não se conhecem.

Como alternativa, os heróis podem estar patrulhando a cidade ou apenas conduzindo seus assuntos, em suas identidades heróicas ou secretas. Ouvem o alarme do banco, ficam sabendo do assalto ou são alertados pela polícia, que pede ajuda, dependendo de suas reputações e de sua relação com a lei. Eles podem aparecer no banco assim que as coisas começam a acontecer. Você pode até mesmo usar ambas as abordagens, para juntar um grupo de heróis disparatados, com alguns deles já no banco e outros chegando mais tarde.

A AÇÃO

Leia o seguinte para os jogadores:

É uma tarde bastante comum na matriz do Banco da Costa Leste, no centro de Freedom City. Vocês pararam por aqui para tratar de alguns assuntos de rotina, mas parece que hoje não vai ser um dia rotineiro.

Um grupo de homens armados irrompe pelas portas da frente do prédio, e toma o saguão. Eles mandam que os clientes do banco fiquem deitados no chão, e abrem caminho para um homem e uma mulher, que entram atrás deles. A dupla tem vinte e poucos anos, ambos estão vestidos em roupas típicas para uma festa "rave". O cabelo da mulher é comprido e sedoso, e o do homem é curto e espetado. Eles são parecidos, como se fossem parentes.

— Delírio e Demência no pedaço — diz o homem, com um sorrisinho. — Ninguém se mete conosco, ninguém se machuca. Sacaram?

Para enfatizar isso, ele se vira para o segurança do banco e emite um grito alto. O homem voa contra a parede e cai amolecido no chão, inconsciente.

O Banco da Costa Leste é o maior de Freedom City. Delírio e Demência têm oito capangas armados consigo, principalmente para ficar de olho nos clientes do banco e ajudar a carregar o produto do roubo. Delírio tenta tornar qualquer um que o desafie um exemplo, usando seu grito sônico para atordoar ou nocautear a pessoa.

Heróis que agirem rapidamente, logo que os bandidos entrarem no banco, podem conseguir escapar desapercebidos antes que Delírio e Demência entrem. Caso contrário, precisarão criar algum tipo de distração para sumir sem serem notados (usando poderes ou a perícia Blefar).

Caso não encontrem resistência, os capangas forçam os caixas do banco a colocar dinheiro em sacolas, enquanto Delírio e Demência usam seus poderes combinados para dissolver a porta do cofre, literalmente reduzindo-a a uma poça de metal líquido. Então, os capangas começam a saquear o cofre. Alguns minutos depois, os vilões fogem do banco com sua pilhagem, entrando em dois furgões que esperam do lado de fora e partindo.

PONTOS HERÓICOS

Heróis que sejam pegos no banco em suas identidades secretas precisam lidar com a complicação de escaparem para vestir seus uniformes sem serem notados. Conceda-lhes um ponto heróico por interpretar isso. Heróis que cheguem de fora do banco e mostrem cuidado suficiente ao lidar com uma situação de reféns em potencial também ganham um ponto heróico.

A LUTA

Quando um herói age, role Iniciativa. Se um ou mais heróis conseguirem chegar até os vilões sem serem notados (teste bem-sucedido de Furtividade contra os testes de Notar dos vilões), podem pegá-los desprevenidos. Caso contrário, todos agem na ordem da Iniciativa, sem rodada surpresa.

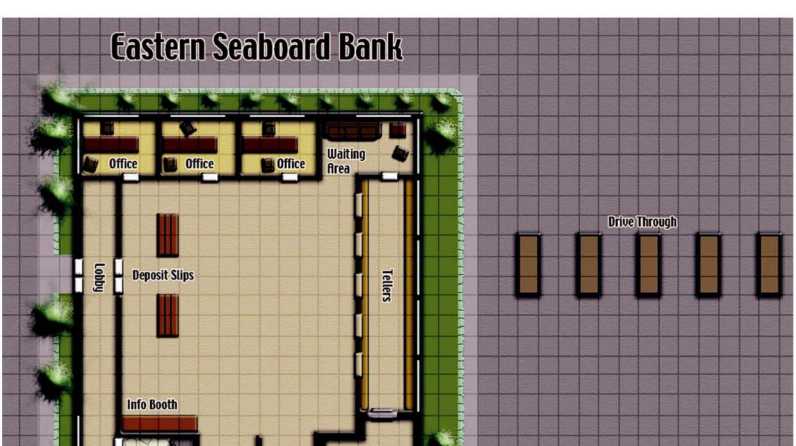
A primeira ação de Demência é ativar seu poder Obscurecer. Em vez de escurecer totalmente os sentidos visuais dos heróis, o poder de Demência distorce a visão de maneira selvagem. O efeito é o mesmo: os vilões e seus capangas ganham camuflagem visual total contra os heróis, o que significa que os ataques dos heróis têm 50% de chance de erro, e os vilões podem atacá-los de surpresa. Heróis com Super-Sentidos exatos podem conseguir vencer este efeito, até um certo ponto. Como o poder de Demência é Seletivo, não afeta ela mesma, nem Delírio ou os capangas.

Uma vez que Obscurecer esteja ativado, Demência semeia a confusão, literal e figurativamente. Ela usará seus poderes Confusão e Ilusão — um de seus truques favoritos é usar Ilusão para fazer com que dois dos heróis se pareçam com ela e Delírio, para que seus colegas de equipe ataquem-nos (um erro fácil de se cometer, no meio do efeito de distorção de Demência).

Delírio ataca o primeiro herói na cena com um Raio sônico. As táticas de Delírio costumam ser bastante diretas, embora ele seja inteligente o bastante para tentar uma façanha de poder quando um ataque simples não parece funcionar. Façanhas possíveis incluem Poderes Alternativos como Raio em Área ou um ataque de Atordoar para heróis rápidos ou durões, ou Afeta Intangível para um alvo incorpóreo (Delírio modula suas ondas sonoras para afetar o inimigo). Se Delírio fizer uma façanha de poder, o(s) herói(s) afetado(s) ganha(m) um ponto heróico pela complicação.

Os capangas abrem fogo contra os heróis, quando for sua vez de agir. Basicamente, eles fazem o que Delírio e Demência mandam, embora você possa fazer com que um capanga pegue um cliente ou empregado do banco como refém — uma complicação em potencial (dando aos heróis um ponto heróico, se eles interpretarem a situação corretamente).

Stevens '05



PONTOS HERÓICOS

Além das complicações já mencionadas, conceda um ponto heróico a qualquer jogador cujo herói seja nocauteado na luta. Se quaisquer outras complicações surgirem no jogo — como um ente querido de um dos heróis presente no banco, e em perigo, ou Demência usando as fobias de um herói com seu poder de Ilusão — conceda pontos heróicos por isso também.

A FUGA

Se as coisas começarem a dar errado para os vilões, provavelmente eles tentarão tomar os clientes e empregados do banco como reféns, ou criar uma distração para os heróis, para que possam escapar. Se Delírio ou Demência (ou ambos) forem nocauteados ou desabilitados, os capangas podem tentar pegar reféns, ou simplesmente se dividir e fugir.

Se Delírio e Demência ainda estiverem conscientes, combinam seus poderes e danificam as estruturas do prédio, fazendo com que ele comece a desabar. Então, saem correndo. Os heróis que deixarem os vilões fugirem, para tentar salvar os inocentes no prédio, ganham um ponto heróico.

É necessária uma capacidade de carga total de 300 toneladas para segurar o prédio danificado, e um total de 10 rodadas para evacuar todas as pessoas. Os heróis podem usar Super-Força, Telecinesia e poderes semelhantes para retardar o desabamento, enquanto os civis escapam (possivelmente com a ajuda de outros heróis). Heróis que trabalhem em equipe combinam suas capacidades de carga. Tenha em mente que um jogador pode usar esforço extra para dobrar a capacidade de carga de seu herói por uma rodada, e pode gastar um ponto heróico para evitar a fadiga do uso do esforço extra, possivelmente permitindo que um único herói mais fraco sustente o prédio por tempo suficiente.

Heróis com Rapidez podem liberar o prédio mais rápido que o normal. Outros poderes — como Telecinesia ou Teleporte — também podem acelerar o processo. Deixe que os jogadores criem seus próprios planos para impedir o desabamento do prédio e levar todos à segurança.

PERSEGUIÇÃO

Caso alguns dos ladrões (ou todos eles) fujam, os heróis podem persegui-los. Os heróis também podem escolher não enfrentar os vilões dentro do banco, esperando até que eles vão embora, e então perseguindo-os.

Os criminosos têm duas vans como veículos de fuga (veja a página 143 para suas estatísticas de jogo). Não é difícil alcançá-los e tomar o controle delas, com os poderes de movimento certos. Outros heróis podem tentar parar ou desabilitar os veículos antes que eles saiam do alcance.

As vans possuem Resistência 9, mas seus pneus possuem apenas Resistência 3. Furar um ou mais pneus faz uma van parar. Os capangas atiram contra quaisquer heróis em perseguição, e Demência pode usar seus poderes para fazer com que os heróis dêem de encontro a prédios ou veículos. Ela também pode causar acidentes de trânsito para fornecer complicações adicionais (enquanto os heróis param para salvar motoristas inocentes). Se uma van for detida, os criminosos tentam fugir a pé, embora Delírio e Demência fiquem para lutar contra os heróis.

Por fim, os heróis podem tentar seguir os vilões até seu covil, um velho armazém no bairro Greenbank. Use as regras para perseguições (veja Furtividade, na página 48) se eles tentarem seguir os criminosos sem serem vistos, e as regras para encontrar pessoas e buscas estendidas (veja nas páginas 51 e 54) se eles tentarem localizar Delírio e Demência após sua fuga. Se os heróis enfrentarem os vilões em seu covil, haverá outra luta

no armazém. Desta vez, os heróis devem estar mais bem preparados para os truques de seus oponentes, e ter mais pontos heróicos à disposição.

PONTOS HERÓICOS

Se os heróis deixarem os ladrões fugirem para salvar as pessoas postas em perigo pela perseguição, conceda-lhes um ponto heróico. Você pode conceder pontos heróicos adicionais se Delírio e Demência causarem complicações significativas no caminho.

MODIFICANDO A AVENTURA

O assalto é projetada como uma aventura simples, para um grupo de quatro heróis de 10° nível. Você pode modificá-la para um grupo maior de heróis, ou para um estilo de jogo diferente, se desejar.

Para grupos maiores, adicione mais um super-vilão para cada herói acima de quatro. Você pode simplesmente usar um dos arquétipos de heróis (veja nas páginas 17 a 23), ou um dos arquétipos de vilões (veja nas páginas 212 a 225). Dê um nome e descrição ao novo vilão, e faça com que Delírio e Demência tenham formado sua própria quadrilha de super-criminosos. Os arquétipos Artista Marcial, Blindado e Titânico são especialmente apropriados, mas qualquer um pode ser usado.

Em vez de adicionar mais vilões, você pode tornar os capangas de Delírio e Demência mais eficientes. Dê-lhes rifles laser de alta tecnologia (bônus de dano de +8) e armadura corporal (Proteção de +4), e use as regras de ataque combinado, do **Capítulo 8**, para melhorar as chances deles.

Para um grupo de heróis pouco poderosos (nível de poder 8 ou menor), reduza os níveis de poder de Delírio e Demência, ou elimine um deles (ou ambos), deixando apenas os capangas para serem vencidos pelos heróis.

EPÍLOGO

Uma vez que os heróis tenham capturado Delírio e Demência e seus capangas (ou uma vez que os vilões tenham fugido), eles podem entregá-los à polícia. Tanto a polícia quanto as pessoas que estavam no banco agradecem os heróis por sua ajuda, enquanto Delírio e Demência (se estiverem conscientes) juram vingança.

Se esta for a primeira missão dos heróis, é uma boa hora para que os repórteres perguntem quem são eles, de onde vieram e o que podem fazer. Se os heróis quiserem formar uma equipe, alguém pode perguntar como eles se denominam. Se você achar que os jogadores precisam de um empurrãozinho para formar a equipe, talvez o agradecido dono do Banco da Costa Leste, ou um cliente, aborde os heróis com uma oferta para ajudá-los a se estabelecerem como uma nova equipe na cidade.

PRÊMIOS

Se os jogadores tiverem se saído bem na aventura, impedido o roubo e capturado pelo menos um dos vilões, conceda um ponto de poder a cada um deles. Se as coisas tiverem ido mal, você pode esperar para conceder qualquer ponto de poder quando os heróis tiverem a oportunidade de corrigir seus erros e capturar os vilões.

AVENTURAS FUTURAS

Embora *O assalto* seja um simples caso de roubo a banco por super-criminosos, você também pode tornar esta aventura a introdução de uma aventura maior e mais complexa, se desejar.

Delírio e Demência podem estar roubando bancos para coletar dinheiro para algum outro estratagema, sozinhos ou trabalhando para algum gênio do crime nos bastidores. Outros assaltos podem ocorrer em diferentes partes da cidade, talvez ao mesmo tempo, para que os heróis e as autoridades não possam dar conta de todos eles. O assalto de Delírio e Demência pode ser apenas uma distração para um plano maior.

FREEDOM CITY

As aventuras introdutórias se passam em "Freedom City", o cenário básico para *Mutantes & Malfeitores*, descrito no suplemento importado *Freedom City*. Você não precisa do suplemento para usar estas aventuras, e nem mesmo precisa localizá-las em Freedom City, se não quiser. Se você tem um outro cenário em mente para sua série de *Mutantes & Malfeitores*, sinta-se livre para modificar as descrições das aventuras como for necessário. O cenário de Freedom City é apenas um ponto de referência comum e conveniente.

O dinheiro dos roubos pode ir para os cofres de uma organização criminosa ou um arqui-vilão. Pode ser usado para comprar armas no mercado negro, ou para fomentar a pesquisa de criação de super-humanos.

Delírio e Demência provavelmente vão guardar rancor contra os heróis responsáveis por frustrar seu plano e prendê-los. Eles podem buscar vingança em algum ponto no futuro. Se estiverem trabalhando para algum patrono, ele pode tirá-los da prisão, e usá-los contra os heróis de novo.

DELÍRIO E DEMÊNCIA

Delírio e Demência são um casal de irmãos, ambos super-criminosos. Foram expostos a uma droga experimental que ativou mutações genéticas latentes em ambos. A droga também pode tê-los tornado mentalmente instáveis, ou então eles sempre foram um pouco malucos. Agora, a dupla não quer nada mais que aproveitar o alto estilo de vida ao qual eles se acostumaram, por meio de roubo e trabalho mercenário.

Delírio tem 22 anos de idade, e sua irmã tem 20. Ambos são altos e magros e sempre estão vestidos em roupas estilo *rave*. O cabelo de Demência é liso e comprido, bem abaixo dos ombros, tingido de vermelho. O cabelo de seu irmão é curto e espetado, tingido de azul brilhante. Nenhum deles usa máscara.

DELÍRIO — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+3	+1	+0	+1	+2
10	16	12	10	13	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+12/+1*	+7	+10	+6

*desprevenido

Perícias: Blefar 6 (+8), Concentração 4 (+5), Dirigir 4 (+7), Intimidar 6 (+7), Intuir Intenção 4 (+5), Notar 4 (+5).

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 2, Foco em Esquiva 2, Rolamento Defensivo 7.

Poderes: Controle Sônico 12 (Poder Alternativo – **Raio 12**), **Desintegração 12** (Limitado, apenas em contato com Demência), **Super-Sentidos 5** (ultra-audição, visão cega auditiva).

Combate: Ataque +6 (+8 à distância), Dano +0 (desarmado), +12 (raio), Defesa 22 (15 desprevenido), Iniciativa +3.

Habilidades 16 + Perícias 7 (28 graduações) + Feitos 11 + Poderes 66 + Combate 32 + Salvamentos 18 = 150 PP.

DEMÊNCIA NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+3	+1	+0	+1	+2
10	16	12	10	13	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+8/+1*	+6	+10	+8

*desprevenida

Perícias: Blefar 8 (+10), Concentração 8 (+9), Dirigir 4 (+6), Intuir Intenção 4 (+5), Notar 4 (+5).

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 2, Foco em Esquiva 2, Rolamento Defensivo 5.

Poderes: Desintegração 12 (Limitado, apenas em contato com Delírio), **Ilusão 10** (visual e auditivo; Limitado a confundir percepção sensorial; Poderes Alternativos — **Confusão 10**, **Nausear 8** [Percepção, salvamento de Vontade], Progressão 4 [raio de 30 m]), **Obscurecer 5** (visual e auditivo; Seletivo), **Super-Sentidos 1** (ultra-audição).

Combate: Ataque +6 (+8 à distância), Dano +0 (desarmado), Defesa 24 (16 desprevenido), Iniciativa +3.

Habilidades 16 + Perícias 7 (28 graduações) + Feitos 9 + Poderes 79 + Combate 36 + Salvamentos 19 = 166 PP.

CAPANGAS

Os capangas de Delírio e Demência são razoavelmente capazes, mas não são páreo para um grupo de super-heróis. Há oito deles, contudo, e eles tentam usar sua vantagem numérica, usando ataques combinados (veja na página 156).

Use as estatísticas do bandido (veja na página 226) para os comandados da dupla.

AVENTURA DOIS: A SUA PRÓPRIA LIGA

Esta aventura tem o objetivo de começar a sua própria campanha de *Mutantes & Malfeitores*. *O assalto* fornece um rápido vislumbre do jogo; *A sua própria liga* é uma aventura completa, para estabelecer seus personagens jogadores como os mais novos heróis em Freedom City. Embora a aventura utilize o cenário de Freedom City, não é necessário nenhum livro importado para jogá-la, e você pode facilmente converter a aventura para outro cenário de sua preferência.

A aventura é adequada para um grupo de 4 a 6 heróis, e uma campanha de nível de poder 10 (o nível de poder inicial recomendado). Para usá-la com mais ou menos personagens, ou com um nível de poder diferente, ajuste os desafios da aventura.

COMEÇANDO

Se você planeja jogar esta aventura, pare de ler aqui! Se continuar lendo, você pode estragar a sua diversão.

Se você planeja conduzir esta aventura como mestre, continue a ler. Esta seção oferece algumas sugestões sobre como começar, e estabelecer sua aventura antes do jogo em si.

Primeiro, leia a aventura e o resto do livro com cuidado. Você vai querer estar familiarizado com a trama da aventura e, pelo menos, as regras básicas de *Mutantes & Malfeitores* antes de jogar. Se você ainda não jogou *O assalto*, pode querer fazer isso, só para "pegar o clima" do jogo, antes de conduzir esta aventura.

Faça com que seus jogadores criem os heróis com os quais eles pretendem jogar, ou escolham os arquétipos (veja nas páginas 17 a 23) que eles quiserem usar como seus heróis. De preferência, os novos heróis devem ser criados já pensando em uma equipe, ou pelo menos sendo inclinados a se juntar a uma equipe de heróis. Informe os jogadores disso com antecedência, e ajude-os a criar heróis apropriados.

Quando estiver conduzindo a aventura, leia as seções em *itálico* em voz alta para os jogadores.

SINOPSE DA AVENTURA

A Liga da Liberdade acabou de se expandir. É a principal equipe de super-heróis do mundo, e está em busca de novos membros. Convida alguns novos heróis (os personagens jogadores) para tentar entrar na equipe. A Liga conduz uma série de testes para os heróis, com o objetivo de determinar suas capacidades, antes que uma emergência surja, e ocupe a Liga por algum tempo.

Durante esse tempo, Freedom City é cercada por um misterioso campo de força, e abalada por um pequeno terremoto. O pirata interestelar Capitão Kraken informa a atordoada população de que ele tomou Freedom City para si mesmo.

Quando os heróis partem para deter as peraltices do pirata espacial, descobrem que o Capitão Kraken e seus Bucaneiros Estelares literalmente *roubaram* Freedom City... Levaram-na para o espaço! O pirata alienígena ameaça expor a cidade toda ao vácuo, a menos que suas exigências sejam atendidas. Os heróis devem tomar uma fatídica decisão e, qualquer que seja o resultado, lidar com um último teste...

LISTA DE CHAMADA

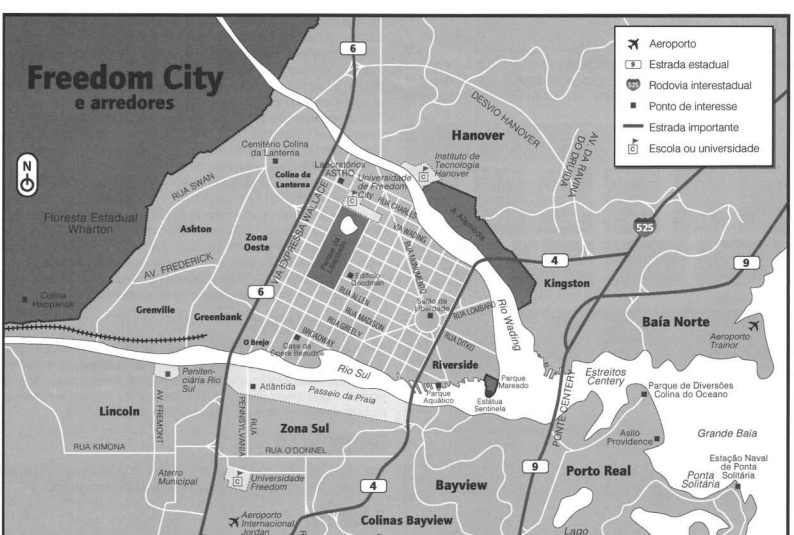
Além dos heróis, os seguintes personagens estão envolvidos na aventura.

A LIGA DA LIBERDADE

A Liga da Liberdade é a mais antiga e famosa equipe de super-heróis do mundo. Está ativa, de uma forma ou de outra, desde a década de 1960, principalmente em Freedom City. Recentemente, a Liga decidiu expandir muito suas operações, em cooperação com os Cavaleiros Estelares, campeões espaciais da justiça. O principal quartel-general da equipe é a Cidadela, em órbita em volta da Terra, permitindo que a Liga vigie o mundo todo.

Durante a maior parte de sua história, a Liga teve entre cinco e dez membros de cada vez. Seus planos recentes levaram à expansão da equipe. Os personagens jogadores são parte dessa expansão planejada. Aqui estão algumas descrições breves de alguns membros importantes da Liga. Não são dadas estatísticas de jogo, já que a Liga não deve se envolver diretamente nos eventos da aventura, exceto em interações com os heróis. Crie as estatísticas de jogo como quiser, ou consulte o suplemento importado *Freedom City*, para mais informações sobre a Liga, seus membros e sua história.

- **Amazona Estelar:** a Amazona Estelar é uma oficial de uma ordem interestelar de cavaleiros, devotados à paz e à justiça na galáxia. Ela usa uma armadura energizada alienígena, capaz de projetar campos de força que formam sua "espada" e "escudo" em combate.



- **Arqueiro:** o Arqueiro atual é apenas o mais novo herói a ostentar este nome e este legado heróico, que começa na Era de Ouro. Ele é o neto do Arqueiro original, e recentemente formou-se na Academia Claremont. O Arqueiro passou de líder sênior de seus colegas da Academia para membro júnior da Liga, o que foi uma transição um pouco drástica para ele. Não possui poderes, além de sua tremenda habilidade com o arco, e uma aljava cheia de flechas especiais.
- **Capitão Trovejante:** conselheiro e líder da Liga da Liberdade, o Capitão Trovejante é um herói antigo. Possui força e resistência sobre-humanas, vôo e poderes de controle de eletricidade. Casado e com um filho adolescente, o Capitão é, na verdade, o piloto de testes Ray Gardener. Sua identidade secreta foi revelada ao mundo vários anos atrás, por seu arqui-inimigo, Dr. Stratus.
- **Dédalo:** Dédalo é um cientista e inventor de renome mundial. O que poucas pessoas sabem é que ele é o verdadeiro Dédalo do mito e da história, que criou o labirinto para conter o Minotauro. Os deuses gregos concederam-lhe imortalidade quando da morte de seu filho, Ícaro. Dédalo usa um sofisticado traje de combate que ele mesmo construiu, e que lhe concede super-força, proteção e rajadas gravitacionais.
- **Dr. Metrópole:** um "espírito da cidade", Dr. Metrópole é uma figura misteriosa, feita de concreto e vidro, vestida em uma capa verde com capuz. Pode moldar e controlar as estruturas de cidades, e comunicar-se com elas em nível empático. Pode passar através de estruturas de cidades e mover-se instantaneamente de uma cidade a outra (ou a pontos diferentes dentro da mesma cidade).
- **A Gralha:** a Gralha segue os passos de seu pai, vestida em mantos negros, como uma detetive e estrategista sem par. Também herdou o brilhantismo de seu avô, o gênio do crime Dr. Pecado. A Gralha completa sua habilidade e treinamento com dispositivos de combate ao crime.
- **Johnny Foguete:** o neto do Johnny Foguete original dos anos 1940, que herdou os poderes de super-velocidade de seu avô. Johnny é mais conhecido por seu temperamento explosivo e por ter se tornado o primeiro super-herói abertamente homossexual de Freedom City, alguns anos atrás.
- **Lady Liberdade:** a campeã do Espírito da Liberdade é super-forte, capaz de voar e possui "a luz da liberdade", que pode usar para proteger e curar, assim como banir forças que aprisionam, prendem ou restringem.
- **Sereia:** uma deusa vodu que veio à Terra, a Sereia habita uma forma humana, é a mestra dos oceanos e uma campeã da humanidade. Controla a água e o clima, e usa uma rede mágica como arma.

CAPITÃO KRAKEN

Krak-En Vas nasceu de um ovo no distante planeta Illthus, um mundo aquático escuro e desolado, nos arrabaldes do Império Grue. Depois de algum treinamento como soldado a serviço do Império, Krak-En desertou, e começou uma carreira como pirata. Saqueando vários pequenos transportes, conseguiu transformar seus sucessos em uma tripulação e nave maiores, tornando-se conhecido como um flagelo do espaço no Império Grue, na República Lor e em muitas outras partes do espaço conhecido.

Depois de anos nas listas dos mais procurados das autoridades da galáxia, o Capitão Krak-En finalmente ficou sem sorte, quando sua nave foi danificada em uma batalha contra um cruzador Lor, próximo à Terra. O pirata espacial conseguiu fazer uma entrada controlada na atmosfera terrestre, mas o motor de hiperespaço da sua nave sofreu danos graves. Para consertá-lo, Krak-En precisava de peças, equipamento e suprimentos. Como o pirata que era, naturalmente pôs-se a roubar tudo isso.

A matriz de tradução de Krak-En obteve informações sobre piratas da Terra (seus assemelhados), e assim Krak-En fala como um pirata de filme de Hollywood, quando usa a nossa língua – essencialmente, sua fala deriva mesmo de piratas de filmes. Ele também tomou gosto por vestir-se como um pirata da era de ouro da pirataria terrestre. O capitão alienígena e sua tripulação enfrentaram a heroína terrestre Sereia em várias ocasiões, e o "Capitão Kraken" (como tornou-se conhecido na Terra) adquiriu infâmia como um flagelo das estrelas no nosso planeta.

CAPITÃO KRAKEN — NÍVEL DE PODER 11

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+4	+3	+1	+0	+2
14	18	16	13	11	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+9/+3*	+5	+9	+3

*desprevenido

Perícias: Blefar 6 (+8), Ofício (mecânica) 5 (+6), Intimidar 4 (+6), Intuir Intenção 8 (+8), Notar 8 (+8), Pilotar 8 (+12), Procurar 4 (+5).

Feitos: Adaptação ao Ambiente (aquático), Ataque Defensivo, Capangas (50 piratas espaciais de 30 pontos) 7, Equipamento (cruzador espacial, veja *O Bucaneiro Espacial*) 23, Evasão, Foco em Esquiva 2, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Rolamento Defensivo 6.

Poderes: Dispositivo 2 (difícil de perder, veja roupa espacial), **Dispositivo 5** (fácil de perder, veja pistola energética e sabre energético), **Imunidade 1** (afogamento), **Membros Adicionais 3** (5 tentáculos faciais preênseis), **Natação 1**, **Obscurecer 3** (visual, nuvem de tinta; Toque), **Super-Sentidos 2** (visão no escuro).
Dispositivos: pistola energética (**Raio 8** [Teleguiado]), sabre energético (**Golpe 8**), roupa espacial (**Imunidade 9** [suporte vital]).

Equipamento: O Bucaneiro Espacial – Tamanho Colossal, Força 100, Velocidade 12, Defesa 5, Resistência 15, Poderes: **Imunidade 9** (suporte vital), **Raio 12** (canhão de fótons, Poder Alternativo – **Telecinesia 12** [raio trator; alcance percepção]), **Raio 12** (torpedos energéticos; Explosão, Teleguiado), **Viagem Espacial 12** (Poder Alternativo da Velocidade de Vôo).

Combate: Ataque +13, Dano +8 (pistola energética ou sabre energético), Defesa 22 (15 desprevenido), Iniciativa +8.

Habilidades 27 + Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 43 + Poderes 33 + Combate 46 + Salvamentos 10 = 170 PP.

PIRATAS ESPACIAIS — NÍVEL DE PODER 4 / GRADUAÇÃO DE CAPANGA 4

For 14	Des 12	Con 15	Int 10	Sab 10	Car 8

Perícias: Conhecimento (manha) +4, Intimidar +3, Ofício (mecânica) +4, Pilotar +5, Profissão +4.

Feitos: Equipamento 4.

Equipamento: Armadura (Resistência +1 [Impenetrável]), pistola energética (Raio +4), comunicador, traje espacial (suporte vital).

Combate: Ataque +2, Dano +4 (pistola energética), Defesa 13, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +3 (+2 sem armadura), Fort +4, Ref +1, Von +0.

Habilidades 9 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 4 + Combate 10 + Salvamentos 2 = 30 PP.

PIRATAS ESPACIAIS

A tripulação de cães do espaço do Capitão Kraken é composta por vários tipos de alienígenas humanóides, com habilidades de jogo semelhantes. Os piratas espaciais estão armados com pistolas de energia e seus próprios punhos, e geralmente obedecem às ordens de seu capitão. A tripulação de Kraken segue as regras de capangas (veja na página 161).

INTRODUÇÃO

Esta seção examina como envolver os heróis na aventura, e como modificá-la para funcionar com um grupo de super-heróis mais jovens.

O CONVITE

Cada um dos heróis recebe um convite da Liga da Liberdade, para comparecer a um teste de recrutamento para a equipe. O convite chega

HERÓIS ADOLESCENTES E A ACADEMIA CLAREMONT

Se os heróis do seu jogo forem adolescentes abaixo de 18 anos, a Liga da Liberdade não irá recrutá-los (já que as regras da Liga proíbem que menores de idade sejam membros). Contudo, isto não significa que você não possa jogar esta aventura. A Liga da Liberdade trabalha em conjunto com uma escola particular de Freedom City, chamada Academia Claremont, que atua como campo de treinamento para jovens super-humanos. Lá, eles aprendem a controlar seus poderes e obter um senso de responsabilidade. Alguns estudantes da Claremont tornam-se super-heróis, talvez até mesmo membros da Liga.

Se você está conduzindo uma campanha de heróis adolescentes, esta aventura consiste no convite aos estudantes para os testes iniciais da Academia Claremont, em vez de um convite para ingressar na Liga da Liberdade. O reitor da Academia, Duncan Summers, faz o convite e administra os testes. O Sr. Summers era um super-herói antigamente, sob o capuz negro do Gralha. Agora, sua filha Callie é a Gralha, membro da Liga. Embora ele seja um professor exigente e um pouco ranzinza, Summers importa-se muito com os alunos e com seu trabalho.

Se você utilizar a opção da Academia para esta aventura, ajuste os eventos de acordo. A Liga da Liberdade ainda é chamada para lidar com uma crise (e assim não está por perto quando o Capitão Kraken surge), deixando os jovens heróis sozinhos para lidar com a situação.

na forma mais apropriada a cada herói específico. Por exemplo, se um herói possui um contato ou quartel-general conhecido, a mensagem é entregue lá. Um herói misterioso que opera através de mensagens indiretas pode receber o convite através de uma delas, enquanto um herói místico pode receber uma visão ou mensagem mágica. Tenha em mente que a Liga da Liberdade possui recursos e capacidades consideráveis, quando o assunto é entregar convites aos heróis.

Se você já jogou *O assalto*, então provavelmente a Liga da Liberdade já tomou conhecimento dos heróis, devido a suas ações naquela aventura. Você pode até mesmo fazer com que um membro ou representante da Liga aborde os heróis no final da aventura, para fazer o convite.

Qualquer que seja a forma como os heróis recebem a mensagem, leia ou parafraseie o seguinte a eles:

A Liga precisa de você!

A Liga da Liberdade está em busca de pessoas dispostas a usar suas habilidades para avançar a causa da paz, da justiça e da liberdade no mundo. Achamos que você tem potencial para trabalhar conosco, e gostaríamos de oferecer-lhe a oportunidade de se juntar às nossas fileiras.

Haverá uma série de testes para medir sua habilidade, e determinar se você tem o potencial para ser membro da Liga. Se estiver interessado, por favor reporte-se ao Salão da Liberdade, no centro de Freedom City, na data e hora marcadas. Esperamos que você atenda ao nosso chamado, e estamos ansiosos por conhecê-lo.

Cordialmente,
Capitão Trovejante, conselheiro
Liga da Liberdade

HAVERÁ... UM TESTE!

Quando os heróis chegam ao Salão da Liberdade para seu compromisso, Nancy Gardener, a esposa do Capitão Trovejante — que também é a administradora da Liga — os cumprimenta. Ela acompanha-os até um elevador, e desce com eles até um andar subterrâneo do prédio, onde os testes ocorrerão. A Sra. Gardener deixa os heróis sozinhos na sala, e a porta se fecha atrás dela.

TESTE 1: RUSGA ROBÓTICA

O primeiro teste desafia os poderes e habilidades de combate dos heróis.

— Muito bem, heróis — diz uma voz vinda de alto-falantes escondidos na sala. — Vamos começar vendo como vocês se saem em uma situação de combate, começando... Agora!

Robôs emergem de painéis deslizantes nas paredes — um para cada herói — e aproximam-se para atacar. Peça aos jogadores testes de Notar (CD 15). Aqueles que forem bem-sucedidos podem agir durante a rodada surpresa (veja Surpresa, na página 153, para mais detalhes). Faça com que todos rolem Iniciativa; faça uma rolagem para os robôs.

Os robôs de combate usam táticas simples: cada um ataca um dos heróis, e continua atacando até que seu oponente esteja inconsciente. Eles são imunes a perícias de interação, efeitos mentais e qualquer coisa que exija um salvamento do Fortitude e que não afete especificamente objetos inanimados. Os robôs não trabalham em equipe, mas heróis espertos farão isso, ajudando uns aos outros a derrotar os oponentes.

Embora os heróis devam ser capazes de lidar com os robôs sem muitos problemas, os membros da Liga irão avaliar coisas como suas táticas e trabalho em equipe. Os heróis trabalham bem quando em conjunto para derrotar os oponentes, ou atacam sem se importar uns com os outros?

Esta luta também é uma oportunidade para os jogadores se acostumarem com as regras de combate, se ainda não tiverem jogado *Mutantes & Malfeitores*.

ROBÔS DE COMBATE				NÍVEL DE PODER 8
For 30	**Des 9**	**Con –**	**Int –**	**Sab 11**	**Car –**
Poderes: Imunidade 30 (Fortitude), **Proteção 10**, **Raio 10** (energia).					
Combate: Ataque +5, Dano +10 (desarmado), +10 (raio), Defesa 15, Iniciativa -1.					
Salvamentos: Resistência +10, Fort –, Ref +2, Von –.					
Habilidades -10 + Poderes 60 + Combate 20 + Salvamentos 3 = 73 PP.					

PONTOS HERÓICOS

Se os heróis tiverem uma boa luta, dê um ponto heróico para cada um deles. Qualquer herói nocauteado durante a luta ganha outro ponto heróico, pelo contratempo. Em geral, encoraje os jogadores a *não* gastar pontos heróicos nesta cena, economizando-os para mais tarde. Eles ainda podem usar um pouco de esforço extra (veja na página 120), e terão tempo suficiente para descansar antes do próximo teste.

Se você quiser agitar um pouco a luta, pode usar outros truques da Sala de Demolição contra os heróis. Isto inclui armas que saem das paredes (com poderes como Raio, Pasmar, Nausear ou Atordoar), robôs mais especializados, dispositivos para criar ilusões ou escurecer toda a sala (um efeito de Obscurecer visual).

TESTE 2: FIQUE LONGE

Depois da luta com os robôs (seja ela uma vitória, derrota ou empate), os sistemas automáticos da Sala de Demolição retiram quaisquer destroços, e a sala volta ao que era antes. Desta vez, a câmara é preenchida por um elaborado sistema de canos de metal, aros e estruturas metálicas, como um imenso e complexo aparelho de ginástica olímpica, ou um monstruoso brinquedo de escalar. É uma espécie de elaborado percurso de obstáculos, com uma quantidade limitada de espaço aberto.

— Este teste é um pouco mais complicado — diz a voz oculta. — Desta vez, vocês serão divididos em dois times. O jogo é "fique longe", e o objetivo é manter a bola fora das mãos do outro time por 30 segundos inteiros. Vale tudo, mas a bola deve permanecer na sala e nas mãos de um membro de algum time. Comecem!

Depois de ler em voz alta o parágrafo acima, divida os heróis em dois times, com quantidade igual de membros (se possível).

A BOLA

Uma bola vermelha de borracha salta do chão, e então ricocheteia no teto, e de volta para baixo. Faça com que os jogadores rolem Iniciativa. Agarrar a bola exige uma rolagem de ataque corpo-a-corpo contra Defesa 14. Tirá-la de alguém é uma tentativa de desarme (veja na página 157). A bola em si tem Resistência 5, mas destruí-la faz o time perder o jogo. Se ela for largada ou arrancada de outra pessoa sem ser pega, pula em uma direção aleatória (e é necessária uma outra rolagem de ataque para agarrá-la). Um personagem atordoado automaticamente larga a bola.

Os heróis podem passar a bola uns para os outros como uma ação padrão. O arremessador faz uma rolagem de ataque à distância (CD 10). Caso tenha sucesso, o apanhador recebe um bônus de +2 na rolagem de ataque corpo-a-corpo (Defesa 14) para agarrar a bola. Um oponente pode tentar interceptar a bola no ar, com uma rolagem de ataque (Defesa 14).

OUTROS TESTES

Sinta-se livre para estender a bateria de testes administrados aos heróis, se quiser. A Liga da Liberdade pode exigir qualquer número de outros testes para seus futuros membros. Aqui vão algumas possibilidades.

- Exames médicos completos, para assegurar que os heróis estejam com boa saúde, não tenham nenhuma condição médica incomum ou perigosa e não sejam impostores tentando se infiltrar na equipe. Não é muito divertido no jogo, mas é uma precaução sensata e lógica. Se um dos heróis tiver um problema médico desconhecido, este teste oferece uma boa oportunidade para revelá-lo, ou sugeri-lo.
- Vários testes psicológicos, para complementar as perguntas apresentadas no Teste 3. Por exemplo, a Sala de Demolição pode estar programada para apresentar a cada herói uma manifestação de seu maior medo, apenas para ver como ele vai reagir.
- Testes de precisão, como tiro-ao-alvo em um estande de tiro, ou testes de combate desarmado.
- Tiro contra alvos em situação de combate simulado, mas com ocasionais alvos não-hostis, quando o herói deve mostrar comedimento (fazendo um teste de Notar, para perceber a diferença antes de fazer um ataque, por exemplo).
- Heróis com várias perícias podem passar por testes envolvendo-as, como ter de consertar um dispositivo danificado ou desabilitar uma arma (testes de Ofícios e Desarmar Dispositivo, respectivamente). Testes de Acrobacia, Diplomacia, Furtividade e Notar também são boas possibilidades.
- Se você tiver acesso ao suplemento importado *Freedom City*, os membros da Liga da Liberdade podem testar pessoalmente os candidatos em lutas amigáveis, ou no jogo "Fique Longe" (Teste 2), com os heróis todos em um só time, contra um time da Liga.

Se houver alguma regra específica que você queira experimentar, tente incluí-la em algum teste. Isto permite que você e os jogadores façam uma "preliminar" das regras sob circunstâncias controladas durante esta aventura. Outros testes, especialmente testes psicológicos e de personalidade, também oferecem oportunidades de interpretação, e chances de introduzir complicações (e talvez ganhar pontos heróicos adicionais, se você quiser dar uma vantagem aos jogadores no resto da aventura).

OS OBSTÁCULOS

O "aparelho de ginástica" na Sala de Demolição limita o movimento a 9 m por rodada. Os personagens que tentarem se mover mais rápido que isso precisarão ser bem-sucedidos em um teste de Acrobacia (CD 15). Uma falha significa que o herói se move apenas 4,5 m, enquanto uma falha por 5 ou mais significa que o herói cai ou bate num obstáculo, sofrendo +6 de dano. Os obstáculos fornecem cobertura para qualquer personagem a 9 m ou mais de outro, limitando ataques à distância e testes de Notar. Os obstáculos têm Resistência 10; alguns heróis podem tentar apenas destruí-los (não há nada nas regras contra isso, embora eles possam ouvir um sermão sobre danos à propriedade mais tarde).

VENCENDO O TESTE

Cabe a um dos heróis em um time agarrar a bola e segurá-la por 30 segundos (cinco rodadas). Precisam ser cinco rodadas *consecutivas*; se um time perder a bola, o "contador" reinicia, e é preciso começar tudo de novo.

Heróis que não estejam com a bola podem tentar ajudar seu colega com a bola. Vale qualquer coisa aqui, embora, obviamente, os heróis devam mostrar algum comedimento, e usar apenas ataques não-letais (afinal, é só um jogo!). A Liga da Liberdade está mais interessada em avaliar as táticas, esperteza e trabalho em equipe dos heróis. Sinta-se livre para encorajar os jogadores a serem criativos e tentar coisas novas. Esta é uma excelente oportunidade para experimentar manobras de combate e opções diferentes, por exemplo.

Depois que um time houver segurado a bola por cinco rodadas, o teste acaba. Uma campainha soa, e a Sala de Demolição mais uma vez volta ao que era. Há então uma pausa, para que os heróis se recuperem de qualquer dano ou fadiga, antes do próximo teste. Se tudo tiver sido rápido demais, você pode fazer com que a Liga reative os obstáculos e comece o teste de novo, desta vez exigindo que o time vencedor segure a bola por um minuto inteiro (dez rodadas).

PONTOS HERÓICOS

Durante este teste, você pode permitir que os heróis gastem seus pontos heróicos livremente, e então recuperem-nos ao final do teste (já que estão jogando apenas uns contra os outros), com um ponto heróico adicional caso eles tenham se saído bem (ganhando ou perdendo). Isto permite que os jogadores sintam como é gastar e usar pontos heróicos, sem realmente perder nenhum. Se você decidir fazer isso, informe aos jogadores antes do início do teste, para que eles possam agir de acordo.

TESTE 3: O QUE VOCÊ FAZ?

Depois dos testes físicos, os heróis passam por uma entrevista, em que devem responder uma série de perguntas hipotéticas. Dê a cada jogador uma das perguntas a seguir, e cerca de um minuto para responder (e explicar a resposta, se ele quiser). Sinta-se livre para mudar as perguntas ou adicionar perguntas novas, de acordo com o estilo da sua campanha.

1. Um super-vilão colocou um dispositivo de poder incrível no topo de um edifício no centro da cidade. Durante a sua luta contra o vilão, um prédio próximo sofre sérios danos, e começa a desabar, ameaçando as vidas de centenas de pessoas. Se você for ajudá-las, dará ao vilão tempo para ativar o dispositivo, o que pode, potencialmente, ameaçar o mundo todo. O que você faz?
2. Um dos seus colegas de equipe está agindo de modo estranho: distraído, irritado e menos eficiente e atento do que o normal. Você surpreende-o por acidente, e tem uma forte impressão de culpa, e da tentativa de esconder alguma coisa. O que você faz?
3. As autoridades chegam ao seu quartel-general com um mandado de prisão contra você, e evidências de crimes que você sabe que não cometeu. Você recebe a ordem de se render e seguir pacificamente, para aguardar o julgamento. O que você faz?
4. Um de seus entes queridos está morrendo de uma doença incurável. Um infame super-vilão oferece uma cura, em troca de um favor em algum ponto no futuro. O que você faz?
5. Depois de frustrar um dos planos de uma poderosa organização criminosa, você descobre que uma corporação multinacional é, na verdade, uma fachada para a organização. Contudo, você não tem provas, e os advogados da corporação fazem com que o caso seja arquivado, deixando os criminosos fora do alcance da lei. O que você faz?

6. Depois de semanas de trabalho, você localizou e derrotou um psicopata responsável pelos brutais assassinatos de dúzias de pessoas. Você sabe que é quase certo que o assassino será declarado insano, não será preso, e será colocado no Asilo Lovecraft, para ser tratado. Ele diz que vai escapar e matar de novo. O assassino está à sua mercê, e ninguém mais está por perto. O que você faz?

Não existem respostas definitivamente "certas" ou "erradas" às perguntas. Os entrevistadores estão mais interessados na maneira como os heróis respondem. Aqueles que respondem com rapidez e resolução mostram que podem tomar decisões difíceis sob pressão. Heróis que "enrolem", ou que obviamente ofereçam respostas que eles acham que os entrevistadores desejam ouvir são menos favorecidos. Aqueles que mostram um gritante desprezo pela lei e pela justiça também podem ouvir um sermão sobre esses conceitos em algum ponto.

Você pode usar este teste para dizer aos jogadores o que você, como mestre, espera deles na campanha. Tome cuidado para não misturar o que você acha correto com a personalidade de cada entrevistador! Se você espera ter situações problemáticas como essas durante a série, coloque essas situações aos jogadores, e descubra de antemão como eles lidariam com elas. Você também pode lhes dar a chance de pensar sobre esse tipo de coisas, antes de introduzi-las nas aventuras. Isto pode auxiliar os jogadores que não conheçam tanto o estilo e a postura dos super-heróis de quadrinhos, para que eles "entrem" em seus personagens.

PONTOS HERÓICOS

Se os jogadores lidaram bem com as perguntas, dê um ponto heróico para cada um.

LIBERDADE PRESA

Quando os testes estão chegando ao fim, a Liga da Liberdade recebe um alerta urgente, e precisa sair rapidamente. Leia o seguinte aos jogadores.

Enquanto vocês estão se reagrupando, depois dos testes, um vento poderoso sopra através da sala, e Johnny Foguete, membro da Liga da Liberdade, zune e pára.

– Temos uma situação – ele diz. – O rastreamento do espaço próximo no Farol captou um pequeno asteróide indo em direção à América do Sul!

– Muito bem, pessoal, vamos ao Pégaso! – brada o Capitão Trovajante. Virando-se para vocês, ele diz: – Desculpem, mas vamos ter que acabar isso mais tarde. Vocês podem esperar aqui, se quiserem. Não devemos demorar muito. Vamos nos mexer, Liga da Liberdade!

Quaisquer ofertas de ajuda são recusadas educadamente. O Capitão Trovejante diz aos heróis que eles ainda não conhecem o equipamento da Liga da Liberdade para operações no espaço próximo, e não há tempo para explicar tudo. Ele também deixa claro que não tem tempo para discutir o assunto, e quaisquer heróis que desejem ser membros da Liga precisam aprender a seguir ordens, especialmente em uma crise, quando vidas estão em jogo.

A Liga parte, a bordo de sua espaçonave, a *Pégaso*, decolando para lidar com a crise, e deixando os heróis no Salão da Liberdade.

Dê algum tempo aos jogadores, para que eles decidam o que fazer. será que eles tentarão seguir a Liga, esperarão até que tudo se resolva, passarão o tempo treinando? Antes que eles tenham chance de fazer o que decidiram, algo acontece. O quanto os heróis percebem depende de onde eles estiverem no momento.

O céu sobre Freedom City adquire um tom carmesim profundo. Qualquer investigação revela que um domo opaco e impenetrável de energia cobriu a cidade. O domo não pode ser danificado por nenhum dos poderes dos heróis, e o mundo lá fora também não pode ser percebido de modo algum. Momentos depois, um pequeno terremoto balança a cidade. O dano é mínimo, mas você ainda pode dar aos heróis chance de salvar pessoas caindo de prédios altos, ameaçadas por escombros e assim por diante.

Quando os tremores cessam, o domo carmesim tremeluz em seu ponto mais alto sobre a cidade, e o que parece ser um navio pirata voador desce através dele. O navio paira próximo ao topo da Praça Pirâmide, o trio de prédios mais altos de Freedom City, como se estivesse atracando em uma doca. Então, quase ecoando nas paredes do domo, uma voz ressoa.

– Aaaarrrr, seus cães terráqueos! Sua cidade é agora o saque do flagelo do espaço, Capitão Kraken! Garanto que vocês vão valer um bom preço no mercado interestelar, também. Se dão valor às suas vidas lazarentas, vão fazer o que eu mando. Porque, se me derem dor de cabeça, vou mandar todos andarem na prancha... Em direção ao vácuo!

Apesar do vocabulário de pirata fajuto, parece que a ameaça do Capitão Kraken é bastante séria. Quaisquer heróis que assistirem a qualquer uma das estações de televisão locais ouvirão relatos de que as autoridades de Freedom City estão pedindo que os cidadãos fiquem calmos e dentro de suas casas, se possível. Também descobrem que os outros heróis da cidade partiram, para cuidar de diversas emergências. Provavelmente estão no caminho de volta, mas não há como se comunicar com o outro lado do domo, e nenhuma forma aparente de atravessá-lo. Até onde sabem, os heróis estão sozinhos.

Se os jogadores quiserem examinar o domo de força mais de perto, permita que façam isso. Contudo, nenhum dos poderes dos heróis pode penetrar o domo de forma alguma: eles não podem perceber além do domo, não podem danificá-lo e não podem passar por ele, nem mesmo com o uso de habilidades como Movimento Dimensional ou Teleporte. Para todos os efeitos, o domo é impenetrável.

Heróis que procurem mais informações sobre o Capitão Kraken podem encontrá-las nos bancos de dados do Salão da Liberdade (nenhum teste é necessário). Nancy Gardener ajuda-os a encontrar as informações, se os heróis pedirem. Você pode ler ou parafrasear o histórico do vilão (veja na página 242) para os jogadores, e descrever suas habilidades gerais.

PONTOS HERÓICOS

Os jogadores não ganham, necessariamente, nenhum ponto heróico por esta cena, a menos que você ache que eles interpretaram especialmente bem, ou foram especialmente heróicos durante o terremoto. Eles devem ter ganho um bom número de pontos heróicos durante os testes, o que os ajuda nos últimos encontros desta aventura. Se eles ainda tiverem poucos pontos heróicos, crie uma ou duas crises intermediárias, para que eles tenham chance de aumentar seu total.

ABORDANDO O BUCANEIRO ESTELAR

Deixe que os heróis decidam como querem lidar com o Capitão Kraken e o *Bucaneiro Estelar*. A nave do pirata espacial está "ancorada" com um raio trator ao topo da Praça Pirâmide, um trio de edifícios de 90 andares de altura, na área financeira do centro da cidade. Dez dos tripulantes piratas estão de guarda no terraço da torre mais próxima, para ficar de olho em intrusos que se aproximem de dentro do prédio.

Se os heróis forem ao *Bucaneiro* sob uma bandeira branca, ou procurarem negociar pacificamente de outra forma, o Capitão Kraken irá se encontrar com eles no convés. Em algum ponto, ele joga seu ás na manga, e força os heróis à rendição (veja **Ás na manga**). O pirata espacial tem todas as cartas na mão, e por isso não tem muitos motivos para ceder a quaisquer exigências dos heróis.

Se os heróis entrarem escondidos no *Bucaneiro*, para tentar descobrir mais ou pegar os vilões de surpresa, use testes de Furtividade (opostos pelos testes de Notar dos piratas) para determinar seu sucesso. Alguns heróis podem ter poderes que os ajudem a passar desapercebidos. Se eles forem descobertos, a tripulação ataca, até que o Capitão Kraken aparece para ameaçar os heróis com a destruição da cidade.

Por último, se os heróis atacarem frontalmente a nave pirata, a tripulação do *Bucaneiro Estelar* revida, usando os canhões de fótons da nave (Ataque +2, Raio 12) e então suas próprias armas, caso os heróis subam a bordo. Se os heróis estiverem vencendo, ou se ameaçarem o Capitão pessoalmente, ele joga seu ás na manga. Tenha em mente que, enquanto os heróis estiverem tentando abordar a nave, os tiros de canhão que não os atingem provavelmente acertam partes da área central da cidade, causando estragos a prédios ou ruas, e criando novas preocupações para os heróis (e oportunidades para os piratas fazerem ataques surpresa contra heróis distraídos).

PONTOS HERÓICOS

Os jogadores ganham um ponto heróico se forem nocauteados ou desabilitados pelos piratas, acordando acorrentados (as correntes têm Resistência 10), como prisioneiros do Capitão Kraken. Também ganham pontos heróicos por quaisquer contratempos ou usos de intervenção do mestre que você escolha aplicar durante este encontro (veja na página 124).

ÁS NA MANGA

Qualquer que seja o modo como os heróis lidam com o Capitão Kraken, mais cedo ou mais tarde o implacável pirata espacial mostra o jogo.

O Capitão Kraken põe a mão no bolso de seu casaco e retira um pequeno aparelho.

– Antes que vocês decidam lutar, marujos, dêem uma olhada ***nisto*** *– ele diz, pressionando um botão do lado do dispositivo.*

Subitamente, os céus vermelhos sobre Freedom City escurecem, tornando-se negros como a noite, pintalgados de estrelas reluzentes. Isto é estranho, já que era dia claro quando o domo apareceu – mas então, vocês olham com mais cuidado, e vêem o globo azul da Terra no horizonte.

– É isso mesmo! – chia o Capitão Kraken, seus tentáculos retorcendo-se. – A sua cidade está no espaço! Agora, se vocês não se renderem, vou contrair o campo de força, e deixar os subúrbios no vácuo. Afinal, quem se importa com uns milhares de vermes terráqueos a menos?

O pirata espacial ergue o controle, uma garra repousando sobre o botão.

Esta é a hora da verdade. Deparando-se com a possível morte de milhares de inocentes, o que os heróis farão? Existem várias opções.

RENDIÇÃO

Os heróis podem se render, atendendo às exigências de Kraken. Nesse caso, ele os põe a ferros, e joga-os no porão da nave, o que nulifica seus poderes (Nulificar [contínuo] 12), até decidir que eles devem "andar na prancha" para o vácuo do espaço. Se você quiser, pode permitir que os heróis tentem escapar e criar um plano para vencer os piratas e salvar a cidade. Caso contrário, pode simplesmente pular para o final da aventura e os resultados do teste.

NEGOCIAÇÃO

Os heróis podem tentar negociar com o Capitão Kraken. Obviamente, o pirata espacial tem pouco a ganhar, já que tem todas as cartas do jogo. Ainda assim, uma negociação pode fornecer uma distração, dando aos heróis tempo suficiente para executar outro plano. Heróis altruístas podem oferecer a si mesmos em troca da cidade, ou pedir que o Capitão liberte os inocentes de Freedom City em troca dos heróis como reféns. Kraken não está muito disposto a barganhar, mas, se os heróis propuserem algo razoável, dê a eles alguma chance de sucesso. Eles podem usar perícias de interação para persuadir seu inimigo. Contudo, sua postura inicial em relação a eles é hostil, e não é provável que ele aceite qualquer coisa além de rendição incondicional.

ATAQUE

Os heróis podem atacar, na esperança de tirar o dispositivo de controle remoto de Kraken, antes que ele possa cumprir sua ameaça. Tenha em mente que o Capitão Kraken tem um belo bônus de Iniciativa, e sinta-se livre para dizer isso aos jogadores antes que eles tentem sobrepujá-lo. Ainda assim, um herói (especialmente um herói rápido) pode ser capaz de agir mais rápido que o pirata espacial.

Arrancar o dispositivo da mão de Kraken com um disparo exige uma rolagem de ataque contra Defesa 35 (a Defesa do Capitão Kraken +5 +8 pelo tamanho Diminuto do dispositivo). A Dificuldade cai para 23 se os heróis conseguirem pegar o Capitão desprevenido. Arrancar o controle exige uma tentativa de desarme.

Se os heróis não conseguirem tirar o dispositivo de Kraken imediatamente, sua primeira ação é pressionar o botão, fazendo com que o campo de força se contraia lentamente. Matéria passa pelo campo sem sofrer dano, fazendo com que a atmosfera comece a vazar para o espaço. Os heróis têm cinco rodadas para pegar o controle remoto, antes que o campo alcance o *Bucaneiro Estelar* e eles sejam expostos ao vácuo.

Qualquer um com o controle pode deter a contração do campo de força, com uma ação de movimento e um teste bem-sucedido de Conhecimento (tecnologia) contra CD 10 para apertar o botão certo. Naturalmente, os heróis também podem fugir da nave e do campo de força, mas nesse caso eles expõem a cidade a um risco ainda maior. O Capitão Kraken e sua tripulação possuem trajes espaciais automáticos, e não correm perigo.

O campo de força que se contrai adiciona um pouco de tensão à batalha final. Quando os heróis vencerem ou forem expostos ao espaço, siga para **Formatura**.

TRUQUES

Por último, os heróis podem tentar enganar o Capitão Kraken com algum truque, para tirar dele o controle remoto, ou colocá-lo em algum outro tipo de desvantagem. Você pode julgar as chances de sucesso com base em testes de interação, como Blefar contra o teste de Intuir Intenção de Kraken. Fora isso, julgue esses planos caso a caso, dependendo das perícias, poderes e estratégias dos heróis.

PONTOS HERÓICOS

Os jogadores ganham um ponto heróico cada, pelo contratempo, quando o Capitão Kraken revela seu grande plano. Conceda outros pontos heróicos como achar melhor, com base em heroísmo, contratempos, uso de intervenção do mestre e outros eventos durante o encontro. Também encoraje os jogadores a gastar seus pontos heróicos durante esta cena, já que é o clímax da aventura.

FORMATURA

Uma vez que os heróis alcancem uma vitória ou derrota bastante decisiva, descobrem a verdadeira natureza da ameaça a Freedom City.

— Pausar simulação — diz uma voz vinda do nada.

Subitamente, tudo, exceto vocês, congela, como se o tempo tivesse parado. De uma porta invisível no ar, sai o Capitão Trovejante, líder da Liga da Liberdade.

— Encerrar simulação — ele diz, e o mundo ao redor de vocês se desvanece, revelando as paredes nuas, de cor cinza-metálica, da "Sala de Demolição", no Salão da Liberdade. O Capitão Trovejante acena em sua direção.

— Parabéns, o teste acabou.

Ou, se os heróis se saíram mal:

— Parabéns, vocês estão mortos.

A Liga da Liberdade explica aos heróis: o chamado de emergência era falso, e tudo que os heróis *pensaram* ter feito, visto e sentido desde a "partida" da Liga foi na verdade uma simulação sofisticada dentro da Sala de Demolição, que é capaz de criar ilusões realistas para treinamento. O ataque do *Bucaneiro Estelar* e a ameaça a Freedom City foram o teste final, para ver como os heróis iriam se sair em uma missão de verdade. E, mais importante, como eles lidariam com situações de vida ou morte.

Você pode seguir a conclusão do teste com alguns comentários e análises da Liga da Liberdade. Essas sugestões podem ajudar os jogadores a entender o estilo da sua série, e entrar ainda mais nos personagens da próxima vez. A Liga também encoraja os heróis a oferecerem seus próprios comentários sobre sua performance. Eles fazem os elogios merecidos, e tentam impedir que os heróis sejam duros demais consigo mesmos, especialmente se eles tiverem se saído bem.

Assumindo-se que os heróis tenham tido sucesso, eles podem ser convidados para se juntar à Liga da Liberdade. Cabe aos jogadores decidir se querem ou não aceitar a oferta. Se os heróis tiverem se saído mal nos testes, especialmente no último, ou se eles reagirem mal à mentira ou aos comentários da Liga da Liberdade, então é menos provável que sejam convidados a serem membros. Talvez os heróis precisem de treinamento adicional, permitindo que você conduza uma série de aventuras em que os membros sêniores da Liga servem como treinadores para os heróis iniciantes. Por outro lado, talvez os heróis (e seus jogadores) prefiram seguir seu próprio caminho. Eles podem recusar a oferta, amigavelmente ou vistos como desajustados em potencial pelos super-heróis mais experientes. O resultado final da aventura é decidido por você e pelos seus planos para sua série de *Mutantes & Malfeitores*.

AVENTURAS FUTURAS

Esta aventura tem o objetivo de iniciar uma campanha de *Mutantes & Malfeitores*. Uma vez que você tenha feito isso, as possibilidades são infinitas. A seguir, alguns desenrolares possíveis para *A sua própria liga*.

- Um vilão acessou o sistema de computadores da Liga da Liberdade, e possui todas as informações a respeito dos testes dos heróis. Isto pode criar um inimigo com conhecimento das táticas, psicologia, vida pessoal, vulnerabilidades, poderes e outros detalhes da equipe. O vilão pode vender essas informações no mercado negro, ou pode ter seus próprios planos sobre como usá-las. Em Freedom City, os vilões Conundrum, Dr. Símio, Filibusteiro, Mestre Mental, Talos ou Vigilante encaixam-se bem neste plano.
- O *verdadeiro* Capitão Kraken sempre pode aparecer para causar problemas para os heróis e para Freedom City. Como eles irão lidar com o pirata verdadeiro, tendo enfrentado uma simulação? O que acontece quando o artigo genuíno não age da forma que os heróis esperam?
- Pouco tempo depois de sua entrada para a Liga da Liberdade, os heróis descobrem que muitos dos outros membros da equipe (ou todos) desapareceram. O que aconteceu com eles? Estarão os personagens jogadores prontos para assumir a responsabilidade da Liga, e proteger o mundo inteiro?
- Outro exercício de treinamento na Sala de Demolição resulta em desastre, e a simulação não pode ser desativada. Pior: os protocolos de segurança normais não funcionam, o que significa que os sistemas da Sala de Demolição podem ferir ou matar um dos heróis!

PRÊMIOS

Se os heróis tiverem se saído bem nesta aventura, conceda 1 ponto de poder a cada jogador. Eles podem economizar seus pontos de poder, ou gastá-los no avanço do personagem.

ÍNDICE

A

Abalado (condição) 170
Abatido (condição) 170
Absorção 71
Ação (desvantagem) 125
Ação (extra) 111
Ação (falha) 114
Ação em Movimento (feito) 56
Acertos críticos 152, 163
Ações ..... 12, 153 a 159
completas 12, 154
de movimento 12
livres 12, 154
padrão 12, 154
reações 12, 154
Acrobacia (perícia) 40
Acurado (feito de poder) 108
Adaptação ao Ambiente (feito) 56
Adaptação 74
Adiantar-se (ação) 154
Afeta Corpóreo (extra) 111
Afeta Intangível (feito de poder) 108
Afeta Outros (extra) 111
Agarrado (condição) 170
Agarrando ..... 154 a 155
Agarrar (ação) 154
Agarrar Aprimorado (feito) 56
Agarrar Preciso (feito) 56
Agarrar Instantâneo (feito) 56
Agarrar Mental (ação) 155
Agente do governo 226
Alcance (extra) 111
Alcance (falha) 114
Alcance Ampliado (feito de poder) 108
Alcance Estendido (feito de poder) 108
Alianças ..... 118 a 119
Alongamento 74
Alvo Esquivo (feito) 56
Ambidestria (feito) 56
Ambiente Favorito (feito) 56
Amedrontado (condição) 171
Andar na água 102
Andar no ar 102
Animar Objetos 74
Aranha monstruosa 233
Área (extra) 111
Armação (feito) 56
Armadilha 75
Armaduras ..... 140 a 141
Armas improvisadas 159
Armas ..... 137 a 140
brancas ..... 137 a 138
de ataque à distância ..... 138 a 140
Arquétipos de heróis ..... 16 a 23
Arremessar Aprimorado (feito) 56
Arremessar 36
Arte da Fuga (perícia) 42
Artífice (feito) 59
Artista Marcial 17
Árvore animada 233
Assassino Kung Fu 212
Assassino 226
Assustar (ação) 155
Assustar (feito) 59
Ataque (ação) 156
Ataque (extra) 112
Ataque Acurado (feito) 59
Ataque Atordoante (feito) 59
Ataque automático 160
Ataque combinado (ação) 156
Ataque de área 160
Ataque Defensivo (feito) 59
Ataque Dividido (feito de poder) 108
Ataque Dominó (feito) 59
Ataque Furtivo (feito) 59
Ataque Imprudente (feito) 56
Ataque Poderoso (feito) 60
Ataque Seletivo (extra) 112
Ataque surpresa 161
Atordoado (condição) 171
Atordoar 75
Atraente (feito) 60
Atrasar (ação) 156
Atropelar (ação) 156
Atropelar Aprimorado (feito) 60
Atropelar Rápido (feito) 60
Aura (extra) 112
Automático (extra) 112
Auxílio (ação) 156
Auxílio 10
Avaliação (feito) 56
Aventureiro Uniformizado 18

B

Balançar-se 102
Baleia 230
Bandido 226
Bem-Informado (feito) 60
Bem-Relacionado (feito) 60
Benefício (feito) 60
Blefar (perícia) 42
Blefe Acrobático (feito) 61
Blindado 18
Bloquear Aprimorado (feito) 61
Bloquear 156
Bolsão Dimensional 76
Bombeiro 226
Bônus de ataque 32, 150
Bônus de defesa 32, 152

C

Caído (condição) 171
Calor 167
Campo de Força 76
Camuflagem 76, 161
Cansativo (falha) 114
Cão 230
Capacidade de carga 35
Capangas (feito) 61
Capangas 161
Capitão Kraken 242
Características-X 211
Carga (ação) 157
Carisma 30
Cavalgar (perícia) 42
Cavalo 230
Cego (condição) 171
Cenário ..... 184 a 186
Cérebro no Jarro 213
Chefe de polícia 226
Cientista Louco 214
Cientista 226
Cinto de utilidades 136
Classe de Dificuldade 9
Coadjuvantes ..... 226 a 229
Cobertura 161
Cobra constritora 230
Cobrir (ação) 157
Começar ação completa (ação) 157
Complicações 122
Compreender 76
Computadores (perícia) 43
Comunicação 77
Concentração (perícia) 44
Concentrar-se (ação) 157
Condicional (feito de poder) 108
Condições atmosféricas 170
Condições de dano 164
abatido 164
desabilitado 165, 171
ferido 164, 171
inconsciente 164
machucado 164, 171
moribundo 165, 171
morto 165, 171
Confusão 78
Conhecimento (perícia) 44
Constituição 28
Construtos ..... 148 a 149
Contagioso (extra) 112
Contatos (feito) 61
Contratempos 122
Controlador de Energia 19
Controle Ambiental 78
Controle Cinético 78
Controle Climático 78
Controle de Animais 79
Controle de Elemento 78
Controle de Energia Cósmica 79
Controle de Escuridão 79
Controle de Fogo Infernal 80
Controle de Fricção 80
Controle de Frio 80
Controle de Luz 80
Controle de Plantas 80
Controle de Plasma 80
Controle de Poder 80
Controle de Radiação 81
Controle de Sorte 81
Controle de Vibração 81
Controle Elétrico 82
Controle Emocional 82
Controle Espacial 83
Controle Gravitacional 83
Controle Magnético 83
Controle Mental 83
Controle Sônico 84
Controle Temporal 84
Controle Vital 84
Corrosão 84
Coruja 230
Cosmologia ..... 202 a 203
Crescimento 84
Criação de um herói 14
exemplos ..... 26 a 27
Criança 226
Criar Objeto 84
Criaturas ..... 229 a 232
Criminoso 227
Crítico Aprimorado (feito) 61
Crocodilo 230
Cultista 227
Cura 85

D

Danificando objetos 166
Dano em habilidade (condição) 171
Dano em habilidade 166
Dano ..... 152, 162 a 167
letal 163
registrando 164
De Pé (feito) 61
Debilitado (condição) 171
Defensores indefesos 162
Defesa Aprimorada (feito) 61
Defesa total (ação) 157
Deficiência (desvantagem) 126
Deflexão 85
Delírio 239
Demência 240
Demônio guerreiro 233
Densidade 86
Dependente de Sentidos (falha) 114
Derrubar (ação) 157
Derrubar Aprimorado (feito) 61
Derrubar 86
Desabilitado (condição) 171
Desarmar (ação) 157
Desarmar Aprimorado (feito) 61
Desarmar Dispositivo (perícia) 45
Desativar Poder (ação) 157
Desintegração 86
Deslizar 102
Desmoralizar (ação) 157
Desprevenido (condição) 171
Destreza 28
Desvantagens ..... 9, 124 a 127
Detecção 103
Diabo, O 211
Diabrete Cósmico 210
Diabrete 233
Dimensional (feito de poder) 108
Diplomacia (perícia) 46
Dirigir (perícia) 46
Disfarce (perícia) 46
Dispositivo 86

Dispositivos ..... 128 a 132
armas *130*
trajes de combate *128*
uniformes *128*
Dissipação (falha) 115
Dissipação Lenta (feito de poder) ... 108
Dissipação Total (extra) 112
Distração (falha) 115
Distrair (ação) 157
Distrair (feito) 61
Doença (extra) 112
Dragão 233
Drenar 87
Duplicação 87
Duração (extra) 112
Duração (falha) 115
Duro de Matar (feito) 61

E

Efeito Colateral (falha) 115
Elefante 230
Eletrônicos 134
Elo de comunicação 103
Elo Eletrônico 87
Em pânico (condição) 171
Empatia com Animais (feito) 61
Empurrar (ação) 158
Encolhimento 88
Encontrão (ação) 158
Enganar (ação) 158
Enjoado (condição) 171
Enredado (condição) 171
Equipamento (feito) 61
Equipamento ..... 132 a 148
consertando e substituindo *134*
custo *132*
limites *134*
obra-prima *133*
restrito *133*
Equipamentos de sobrevivência 136
Equipamentos do crime 136
Escalar (perícia) 47
Escalar paredes 102
Escavação 88
Escolher 1 10
Escolher 10 10
Escolher 20 10
Esconder-se à Plena Vista (feito) 61
Escudo Mental 88
Escudo Sensorial 88
Escudo 88
Escuridão 167
Esforço extra ..... 120 a 121
Esforço Supremo (feito) 62
Especialização em Ataque (feito) 62
Esqueleto 233
Esquiva Fabulosa (feito) 62
Estabilidade 102
Estatísticas de combate 150
Estável (condição) 171
Estilo ..... 186 a 187
Estilos de luta 65
Estrangular (feito) 62
Evasão (feito) 62
Exausto (condição) 171
Extras ..... 111 a 114

F

Fadiga 88, 167
Falar (ação) 158
Falcão 231
Falhas ..... 114 a 115
Faro 103
Fascinado (condição) 171
Fascinar (feito) 62
Fatigado (condição) 171
Faz-Tudo (feito) 62
Feiticeiro Corrompido 215
Feitos de Poder ..... 108 a 110
Feitos ..... 9, 56 a 65
adquirindo *56*
Ferido (condição) 171
Ferramentas de trama 130
Ferramentas Improvisadas (feito) 62
Ferramentas 136
Fintar (ação) 158
Foco em Ataque (feito) 59
Foco em Esquiva (feito) 62
Fome 168
Força Total (desvantagem) 126
Força 28
Forma Alternativa 89
Forma Astral 89
Fortalecer 77
Fraqueza (desvantagem) 126
Frio 167
Fúria (feito) 62
Furtividade (perícia) 48
Fusão 90

G

Gado 231
Gárgula 233
Gato 231
Gênero ..... 187 a 194
Giro 90
Golem de barro 234
Golem de carne 234
Golfinho 231
Golias Brutal 216
Golpe Crítico (feito) 62
Golpe 90
Gosma gigante 234
Gravidade ..... 168 a 170
gravidade alta *169*
gravidade baixa *168*
gravidade normal *168*
gravidade zero *169*

H

Habilidade Aumentada 91
Habilidades ..... 8, 28 a 37
aumentadas *30*
gerando valores de *28*
modificadores de *28, 30*
referências para *30*
História ..... 203 a 205
Homem-Fera 217

I

Identidade Normal (desvantagem). 126
Idiomas (perícia) 48
Ilusão 91
Imitação de Animais 92
Imitação de Objetos 93
Imitação 91
Imobilizado (condição) 171
Imóvel 93
Imunidade 93
Inato (feito de poder) 108
Inconsciente (condição) 171
Inconstante (falha) 115
Incontrolável (falha) 115
Incorpóreo (condição) 171
Incurável (feito de poder) 108
Indefeso (condição) 171
Indireto (feito de poder) 108
Infravisão 103
Iniciativa Aprimorada (feito) 62
Iniciativa 153
Inseto monstruoso 234
Inspirar (feito) 62
Intangibilidade 93
Inteligência 28
Interpor-se (feito) 63
Intervenção do mestre 124
Intimidar (perícia) 48
Intuir Intenção (perícia) 49
Inventando 131
Inventor (feito) 63
Investigar (perícia) 49
Invisibilidade 90
Invisível (condição) 171
Invocar 94
Itens escondidos 133

J

Jogadas de salvamento 11, 32, 152
Jogadas de salvamento de Resistência 162
Jogar-se no chão (ação) 158

L

Largar um item (ação) 158
Leão 231
Leitura Mental 94
Lento (condição) 171
Levantar-se (ação) 159
Lidar com Animais (perícia) 49
Líder de gangue 227
Liderança (feito) 63
Ligado (extra) 112
Limitado (falha) 115
Lobisomem 235
Lobo 231
Lorde Vampiro 218
Lula gigante 231
Luta Cega (feito) 63
Luta no Chão (feito) 63
Luz 167

M

Macaco 231
Machucado (condição) 171
Maestria em Arremesso (feito) 63
Maestria em Perícia (feito) 63
Magia 95
Manipular Objeto (ação) 159
Maquinista 19
Mecânica básica, A 7
Medicina (perícia) 50
Megalomaníaco Blindado 219
Membros Adicionais 96
Memória Eidética (feito) 63
Mestre da Energia 220
Mestre de Arma 20
Mestre dos Disfarces 221
Metamorfo 20
Metamorfose 96
Mímico Supremo 222
Mímico 21
Mira Aprimorada (feito) 63
Mirar (ação) 159
Místico 21
Modificador de tamanho 150, 152
Modificadores de combate ..... 159 a 162
Modificadores de condição 10
Modificadores de poder ..... 110 a 115
Monstro marinho 235
Monstros ..... 233 a 235
Morcego 232
Mordomo 227
Morfar 96
Moribundo (condição) 171
Morto (condição) 171
Motivação 119
Moverse (ação) 159
Move-se em ritmo total (ação) 159
Movimento dimensional 102
Movimento temporal 103
Movimento ..... 33, 102 a 103
Mudança Rápida (feito) 63
Mudar Repertório (ação) 159

N

Nadar (perícia) 50
Natação 96
Nauseado (condição) 171
Nausear 97
Nêmesis 97
Ninja 227
Nível de poder 24
Normal (condição) 171
Notar (perícia) 50
Nulificar 97

O

Objetivos 120
Obscurecer 98
Obter Informação (perícia) 51
Ofício (perícia) 52
Oponente Favorito (feito) 63
Ordenar (ação) 159
Organizações 207
Origens ..... 194 a 201
alienígena *194*
deuses *195*
magia & misticismo *196*
mutação *197*
psiquismo *198*
super-ciência *199*
treinamento *201*
Original 22

P

Paralisado (condição) 171
Paralisia 98

Parceiro (feito) 63
Pasmar 98
Penalidade por distância 150
Penetrante (extra) 113
Percepção 103
Perceptível (desvantagem) 127
Perda de Poder (desvantagem) 127
Performance (perícia) 53
Perícias ..... 9, 38 a 55
adquirindo 38
de interação 38
de manipulação 40
especializadas 40
testes de perícia destreinados 38
Permanente (falha) 115
Permear 103
PES 99
Pilotar (perícia) 53
Piratas espaciais 242
Plano Genial (feito) 63
Planta carnívora 235
Poder Alternativo (feito de poder) 109
Poderes ..... 9, 66 a 107
ação 69
adquirindo 66
alcance 69
contra-atacando 70
descritores 66
duração 70
jogadas de salvamento 70
progressão 70
testes 69
tipos de efeitos 68
Policial de elite 228
Policial 228
Político 228
Ponto Fraco (desvantagem) 127
Pontos de poder ..... 24 a 26
gastando 24
iniciais 24
reamanjando 25
Pontos heróicos ..... 12, 121 a 124
ganhando 122
usando 121
Poscognição 103
Possessão 99
Postura agressiva 162
Postura defensiva 162
Preciso (feito de poder) 110
Precognição 103
Prender à Distância (feito) 64
Prender Aprimorado (feito) 64
Prender Arma (feito) 64
Preparar (ação) 159
Presença Aterradora (feito) 64
Prestidigitação (perícia) 54
Procurar (perícia) 54
Profissão (perícia) 53
Progressão (feito de poder) 110
Psiônico 22

Q

Quartéis-generais ..... 145 a 148
adicionais ..... 145 a 147
características 145
exemplos de 148
Quebrar Aprimorado (feito) 64
Quebrar Arma (feito) 64
Queda lenta 103
Queda 168

R

Radiação 168
Rádio 104
Raio 99
Rajada Mental 100
Rapidez 100
Rastrear (feito) 64
Rastrear 104
Rato 232
Recuo ..... 165 a 166
Recuperação 165
Redirecionar (feito) 64
Regeneração 100
Regra número um 7
Repórter 229
Restaurador (falha) 115
Retroalimentação (falha) 115
Reversível (feito de poder) 110
Ricochete (feito de poder) 110
Ritualista (feito) 64
Robô Colossal 235
Robô Maligno 223
Robô Médio 235
Robôs de combate 243
Rodada 12, 153
Rolagens de ataque 11
Rolamento Defensivo (feito) 64

S

Sabedoria 30
Saltar 34
Salto 101
Salvamento Alternativo (extra) 113
Salvamentos de Resistência impossíveis 163
Saque Rápido (feito) 64
Sedativo (feito de poder) 110
Sede 168
Segunda Chance (feito) 65
Seletivo (feito de poder) 110
Sem Medo (feito) 65
Sem rastros 103
Senhor do crime 229
Senso de direção 104
Senso de distância 104
Sentido de perigo 104
Sentido sísmico 104
Sentido temporal 104
Sentidos 103
Separação Anatômica 101
Seqüência de combate 150
Serpente 232
Símio Sinistro 224
Símio 232
Sobrevivência (perícia) 55
Sociedade ..... 205 a 206
Soldado 229
Sono (extra) 113
Sorte (feito) 65
Sorte de Principiante (feito) 65
Sufocamento 168
Sufocar 101
Super-Força 101
Super-Movimento 102
Super-Sentidos 103
Super-Velocidade 104
Surdo (condição) 171
Surpresa 153
Sutil (feito de poder) 110

T

Tamanho 34
Telecinesia 105
Teleguiado (feito de poder) 110
Telepatia 105
Teleporte 105
Tentar de novo 10
Terminar ação completa (ação) 157
Terrorista 229
Testes de comparação 10
Testes sem rolagens 10
Testes ..... 9 a 10
testes opostos 9
tipos de testes 10
Tiranossauro 235
Tiro Preciso (feito) 65
Titânico 23
Titereiro 225
Tolerância (feito) 65
Tomar a Iniciativa (feito) 65
Tonto (condição) 171
Trabalho em Equipe (feito) 65
Transe (feito) 65
Transeunte 229
Transferência 106
Transformação de Via Única (desvantagem) 127
Transformação Involuntária (desvantagem) 127
Transformação 106
Troca Mental 107
Trocas por ataque ou defesa 24
Tubarão 232

U

Ultra-audição 104
Ultravisão 104
Urso 232

V

Vampírico (extra) 113
Vários atacantes 162
Veículos ..... 141 a 145
adicionais 143
poderes 143
Velocidade 107
Velocista 23
Veneno (extra) 114
Veneno 168
Viagem espacial 107
Vilões ..... 208 a 225
arquétipos de ..... 211 a 225
Visão cega 104
Visão de raio X 104
Visão microscópica 104
Visão na penumbra 104
Visão no escuro 104
Vôo 107
Vulnerável (desvantagem) 127

Z

Zombar (ação) 159
Zombar (feito) 65
Zumbi 235

Tabelas

Ações em combate 154
Alcance estendido 69
Armaduras arcaicas 141
Armaduras modernas 141
Armas brancas 138
Armas de ataque à distância 139
Bônus de riqueza 132
Camuflagem 161
Capacidade de carga 36
Capacidade de carga estendida 37
Carga e velocidade 36
Categorias de tamanho de estruturas 145
Categorias de tamanho de veículos 143
Custo de características básicas 24
Custo de características de construtos 148
Custo de características de quartéis-generais 145
Custo de características de veículos 142
Dano letal 163
Equipamento geral 135
Escondendo armas e objetos 133
Escudos 141
Exemplos de classes de dificuldade 9, 174
Exemplos de classes de dificuldade de compras 132
Exemplos de testes de habilidade 11
Exemplos de testes opostos 9
Feitos ..... 58 a 59
Granadas e explosivos 140
Interação 46, 175
Jogadas de salvamento de Resistência 163
Matemática dos arquétipos, A 16
Modificadores de ataque 162
Modificadores de defesa 162
Modificadores de habilidades 30
Modificadores de tamanho para bônus de ataque e defesa 150
Movimento restrito 34
Nível de poder 25
Nomes aleatórios de dispositivos poderosos 130
Perícias 41
Poderes ..... 72 a 73
Pontos de poder iniciais 24
Referências para habilidades 30
Resistência de materiais 166
Tabela de progressão universal 70
Tamanho 34
Valor da desvantagem 125
Veículos aéreos 144
Veículos aquáticos 144
Veículos espaciais 144
Veículos especiais 144
Veículos terrestres 143

P O S F Á C I O

Como se resume o trabalho de uma vida em umas poucas centenas de palavras? Eu fiz essa mesma pergunta no **Posfácio** da primeira edição de *Mutantes & Malfeitores* (disponível apenas em inglês, e substituída pela edição que você tem em mãos), e ela é ainda mais relevante aqui – porque acho que, de muitas formas, este livro é a resposta.

Jogo RPG há *muito* tempo (não pergunte quanto). Leio quadrinhos de super-heróis há mais tempo ainda, e isso torna RPGs de super-heróis o meu gênero favorito, tanto como jogador quanto como mestre. Estar envolvido na criação, e agora no desenvolvimento e refinamento, de um jogo de super-heróis, foi um sonho realizado para mim.

Sonhos são uma grande parte dos RPGs: a oportunidade de jogar com um personagem maior do que a vida, com poderes e habilidades muito além do que nós, meros mortais, possuímos. A chance de criar nossos próprios mundos de maravilhas e imaginação. Não conheço nenhum gênero de RPG que exemplifique isso melhor do que os jogos de super-heróis, como *Mutantes & Malfeitores*.

Em um jogo de super-heróis, você pode ter habilidades realmente além daquelas dos meros mortais: pode ser capaz de erguer tanques de guerra, ser à prova de balas e voar pelo céu. Isso pode ser uma grande fonte de diversão e adrenalina, mas, mais importante, você pode decidir o que fazer com todo esse poder. Você pode jogar com um verdadeiro herói, que acredita que "com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades", alguém dedicado aos ideais da verdade e da justiça. Mas também pode ter uma abordagem diferente, com a mesma facilidade: talvez o seu herói seja um vigilante, agindo como juiz e júri, para lidar com os crimes e criminosos que a lei não pode tocar. Talvez os seus heróis tenham poder para realmente mudar o mundo, tornando-o um lugar melhor, pelo menos enquanto tiverem sucesso. A escolha é sua, as opções são infinitas.

Este é outro dos atrativos dos RPGs: a oportunidade de criar e contar suas próprias histórias. Milhões de pessoas emocionam-se com as aventuras dos heróis de quadrinhos ao longo dos anos, em uma multidão de gêneros e estilos. Quantos de nós já imaginaram o que aconteceria se nossas histórias favoritas tivessem acabado de forma diferente, ou se alguns heróis ou vilões específicos tivessem se encontrado? Quantas discussões já tivemos sobre como nós escreveríamos nossos gibis favoritos? Quantas especulações sobre o vencedor de uma hipotética luta entre dois personagens, caso eles se encontrassem?

Mutantes & Malfeitores permite que você crie seus próprios heróis e vilões, seus próprios lugares fantásticos, suas próprias aventuras de super-heróis, que podem ser tão emocionantes para você e seus amigos quanto as suas HQs favoritas. Você tem a chance de ser o herói (ou o vilão!), e decidir como as coisas vão se desenrolar. Melhor ainda: você cria a história junto com seus amigos, e assim ninguém sabe exatamente o que vai acontecer, até que tudo acabe.

Este livro representa centenas de horas de trabalho, realizado por muitas pessoas, junto com os comentários, sugestões e interesse de incontáveis jogadores e fãs de *M&M*. Ele é feito para fornecer um veículo que você possa usar para criar histórias onde você seja o herói da sua imaginação, e você tenha o poder para derrotar o vilão, salvar o dia e proteger o mundo. Dá a você o poder de criar suas próprias histórias, seus próprios mundos e seus próprios heróis.

Sempre fui fã de HQs com "Terras paralelas". A idéia da existência de um "multiverso" de infinitos mundos paralelos, cada um com sua própria história, heróis e vilões, cada um com suas próprias aventuras para contar. Espero que *Mutantes & Malfeitores* leve à criação de um novo "multiverso" de mundos de super-heróis: todos os vários mundos e histórias que vocês, os jogadores, criam e jogam.

Nosso trabalho neste livro acabou. O poder está em suas mãos agora. Divirta-se e lembre-se de sempre usá-lo para o bem! Agora, vá e salve o dia. O mundo está à espera de heróis.

– Steve Kenson

COLABORADORES

Steve Kenson, Criação e Desenvolvimento: enviado à Terra em um foguete, vindo de um mundo moribundo em órbita de um sol cor-de-rosa, Steve foi adotado por um casal gentil, que criou-o em diversos lugares nos Estados Unidos, mostrando a ele a natureza variada de seu novo lar. Sob o sol amarelo da Terra, ele desenvolveu incríveis poderes de conhecimento inútil sobre HQs e criação de jogos, e trabalhou em mais de oitenta produtos de RPG. Em 2002, Steve projetou a primeira edição de *Mutantes & Malfeitores*, seguida por *Freedom City* e o projeto e desenvolvimento de *Blue Rose* e *True20 Adventure Roleplaying*. Tornou-se desenvolvedor de linha de *Mutantes & Malfeitores* na editora Green Ronin em 2004. Steve vive sob uma identidade pacata, em New Hampshire, com seu parceiro, Christopher Penczak, e seu website é www.stevekenson.com.

Hal Mangold, Projeto Gráfico & Direção de Arte: Hal está envovido com RPGs desde seus 9 anos de idade, e não demonstra sinais de parar tão cedo. Suas habilidades de design gráfico já foram aplicadas a mais de sessenta produtos de RPG, e ele já escreveu material para a Pinnacle Entertainment Group, White Wolf Publishing, Atlas Games, Twilight Creations e Green Ronin Publishing. Hal vive em Alexandria, Virginia.

Jon Leithauser, Edição: Jon editou o livro que você tem em suas mãos, e adorou cada minuto do processo. Já trabalhou em todas as instâncias da indústria de RPG, joga muitos jogos e lê muitos quadrinhos. Atualmente, vive em Bellevue, Washington, e trabalha na WizKids, como Diretor de Design de Jogos e Projetista de Jogos de HeroClix. Ele gosta de se manter ocupado.

ARTISTAS

Attila Adórjány, Arte: o quadrinista Attila Adórjány nasceu e vive no Canadá, mas passou muitos anos na Austrália, para cursar a OCAD. Desde 1995, trabalha como ilustrador, artista conceitual, designer gráfico e escultor. Já trabalhou em todas as áreas das indústrias de publicação e entretenimento, desde revistas, gibis e RPGs até filmes, TV e videogames. Seus créditos incluem trabalhos para a revista Dungeon, a Wizards of the Coast, Image Comics, Udon Entertainment, White Wolf, Warner Bros, Miramax, Sony Entertainment, EA Games e BBDO. Seus projetos de quadrinhos futuros incluem *Breathe* e *The Night*. Attila colabora regularmente com seus amigos Tom Fowler, Eric Kim e Ramon Perez em um grupo chamado "The Hive" ("a Colméia"). O website de Attila é www.600poundgorilla.com.

Balaskas, Arte: Balaskas é um artista *freelancer* que vive no Brooklyn, Nova York. Sobrevive a base de mangá, café e quatro horas de sono. Passa os fins-de-semana em coma.

Brett Barkley, Arte: Brett sempre teve o ímpeto de criar. Quando era garoto, desenho e escrita ocupavam a maior parte de suas energias, como uma lista de professores decepcionados pode atestar. Quando cresceu, explorou construção e trabalhos manuais. Hoje em dia, é um quadrinista, ilustrador e escritor, além de já ter trabalhado nas indústrias de televisão e propaganda. Utiliza seu amplo espectro de experiências de vida e interesses em seu trabalho. Desde trabalhar na casa que ele e sua esposa dividem, até restaurar um Camaro RS 67, montar computadores, ilustrar, colorir e escrever, Brett busca descobrir a expressão inerente da obra de Deus. Ele espera sinceramente que esta busca esteja evidente em tudo que faz.

Greg Boychuk, Arte: nascido e criado em Toronto, Canadá, Greg é formado pelo programa de ilustração do Sheridan College. Tendo trabalhado em várias indústrias, como ilustrador e designer, ele concentrou sua atenção ao que sempre o interessou mais – arte de fantasia e ficção científica. Atualmente, trabalha com ilustrações para diversos RPGs, e em um gibi mensal. Também é membro do coletivo de artistas chamado "The Hive".

Eric Canete, Arte: Eric Canete é um ilustrador experiente, além de designer e artista de *storyboards*, onde começou na série da MTV *Aeon Flux*, que mais tarde virou um filme longa-metragem. Desde então, forneceu arte conceitual e *storyboards* para projetos como *Homens de Preto*, *Godzilla* e *Tropas Estelares*, na Sony, e a nova versão de *He-Man e os Mestres do Universo*, para o Cartoon Network. Alguns créditos de quadrinhos incluem *Superman*, *Mr. Majestic* e *Cybernary 2.0* no selo WildStorm da DC Comics, e *Deathlok*, pela Marvel Comics (em desenvolvimento como um longa-metragem). Mais uma vez, está trabalhando com o diretor Peter Chung, desta vez em uma nova franquia de animação na Universal Pictures. Para saber mais do talento e imaginação de Eric, visite-nos em www.blackvelvetstudios.com.

Jeff Carlisle, Arte: Jeff Carlisle projetou e ilustrou revistas, RPGs, jogos de *cards* e ambientes de entretenimento para clientes como Alderac Entertainment Group, COSI Studios, Green Ronin Publishing, LucasFilm, Ltd., Paizo Publishing, Presto Studios, The Scarefactory, Inc. e Wizards of the Coast. Seu trabalho apareceu nas revistas *Dragon*, *Dungeon*/*Polyhedron* e *Star Wars Gamer*, assim como nos card games *Warlord* e *Legend of the Five Rings* e nos RPGs *Star Wars: Power of the Jedi* e *Mutantes & Malfeitores*. Ele vive em Columbus, Ohio, com sua esposa e seu gato.

Sean Chen, Arte: embora tenha estudado Desenho Industrial e a maior parte de sua família trabalhe no ramo médico, Sean optou por desenhar um certo cabeça-de-lata, o Homem de Ferro, e aquele canadense baixinho invocado, o Wolverine. Seus trabalhos recentes incluem *X-Men: The End*, para a Marvel.

Steve Cobb, Cores: Steve Cobb formou-se em três áreas diferentes no Art Institute of Phoenix – dormir, garotas e cerveja. Depois de dormir durante a maior parte de suas aulas, a formatura finalmente chegou, e Steve nem tinha certeza do estado em que vivia. Acho que ele colore gibis hoje em dia, ou então é cobaia para a indústria de tabaco.

Steve Conley, Arte: indicado ao prêmio Eisner e vencedor do prêmio Eagle, Steve Conley é cartunista, editor independente e pioneiro da Internet. Escreve e ilustra sua série em quadrinhos online e impressa, *Astounding Space Thrills*, desde 1998, e lidera o premiado estúdio de design Conley Interactive desde 1996. Além de ser co-criador da COMICON.com, Conley é dono e administrador de sites de quadrinhos como iCOMICS, BLOOP.tv e The Pulse, um popular site de notícias diárias de quadrinhos, em www.comicon.com/pulse/. Ele atualmente trabalha como Diretor Executivo da SPX ("Exposição de Pequenas Editoras"). Seu trabalho com quadrinhos *mainstream* mais recente foi a história de 38 páginas *Escapist 2966*, que ilustrou, arte-finalizou, coloriu e letreirou, no nº 4 de *Amazing Adventures of the Escapist*, de Michael Chabon, pela Dark Horse Comics.

Storn A. Cook, Arte: trabalhei como *freelancer* durante a faculdade, Columbus College of Art and Design, devido a um amor insano por RPGs. Com os quais estou envolvido desde 1978. Luto para ser um pouco melhor a cada dia. Continuo trabalhando como *freelancer*, desejando ter meus desenhos em todos os RPGs de super-heróis (ou vilões) possíveis.

Talon Dunning, Arte: Talon Dunning é um ilustrador de fantasia na grande metrópole sulista de Atlanta, Georgia, onde nasceu, em 1972. Sobrevivente tanto da escola de Belas Artes da Auburn University quanto do programa de estágios da White Wolf, ele agora é conhecido como ilustrador de *Ravenloft 3ª Edição*, assim como artista regular em outros RPGs. Já trabalhou para a West End Games (*D6*, *Star Wars*, *TORG Revised*), Wizards of the Coast (card game *Legend of the 5 Rings*), Eden Studios (*All Flesh Must be Eaten*, *Terra Primate*), Kenzer&Co. (*Kingdoms of Kalamar*) e, mais recentemente, Green Ronin (*Thieves' World*, *Mutantes & Malfeitores*). Talon é um RPGista ávido, um colecionador de gibis e um cara legal. Pode perguntar para qualquer um. E sim, esse É o nome verdadeiro dele.

Tom Fowler, Arte: Tom Fowler é canadense. Muito canadense. Tom é membro do coletivo de artistas "The Hive", e já trabalhou em inúmeros projetos de RPG e quadrinhos. Atualmente, ele trabalha regularmente no *Arqueiro Verde*, para a DC Comics. Já mencionamos que ele é canadense?

Cully Hamner, Arte: Cully Hammer é conhecido principalmente por projetos aclamados pela crítica, como *Batman: Tenses* e *The Ride*, para a 12 Gauge/Image Comics, assim como por trabalhos mais recentes, como *Spider-Man Unlimited*, *Metal Hurlant*, *Star Wars Tales* e outros. Ele está trabalhando de novo com Warren Ellis (junto com o ex-Gaijin Tony Harris) em *Down*, para a Top Cow/Image. Ele traz confusão.

Tariq Hassan, Arte, Cores: Tariq Hassan, ou Riq, é ilustrador e designer, trabalhando comercialmente com agências de propaganda e firmas de design. Atualmente, trabalha na HQ *Arkadian*. Para mais informações, visite RiqArt.com.

Scott James, Arte: Scott formou-se na Northern Illinois University em 1995, e nunca se arrependeu. Começou como *freelancer* logo após a faculdade. Começou trabalhando para *Battletech*, *Shadowrun* e *Earthdawn*, da Fasa. Nessa época, começou a trabalhar também para a White Wolf e Pinnacle Entertainment Group. Então, começou a trabalhar para a AEG, e por um ano trabalhou fixo em todas as linhas da editora. Depois disso, fez design conceitual para a Hasbro, no filme *Pequenos Guerreiros*, com designs de personagens, e criou o visual para a série de animação *Action Man*. Continua como *freelancer*, trabalhando para uma multidão de empresas, além de lecionar arte na universidade.

Georges Jeanty, Arte: Georges está comemorando seu 10° aniversário nos quadrinhos e, nesse período de tempo, trabalhou para gibis independentes e para as grandes editoras, incluindo DC (*Mulher-Maravilha*, *Superman* e *Lanterna Verde*) e Marvel (longas fases em *Bishop: The Last X-Man*, *Deadpool*, *Arma X* e *Gambit*). Seus projetos mais recentes incluem *Legião dos Super-Heróis*, para a DC, e *Majestic*, para a Wildstorm.

Christopher Jones, Arte: Christopher Jones é o artista de *Batman Strikes*, para a DC Comics, e o co-criador e artista de *Dr. Blink*, *Superhero Shrink*; junto com John Kovalic. Visite seu website em www.ChistopherJonesArt.com.

Melissa Kaercher, Cores: Melissa é a colorista de *Dr. Blink*, *Superhero Shrink*, e uma web designer experiente. Seu trabalho em ambos os campos pode ser visto em www.DrBlink.com.

"Rey" Lewis, Arte: Corey Lewis, "o rey", nasceu em Los Angeles, California, em 1982. Mudou-se para Bremerton, Washington, logo depois. Passou cerca de 21 anos lá, aprendendo a viver e amar. Tem uma vida relativamente pacífica, como quadrinista e ilustrador, e ocasionalmente, escritor, em Seattle. Publica de forma independente seus próprios gibis, e desenha coisas grandes e importantes para pessoas grandes e importantes. Logo, ele planeja despejar uma obra-prima de histórias que vai, tipo, explodir muito o seu cérebro. REY

Axel Ortiz, Arte: um garoto latino que saiu do Art Center College of Design e enfrentou o mundo cruel, Ortiz trabalha na Sony Picture Family Entertainment. Axel contribuiu com designs conceituais para a XFX, de Steve Johnson, e a Creature Effects Studios, para filmes e clipes. Seu número de sorte é o 13. Axel também contribuiu com trabalhos para o estúdio Wildstorm. AXEL

Tony Parker, Arte: Tony Parker é um artista que vive em Phoenix, Arizona. Ele ainda adora dar abraços. TKP

Ramon k Perez, Arte: a maior parte do catálogo de Ramon pode ser encontrada em RPGs, jogos de *cards* e publicações relacionadas. Um veterano da indústria, ele já trabalhou em *Rifts* e *Star Wars*, entre outros. Também é colaborador nas páginas das revistas *Dragon* e *Dungeon*. Atualmente, Ramon está entrando nos quadrinhos de grandes editoras, com seu gibi mensal *Spell Game* para a Speak Easy Comics, assim como seu gibi independente *Butternutsquash*. Outros projetos incluem trabalho no *Hulk: Gamma Games*, da Marvel, e projetos de alta visibilidade, como *Os Incríveis*, para a Dark Horse. Veja mais de seu trabalho em calaverastudio.com e butternutsquash.com. RKP

Conley Philpott, Arte: Conley é um veterano da Tempestade no Deserto, e tatuador profissional com 10 anos de experiência, apaixonado por tanques, hóquei, RPGs e quadrinhos. Seu website pode ser encontrado em www.flintlockfaerie.com. CP

Brian Reber, Cores: Brian Reber, ou Kaiju, como é conhecido na Internet, é natural da ensolarada Orlando, Florida. Antes de trabalhar na indústria, foi analista técnico para uma grande corporação. Depois de combinar suas habilidades de informática com seus talentos na arte tradicional, Brian foi descoberto na Internet. Ele está na indústria há cinco anos, e já trabalhou para a Image, Tidalwave Studios, Marvel Comics e outras. KAIJU

Steve Scott, Arte: Steve começou como ilustrador nos anos noventa, trabalhando para a Malibu Comics, mas é mais conhecido por seu trabalho em *Razor*, para a London Night. Durante esta época, também produziu as editoras Avatar, Brainstorm, Image e outras. Desde então, trabalhou em vários projetos apara a Marvel e a DC Comics. Alguns desses incluem *Novos Guerreiros*, *Homem-Hora*, *LJA* e vários projetos licenciados. Steve está finalizando o primeiro de uma série de portfólios para Nebula One, e seus trabalhos mais recentes podem ser vistos nas páginas de *ATP Presents*, da Across the Pond Studios. Também para a Across the Pond, Steve está colaborando com o escritor Stephan Nilson, no épico em quadrinhos *Metal Locus*, Hard Drive. SCTT

Kevin Stokes, Arte: Kevin Stokes já publicou em várias editoras de quadrinhos pequenas, além de uma série curta pela Image, chamada *Shut Up and Die!*. Ele foi assistente na arte-final dos gibis do Batman enquanto trabalhava em seus próprios projetos e cartuns para um jornal local. MCG

Craig Taillifer, Arte: nascido em 29 de novembro de 1968 em Ottawa, Canadá, Craig foi criado com uma dieta de lápis de cera, massa de modelar e quadrinhos. Uma exposição precoce a Tio Patinhas, Asterix, Turok e as obras de Edgar Rice Burroughs deixaram uma marca indelével na psique do jovem artista. Contra as recomendações de vozes mais sensatas, ele escolheu arte como carreira. Tropeçando em trabalho profissional muito cedo, Craig vive (mais ou menos) de desenhar há duas décadas. Seu trabalho passou pela explosão de preto e branco na Aircel e na Malibu, até uma longa residência na WaRP Graphics, trabalhando em *ElfQuest*. Atualmente, Craig trabalha em animação para TV e ilustração para RPGs, e publica de forma independente *Wahoo Morris*, através de sua companhia, Too Hip Gotta Go Graphics. Divide seu tempo entre trabalho e sua obsessão por quadrinhos, discos velhos e redes de dormir. TT

Udon, com Chris Stevens, Arte: Udon é um coletivo de artistas, formado em 2000, sediado em Toronto, Canadá. Udon fornece arte e serviços criativos para muitas áreas, incluindo RPG, quadrinhos, brinquedos, vídeo games e propaganda. Chris Stevens é um ilustrador veterano da Udon, trabalhando em Wintervill, Carolina do Norte. Seu trabalho com linha detalhista e cenas de ação dinâmicas agraciaram livros de RPG das editoras White Wolf, Paizo e Hero Games, assim como séries em quadrinhos para Marvel e Devil's Due Publishing. UDON

Dexter Vines, Arte: Dexter Vines é mais conhecido por sua arte-final para a Marvel e a DC Comics, trabalhando, entre outros, com Ed McGuinness, Leinil Yu e Joshua Middleton. Dexter vive em Atlanta, com sua esposa, Nikki. DVNC

Eric Wight, Arte: antes de se aventurar na ilustração para RPG, Eric Wight trabalhava como animador profissional em projetos como *Superman*, *Batman do Futuro* e o projeto do desenho de *Buffy, a Caça-Vampiros*. Além disso, sua arte foi apresentada nas séries *The O.C.* e *Six Feet Under*. Em 2004, Wight ganhou o Prêmio Russ Manning, como Novato Mais Promissor, e sua contribuição para *The Amazing Adventures of the Escapist*, para a Dark Horse Comics, ajudou o gibi a ganhar o prêmio Eisner 2005 de Melhor Antologia. EWT

OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc., Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Williams, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Modern System Reference Document, Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Autores Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson e JD Wiker, baseado em material de Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins e JD Wiker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2002, Green Ronin Publishing; Autor Steve Kenson.

Advanced Player's Manual, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Autor Skip Williams.

Silver Age Sentinels d20, Copyright 2002, Guardians of Order, Inc.; Autores Stephen Kenson, Mark C. Mackinnon, Jeff Mackintosh e Jesse Scoble.

Mutants & Masterminds, Second Edition, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Autor Steve Kenson.

E ISSO É APENAS O COMEÇO...

A JAMBÔ VAI TRAZER NOVOS TÍTULOS DE MUTANTES & MALFEITORES PARA O BRASIL.
ACESSE WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR E DESCUBRA O QUE VEM POR AÍ!

JAMBÔ

O Senhor dos Downloads

SENHOR-DOS-DOWNLOADS.BLOGSPOT.COM

Gostou? Então nos ajude! senhor.dos.downloads@gmail.com