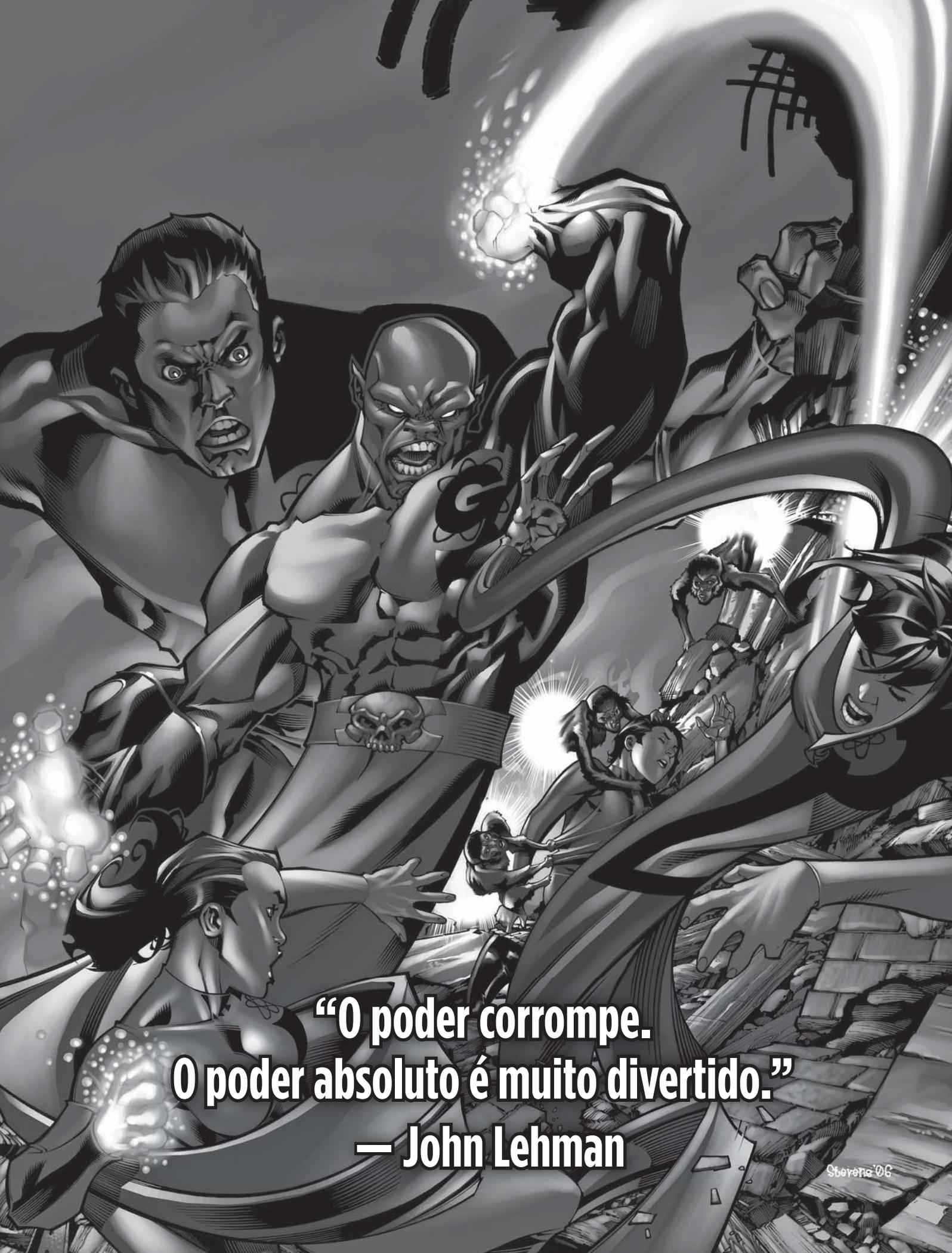


MUTANTES & MALFEITORES

PODER SUPREMO

STEVE KENSON · GREEN RONIN · JAMBO





**“O poder corrompe.
O poder absoluto é muito divertido.”
— John Lehman**



MUTANTES & MALFEITORES

UMA PRODUÇÃO GREEN RONIN E JAMBÔ EDITORA

Criação & Desenvolvimento **Steve Kenson**

Edição **Jon Leitheusser**

Produção Executiva **Chris Pramas**

Projeto Gráfico **Hal Mangold**

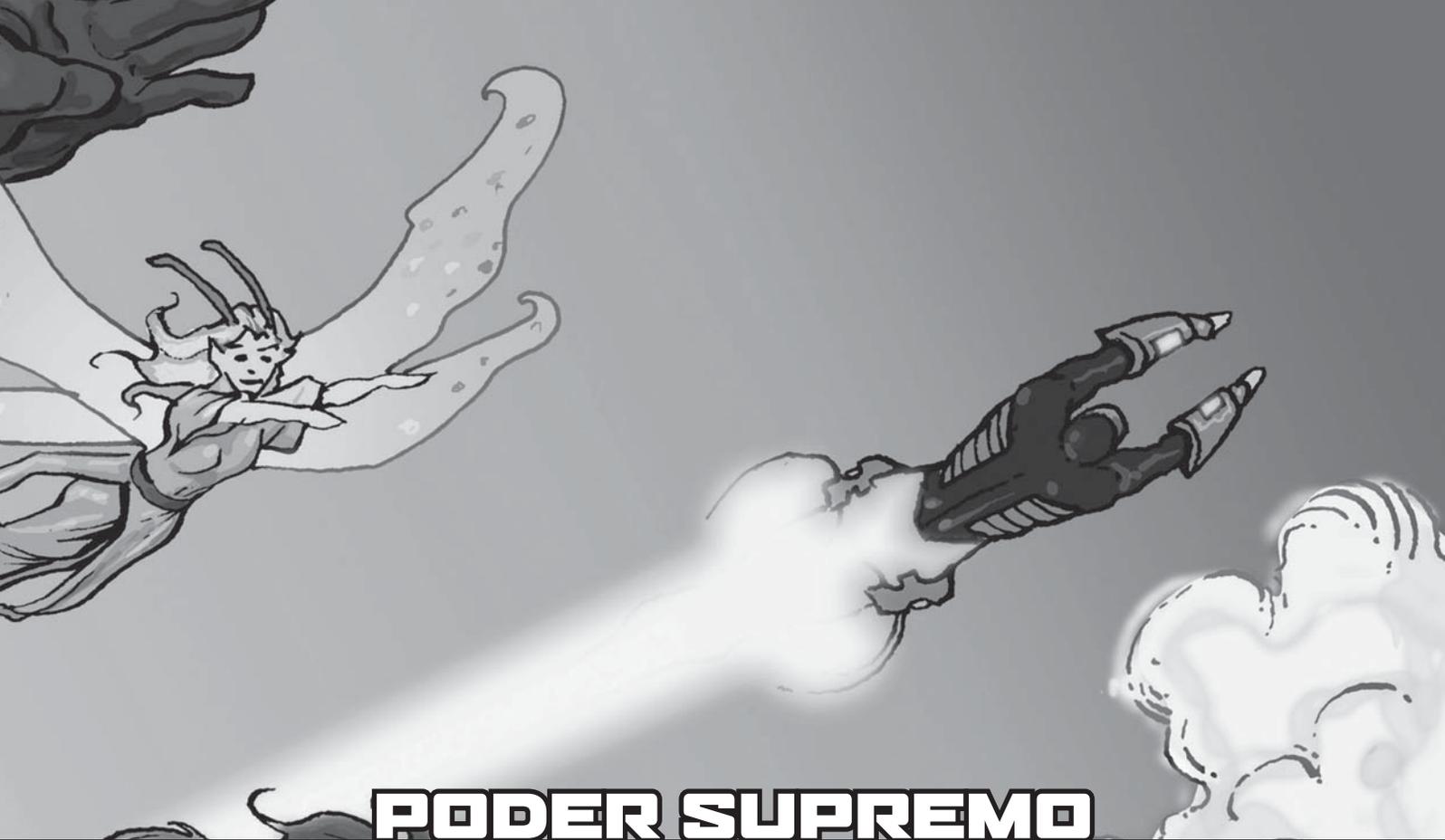
Direção de Arte **Hal Mangold e jim pinto**

Arte da Capa **Udon com Chris Stevens**

Arte Interna **Joel Biske, Dennis Calero, Storn A. Cook, Talon Dunning, Grant Gould, Anthony Grabski, Quinton Hoover, Scott James, Leif Jones, Greg Kirkpatrick, Tony Parker, Ramon k Perez e Kevin Sharpe**

Equipe da Green Ronin **Chris Pramas, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Steve Kenson, Jon Leitheusser, Evan Sass, Marc Schmalz e Bill Bodden**

Jogadores da Fase de Testes **Precious Anderson, Charity "Morra" Ens-Butchino, DT Butchino, Chris "Corwin" Carlson, Mary Clegg, Rodney Chandler, Vincent Danlies, Sara "Olympia" Dean, Ralph "Faultline" Duel, Bob Huss, James "Kitsune" Kavanagh, Darchan Lake, Dave "G-Girl" Laramie, Jamieson " Eisenhart" Long, Rob Martinez, Tom Miskey, Jason "Valdier" Orman, Ben Robbins, Garth "The Shadow" Rose, Frank Ruff, Jerome Satterwhite, Stephen Scholz, Aaron Sullivan, John "Blackstar" Szczypien, James "Red Zone" Talyor, Johnathan Turner e Ron Willingham**



PODER SUPREMO

Poder Supremo é conteúdo registrado ©2006 Green Ronin Publishing, LLC. Todos os direitos reservados. Poder Supremo, Mutantes & Malfeitores, Freedom City, Green Ronin e seus logotipos são marcas comerciais da Green Ronin Publishing, LLC.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: 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: todas as regras e blocos de estatísticas, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.



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

Green Ronin Publishing

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

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright: Green Ronin Publishing, LLC.

Título Original: Poder Supremo

Tradução: Leonel Caldela

Diagramação: Tiago H. Ribeiro

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi

Publicado em março de 2012

ISBN: 978858913475-0

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

K36p Kenson, Steve
Poder supremo / Steve Kenson; tradução de Leonel Caldela. -- Porto Alegre: Jambô, 2012.
224 p. il.

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

CDU 794:681.31



Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

S U M Á R I O

INTRODUÇÃO	6	<i>Criar Objeto.....</i>	42	Afeta Objetos.....	98
Resumo	6	<i>Cura.....</i>	44	Afeta Outros.....	98
<i>Como Usar Este Livro.....</i>	6	<i>Dano.....</i>	46	Alcance.....	98
Termos Importantes.....	7	<i>Deflexão.....</i>	48	Área.....	98
CAPÍTULO 1: COMO OS		<i>Densidade.....</i>	49	Ataque.....	99
PODERES FUNCIONAM	8	<i>Derrubar.....</i>	51	Ataque Seletivo.....	99
Componentes de Poderes.....	8	<i>Drenar (Característica).....</i>	51	Aura.....	100
<i>Efeitos.....</i>	8	<i>Encolhimento.....</i>	53	Automático.....	100
<i>Modificadores.....</i>	8	<i>Escavação.....</i>	55	Contagioso.....	101
<i>Feitos.....</i>	8	<i>Fadiga.....</i>	56	Dissipação Total.....	101
<i>Desvantagens.....</i>	8	<i>Fortalecer (Característica).....</i>	57	Doença.....	101
<i>Estrutura.....</i>	8	<i>Ilusão.....</i>	58	Duração.....	101
<i>Descritores.....</i>	10	<i>Imóvel.....</i>	60	Efeito Secundário.....	101
Usando Poderes.....	10	<i>Imunidade.....</i>	60	Explosão.....	101
<i>Efeitos Ativos e Passivos.....</i>	10	<i>Intangibilidade.....</i>	61	Impenetrável.....	102
<i>Ativar e Desativar Efeitos.....</i>	11	<i>Invocar (Capanga).....</i>	63	Independente.....	102
<i>Testes de Poder.....</i>	12	<i>Leitura Mental.....</i>	64	Insidioso.....	102
Alcance.....	12	<i>Membros Adicionais.....</i>	66	Ligado.....	102
Duração.....	13	<i>Morfar.....</i>	67	Mental.....	102
<i>Jogadas de Salvamento</i>		<i>Mover Objeto.....</i>	67	Recuo.....	103
<i>contra Efeitos.....</i>	15	<i>Natação.....</i>	68	Salvamento Alternativo.....	103
<i>Resultado.....</i>	15	<i>Nausear.....</i>	70	Sem Salvamento.....	103
<i>Notando Efeitos de Poderes.....</i>	17	<i>Nulificar (Efeito).....</i>	70	Sono.....	103
<i>Contra-atacando Efeitos.....</i>	18	<i>Obscurecer.....</i>	71	Vampírico.....	103
<i>Sinergia entre Poderes e Perícias.....</i>	20	<i>Paralisia.....</i>	71	Veneno.....	103
<i>Efeitos e Esforço Extra.....</i>	21	<i>Pasmar.....</i>	72	<i>Falhas.....</i>	103
<i>Efeitos e Pontos Heroicos.....</i>	22	<i>PES.....</i>	73	Ação.....	103
<i>Combinando Efeitos.....</i>	22	<i>Proteção.....</i>	74	Alcance.....	103
CAPÍTULO 2:		<i>Rapidez.....</i>	74	Alucinação.....	103
CRIAÇÃO DE PODERES	24	<i>Recipiente.....</i>	75	Cansativo.....	104
Efeitos.....	24	<i>Regeneração.....</i>	75	Dependente de Sentidos.....	104
<i>Tipos de Efeitos.....</i>	24	<i>Repertório.....</i>	77	Dissipação.....	104
Descrição dos Efeitos.....	26	<i>Salto.....</i>	77	Distração.....	104
<i>Adicionais.....</i>	26	<i>Separação Anatômica.....</i>	78	Duração.....	104
<i>Alongamento.....</i>	28	<i>Sufocar.....</i>	79	Efeito Colateral.....	104
<i>Armadilha.....</i>	28	<i>Superforça.....</i>	79	Exige Agarrar.....	105
<i>Atordoar.....</i>	30	<i>Supermovimento.....</i>	80	Exige Teste.....	105
<i>Camuflagem.....</i>	30	<i>Supersentidos.....</i>	82	Inconstante.....	106
<i>(Característica) Aumentada.....</i>	31	<i>Teleporte.....</i>	87	Incontrolável.....	106
<i>Compreender.....</i>	32	<i>Transformação.....</i>	88	Jogada de Salvamento.....	106
<i>Comunicação.....</i>	33	<i>Variável.....</i>	90	Limitado.....	106
<i>Confusão.....</i>	34	<i>Velocidade.....</i>	90	Permanente.....	106
<i>Controle Ambiental.....</i>	35	<i>Viagem Espacial.....</i>	91	Restaurador.....	106
<i>Controle de Probabilidade.....</i>	36	<i>Voo.....</i>	92	Retroalimentação.....	107
<i>Controle de Sorte.....</i>	37	Feitos de Poder.....	94	Salvamento Adicional.....	107
<i>Controle Emocional.....</i>	38	Modificadores de Poder.....	97	Desvantagens de Poder.....	107
<i>Controle Mental.....</i>	39	<i>Aplicando Modificadores.....</i>	97	<i>Valor das Desvantagens.....</i>	107
<i>Crescimento.....</i>	40	<i>Extras.....</i>	97	<i>Descrição das Desvantagens.....</i>	108
		Ação.....	97	Ação.....	108
		Afeta Corpóreo.....	98	Alcance Reduzido.....	108

Deficiência Temporária	108	Controle de Escuridão.....	145	Imortalidade.....	181
Força Total	108	Controle de Fogo.....	145	Imutabilidade.....	182
Identidade Normal	108	Controle de Fogo Infernal.....	146	Incendiar.....	182
Perceptível	109	Controle de Fricção.....	147	Invisibilidade.....	182
Perda de Poder.....	109	Controle de Frio.....	148	Invocar Armas.....	182
Ponto Fraco	109	Controle de Luz.....	149	Magia.....	183
Transformação de Via Única	109	Controle de Micro-ondas.....	151	Memória Corporal.....	186
Transformação Involuntária.....	109	Controle de Plantas.....	151	Metamorfose.....	187
Estruturas de Poder	109	Controle de Plasma	152	Moldar Matéria.....	187
Recipiente.....	109	Controle de Poder.....	153	Mudança de Idade.....	188
Repertório.....	111	Controle de Radiação.....	154	Mutação.....	188
Variável.....	114	Controle de Sonhos.....	155	Nêmesis.....	189
Descritores	116	Controle de Terra.....	155	Parar o Tempo.....	189
Tipos de Descritores.....	116	Controle de Vibração.....	156	Petrificação.....	190
Aplicando Descritores.....	117	Controle Dimensional.....	157	Possessão.....	190
Criando Poderes.....	118	Controle Elétrico.....	158	Potencializar.....	192
Procedimento de		Controle Espacial.....	159	Quicar.....	192
Criação de Poderes.....	118	Controle Espiritual.....	160	Raio.....	193
Fontes de Poder Disponíveis.....	119	Controle Gravitacional.....	160	Rajada Mental.....	193
De Efeito a Causa.....	120	Controle Magnético.....	161	Repelir.....	193
Poderes de PJs e PNJs.....	120	Controle Sônico.....	162	Reserva de Poder.....	194
Poderes de Fortalecimento.....	121	Controle Temporal.....	163	Resistência a Poder.....	194
Melhorando e		Controle Térmico.....	164	Salto Evolucionário.....	195
Adicionando Poderes.....	122	Controle Vital.....	164	Silêncio.....	196
Métodos de Melhora.....	122	Corrosão.....	164	Sono.....	196
Tipos de Melhora.....	122	Desintegração.....	165	Supervelocidade.....	197
Disponibilidade de Melhora.....	123	Deslocamento de Imagem.....	165	Superventiloquismo.....	198
CAPÍTULO 3: PODERES.....	124	Dispositivo.....	165	Surto de Adrenalina.....	198
Absorção.....	124	Doença.....	166	Telecinesia.....	199
Ácido.....	128	Dor.....	167	Telelocalização.....	199
Adaptação.....	129	Duplicação.....	167	Telepatia.....	200
Animação Suspensa.....	131	Duplicação Mental.....	168	Toque da Morte.....	200
Animar Máquinas.....	131	Elasticidade.....	169	Tradutor Universal.....	200
Animar Objetos.....	131	Elo Eletrônico.....	169	Transferência.....	201
Aura de Energia.....	132	Elo Sensorial.....	170	Transmissão.....	201
Bolsão Dimensional.....	133	Engenhocas.....	170	Transmutação.....	202
Borrão.....	134	Enxertos.....	170	Troca Mental.....	202
Cabelo Preênsil.....	134	Escudo.....	172	Viagem Onírica.....	203
Camaleão.....	135	Escudo Mental.....	172		
Campo de Força.....	135	Escudo Sensorial.....	172	APÊNDICE: NOTAS DO AUTOR.....	204
Campo de Reflexão.....	135	Espelho.....	172	Os Efeitos de Poderes	
Chi.....	136	Exorcismo.....	172	Baseados em Efeitos.....	204
Clariaudiência.....	136	Feromônios.....	173	Contabilidade de Pontos.....	205
Clarividência.....	136	Forma Alternativa.....	173	Poderes Problemáticos.....	206
Comer Matéria.....	136	Forma Astral.....	174	Variáveis.....	208
Construtos de Força.....	137	Fusão.....	176	Tente Outra Vez (ou Não).....	209
Controle Cinético.....	138	Giro.....	176	O Verdadeiro Poder Supremo.....	209
Controle Climático.....	138	Golpe.....	177		
Controle Cromático.....	140	Hipnose.....	177	TABELA UNIVERSAL	
Controle de Água.....	141	Ímã de Encrenca.....	177	DE EFEITOS E PODERES.....	210
Controle de Animais.....	142	Imitação.....	177		
Controle de Ar.....	142	Imitação de Animais.....	179	ÍNDICE.....	214
Controle de Energia Cósmica.....	144	Imitação de Objetos.....	180		
		Imitação de Plantas.....	181	COLABORADORES.....	222

INTRODUÇÃO

Bem-vindo a *Poder Supremo*! Este suplemento olha com mais profundidade os poderes de *Mutantes & Malfeitores*, incluindo formas de misturar e combinar vários efeitos de poderes básicos para criar virtualmente qualquer poder que você queira em seu jogo.

Poderes sobre-humanos são uma das bases dos super-heróis, desde a aparição do primeiro herói uniformizado real, em *Action Comics* n° 1, em 1938. Desde então, os heróis dos quadrinhos já demonstraram praticamente todos os poderes imagináveis, dos mais obscuros e insignificantes às habilidades mais potentes, capazes de abalar o universo.

Poder Supremo expande o sistema básico de superpoderes de *M&M*, para permitir que o jogo realmente inclua qualquer tipo de herói ou vilão. Também refina as regras para uso de poderes, esclarece e amplia os poderes já existentes e oferece ferramentas para que você crie suas próprias habilidades.

RESUMO

Poder Supremo é dividido em três seções principais.

O **Capítulo 1: Como os Poderes Funcionam** descreve os componentes básicos dos poderes, e como eles agem no jogo.

O **Capítulo 2: Criação de Poderes** descreve as partes que formam os poderes no jogo — o que fazem e quanto custam. Também explica como modificá-los e combiná-los para criar novos poderes.

O **Capítulo 3: Poderes** coloca em prática os princípios do **Capítulo 2**, oferecendo vários poderes pré-prontos, usando inúmeros efeitos, modificadores e feitos. Você pode usá-los assim como estão, ou modificá-los ainda mais, para que se encaixem em um determinado personagem ou conceito.

COMO USAR ESTE LIVRO

O propósito principal de *Poder Supremo* é inspiração: este livro contém centenas de superpoderes, além de ferramentas para criação de poderes novos.

As descrições e modificadores são expandidos, esclarecendo seu funcionamento e o que você pode fazer com eles. Da mesma forma, o número de exemplos aumentou — você pode usá-los como são apresentados ou como base para criar os seus próprios.

Poder Supremo também introduz *estruturas de poder*: maneiras de organizar efeitos em diferentes poderes. Isto já existe nas regras básicas (como Repertórios, Poderes Variáveis, etc.), mas este livro cria uma categoria formal para as estruturas e oferece mais detalhes, tornando seu uso ainda mais fácil em jogo.

POR TRÁS DA MÁSCARA

Através 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 mecânicas 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.

Há muito material aqui, mas não sintase sobrecarregado. A abordagem mais fácil é seguir passo a passo: revise os efeitos no **Capítulo 2**, então os vários feitos de poder, modificadores e desvantagens. Dê uma olhada em como eles são usados para montar poderes no final do capítulo. Em seguida olhe os poderes no **Capítulo 3**. Você vai achar muitos deles similares a outros, existentes no livro básico de *Mutantes & Malfeitores*, apenas mais detalhados. Outros são completamente novos; leia-os para sentir o que são capazes de fazer.

No **Capítulo 2** e no **Capítulo 3**, você vai encontrar muitas opções. Especificamente, verá muitos feitos Poder Alternativo listados para os poderes no **Capítulo 3**. Não fique limitado a essas listas; estes não são os *únicos* Poderes Alternativos possíveis, apenas os mais comuns. Da mesma forma, embora muitos modificadores sejam discutidos com cada efeito ou poder, não são os únicos que se aplicam. Em geral, se um modificador não é discutido, ele se aplica a um determinado efeito, assim como qualquer outro. Use as regras gerais presentes na descrição do modificador, no **Capítulo 2**.

O QUE ESTE LIVRO NÃO É

Embora *Poder Supremo* pretenda ser um guia abrangente para os poderes em *Mutantes & Malfeitores*, há várias coisas que especificamente não estão incluídas.

Em primeiro lugar, além de uma discussão sobre a estrutura Dispositivo (veja no **Capítulo 2**), *Poder Supremo* não inclui dispositivos ou equipamentos de nenhum tipo. Não é um catálogo de supertecnologia ou de artefatos mágicos (que merecem livros próprios). Você certamente pode usar as regras e sugestões presentes aqui para criar essas coisas, mas não encontrará nenhum exemplo pré-pronto.

Em segundo lugar, *Poder Supremo* não se aprofunda em sistemas de magia e misticismo, além de uma descrição expandida do poder Magia. Um tratamento detalhado da magia também merece um livro próprio — *O Livro da Magia*.

Poder Supremo trata apenas de poderes. Não fornece detalhes sobre perícias ou feitos, ou sobre personagens baseados primariamente nesses elementos. Suas sugestões para efeitos podem ser úteis para criar novos feitos (veja **Poderes como feitos**, no *Manual do Malfeitor*, página 36), mas em princípio este material trata somente de poderes.

Por fim, *Poder Supremo* não é a última palavra a respeito de poderes em *Mutantes & Malfeitores*. Essa autoridade pertence somente ao mestre, que decide quais poderes deste livro devem ser incluídos no jogo, como eles são adquiridos e como funcionam. A presença de um poder aqui não dá aos jogadores carta branca para usá-lo. Se o mestre não permitir, então a posição “oficial” das regras diz que o mestre está sempre certo.

Como sempre, mantenha em mente a Regra Número Um (*M&M*, página 7): **faça o que for mais divertido para o seu jogo!** Não deixe que nenhum conjunto de regras publicado amarre suas mãos, limitando o que você quer fazer ou forçando-o a incluir algo de que você não gosta.

TERMOS IMPORTANTES

A seguir estão termos de regras importantes usados ao longo deste livro, reunidos aqui para facilitar a referência. Você também pode usar a seção **Termos importantes** de *Mutantes & Malfeitores* (página 12). Alguns termos estão repetidos aqui para facilitar o uso, e algumas definições básicas foram expandidas.

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

Acumular: combinar-se para efeito cumulativo. Caso os modificadores não se acumulem, isso estará especificado nas regras. Na maior parte dos casos, os modificadores de um teste ou rolagem específicos acumulam-se. 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.

Ativo: um efeito que exige algum esforço deliberado para ser usado ou mantido. Isto inclui todos os efeitos que exigem uma ação além de reação ou nenhuma, e com uma duração além de contínua ou permanente.

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

Configuração: o modo como os pontos de poder de um poder são distribuídos entre seus efeitos, modificadores, feitos e desvantagens. Algumas estruturas de poder permitem que os poderes mudem sua configuração. Cada configuração é considerada um poder separado.

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

Desvantagem: uma piora menor que concede pontos de poder adicionais ao personagem. Uma *desvantagem de poder* é uma desvantagem que se aplica a um poder específico.

Duração: a quantidade de tempo que um efeito de poder dura. Os efeitos podem ter uma duração instantânea, de concentração, sustentada, contínua ou permanente.

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

Efeito: um aspecto de um poder com um efeito em jogo particular. Efeitos são as "peças básicas" que formam os poderes.

Efeito mental: um efeito ativo que tem como alvo a mente. Efeitos mentais são perceptíveis somente ao alvo e a observadores com sentidos mentais à distância, como Percepção Mental.

Estrutura: uma maneira como os componentes de um poder são arranjados para criar um poder. Há quatro estruturas de poder: normal, *repertório*, recipiente e variável.

Extra: um *modificador de poder* que o melhora, mas aumenta seu custo. Extras modificam permanentemente um efeito.

Façonha de poder: um feito de poder — muitas vezes um Poder Alternativo — adquirido temporariamente através de esforço extra.

Falha: um *modificador de poder* que o limita, mas reduz seu custo. Falhas modificam permanentemente um efeito.

Feito de poder: uma melhoria menor ou uso alternativo de um efeito. Diferentes de modificadores de poder, feitos de poder são opcionais, e podem ou não ser usados com um efeito específico.

Fonte: um *descritor* que especifica de onde um poder extrai seu(s) efeito(s). Por exemplo, um poder místico pode ter "magia" como fonte.

Gradação: uma medida do nível de domínio de um personagem em uma perícia ou poder.

Imperceptível: um efeito que não pode ser notado. Todos os efeitos passivos são imperceptíveis, a menos que tenham a desvantagem de poder Perceptível.

Modificador de poder: um aumento ou diminuição nas capacidades de um poder, também aumentando ou diminuindo seu custo. *Extras* aumentam as capacidades e o custo, enquanto que *falhas* diminuem as capacidades e o custo. Modificadores de poder são mudanças permanentes a um efeito.

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

Origem: um descritor que especifica de onde um poder se origina. Por exemplo, um poder que se origine de uma mutação genética tem origem "mutante".

Passivo: um efeito que não exige esforço real para ser usado ou mantido. Isto inclui todos os efeitos com uma *ação* de reação ou nenhuma, e uma *duração* contínua ou permanente.

Perceber exatamente (ou sentir exatamente): notar algo com um sentido exato, necessário para afetar um alvo com um efeito com alcance de percepção.

Poder: uma característica super-humana, como a capacidade de voar ou disparar raios de energia. Poderes são compostos por um ou mais efeitos, possivelmente com modificadores, feitos de poder e desvantagens, com um ou mais descritores.

Poder alternativo: um poder que pode ser substituído por outro em um repertório, mas não usado ao mesmo tempo, dando ao poder diferentes opções ou "conjuntos". Poderes alternativos são adquiridos por meio do feito Poder Alternativo.

Pontos de poder: pontos designados às diferentes características de um personagem durante sua criação, também distribuídos para avanço do personagem.

Repertório: uma *estrutura* de poder composta por uma coleção de *poderes alternativos*, que não podem ser utilizados todos ao mesmo tempo.

Perceptível: um efeito que pode ser percebido claramente de alguma forma. Todos os efeitos ativos são perceptíveis de alguma forma, a menos que tenham o feito de poder Sutil.

Sutil: um efeito difícil de perceber, ou perceptível apenas a um sentido específico e limitado.

CAPÍTULO 1: COMO OS PODERES FUNCIONAM

Em termos de jogo, um *poder* é uma coleção de efeitos, possivelmente incluindo certos modificadores, feitos e/ou desvantagens, combinados em uma estrutura específica com um ou mais descritores explicando o que são seus efeitos e de onde eles vêm, no contexto do cenário.

Em termos mais amplos, um “poder” é uma característica extraordinária que não é normalmente possuída por seres humanos comuns. Em termos gerais, humanos “comuns” em *M&M* não possuem poderes. Podem ser extraordinários – um “normal” com 150 pontos de poder pode ter habilidades, perícias e feitos incríveis – e pode ser capaz de enfrentar inimigos superpoderosos, mas ainda se encaixam dentro do que é humanamente possível.

Os poderes permitem que os personagens “quebrem as regras” da realidade normal, e façam as coisas incríveis que vemos nos quadrinhos: voar, atravessar paredes, erguer centenas de toneladas, disparar rajadas de energia que derretem aço e muito, muito mais.

Este capítulo examina o modo como os poderes são construídos e usados, expandindo o material do **Capítulo 5** de *Mutantes & Malfeitores*.

COMPONENTES DE PODERES

Os poderes em *M&M* são formados por certos componentes básicos: cada poder inclui um ou mais *efeitos* e um ou mais *descritores* desses efeitos e sua *fonte*. Um poder também pode incluir um ou mais *modificadores* – *extras* ou *falhas* – que modificam o modo como o efeito básico funciona, e uma ou mais *desvantagens de poder*, limitações ou restrições específicas. Todos esses componentes são reunidos em uma *estrutura* específica para criar o poder.

EFEITOS

O componente básico de um poder é seu *efeito*, o que o poder realmente faz. Os efeitos são definidos em termos de jogo com pouca ou nenhuma atenção à sua causa, aparência ou descrição. A mecânica – o que o efeito faz no jogo – é o mais importante. Isto significa que um mesmo efeito em regras pode abranger muitos efeitos “verdadeiros”. Por exemplo, o efeito Dano é usado para tudo que causa dano, o que inclui uma imensa variedade de ataques, de golpes desarmados a armas brancas, projéteis físicos, projeção de energia, ataques químicos e assim por diante.

MODIFICADORES

Modificadores, como seria de se esperar, mudam a maneira como os efeitos funcionam. Eles personalizam um efeito, ajustando algumas coisas para se encaixar em uma ideia específica. Por exemplo, um modificador pode mudar o alcance de um poder, melhorando-o (permitindo que um efeito com alcance de toque funcione à distância) ou limitando-o (forçando um efeito à distância a funcionar apenas ao toque). Modificadores que melhoram efeitos são chamados de *extras*, e aumentam o custo do efeito. Modificadores que limitam-nos são chamados de *falhas*, e diminuem o custo.

Modificadores são permanentes, criando um efeito novo a partir do básico. Assim, um poder que precisa de um efeito com e sem modificadores deve pagar por dois efeitos diferentes.

FEITOS

Assim como os personagens podem ter feitos específicos, os poderes podem ter *feitos de poder*, façanhas ou capacidades especiais de um efeito específico. Feitos de poder funcionam como feitos normais, pois são opcionais. São coisas que um efeito *pode* fazer, mas que o usuário pode escolher usar ou não.

Como regra geral, feitos de poder costumam ser menos abrangentes que modificadores, já que não mudam inteiramente o modo como o efeito funciona. Em vez disso, fornecem mais opções ou pequenos benefícios que não são significativos o bastante para ser modificadores, ou que são opcionais e se encaixam melhor como feitos ou “façanhas”.

Feitos de poder também são importantes porque os personagens podem usar esforço extra para adquiri-los temporariamente como façanhas de poder (veja no **Capítulo 6** de *Mutantes & Malfeitores*).

DESVANTAGENS

Assim como os personagens podem ter desvantagens, alguns poderes e efeitos têm suas próprias desvantagens. São limitações menores em um efeito, em geral coisas que nem sempre afetam-no. Assim como feitos de poder, desvantagens de poder costumam não ser significativas o bastante para serem modificadores, mas ainda afetam o uso do poder. Uma desvantagem reduz o custo de um efeito, mas em geral não tanto quanto uma falha.

ESTRUTURA

Os componentes de um poder são reunidos em uma *estrutura* específica, um modo de combiná-los para “construir” um poder. A estrutura de poder normal é simples: some o valor dos efeitos e extras do poder, subtraia o valor de suas falhas e obtenha seu custo por graduação. Multiplique pela graduação desejada. Adicione o custo de seus feitos de poder e subtraia o valor das desvantagens de poder para chegar ao custo final:

$$\text{Custo do poder} = (\text{efeito} + \text{extras} - \text{falhas}) \times \text{graduação} + (\text{feitos} - \text{desvantagens})$$

A estrutura normal é usada para a maior parte dos poderes em *Mutantes & Malfeitores* de um modo ou de outro. Contudo, o jogo também oferece outras estruturas de poder que fornecem mais flexibilidade, especialmente a habilidade de *reconfigurar* um poder durante o jogo, ao custo de algumas limitações, pontos de poder ou ambos:

- Estruturas de repertório possuem um “conjunto” de pontos de poder dividido entre vários efeitos diferentes, entre os quais o usuário pode mudar de rodada a rodada. Essencialmente, o poder tem vários “modos” distintos. Repertórios fornecem um meio de construir poderes com muita flexibilidade sem um grande aumento em custo.
- Estruturas de recipiente agrupam vários efeitos em um único poder, e afetam o modo como falhas e outros modificadores se aplicam a eles. São mais adequadas para muitos efeitos



JUN 06

agrupados em um único poder e utilizáveis (ou ao menos acessíveis) todos ao mesmo tempo.

- Estruturas variáveis fornecem um “conjunto” de pontos da mesma forma que Repertórios, mas esses pontos podem se aplicar a qualquer poder de um descritor específico, embora com custo maior em relação a um Repertório comparável. Estruturas variáveis fornecem a maior versatilidade com um custo proporcional, sendo úteis para construir poderes com efeitos muito variados (muitas vezes dependendo das circunstâncias).

DESCRITORES

Por último, poderes têm *descritores* que unem todos os outros componentes. Um descritor é um termo que descreve o que o poder é, como ele funciona, de onde vem e outros aspectos não cobertos pelos outros componentes. Efeitos, modificadores, feitos e desvantagens explicam como o poder funciona em termos de jogo. Descritores fornecem a “carne” para o “esqueleto” das regras, explicando o que o poder é em termos do cenário e do personagem que o utiliza.

Por exemplo, imagine o poder de disparar raios laser. Em termos de jogo, é um efeito de Dano (já que causa dano). Digamos que possui o extra Penetrante, o feito de poder Alcance Melhorado e a desvantagem Força Total. Um personagem no contexto do cenário não vai dizer “Tenho um efeito de Dano Penetrante com Alcance Melhorado e Força Total”. Vai dizer “Tenho o poder mutante de disparar rajadas concentradas de luz laser”. Termos como *mutante*, *luz* e *laser* (e, até certo ponto, *concentrado*) são os descritores do poder. O mesmo efeito poderia ter os descritores “Posso disparar lanças que penetram blindagem a grandes distâncias” ou “Tenho o poder mágico de invocar garras de energia que podem destroçar inimigos à distância”, assim como muitos outros.

Os descritores permitem que os componentes básicos do poder criem muitos poderes diferentes com o mesmo efeito básico. Assim, em vez de cem tipos diferentes de rajadas de energia, por exemplo, há um único efeito Dano à Distância, com muitos descritores possíveis. Isto economiza espaço e fornece um “idioma comum” aos poderes.

Obviamente, os descritores não servem apenas para “dar cor”, também afetam o modo como o poder funciona. Certos efeitos são baseados em descritores, como um efeito de Nulificar que só funciona contra efeitos com um descritor específico, ou Imunidade a efeitos de um certo descritor. Da mesma forma, certos descritores implicam vários efeitos colaterais baseados no bom senso: um poder elétrico pode ser conduzido pela água e por certos metais, mas é isolado por borracha e outros materiais, um

poder biológico não funciona em robôs e construtos não-vivos, e assim por diante.

FONTE

Um tipo específico de descritor é a *fonte* de um poder, ou seja, de onde ele extrai sua energia ou eficácia. No exemplo do raio laser, a fonte do poder é uma habilidade *mutante*, assim como *luz*, já que lasers são rajadas de luz coerentes.

A fonte de um poder pode ser usada para definir certas coisas sobre ele, incluindo o modo como interage com outros poderes e como o personagem pode perder (e readquirir) seu uso sob certas circunstâncias. Uma campanha também pode ter limites específicos sobre fontes de poder, definidos pelo mestre.

USANDO PODERES

Não adianta possuir incríveis poderes sobre-humanos sem *usá-los* – de preferência na luta infinita pela justiça e verdade. Enquanto a seção anterior examinou os componentes básicos dos poderes, esta seção discute o modo de usá-los em jogo.

“Usar poderes” tecnicamente refere-se ao uso dos vários *efeitos* de um poder. Para muitos poderes, que possuem apenas um efeito, isto é a mesma coisa. Para outros, pode haver diferença, já que os efeitos podem exigir diferentes ações, ter diferentes durações, resultados, etc. Por exemplo, um efeito de laser pode ser dissipado por prismas ou névoa densa. Isto não é uma desvantagem de poder, simplesmente uma consequência dos descritores.

EFEITOS ATIVOS E PASSIVOS

Efeitos de poderes podem ser definidos como *ativos* ou *passivos*: efeitos ativos exigem uma ação para serem usados, e muitas vezes também uma rolagem de ataque ou teste. Habilidades ativas normalmente funcionam apenas quando o usuário deseja, a menos que estejam fora de seu controle (veja **Perdendo o controle**, na página 14). Efeitos ativos em princípio são perceptíveis. Exemplos de habilidades ativas incluem efeitos de ataque (Dano, Fadiga, Atordoar, etc.), efeitos de movimento (Voo, Velocidade, Natação, etc.) e alguns efeitos sensoriais (Camuflagem, Ilusão, Obscurecer, etc.).

Efeitos passivos não exigem uma ação para serem utilizados ou mantidos: isto significa que devem ter uma ação de reação ou nenhuma, e uma duração permanente ou contínua. Funcionam automaticamente (quer o usuário queira ou não, são permanentes). Efeitos passivos em princípio são imperceptíveis, a menos que isso seja ditado por seu descritor – nesse caso, a desvantagem Perceptível se aplica. Exemplos de habilidades passivas incluem

OPÇÃO: CONCENTRAÇÃO E MÚLTIPLAS AÇÕES LIVRES

O mestre define o limite de quantas ações livres o personagem pode realizar em uma rodada. Isto também limita o número de efeitos de ação livre que você pode ativar *ou* desativar em uma rodada (já que ambos exigem uma ação livre).

Em vez de definir uma regra rígida ou escolher o limite de rodada a rodada, alguns mestres podem preferir usar as sugestões a seguir.

A primeira ação livre relacionada a poderes é automática. Para ações livres relacionadas a poderes adicionais, é necessário um teste de Concentração contra CD 10 + o número de ações livres adicionais. Assim, CD 11 para uma ação livre adicional, CD 12 para duas e assim por diante. Se o teste for bem-sucedido, as ações livres ocorrem normalmente. Se falhar, o personagem pode realizar apenas ações livres em número igual à margem pela qual o resultado excedeu 10, ou nenhuma, se o resultado for 10 ou menos. Você pode escolher 10 neste teste se as circunstâncias permitirem. Ou seja, normalmente pode realizar ações livres relacionadas a poderes em número igual ao seu bônus de Concentração a cada rodada, desde que não seja distraído (por exemplo, em combate).

Mestres que estejam usando a perícia opcional Usar Poder, do *Manual do Malfeitor* podem utilizá-la no lugar de Concentração para este teste.



a maior parte dos efeitos de defesa (Imobilidade, Imunidade, Proteção, etc.) e alguns efeitos sensoriais (como Supersentidos).

ATIVAR E DESATIVAR EFEITOS

Ativar e desativar um efeito exige uma certa quantidade de tempo, e o tipo de ação é definido pelo efeito: nenhuma, reação, livre, movimento, padrão ou completa.

NENHUMA

O efeito não exige uma ação para ser usado; está sempre em funcionamento. Efeitos deste tipo são sempre passivos e têm duração contínua ou permanente.

REAÇÃO

O efeito opera automaticamente, em resposta a outra circunstância (como um ataque, por exemplo). Isto é semelhante a uma ação preparada (*M&M*, página 159), mas não exige esforço da parte do personagem e não conta como uma ação (ou seja, uma reação é possível mesmo se o personagem estiver atordoado ou incapaz de realizar ações por outra razão). A circunstância que ativa o efeito de reação deve ser definida quando o efeito é adquirido e deve ser aprovada pelo mestre. Uma reação pode ocorrer fora da iniciativa normal do personagem, e não afeta a ordem de iniciativa.

LIVRE

O efeito exige uma ação livre para ser usado ou ativado. Uma vez que um efeito seja ativado ou desativado, permanece assim até a sua próxima rodada. Assim como com todas as ações livres, o mestre pode limitar o número total de efeitos que um personagem pode ativar ou desativar em uma só rodada.

MOVIMENTO

O efeito exige uma ação de movimento para ser usado. Para efeitos de movimento, a ação é parte do movimento normal do personagem durante a rodada.

PADRÃO

O efeito exige uma ação padrão para ser usado. Já que os personagens são limitados a uma ação padrão por rodada, isto geralmente significa que você só pode usar um efeito de ação padrão por rodada. Por isso, recomenda-se que o mestre pense bem antes de permitir que um efeito de ação padrão seja reduzido para uma ação de movimento ou livre, embora uma reação possa ser apropriada para alguns poderes.

COMPLETA

O efeito exige uma ação de rodada completa para ser usado. Alguns efeitos exigem ainda mais tempo, como especificado em suas descrições, embora geralmente isto seja o caso apenas para efeitos modificados por falhas e desvantagens de poder.

Veja a página 12 de *M&M* para mais detalhes sobre os diferentes tipos de ações. Modificadores de poder podem mudar a ação necessária para um efeito.

Se você não puder realizar a ação necessária, não pode ativar o efeito. Você *pode* ativar um efeito de ação completa ao realizar uma ação padrão no final de uma rodada e outra ação padrão no início da rodada seguinte, mas a segunda ação padrão *precisa* ser a sua primeira ação na rodada, ou a ativação falha.

Em geral, desde que você seja capaz de realizar a ação necessária, o efeito é ativado. Em algumas circunstâncias, o mestre pode exigir um teste de Concentração, mas isto costuma ficar reservado

para a manutenção de um efeito em circunstâncias difíceis (veja **Duração**, mais à frente neste capítulo).

Note que você só pode ativar *ou* desativar um efeito em uma rodada, não ambos. Isto é importante para diversos truques, incluindo desativar um poder defensivo como Intangibilidade (uma ação livre), fazer um ataque (uma ação padrão) e tornar-se intangível de novo (uma ação livre), o que normalmente não é permitido.

MÚLTIPLAS ATIVAÇÕES

A ativação de efeitos é limitada pelas ações que você tem à sua disposição, o que em geral significa que você só pode ativar um efeito de ação padrão e um efeito de ação de movimento, dois efeitos de ação de movimento ou um efeito de ação completa em uma rodada, além de tantos efeitos de ação livre quantos quiser (ou o mestre permitir).

Efeitos Ligados (veja o modificador **Ligado** no **Capítulo 2**) podem ser ativados como um único efeito, com uma única ação (de fato, *devem* ser ativados assim). Estruturas de recipiente também podem ser ativadas de uma só vez, embora seus efeitos também possam ser usados individualmente.

A ação padrão ou de movimento adicional concedida pelo uso de um ponto heroico também pode ser usada para ativar um efeito — você pode inclusive usar sua ação padrão normal e a ação adicional para ativar um efeito de ação completa na mesma rodada em que realiza uma ação de movimento.

TESTES DE PODER

Em alguns casos, você pode ter de fazer um *teste de poder* para determinar o quão bem um efeito funciona. Um teste de poder é igual a qualquer outro teste: d20 mais a graduação poder, mais quaisquer modificadores aplicáveis, contra uma Classe de Dificuldade definida pelo mestre. Ao contrário de testes de perícias, os modificadores de habilidades não são adicionados aos testes de poder.

Teste de poder = d20 + graduação do poder + modificadores contra Classe de Dificuldade.

ESCOLHER 10 OU 20 EM TESTES DE PODER

Você pode escolher 10 em um teste de poder se não estiver sob pressão, assim como em um teste de perícia. Você pode escolher 20 em um teste de poder se não estiver sob pressão, não houver penalidade por falha e você possa demorar cerca de vinte vezes o tempo normal, da mesma forma que em um teste de perícia. Se um poder exigir esforço extra para novas tentativas (veja a seguir) e impuser uma penalidade por falha, você não pode escolher 20 em testes de poder que o envolvam.

OPÇÃO: PENALIDADES PARA EFEITOS SUSTENTADOS

Assim como ocorre com a ativação de efeitos de ação livre, você normalmente pode manter um número ilimitado de efeitos sustentados. O mestre pode impor um limite no número de efeitos sustentados que os personagens podem manter ao mesmo tempo. Como alternativa, você pode aplicar uma penalidade para manter vários efeitos: -1 por efeito a quaisquer testes de poder adicionais ou a necessidade de um teste de Concentração (CD 10 + número de efeitos sustentados) para usar efeitos adicionais. Por exemplo, se você estiver voando e mantendo um campo de força, sofre -2 de penalidade nos testes de poder adicionais ou deve fazer um teste de Concentração (CD 12) para usar um efeito adicional, segundo a escolha do mestre.

Esta opção funciona melhor em cenários em que os personagens devem usar efeitos individualmente, ou no máximo dois ao mesmo tempo, em vez de fazer malabarismo com vários poderes de uma só vez. Ela encoraja Repertórios (já que seus efeitos só podem ser usados individualmente de qualquer jeito) e desencoraja efeitos de ação sustentada (que sofrem penalidades).

NOVAS TENTATIVAS EM TESTES DE PODER

Tentar novamente um teste de poder às vezes é mais difícil do que em um teste de habilidade ou perícia. Alguns efeitos exigem esforço extra para novas tentativas contra o mesmo alvo no mesmo encontro ou cena (veja **Esforço extra**, *M&M*, página 120). Em geral isto não se aplica a testes de poder em resposta a outra coisa, como no caso do teste de poder oposto para evitar que um efeito seja contra-atacado. Casos específicos de novas tentativas em testes de poder são detalhados nas descrições dos efeitos.

Quando você falha em usar um efeito que exige esforço extra para novas tentativas, deve sofrer a fadiga necessária (possivelmente gastando um ponto heroico para ignorá-la) ou esperar até que as condições mudem para tentar de novo. Em geral, isto significa esperar até que a cena atual acabe. O mestre decide a quantidade de tempo exata que deve se passar para uma nova tentativa sem esforço extra.

Testes de poder para efeitos passivos nunca estão sujeitos a esforço extra por novas tentativas. Da mesma forma, rolagens e testes além de testes de poder não provocam fadiga por tentar novamente, como rolagens de ataque com um poder específico ou testes de perícia envolvendo uma perícia aumentada (o que também é um efeito passivo).

TESTES DE PODER OPOSTOS

Em alguns casos, em geral quando um poder é usado diretamente contra outro, um teste de poder oposto é necessário (veja **Testes opostos**, *M&M*, página 9). Se a disputa depender unicamente do maior poder, um teste de comparação (*M&M*, página 10) pode se aplicar: o personagem com a maior graduação vence.

Para um uso específico de testes de poder opostos, veja **Contra-atacando efeitos**, mais à frente.

TESTE DE PODER CONTRA JOGADA DE SALVAMENTO

Alguns efeitos exigem comparar o resultado de um teste de poder com o resultado da jogada de salvamento do alvo. O teste oposto é feito assim que o efeito é usado.

TESTES DE PODER CONTRA TESTES DE PERÍCIAS

Ocasionalmente um poder pode ser oposto por uma perícia, ou vice-versa. Isto é um teste oposto normal, comparando os resultados do teste de poder e de perícia. O mesmo vale quando um valor de habilidade é oposto a um poder (e vice-versa), como com o efeito Derrubar, que é oposto pelo teste de Destreza ou Força do alvo.

ALCANCE

Cada efeito tem um alcance padrão para seu funcionamento, que pode ser mudado através de modificadores. Os alcances são: pessoal, toque, à distância e percepção.

PESSOAL

Um alcance pessoal funciona apenas em você, o usuário. Assim, efeitos pessoais costumam ser benéficos. Para um alcance pessoal que funciona em outros, aplique o extra Afeta Outros ao efeito básico (veja na seção **Extras** do **Capítulo 2**).

TOQUE

Um efeito com alcance de toque funciona em qualquer coisa ou pessoa que você possa tocar (o que normalmente inclui você mesmo). Tocar um alvo involuntário exige uma rolagem de ataque corpo-a-corpo contra a Defesa do alvo, como um ataque desarmado. Tocar o alvo permite que o efeito funcione, embora qualquer jogada de salvamento aplicável ainda seja permitida.

À DISTÂNCIA

Um efeito à distância funciona com um incremento de alcance de (graduação x 3 metros) e um alcance máximo de (graduação x 30 metros), normalmente dez incrementos. Assim, um efeito à distância com 5 graduações possui um incremento de alcance de 15 metros e um alcance máximo de 150 metros. Um efeito à distância sofre -2 de penalidade em rolagens de ataque para cada incremento de alcance além do primeiro, até -18 no alcance máximo.

O feito de poder Progressão pode aumentar o alcance máximo de um efeito, enquanto o feito de poder Alcance Aumentado pode aumentar seu incremento de alcance (veja **Feitos de Poder** no **Capítulo 2**). Assim, um feito Progressão (alcance) muda o alcance máximo do efeito de 10 incrementos para 25 incrementos (então 50, 100, etc.). Um feito Alcance Ampliado muda o incremento de alcance de 3 metros para 7,5 metros, então para 15, 30 e assim por diante na **Tabela de Progressão**. Para efeitos sem alcance máximo aumentado, isto reduz o número total de incrementos que o efeito possui; se o incremento de alcance e o alcance máximo forem o mesmo (o efeito possui apenas um incremento de alcance), então não sofre penalidades por alcance até sua distância máxima.

PERCEPÇÃO

Um efeito com alcance de percepção funciona em qualquer alvo que você possa perceber com um sentido exato — normalmente visão — sem necessidade de uma rolagem de ataque. Se o alvo tiver cobertura ou camuflagem totais contra todos os seus sentidos exatos, os seus efeitos com alcance de percepção não podem afetá-lo. O mestre pode exigir um teste de Notar para determinar se você pode perceber o alvo com precisão suficiente para afetá-lo. Como efeitos com alcance de percepção não exigem rolagens de ataque, não podem obter acertos críticos nem beneficiar-se de características que modificam rolagens de ataque, como Ataque Poderoso.

DURAÇÃO

Cada efeito dura por uma quantidade específica de tempo, que pode ser mudada através de modificadores de poder. As durações dos efeitos são instantânea, concentração, sustentada, contínua e permanente.

INSTANTÂNEA

Um efeito instantâneo 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

Um efeito de concentração dura enquanto você se concentrar em mantê-lo. Concentração é uma ação padrão, e quaisquer distrações podem quebrar a sua concentração (veja a perícia **Concentração**, na página 44 de *M&M*, para mais detalhes). Se a sua concentração for quebrada, o efeito para de funcionar. Não usar a ação necessária para concentrar-se significa que sua concentração se quebra automaticamente.

Você pode manter um efeito de concentração como uma ação de movimento, em vez de uma ação padrão, com um teste de Concentração (CD 10 + graduações no poder). Faça o teste uma vez a cada rodada que você mantiver o efeito, como uma ação de movimento. Um teste falho significa que o efeito para de funcionar.

SUSTENTADA

Um efeito sustentado dura enquanto você quiser, exigindo apenas uma ação livre a cada rodada para mantê-lo. Já que você pode fazer tantas ações livres quanto quiser, em geral pode manter qualquer número de efeitos sustentados, limitado apenas pelo julgamento do mestre (veja **Penalidades para efeitos sustentados** na página 12). Se você estiver incapaz de fazer ações livres (atordoado ou inconsciente, por exemplo), o efeito para.

Você pode manter um efeito 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 efeito para de funcionar.

OPÇÃO: AUMENTAR A DIFICULDADE DE CONCENTRAÇÃO

Testes de Concentração para manter efeitos com uma ação menor do que a normal servem para evitar exageros. Contudo, um personagem com um bônus de Concentração alto o suficiente pode manter um efeito de concentração ou sustentado com uma ação menor indefinidamente, e o custo das graduações em Concentração nem sempre equilibra isso. Em jogos nos quais isto seja um problema, o mestre pode instituir a seguinte regra opcional.

A Classe de Dificuldade de um teste de Concentração para manter um efeito como uma ação menor aumenta em +1 por rodada sucessiva pela qual o efeito seja mantido desta forma. Assim, por exemplo, manter um efeito sustentado como uma reação em vez de uma ação livre exige um teste contra CD (10 + graduação do poder) na primeira rodada, então CD (11 + graduação) na segunda, CD (12 + graduação) na terceira e assim por diante. Se o personagem voltar a manter o efeito da forma normal ou parar de mantê-lo completamente por pelo menos uma rodada, a dificuldade volta ao normal, e começa a aumentar de novo quando ele for mantido com uma ação menor do que o normal por mais de uma rodada.

Esta opção significa que ninguém pode manter um efeito com uma ação menor indefinidamente; mais cedo ou mais tarde a penalidade será suficiente para tornar o sucesso impossível. Isto ajuda a reforçar a natureza temporária desses efeitos, mas não afeta seu uso rotineiro, já que normalmente não acontece por mais de uma rodada ou duas (para evitar os efeitos de ser atordoado, por exemplo).

CONTÍNUA

Um efeito contínuo dura enquanto você quiser, sem qualquer esforço da sua parte. Uma vez ativado, permanece assim até que você o desative, mesmo se você estiver atordoado ou inconsciente. Efeitos contínuos geralmente ainda podem ser contra-atacados ou nulificados.

PERMANENTE

Um efeito permanente está sempre ativo, e *não* pode ser desligado, mesmo que você queira. Efeitos permanentes podem contra-atacar outros efeitos apenas com permissão do mestre, mas podem ser contra-atacados e nulificados, a menos que tenham o extra Inato.

DESATIVAÇÃO INVOLUNTÁRIA

Há várias maneiras pelas quais os personagens podem perder a capacidade de manter um efeito: dano, distração ou interferência de algum tipo. Se as condições provocarem a desativação involuntária de um efeito, ela ocorre *imediatamente*, não na próxima rodada do usuário. Assim, se você for atordoado pelo ataque de um oponente (e falhar no teste de Concentração), quaisquer efeitos de concentração ou sustentados param de funcionar imediatamente. Efeitos duradouros permanecem (veja **Resultados Duradouros** na seção **Resultados**), mas não estão mais sob seu controle.

Uma vez que um efeito *ativo* seja desativado (voluntariamente ou não), deve ser reativado normalmente quando você puder fazer isso. Isto é trivial para um efeito de ação livre, mas pode ser significativo para efeitos que exigem ações mais longas, especialmente aqueles com falhas que adicionam outras exigências para ativação.

PERDENDO O CONTROLE

Além de perder a capacidade de manter um efeito, é possível perder a capacidade de *controlá-lo*, o que não é necessariamente a

mesma coisa. Um efeito fora de controle pode ser desativado, mas também pode fazer outras coisas.

Um alvo sob Controle Mental pode receber ordens de ativar, desativar ou usar qualquer poder sob seu controle. Assim, você pode ordenar a um alvo controlado que desative seu Campo de Força, por exemplo, ou que pare de manter qualquer outro efeito. Os alvos podem estar fortemente opostos a certas ações relacionadas a poderes: desativar o Campo de Força é uma coisa, mas desativar Voo em pleno ar é outra bem diferente!

Você não pode usar Controle Mental para ordenar que um alvo faça algo de que ele não é capaz, como desativar um efeito permanente ou exercer controle ativo sobre um efeito passivo. Da mesma forma, Controle Mental não suprime quaisquer modificadores dos poderes do alvo: por exemplo, se eles não funcionam à noite, então seu controle não vai mudar isso.

Controle de Poder permite que você controle os poderes *ativos* de um alvo: assim como com Controle Mental, você pode fazer com que os poderes do alvo façam qualquer coisa que poderiam fazer normalmente, mas você não tem controle sobre o que o alvo faz fisicamente. Assim, você pode ativar o poder Raio da sua vítima, mas não pode mirá-lo (já que esta é uma ação física). Pode desativar Voo para que o alvo caia ou ativá-lo para que ele flutue, mas não pode direcioná-lo. Contudo, você pode fazer com que um alvo se teleporte para um lugar determinado por você, desde que ele tenha a capacidade de fazer isso.

O poder Possessão concede a você controle sobre as características físicas do alvo, incluindo poderes, enquanto você mantém suas próprias características mentais (incluindo poderes). Assim, você pode possuir um alvo com poderes como Raio, Voo e Campo de Força, e usá-los normalmente, mas não pode usar a Comunicação Mental do alvo ou sua Rajada Mental, da mesma forma que não pode usar suas perícias Ofício ou Conhecimento.

PERDER O CONTROLE E ESFORÇO EXTRA

Se você estiver controlando outro personagem ou seus poderes, pode ordenar que ele use esforço extra para melhorá-los. Contudo, esta ordem exige esforço extra da sua parte, e pode ser uma ordem à que o alvo é fortemente oposto para alguns usos (de acordo com o mestre). Assim, por exemplo, se você usar Controle de Poder para aumentar o efeito de Dano de Explosão de um alvo, para que ele cause dano adicional ou para uma façanha de poder, tanto você quanto o alvo sofrem fadiga.

Tanto você quanto seu alvo podem usar um ponto heroico (ou intervenção do mestre) para anular a fadiga do esforço extra; até mesmo uma vítima de Controle Mental ou Possessão pode fazer isto. Intervenção do mestre concede um ponto heroico aos personagens normalmente, mas não pode ser usada para anular a fadiga do esforço extra, já que isso entra na regra de usar um ponto heroico para eliminar o problema que concedeu-o. Mestre, avise isso aos jogadores que tentarem usar isto como maneira de garimpar pontos heroicos de uma vítima sob Controle Mental! Felizmente, o personagem vai sofrer cada vez mais fadiga ou simplesmente "ficar empatado", gastando seus próprios pontos heroicos para sobrepujar a fadiga e substituindo-os por pontos heroicos ganhos através da vítima.

Um efeito com a falha Incontrolável *nunca* está sob o seu controle! Embora possa às vezes fazer algo útil, um efeito Incontrolável está sempre sob o controle do mestre e é considerado um efeito passivo. Entre outras coisas, isto significa que alguém que roube o controle de seus poderes não consegue controlar o efeito Incontrolável, da mesma forma como você também não consegue. Também significa que o efeito pode funcionar mesmo quando você não pode usar outros efeitos, segundo a decisão do mestre.

Por outro lado, um efeito Inconstante não funciona apenas às vezes. quando você falha em um teste de confiabilidade, trate isto como uma desativação involuntária do efeito: ele para de funcionar imediatamente (se era ativo) e não pode ser reativado até que você recupere-o de alguma forma (veja a descrição da falha **Inconstante** para mais detalhes).

JOGADAS DE SALVAMENTO CONTRA EFEITOS

Efeitos ativos que agem sobre outros personagens dão direito a uma jogada de salvamento para resistir a eles. O tipo de salvamento (Resistência, Fortitude, Reflexo ou Vontade) depende do efeito e seus modificadores. A CD é 10 + graduação do poder. Assim, a CD de um salvamento de Reflexo contra Armadilha com 12 graduações é 22 (10 + 12 graduações). Salvamentos de Resistência têm CD 15 + bônus de dano do ataque (igual à graduação do efeito de Dano). Um salvamento bem-sucedido significa que o efeito não funciona.

Classe de Dificuldade de Jogadas de Salvamento = 10 + graduação do poder (15 + graduação para Resistência).

EFEITOS INOFENSIVOS

Alguns efeitos são listados como "(inofensivo)" depois do tipo de jogada de salvamento, significando que o efeito normalmente é benéfico, mas os alvos podem fazer salvamentos contra ele, se quiserem. Um salvamento bem-sucedido contra um efeito inofensivo significa que o efeito não funciona. Isto entra em jogo com bônus passivos em jogadas de salvamento, como Imunidade (veja abaixo).

EM ESTÁGIOS

Alguns efeitos são listados como "(em estágios)" depois do tipo de salvamento, significando que o valor pelo qual o salvamento falha determina o resultado do efeito. Os resultados exatos são apresentados na descrição do efeito.

ABRINDO MÃO DE SALVAMENTOS

Personagens voluntários podem abrir mão de uma jogada de salvamento contra um efeito, se quiserem. O jogador declara a intenção de fazer isso *antes* que o efeito seja usado. Isto inclui personagens que *acham* que estão recebendo um efeito inofensivo, mesmo se não estiverem! Você não pode abrir mão de salvamentos de Resistência, e não existem efeitos de Resistência "inofensivos".

IMUNIDADE

O efeito Imunidade (veja no **Capítulo 2**) permite que certos personagens sejam automaticamente bem-sucedidos em jogadas de salvamento contra certos efeitos. Além disso, já que Imunidade em geral é permanente, o personagem não pode escolher abrir mão do salvamento, mesmo que o efeito seja inofensivo. Personagens com Imunidade contínua ou sustentada podem escolher desativar o

efeito, se quiserem. Mesmo nesses casos, você não pode abrir mão do salvamento enquanto a Imunidade estiver ativa, e desativar sua Imunidade exige uma ação livre.

RESULTADO

O resultado de qualquer efeito é apresentado na descrição do efeito no **Capítulo 2**, mas os resultados têm alguns termos e sistemas em comum, descritos nesta seção.

PROGRESSÃO

Muitos efeitos de poder são medidos em termos de uma progressão em área, massa, velocidade e assim por diante. A **Tabela de Progressão** apresenta essas medidas para resultados de efeitos em *Mutantes & Malfeitores*. Os usos da tabela são citados nas descrições de efeitos e modificadores.

TABELA DE PROGRESSÃO

GRADUAÇÃO	VALOR
1	1
2	2
3	5
4	10
5	25
6	50
7	100
8	250
9	500
10	1.000
11	2.500
12	5.000
13	10.000
14	25.000
15	50.000
16	100.000
17	250.000
18	500.000
19	1 milhão
20	2,5 milhões

USANDO A TABELA DE PROGRESSÃO

A descrição de um efeito em geral dirá algo como "o efeito começa em um valor X, e cada graduação move-o um passo acima na Tabela de Progressão", onde X é o valor inicial do resultado do efeito

Assim, por exemplo, o efeito Membros Adicionais fornece um membro adicional com 1 graduação. Cada graduação no efeito

move a quantidade de membros adicionais um passo para cima na **Tabela de Progressão**. Já que o valor após 1 na tabela é 2, Membros Adicionais 2 fornece dois membros, Membros Adicionais 3 fornece 5 membros e assim por diante.

Note que nem todos os efeitos começam sua progressão no valor 1 da tabela; muitos começam com um valor básico maior e progridem a partir daí. Caso seja necessário, você pode estender a **Tabela de Progressão** seguindo a mesma progressão de 1, 2,5 e 5, então começando novamente, aumentando em um fator de 10.

ÁREA OU ALCANCE ESTENDIDOS

Um poder com alcance estendido funciona em uma distância específica (ou em uma área específica) determinada por sua graduação, assim como mostrado na **Tabela de Alcance Estendido**. Como o alcance ou área do efeito é determinado pela graduação, não pode ser mudado usando os modificadores Alcance ou Área. Para alterar o alcance ou a área, aumente ou diminua as graduações. Se um efeito não tiver uma área baseada em graduação, usa o extra Área para funcionar em uma área.

Tecnicamente, efeitos de alcance estendido são pessoais, pois afetam o usuário, mas sua "distância" é apresentada na **Tabela de Alcance Estendido**. Assim, por exemplo, PES é um efeito pessoal, pois modifica os sentidos do usuário, mas a distância a que você pode mover sua percepção é baseada na **Tabela de Alcance Estendido**. Da mesma forma, Teleporte é um efeito pessoal – permite que você se mova instantaneamente de um lugar a outro – mas a distância coberta é baseada em sua graduação e na **Tabela de Alcance Estendido**.

Efeitos de área estendida geralmente não são pessoais. O efeito cobre uma área específica, irradiando-se a partir de você (se tiver alcance de toque) ou que você pode centralizar em um ponto dentro do alcance (se for à distância).

TABELA DE ALCANCE E ÁREA ESTENDIDOS

GRADUAÇÃO	ALCANCE	ÁREA
1	3 metros	30 cm
2	30 metros	60 cm
3	300 metros	1,5 m
4	1 quilômetro	3 m
5	5 quilômetros	7,5 m
6	30 quilômetros	15 m
7	300 quilômetros	30 m
8	3.000 quilômetros (continental)	75 m
9	30.000 quilômetros (qualquer lugar na Terra)	150 m
10	300.000 quilômetros (da Terra à Lua)	300 m
11	3 milhões de quilômetros	750 m
12	30 milhões de quilômetros	1,5 km
13	300 milhões de quilômetros	3 km
14	3 bilhões de quilômetros	7,5 km
15	Qualquer lugar no mesmo sistema solar	15 km
16	Sistemas solares próximos	30 km
17	Sistemas solares distantes	75 km
18	Em qualquer lugar na mesma galáxia	150 km
19	Galáxias próximas	300 km
20	Em qualquer lugar do universo	750 km

RESULTADOS DURADOUROS

Um efeito com "(duradouro)" listado após sua duração significa que o alvo deve se recuperar do efeito fazendo novas jogadas de salvamento, com +1 de bônus cumulativo por salvamento anterior. Um salvamento bem-sucedido elimina o efeito persistente.

Um efeito com duração instantânea e duradouro permite uma nova jogada de salvamento a cada rodada, na iniciativa em que o efeito ocorreu. Assim, um efeito instantâneo duradouro que ocorra em iniciativa 12 oferece uma nova chance de salvamento na iniciativa 12 da rodada seguinte, mesmo se o lugar do usuário ou do alvo na ordem de iniciativa mudar.

Um efeito com duração de concentração e duradouro permite um novo salvamento a cada intervalo na **Tabela de Tempo**, começando em um minuto depois que o efeito ocorrer (então 5 minutos, 20 minutos e assim por diante). O efeito dura até que o alvo seja bem-sucedido no salvamento ou o usuário pare de se concentrar. Se você parar de se concentrar, o alvo recebe um novo salvamento a cada rodada (como em um efeito ins-



tantâneo e duradouro), com +1 de bônus por salvamento, até que o efeito seja eliminado. Uma vez que você pare de se concentrar no efeito, não pode recomeçar sem um uso novo do efeito.

Um efeito com duração sustentada e duradouro permite um novo salvamento a cada intervalo na **Tabela de Tempo**, da mesma forma que com duração de concentração, mas não exige uma ação para ser mantido; seus efeitos continuam até que o alvo seja bem-sucedido. Se você se concentrar durante *todo* o intervalo de tempo (realizando uma ação padrão a cada rodada), o alvo não recebe +1 de bônus cumulativo em seu salvamento pelo intervalo. Uma vez que você pare de se concentrar em um efeito sustentado e duradouro, não pode recomeçar sem um uso inteiramente novo do efeito.

Um efeito com duração contínua e duradouro não permite novos salvamentos; se o salvamento inicial falhar, o efeito dura até que seja contra-atacado ou revertido de alguma forma. O mestre deve regular cuidadosamente efeitos sustentados e contínuos duradouros. Em geral, deve haver alguma forma razoável de reverter um efeito contínuo duradouro além de contra-atacá-lo ou nulificá-lo, como tratamento médico, remédios naturais, outros poderes, etc. O mestre decide o que é razoável para qualquer efeito.

Note que não existem efeitos "permanentes e duradouros"; no máximo, contínuos, e a falha Permanente não se aplica à duração de efeitos duradouros. Nenhum efeito em *Mutantes & Malfeitores* deve ser completamente irreversível a menos que seja uma ferramenta de trama controlada pelo mestre, e mesmo assim o mestre deve pensar se esse efeito absoluto é justo.

ESFORÇO EXTRA E RESULTADOS DURADOUROS

A opção de esforço extra Força de Vontade (veja **Esforço extra**, *M&M*, página 120) permite que você tenha direito a uma jogada de salvamento adicional para se recuperar do efeito duradouro de um poder. O salvamento ocorre imediatamente, como uma ação livre na sua rodada, e não conta como um dos salvamentos normais a que você tem direito, embora adicione ao bônus cumulativo em salvamentos se falhar. Se você tiver direito a um salvamento normal na rodada, também pode fazê-lo. Você pode gastar um ponto heroico para anular a fadiga do esforço extra, como normal.

TABELA DE TEMPO

GRADUAÇÃO	TEMPO	GRADUAÇÃO	TEMPO
1	3 segundos (1 ação)	11	3 meses
2	6 segundos (1 rodada)	12	1 ano
3	1 minuto (10 rodadas)	13	5 anos
4	5 minutos	14	10 anos (1 década)
5	20 minutos	15	50 anos
6	1 hora	16	100 anos (1 século)
7	5 horas	17	500 anos
8	1 dia	18	1.000 anos (1 milênio)
9	1 semana	19	5.000 anos
10	1 mês	20	10.000 anos

OPÇÃO: SALVAMENTOS PARCIAIS CONTRA EFEITOS DURADOUROS EM ESTÁGIOS

Já que uma jogada de salvamento contra um efeito duradouro ainda é um salvamento, o mestre pode permitir que um salvamento falho contra um efeito duradouro em estágios ainda reduza o efeito, se o resultado do salvamento for melhor que os resultados anteriores.

Por exemplo, falhar na jogada de salvamento contra o poder Atordoar por 5 ou mais deixa o alvo atordoado. A vítima tem direito a um novo salvamento a cada rodada para sobrepujar o atordoamento. Um salvamento falho não resulta em recuperação, mas o mestre pode decidir que um salvamento subsequente que falhe por apenas 4 ou menos muda a condição da vítima para tonto, assim como se o salvamento original falhasse por 4 ou menos. Isto permite uma melhora gradativa da condição da vítima antes de uma recuperação completa.

Note que uma vítima que faça um salvamento parcial contra um efeito duradouro não sofre nenhuma *piora* por ter falhado por mais do que antes. Assim, uma vítima atordoada que falhe em seu salvamento por 10 ou mais não fica inconsciente, por exemplo.

NOTANDO EFEITOS DE PODERES

A capacidade de notar efeitos de poderes segue certas linhas gerais:

- Efeitos ativos são perceptíveis de alguma forma: um efeito visível, um barulho audível, uma poderosa vibração, etc. A forma de percepção exata associada ao efeito depende dos descritores do poder e deve ser aprovada pelo mestre.
- Efeitos passivos são imperceptíveis, embora possam ser perceptíveis se você quiser (com a aplicação da desvantagem de poder Perceptível).
- Se a duração de um efeito passivo for mudada para uma diferente de contínua ou permanente, ele se torna perceptível, a menos que o feito de poder Sutil seja aplicado. Isto inclui efeitos passivos adicionados a uma estrutura de Recipiente ativa. Efeitos ativos permanecem perceptíveis, mesmo que sua duração seja mudada, a menos que o feito de poder Sutil seja aplicado.
- Efeitos sensoriais são, por definição, perceptíveis ao(s) sentido(s) que afetam. Assim, um efeito dependente de visão será visualmente perceptível. Isto significa que efeitos sensoriais mentais são perceptíveis apenas para sentidos mentais. O feito de poder Sutil pode esconder a fonte de um efeito sensorial, mas não seu efeito verdadeiro sobre os sentidos. Por exemplo, Pasmal Visual Sutil pode usar um meio imperceptível para causar cegueira temporária, mas as vítimas do efeito ainda sabem que não conseguem enxergar. Da mesma forma, o efeito Camuflagem é "perceptível", pois os alvos camuflados "desaparecem" do sentido afetado, mas não chamam atenção para si mesmos de outra forma.

EFEITOS PERCEPTÍVEIS

Efeitos de poder perceptíveis são detectados automaticamente por quaisquer sentidos que sejam apropriados, dependendo de seus descritores. Normalmente não é preciso nenhum teste de Notar, mas o mestre pode exigir um teste se as circunstâncias não permitem que os observadores escolham 10. A CD do teste de Notar é 10 (já que os observadores podem escolher 10 para serem automaticamente bem-sucedidos).

OPÇÃO: EFEITOS ÓBVIOS

Com a permissão do mestre, a desvantagem de poder Perceptível pode se aplicar a efeitos já perceptíveis, tornando-os *óbvios*. Isto é um passo acima de perceptível: o efeito realmente chama atenção! Um efeito óbvio é automaticamente detectado pelo(s) sentido(s) apropriado(s). A Classe de Dificuldade básica para notá-lo é -10, e qualquer uso do efeito impõe +20 de aumento à CD de testes de Furtividade. Assim, em vez de um zumbido, um Voo Óbvio pode anunciar-se com o rugido de jatos e um rastro brilhante. Um Campo de Força Óbvio não apenas emana luz: *brilha*, deixando o usuário claramente visível à distância (60 metros para um observador mediano que escolha 10 em seu teste de Notar).

O mestre deve julgar cada poder óbvio individualmente, e deve ter cuidado com jogadores que tentam usar a desvantagem para ganhar pontos de poder "grátis", aplicando-a a casos em que não é realmente uma desvantagem, como um personagem sem Furtividade e sem necessidade de ser sutil. Alguns mestres podem preferir lidar com poderes óbvios como complicações em vez de desvantagens, concedendo um ponto heroico ao jogador quando isto prejudicar seu personagem (veja **Desvantagens temporárias como complicações**, *M&M*, página 127).

EFEITOS SENSORIAIS

Efeitos sensoriais como Ilusão e Obscurecer podem esconder outros efeitos, assim como qualquer outra coisa. Desta forma, o clarão de um raio de energia é oculto por um efeito de Obscurecer Visual, assim como um clarão normal de uma lâmpada. Camuflagem esconde efeitos com alcance pessoal, mas não outros — o Campo de Força de um herói invisível não pode ser visto, mas seu Raio de força pode, a menos que seja Sutil.

EFEITOS MENTAIS

Efeitos sensoriais mentais são perceptíveis apenas para aqueles diretamente afetados por eles (que percebem-nos automaticamente) e para observadores com um sentido mental à distância, como Percepção Mental.

Efeitos imperceptíveis tornam-se perceptíveis com uma aplicação da desvantagem de poder Perceptível.



EFEITOS SUTIS

Efeitos de poder Sutis são perceptíveis apenas com um teste de Notar (CD 20) ou automaticamente com um sentido especializado além dos sentidos normais visuais, auditivos, olfativos, táteis e mentais. Isto normalmente significa um Supersentido baseado em um tipo de sentido diferente (particularmente detecção, veja **Supersentidos**). Por exemplo, um efeito baseado em radiação invisível é perceptível para um sentido de detecção de radiação (ou talvez infravisão ou ultravisão, com a amplitude de ondas correta), mas é imperceptível para outros sentidos.

Efeitos perceptíveis podem ser tornados Sutis com a aplicação de uma graduação do feito de poder Sutil.

EFEITOS IMPERCEPTÍVEIS

Efeitos de poder imperceptíveis são realmente indetectáveis, embora suas consequências possam ser perceptíveis. Assim, por exemplo, o efeito Proteção (que é permanente) é normalmente imperceptível: você não pode notar, olhando ou mesmo tocando alguém com Proteção, que a pessoa tem um salvamento de Resistência aumentado. Contudo, certamente pode ver (ou pelo menos concluir) que alguém tem Proteção Impenetrável quando vê as balas ricocheteando em seu peito! Da mesma forma, embora uma Rajada Mental Sutil possa ser imperceptível, a vítima do poder ainda sabe que está ferida (se o ataque tiver causado dano), assim como outros, se o ataque causar dano suficiente para atordoar o alvo ou machucá-lo visivelmente. Mesmo assim, a vítima e os observadores podem não saber a *causa* do dano.

Efeitos perceptíveis podem ser tornados imperceptíveis com a aplicação de duas graduações do feito de poder Sutil.

CONTRA-ATAcando EFEITOS

Em algumas circunstâncias, um efeito pode *contra-atacar* outro, negando-o. Em geral, para que dois efeitos contra-ataquem um ao outro, devem ter descritores opostos. Por exemplo, luz e trevas contra-atacam-se mutuamente, assim como calor e frio, água e fogo, etc. Em alguns casos, efeitos com o mesmo descritor podem contra-atacar um ao outro. O mestre é o árbitro final sobre a capacidade de contra-atacar. O efeito Nulificar pode contra-atacar qualquer efeito com um descritor específico (ou mesmo *qualquer* efeito), dependendo de como seja configurado (veja **Nulificar**, no **Capítulo 2**).

COMO CONTRA-ATAQUES FUNCIONAM

Para contra-atacar um efeito, faça uma ação preparar. Você espera para completar sua ação quando seu oponente usar um efeito. Você ainda pode se mover, já que preparar é uma ação padrão.

Você deve ser capaz de usar o efeito de contra-ataque como uma ação padrão, de movimento ou livre para prepará-lo. Efeitos utili-

OPÇÃO: DISPUTAS DE CONTRA-ATAQUE

Os contra-ataques normalmente não fazem nada além de anular um efeito. Contudo, o mestre pode aplicar o sistema opcional a seguir para lidar com situações em que dois combatentes estão competindo, e o perdedor será o alvo do efeito do oponente. O defensor contra-ataca normalmente. Se for bem-sucedido, e se o efeito usado puder afetar o atacante (por exemplo, Raio, Fadiga, etc.), o atacante será atingido, mas *também* tem chance de contra-atacar. Em caso de falha, ele é atingido pelo efeito do defensor, que funciona normalmente. Se o contra-ataque do atacante for bem-sucedido, o efeito volta ao defensor, que pode contra-atacar novamente e assim por diante. Cada troca de contra-ataques (um de cada lado) demora uma rodada, e os competidores podem fazer apenas ações livres e reações enquanto estiverem envolvidos na disputa. O primeiro competidor a falhar duas tentativas de contra-ataque seguidas perde.

Exemplo: *Dr. Stratos dispara um relâmpago contra Bolt. O jovem herói usa seu próprio poder Raio para contra-atacar (já que também é baseado em relâmpagos). O mestre faz um teste de poder para o Dr. Stratos, rolando um 5, para um total de 18 (5 + 13 graduações). O jogador de Bolt faz um teste de poder e rola um 11, para um total de 19 (11 + 8 graduações). Um sucesso! Os dois relâmpagos se encontram em pleno ar, em uma bola de energia faiscante que vai em direção a Stratos. O vilão repele-a, e ambos fazem testes de poder de novo. Desta vez, o Dr. Stratos vence facilmente, com um total de 27 contra 12, e a bola de eletricidade se aproxima do jovem herói. Rilhando os dentes, Bolt tenta mais uma vez. O mestre faz outro teste de poder para o Dr. Stratos: um resultado de 25! O jogador de Bolt precisa de um 17 para empatar! A rolagem é apenas 15, então o jogador de Bolt gasta um ponto heroico para tentar novamente. Consegue um 18, para um total de 26. A energia volta ao Dr. Stratos. Na disputa final, Bolt consegue vencer mais uma vez, e a bola de energia atinge o surpresa vilão, com todos os seus +13 de dano!*

DISPUTAS CRESCENTES

Uma adição opcional ao sistema de disputas de contra-ataques é aumentar a graduação final do efeito bem-sucedido em +1 para cada rodada completa da disputa, refletindo o vagaroso aumento de poder ao longo do tempo. Assim, o efeito final é mais poderoso do que seria normalmente. No exemplo anterior, o Dr. Stratos não apenas teria sofrido +13 de dano pelo efeito do Raio inicial, mas +2 adicionais pelas duas rodadas da disputa, resultando em +15 de dano. Isto torna uma disputa de contra-ataques mais provável como um "golpe final" para encerrar uma luta, embora alguns inimigos ainda saiam inteiros. Se os efeitos opostos foram iguais, use a maior graduação, mais o modificador. Se forem efeitos diferentes, use o efeito vencedor, mais o modificador pela disputa. O mestre pode estabelecer um limite máximo para o bônus, se desejar.

záveis como reações não precisam de uma ação de preparar; você pode usá-los para contra-atacar a qualquer momento. Efeitos que exijam uma ação padrão ou mais não podem contra-atacar outros efeitos em combate, embora possam contra-atacar efeitos persistentes (veja na seção a seguir).

Se um oponente tenta usar um efeito que você pode contra-atacar, use o efeito de contra-ataque como sua ação preparada. Você e o oponente fazem testes de poder (d20 + graduação do poder). Se você vencer, os dois efeitos cancelam um ao outro, e nenhum funciona. Se o oponente vencer, a sua tentativa de contra-atacar falhou. O efeito do oponente funciona como normal.

Exemplo: *Sereia, a deusa dos mares, está lutando contra o Cavaleiro Branco. O odioso vilão dispara uma rajada de fogo branco (um efeito de Dano à Distância com seu Controle de Fogo). Tendo preparado uma ação, a jogadora de Sereia diz que quer contra-atacar a rajada de fogo do Cavaleiro Branco com seu Controle de Água (um efeito de Mover Objeto). 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 Controle de Fogo para o Cavaleiro Branco. Sereia rola um resultado de 26, enquanto o Cavaleiro Branco rola 19. Sereia consegue contra-atacar a rajada de chamas, que se desfaz em uma nuvem de vapor.*

CONTRA-ATACANDO EFEITOS PERSISTENTES

Você também pode contra-atacar um efeito mantido ou duradouro, ou os resultados remanescentes de um poder Instantâneo (como as chamas provocadas por Dano de fogo). Isto exige um uso normal do efeito de contra-ataque e um teste de poder oposto, como acima. Se você tiver sucesso, anula o efeito (embora o oponente possa tentar restabelecê-lo normalmente).

Exemplo: *o Mestre Mental dominou Johnny Foguete com seu Controle Mental. Lady Liberdade tem o poder de quebrar tais amarras (o efeito 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.*

Ao contra-atacar um efeito persistente que não está mais sob controle do usuário, o personagem que faz o contra-ataque deve fazer um teste de poder como normal, mas a Dificuldade é 10 mais a graduação ou bônus do efeito, já que não há oposição real.

Exemplo: *livre do controle do Mestre Mental, Johnny Foguete vê um incêndio ameaçando as pessoas nas proximidades. Ele usa seu poder Supervelocidade 10 para criar um vácuo forte o bastante para sugar o ar das chamas e extingui-las. O mestre pede que o jogador de Johnny faça um teste de Supervelocidade (d20 + 10 graduações no poder) contra 14 (a intensidade das chamas, mais 10). Johnny vence, e o incêndio se apaga.*

CONTRA-ATAQUE INSTANTÂNEO

Você pode gastar um ponto heroico para contra-atacar outro efeito como uma reação, usando um efeito que exige uma ação livre, de movimento ou padrão, sem necessidade de uma ação preparada.

Exemplo: *a bruxa Sete e seus companheiros enfrentam Malador, o Místico, que lança um poderoso feitiço contra eles. A jogadora de Sete decide gastar um ponto heroico, permitindo que a bruxa tente contra-atacar o feitiço com*

sua própria Magia. Ela e Malador fazem testes de poder opostos (d20 + graduação em Magia). Sete vence e contra-ataca o feitiço do necromante... Desta vez.

Você também pode usar esforço extra para obter um Surto e ter direito à ação necessária para contra-atacar, embora ainda precise usar essa ação para preparar o efeito de contra-ataque. Assim, isso é menos eficiente do que gastar um ponto heroico para ter direito a um contra-ataque instantâneo.

Exemplo: *Sereia usa esforço extra para obter uma ação padrão adicional em sua rodada. Assim, além de seu ataque e movimento, ela pode preparar seu poder Controle de Água para contra-atacar o ataque de chamas que Pira provavelmente usará na rodada seguinte. Quando o ataque de Pira acontece, a jogadora de Sereia diz que está usando sua ação preparada para tentar contra-atacá-lo.*

SINERGIA ENTRE PODERES E PERÍCIAS

Em alguns casos, poderes e perícias podem auxiliar um ao outro, fornecendo um bônus em testes semelhante a um bônus de auxílio (veja **Auxílio**, *M&M*, página 10). Isto se destina a poderes que não fornecem bônus em testes de perícias normalmente; efeitos como Morfar, por exemplo, sempre fornecem um bônus baseado em graduação. Alguns exemplos de sinergias possíveis incluem as seguintes, embora esta lista não seja completa. Os jogadores e o mestre devem se sentir livres para criar novas combinações.

ACROBACIA

Efeitos de movimento podem fornecer um bônus em testes de Acrobacia para impressionar um público ou realizar certas manobras difíceis (como acrobacias aéreas auxiliadas por Voo).

ARTE DA FUGA

Alongamento já fornece sua graduação como bônus em testes de Arte da Fuga, enquanto que Intangibilidade permite que você seja automaticamente bem-sucedido nesses testes. Separação Anatômica pode conceder um bônus de sinergia ou um sucesso automático em um teste de Arte da Fuga, dependendo da situação. Por exemplo, ser capaz de separar suas mãos do resto do corpo permite que você escape automaticamente de algemas, mas pode apenas fornecer um bônus para escapar de uma camisa de força. Mover Objeto concede sucesso automático (se você for capaz de ver o que o está pren-

dendo) ou um bônus (se você não for capaz, mas ainda puder usar o efeito como "mãos adicionais"). Encolhimento também pode fornecer um sucesso automático em algumas tentativas de fuga (encolher para escapar de amarras) e nenhum auxílio em outras (por exemplo, para escapar de uma cela hermética).

BLEFAR

Uma Ilusão bem planejada pode fornecer um bônus para sustentar um blefe. Leitura Mental pode fornecer um bônus em testes de Blefar ao captar o que o alvo está pensando no momento, para que a história se ajuste.

COMPUTADORES

Elo Eletrônico permite que você use esta perícia à distância, mas, se estiver próximo o bastante para operar um computador normalmente, o poder pode fornecer um bônus, melhorando seu tempo de reação e resposta. Compreender Máquinas pode fornecer um bônus ao revelar informações importantes.

DIPLOMACIA

Um uso bem-sucedido de Leitura Mental pode fornecer um bônus em Diplomacia, permitindo que você modifique sua mensagem ou argumento para se adequar ao público. Controle Emocional e Diplomacia podem ser uma combinação devastadora para influenciar a postura de alguém.

DISFARCE

Efeitos como Morfar e Metamorfose fornecem +5 de bônus por graduação em testes de Disfarce em vez de um bônus de sinergia. Leitura Mental pode aumentar sua habilidade de *agir* como o que quer que você aparenta ser (veja Blefar).

ESCALAR

Embora o efeito escalar paredes de Supermovimento torne testes de Escalar supérfluos, poderes como garras (ou um efeito de Dano em corpo-a-corpo semelhante) ou Armadilha podem fornecer um bônus em Escalar, criando apoios para as mãos ou ajudando o usuário a se grudar em uma superfície.

FURTIVIDADE

Embora Camuflagem e Obscurecer tornem esta perícia supérflua, outros efeitos podem fornecer bônus de sinergia, como Supersentidos para averiguar os arredores ou algumas formas de Supermovimento.

OPÇÃO: AUMENTO DE PODER E CUSTO DE PODER

A opção de aumento de poder do esforço extra concede +2 de bônus fixo. Isto ignora o custo por graduação do poder, e também limites de nível de poder. Alguns mestres podem preferir mudar o funcionamento de aumento de poder, para que adicione 2 graduações ou 4 pontos de poder ao efeito do poder, o que for *menor*. Assim, um poder que custe 2 pontos por graduação ou menos recebe 2 graduações, mas efeitos mais caros recebem apenas 1, ou mesmo nenhuma, se o custo for maior que 4 pontos por graduação. Como alternativa, o mestre pode estabelecer um ganho mínimo de +1. Isto torna o esforço extra um pouco menos eficiente, mas mais consistente.

Em qualquer caso, o uso de esforço extra para aumento de poder aplica todos os benefícios normais das graduações adicionais do efeito: mais dano, maior alcance (para efeitos cujo alcance é baseado em graduação), maior CD de salvamento, etc. Isto é mais eficiente para efeitos instantâneos, já que duram apenas um uso de qualquer forma, embora um aumento em um efeito sustentado ou contínuo por uma rodada possa ser útil às vezes.

Há dois casos específicos em que a opção de aumento de poder não se aplica. O primeiro é qualquer efeito que concede capacidade de carga, como Mover Objeto. Para isto, aplique a opção de aumento de capacidade de carga (dobrando a capacidade do efeito por uma rodada). Para efeitos de Afetar Outros, aplique a opção façanha de poder para uma graduação do efeito de poder Progressão, para melhorar a massa que o efeito pode carregar. O segundo são efeitos de movimento, que não se beneficiam da opção de aumento de poder; use a opção aumentar movimento para dobrar a taxa de movimento do efeito por uma rodada.

INTIMIDAR

Vários efeitos vistosos ou impressionantes podem fornecer bônus em testes de Intimidar, embora efeitos como Crescimento ou Encolhimento já concedam modificadores normalmente.

INVESTIGAR

Supersentidos, especialmente visão microscópica e faro, podem fornecer um bônus em testes de Investigar para encontrar provas.

LIDAR COM ANIMAIS

Compreender Animais pode conceder um bônus, permitindo que você realmente fale com os animais. O mesmo vale para Leitura Mental, para perceber o humor e as reações do animal.

OBTER INFORMAÇÃO

Vários efeitos sensoriais, incluindo Leitura Mental e Supersentidos, podem fornecer um bônus de sinergia em testes de Obter Informação.

OFÍCIO

Vários efeitos de moldar matéria, como Transformação, podem fornecer bônus em testes de Ofício, ou simplesmente diminuir bastante o tempo necessário para fazê-los.

MEDICINA

Testes de diagnóstico podem receber bônus por Supersentidos, especialmente visão de raio X. Mover Objeto também pode fornecer um bônus em testes de cirurgia.

PERFORMANCE

Efeitos vistosos ou impressionantes de todo tipo podem fornecer um bônus em alguns testes de Performance para impressionar um público.

PRESTIDIGITAÇÃO

Mover Objeto Preciso pode fornecer um bônus para esta perícia, embora um efeito de Camuflagem também possa fazer o mesmo, concedendo a capacidade de chegar perto de alguém sem ser visto.

SOBREVIVÊNCIA

Além de efeitos como Imunidade, que por vezes anulam a necessidade de testes de Sobrevivência, vários efeitos podem facilitar esses testes, desde Supersentidos e Supermovimento para detectar e evitar perigos até efeitos de ataque para auxiliar na caça.

EFEITOS E ESFORÇO EXTRA

Você pode usar esforço extra para melhorar seus efeitos (como descrito na página 120 de *Mutantes & Malfeitores*), ao custo de um pouco de fadiga (ou um ponto heroico).

Em geral, você só pode aplicar um benefício de esforço extra a um efeito a qualquer momento. Se estiver usando as regras opcionais do *Manual do Malfeitor*, múltiplos benefícios podem ser possíveis (veja **Esforço extraordinário**, *Manual do Malfeitor*, página 82).

Esforço extra se aplica apenas a efeitos ativos, já que efeitos passivos por definição não exigem esforço. Segundo a decisão do mestre, um uso ativo de um efeito normalmente passivo pode utilizar esforço extra, desde que sua duração não seja permanente.

FAÇANHAS DE PODER E FALHAS

Uma façanha Poder Alternativo de um efeito com uma ou mais falhas pode permanecer limitada por essas falhas, segundo a decisão do mestre. Pelo menos o Poder Alternativo terá menos pontos de poder com os quais trabalhar: Dano à Distância vale 20 pontos, enquanto que Dano normal (com alcance de toque) vale apenas 10 pontos. Assim, qualquer Poder Alternativo desse último não

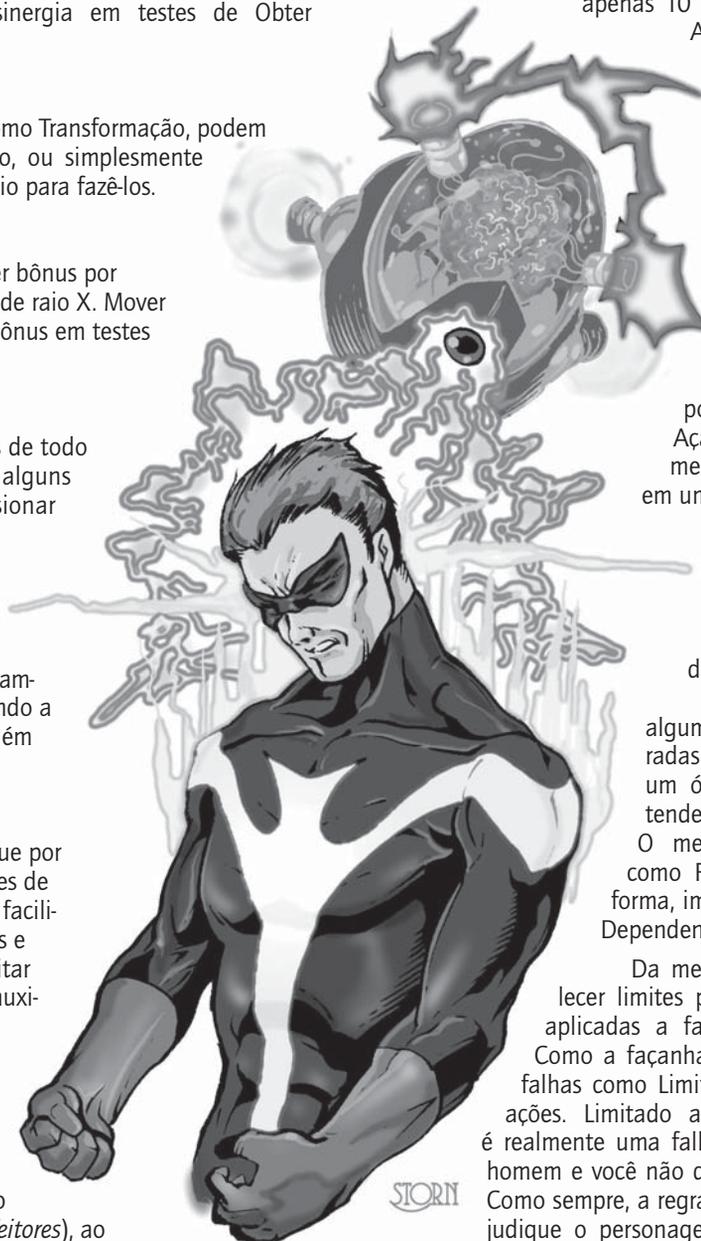
pode ter um valor superior a 10 pontos de poder.

Pode ser possível criar uma versão de um efeito como Poder Alternativo sem suas falhas, usando esforço extra para sobrepujá-las temporariamente. Isto depende muito da(s) falha(s), dos descritores do efeito e do julgamento do mestre. Por exemplo, uma façanha de poder que remova a exigência de Ação Completa do efeito de Dano mencionado anteriormente resulta em um efeito de Dano 5 (10 pontos).

Como alternativa, pode aplicar outra falha (como Distração) no lugar da falha normal: você pode usar o efeito mais rápido, mas sofre uma perda de defesa.

O mestre pode decidir que algumas falhas não podem ser ignoradas desta forma. Incontrolável é um ótimo exemplo, já que evitá-la tende a invalidar seu funcionamento. O mesmo é verdade para falhas como Permanente (que, de qualquer forma, impede o uso de esforço extra) e Dependente de Sentidos.

Da mesma forma, você pode estabelecer limites para as falhas que podem ser aplicadas a façanhas de Poder Alternativo. Como a façanha é um efeito de uma rodada, falhas como Limitado são muito ligadas a situações. Limitado a Homens, por exemplo, não é realmente uma falha se o alvo do efeito for um homem e você não quiser usar o efeito novamente. Como sempre, a regra é que uma falha que não prejudique o personagem em nada não é realmente uma falha e não reduz o custo do efeito.



STORN

FORÇA DE VONTADE E EFEITOS DURADOUROS

A aplicação de esforço extra chamada força de vontade permite uma nova jogada de salvamento imediata contra qualquer efeito duradouro. Isto não depende do tipo de salvamento: Fortitude, Reflexo ou Vontade (efeitos duradouros não exigem salvamentos de Resistência). Você pode fazer seu salvamento normal e usar esforço extra para fazer outro imediatamente. Note que isto não é o mesmo que gastar um ponto heroico para rolar novamente: o resultado do salvamento adicional é aquele que foi obtido no dado, mais o seu modificador – contudo, ainda recebe o bônus cumulativo por salvamentos falhos anteriores.

Um salvamento adicional por força de vontade também não depende de quando o efeito normalmente permite novos salvamentos. Assim, se você estiver enfrentando um efeito sustentado e duradouro e não tiver direito a um novo salvamento por uma hora, ainda pode usar força de vontade para fazer um novo salvamento imediatamente. Isto é especialmente útil para resistir a efeitos contínuos e duradouros, que não permitem nenhum salvamento.

Se você estiver enfrentando algum tipo de controle exterior com um resultado duradouro, como Controle Mental ou Possessão, a fadiga imposta pelo esforço extra não é aplicada até que você esteja livre do efeito. Isto tem a função primária de impedir que os personagens simplesmente usem esforço extra para desmaiar e impedir que o atacante os controle. Também impõe um certo risco: se o mestre usar a opção último esforço do *Manual do Malfeitor* (página 82), os resultados de fadiga além de inconsciente podem ser tratados como dano real, resultando em ferimentos sérios ou mesmo morte uma vez que o efeito termine. Caso contrário, uma vez que você tenha acumulado muitas “dívidas de fadiga”, simplesmente não pode usar esforço extra para força de vontade: está limitado aos salvamentos normais permitidos pelo efeito.

EFEITOS E PONTOS HEROICOS

Os usos de pontos heroicos incluem aumentar efeitos de poderes (*M&M*, página 121). Um uso primário de pontos heroicos é sobrepujar a fadiga por esforço extra, essencialmente transformando todas as opções de esforço extra em opções de pontos heroicos também. Contudo, note que o personagem ainda está usando esforço extra nesses casos, mesmo se não houver fadiga acumulada.

Em alguns casos, os benefícios de esforço extra e pontos heroicos podem ser cumulativos, como usar esforço extra para obter um bônus em um teste e gastar um ponto heroico para jogar novamente e escolher o melhor resultado – nesse caso, o bônus se aplica ao melhor resultado.

Outro exemplo é a opção façanha de poder, de esforço extra, e a opção feito heroico, de pontos heroicos, que podem se acumular,

permitindo que você adquira temporariamente *dois* feitos ou duas graduações do mesmo feito. Note que façanhas de poder devem ser feitos *de poder*, enquanto que a opção feito heroico abrange qualquer feito disponível na campanha, exceto feitos de fortuna. Assim, você pode usar esforço extra para obter um feito de poder Progressão e gastar um ponto heroico para obter outra Progressão, por exemplo.

Embora você possa obter mais de um feito Poder Alternativo, eles devem se aplicar a efeitos diferentes, já que você só pode usar um Poder Alternativo em um Repertório de cada vez. Você também pode usar uma façanha de poder para obter um Poder Alternativo e um feito heroico para torná-lo Dinâmico – assim, poderia destinar apenas alguns pontos de poder do efeito básico ao Poder Alternativo.

PONTOS HEROICOS E FALHAS

Além da opção de usar esforço extra e uma façanha de poder para adquirir uma versão de um efeito sem sua(s) falha(s), o mestre pode permitir que os jogadores gastem um ponto heroico para sobrepujar automaticamente algumas falhas em efeitos por uma rodada, usando o efeito com sua graduação máxima em vez da graduação reduzida por uma façanha Poder Alternativo.

Esta opção já existe de certa forma: gastar um ponto heroico para evitar a fadiga de um efeito cansativo, para repetir o salvamento contra um efeito Colateral ou para ser bem-sucedido em um teste para um poder Inconstante. Esta opção apenas torna tudo mais simples: o jogador gasta o ponto heroico e a falha escolhida não se aplica durante uma rodada. Assim como com façanhas de poder e falhas, o mestre pode banir esta opção aplicada a certas falhas, já que a capacidade de sobrepujá-las diminui muito seu valor.

COMBINANDO EFEITOS

Em algumas ocasiões, os personagens podem tentar combinar seus poderes para completar uma tarefa difícil. Há três maneiras de lidar com isso.

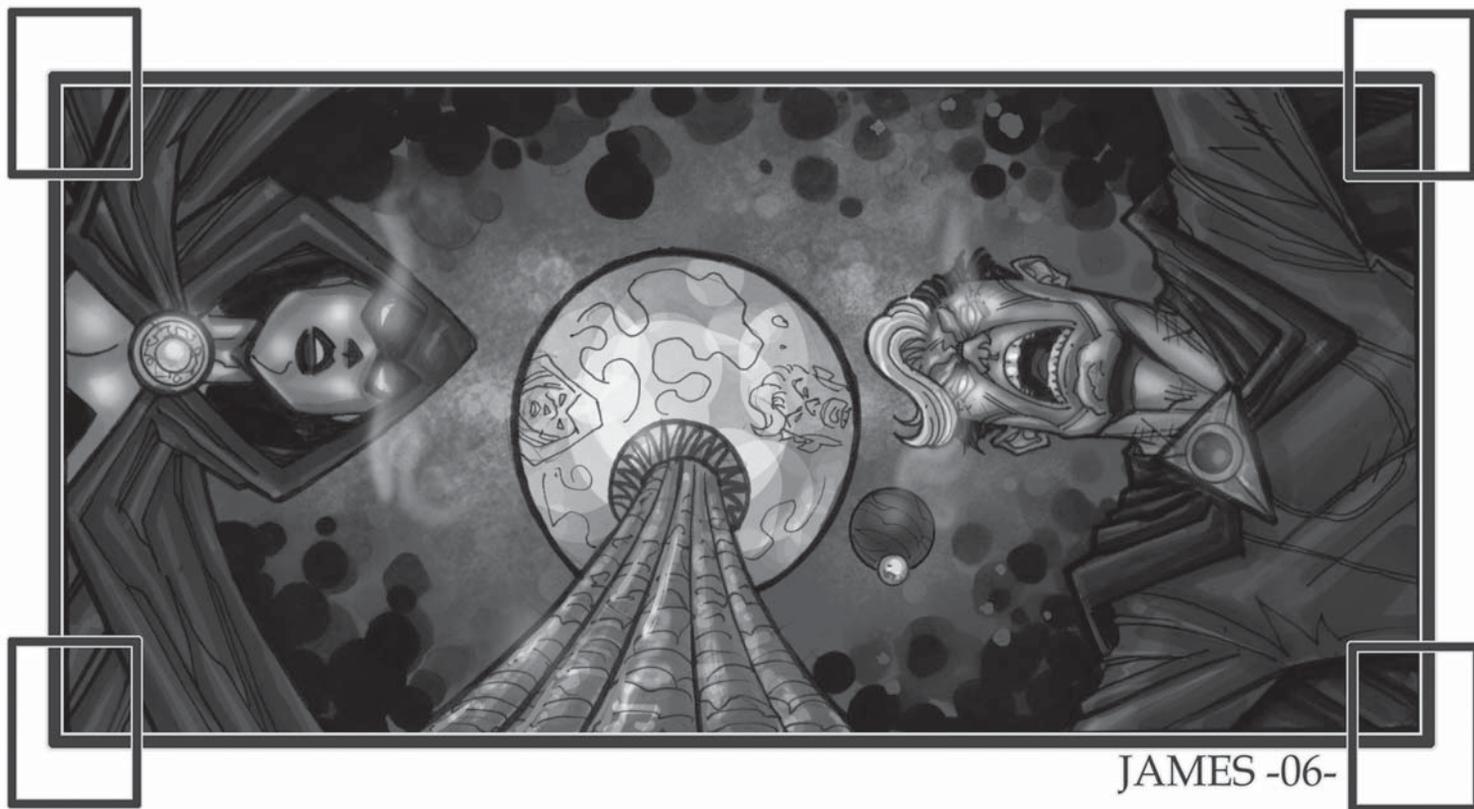
- 1) Para indivíduos que operam de forma independente – como um grupo tentando erguer um objeto muito pesado – simplesmente adicione suas capacidades. Por exemplo, três heróis com capacidades de carga pesada de 10 toneladas, 24 toneladas e 60 toneladas trabalhando juntos têm uma capacidade de carga pesada de 94 toneladas.
- 2) Grupos que coordenam seus ataques para sobrepujar as defesas de um oponente devem usar as regras para ataques combinados (*M&M*, página 156). Isto se aplica à maior parte dos efeitos que envolvem uma jogada de salvamento.
- 3) Por fim, personagens que tentam combinar seus poderes em uma única unidade mais eficiente podem usar as regras gerais

OPÇÃO: EFEITOS DESABILITADOS

Com esta opção, quando você usa esforço extra em um efeito que *falha* (não obtém um resultado alto o bastante, não aumenta o poder suficientemente, etc.), forçou seu poder demais, e fez com que o efeito fique temporariamente desabilitado, assim como se falhasse em uma rolagem com um poder Inconstante (*M&M*, página 115). O efeito para de funcionar, e não funciona mais até que você possa recuperá-lo. Isto pode exigir descanso e um teste bem-sucedido de Constituição, o concerto de um Dispositivo, um ritual específico, meditação, etc., segundo a aprovação do mestre. Até que você consiga recuperar o efeito desabilitado, ele não funciona.

Isto pode ser especialmente problemático para outras estruturas de poder: se um efeito Variável ou de Repertório fica desabilitado, toda a estrutura fica desabilitada até que se recupere. Se um efeito em um Recipiente fica desabilitado, apenas esse efeito para de funcionar, mas se o esforço extra for aplicado a todo o Recipiente, uma falha desabilita a estrutura toda.

O mestre também pode permitir Efeitos Desabilitados como uma desvantagem de poder para alguns poderes específicos, ou como uma consequência de esforço extraordinário (se esta opção, presente no *Manual do Malfeitor*, estiver em uso).



JAMES -06-

a seguir: os membros do grupo devem estar todos em contato, tocando-se fisicamente (ou todos tocando o mesmo objeto) ou ligados mentalmente (por meio de Comunicação Mental). Coordenar o grupo desta forma exige uma ação de movimento de cada pessoa que participa do esforço.

Um personagem – geralmente aquele com mais graduações no efeito desejado – é designado como líder. Adicione as graduações dos demais no efeito com a mesma fonte de poder, e metade das graduações de efeitos com fontes de poder diferentes. Use esta graduação total para um único teste de auxílio (CD 10). Um teste bem-sucedido concede +2 ao teste do líder, com +1 adicional para cada 10 pontos pelos quais o teste supera CD 10 (veja **Auxílio**, *M&M*, página 10).

Exemplo: num caso de aliados estranhos, o Barão Samedi (Magia 12), Jack Lanterna (Magia 14), Medeia (Magia 11) e Sete (Magia 10) estão auxiliando Arkano (Magia 16) em um feitiço para impedir que o Inominável entre (e destrua) a dimensão da Terra. Estão todos reunidos num círculo místico, com Arkano como o líder.

Os outros místicos reúnem suas graduações em Magia para um total de 47. Então fazem um teste de auxílio, obtendo um 12, para um total de 59. Isto concede +6 de bônus à graduação de Magia de Arkano: +2 por superar CD 10 e +4 por superar a CD por 49 pontos.

Embora o Líder Sombrio também esteja presente no ritual, ele não possui o poder Magia, e assim não pode auxiliar. Contudo, está usando seu feito Ritualista e Conhecimento (arcano) para secretamente tentar roubar o controle do feitiço, para que possa tomar o poder do Inominável para si mesmo...

ESFORÇO EXTRA E PONTOS HEROICOS

Esforço extra e pontos heroicos podem ser utilizados ao combinar poderes, mas se os assistentes quiserem usar um ponto heroico para repetir o teste de auxílio, *todos* devem gastar um ponto heroico (o mestre pode descartar esta exigência para PNJs, se quiser, ou tratá-la como um uso normal de intervenção do mestre). Esforço extra pode aumentar a graduação efetiva do líder ou de um assistente; a graduação melhorada tem seu efeito normal, e a graduação melhorada de um assistente conta na graduação total do teste de auxílio.

DESCONECTAR

Um assistente que seja atordoado, nocauteado ou não possa auxiliar de alguma outra forma é desconectado do grupo, e não conta mais no bônus de auxílio. Assim, continuando com o exemplo anterior, se o primeiro teste combinado de Arkano falhou e um efeito colateral místico deixou Sete inconsciente, suas 10 graduações em Magia não contam no próximo teste de auxílio.

Participantes atordoados podem fazer um teste de Concentração (CD 10 + graduação do poder cooperativo) para permanecerem conectados ao grupo. Segundo a decisão do mestre, um sucesso parcial pode ser possível, com um número de graduações efetivas no poder igual ao resultado do teste menos 10 (ou seja, o valor pelo qual o teste excedeu CD 10).

Assistentes que dependam de contato físico para combinar poderes são desconectados se perderem contato por qualquer razão, incluindo recuo, empurrões, puxões ou qualquer outro movimento forçado. O mesmo vale para participantes que usem Comunicação Mental e que percam contato devido a efeitos sensoriais como Pasmarr Mental ou Obscurecer (ou apenas a perda do efeito de Comunicação Mental).

CAPÍTULO 2: CRIAÇÃO DE PODERES

O livro básico de *M&M* aborda a maior parte dos poderes vistos nos quadrinhos, mas a gama completa de poderes é vasta. Este capítulo fornece as ferramentas necessárias para construir virtualmente qualquer poder, expandindo e refinando o material em *Mutantes & Malfeitores*.

EFEITOS

Um poder é composto de um ou mais *efeitos*. Você pode ver exemplos de como os efeitos se combinam para produzir poderes no capítulo **Poderes**. Esta seção examina os vários tipos de efeitos disponíveis. Eles são as “peças” básicas dos poderes no jogo; com elas você pode criar o que quiser.

TIPOS DE EFEITOS

Os efeitos são classificados em certas categorias ou *tipos*. Efeitos do mesmo tipo seguem regras semelhantes e fornecem descritores para certos usos de outros efeitos. Esta seção discute os diferentes tipos de efeitos e suas regras.

ALTERAÇÃO

Efeitos de alteração mudam ou transformam algo. 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 são usados ofensivamente em combate. Em geral exigem uma rolagem de ataque e causam dano ou prejudicam o alvo de alguma forma. Em princípio exigem uma ação padrão e permitem uma jogada de salvamento. Sua duração é normalmente Instantânea, embora seus resultados — quer seja dano ou outro efeito negativo — possam 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 tem alcance de toque, exige uma ação padrão e permite uma jogada de salvamento. Efeitos de característica não funcionam em características com o feito de poder Inato, já que elas não podem ser alteradas (veja a seção **Feitos de poder**).

TIPOS DE CARACTERÍSTICAS

As características são agrupadas em *tipos de características*, descritores para o modo como diferentes efeitos de características funcionam. Os diferentes tipos de características, e as características incluídas neles, são os seguintes.

- **Habilidades:** valores de habilidades e jogadas de salvamento.
- **Perícias:** todas as perícias, bônus de ataque e bônus de defesa (incluindo bônus de perícias, ataque e defesa limitados, mas permanentes).

- **Feitos:** todos os feitos.
- **Efeitos:** cada tipo de efeito é considerado um tipo de característica diferente. Como alternativa, todos os efeitos com um descritor específico (independente do tipo) podem ser considerados um único tipo de característica, como todos os efeitos mágicos ou todos os efeitos de fogo.

DEFESA

Efeitos de defesa protegem de diferentes formas, geralmente oferecendo um bônus às jogadas de salvamento ou concedendo imunidade (sucesso automático em um salvamento) a efeitos ou condições específicos. A maioria dos efeitos de defesa funciona apenas sobre o usuário. Efeitos de defesa costumam ser de natureza passiva, funcionando 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.

MOVIMENTO

Efeitos de movimento permitem que os personagens se desloquem de diversas formas. Existem três tipos de movimento: normal, acelerado e total. Um movimento normal é uma ação de movimento e permite que você se mova à sua velocidade. Um movimento acelerado é uma ação completa (duas ações de movimento) e dobra a sua velocidade. Movimento total é também uma ação completa e quadruplica a 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 de *Mutantes & Malfeitores*).

Efeitos 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, ou funcionam através dos sentidos. Alguns efeitos sensoriais melhoram os sentidos do usuário, enquanto outros concedem novos sentidos ou influenciam os sentidos de alguma forma.

Efeitos sensoriais que melhoram os sentidos do usuário geralmente são passivos, com duração contínua ou permanente, não exigindo nenhuma ação além daquela necessária para fazer os testes de perícias (como Notar, Procurar ou Intuir Intenção). Efeitos sensoriais que funcionam sobre alvos não voluntários são ativos, em geral exigem uma ação padrão e permitem uma jogada de salvamento.

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 em cada categoria, são os seguintes.



- **Visual:** visão normal, detectar, infravisão, ultravisão, visão de raio X, visão microscópica, visão na penumbra, visão no escuro.
- **Auditivo:** audição normal, audição ultrassônica, detectar, visão cega (sonar).
- **Olfativo:** olfato e paladar normais, detectar, faro.
- **Tátil:** tato normal, detectar, sentido sísmico, visão cega (vibração).
- **Rádio:** detectar, micro-ondas, rádio, visão cega (radar).
- **Mental:** detectar, percepção mental, Leitura Mental, Precognição, Poscognição.

EFEITOS MENTAIS

Sentidos mentais são um caso especial de efeitos sensoriais que funcionam sobre alvos não voluntários: o alvo deve ter um valor de Inteligência de 1 ou mais para que o efeito funcione. Alvos não inteligentes não têm mente, e assim não são afetados. Os efeitos sensoriais são descritos como "(mental)" após seu tipo.

Efeitos mentais são considerados um tipo de efeito separado em *Mutantes & Malfeitores*, mas neste livro (e em suplementos futuros) são definidos como um tipo específico de efeito sensorial.

DESCRIÇÃO DOS EFEITOS

Esta seção descreve vários efeitos disponíveis em *Mutantes & Malfeitores*. A seguir está o formato para as descrições dos poderes.

NOME DO EFEITO

Tipo: o tipo do efeito.

Ação: a ação necessária para usar o efeito. Efeitos passivos têm "(passivo)" após sua ação, enquanto que efeitos ativos têm "(ativo)".

Alcance: o alcance do efeito.

Duração: a duração do efeito. Efeitos com resultados duradouros têm "(D)" após sua duração.

Salvamento: a jogada de salvamento utilizada para resistir ao efeito. Efeitos inofensivos têm "(inofensivo)" após o tipo de salvamento. Efeitos que funcionam em estágios têm "(em estágios)".

Custo: quantos pontos de poder o efeito custa (por graduação, se estiver disponível em graduações).

Uma descrição do efeito e o que ele faz em regras vem a seguir.

FEITOS DE PODER

Esta seção descreve os feitos de poder relevantes para o efeito.

EXTRAS

Esta seção descreve os extras relevantes para o efeito.

FALHAS

Esta seção descreve as falhas relevantes para o efeito.

DESVANTAGENS

Esta seção descreve as desvantagens relevantes para o efeito.

EFEITOS ASSOCIADOS

Esta seção descreve outros efeitos frequentemente associados ao efeito e como eles podem funcionar em conjunto.

Se qualquer desses itens não se aplicar, é omitido. Assim, se um efeito não tem nenhum extra em particular associado a ele, o item **Extras** é omitido.

Em várias partes da descrição do efeito, certas circunstâncias podem exigir multiplicar a graduação do efeito por uma fração (metade, dois terços, etc.). A menos que algo seja especificado em contrário, arredonde os resultados de todas as frações para baixo.

ADICIONAIS

Tipo: geral.

Ação: nenhuma.

Alcance: pessoal.

Duração: permanente.

Salvamento: nenhum (veja a descrição).

Custo: 1 ponto por graduação.

Você tem um ou mais adicionais ou efeitos menores que concedem-lhe uma habilidade ocasionalmente útil, com valor aproximado de 1 ponto de poder. Este efeito é essencialmente uma versão do feito Benefício (*M&M*, página 60), mas causado por um poder em vez de talento ou posição social. Por exemplo, imunidade diplomática ou riqueza são Benefícios; pelo grosso e espesso, capacidade de imitar qualquer som ou um compartimento em sua perna oca são Adicionais.

Cabe ao mestre decidir quais capacidades qualificam-se como Adicionais; em geral, se algo não tem efeito real de jogo, é apenas um descritor. Se tiver uma vantagem real em termos de regras, pode ser um adicional. Não há necessidade de definir cada adicional possível nos mínimos detalhes.

EXEMPLOS DE ADICIONAIS

Alguns exemplos de Adicionais incluem os seguintes.

- **Adaptação ao Ambiente:** este feito pode ser um Adicional, dependendo da origem e dos descritores do personagem.
- **Compartimento Interno:** você pode carregar uma parte de sua capacidade de carga dentro do seu corpo! Você possui um bolso ou compartimento de algum tipo, capaz de armazenar objetos com no máximo um quinto do seu próprio tamanho e peso máximo igual à sua carga leve.
- **Efeito Especial:** você tem algum tipo de efeito, como uma rajada de vento no momento dramático, iluminação ideal ou uma música-tema. O mestre pode conceder-lhe um bônus de +2 por circunstâncias favoráveis quando seu efeito especial pode impressionar outras pessoas ou ajudá-lo de outra forma.
- **Estômago de Ferro:** você pode comer qualquer coisa que não seja tóxica sem efeitos negativos — comida estragada ou desagradável, por exemplo. Você recebe +4 de bônus em testes de Sobrevivência envolvendo achar comida para si mesmo.
- **Imitação de Sons:** você pode imitar qualquer som que já ouviu, recebendo um bônus de +10 em testes de Blear ou Performance para convencer outros de que os sons são reais.
- **Inércia Temporal:** você está "ancorado" de alguma forma ao contínuo do espaço-tempo, sendo imune a mudanças na história. Você lembra da versão "verdadeira" de eventos históricos, mesmo que ninguém mais lembre.

EFEITOS DE PODERES

NOME	TIPO	AÇÃO	ALCANCE	DURAÇÃO	SALVAMENTO	CUSTO
Adicionais	Geral	Nenhuma	Pessoal	Permanente	Nenhum	1/grad.
Alongamento	Alteração	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Armadilha	Ataque	Padrão	À distância	Instantânea	Reflexo (S)	2/grad.
Atordoar	Ataque	Padrão	Toque	Instantânea (D)	Fortitude (S)	2/grad.
Camuflagem	Sensorial	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	2/grad.
(Característica) Aumentada	Característica	Nenhuma	Pessoal	Contínua	Nenhum	Varia
Compreender	Sensorial	Nenhuma	Pessoal	Contínua	Nenhum	2/grad.
Comunicação	Sensorial	Livre	Estendido	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Confusão	Sensorial	Padrão	À distância	Instantânea (D)	Vontade	1/grad.
Controle Ambiental	Geral	Padrão	À distância	Sustentada	Nenhum	1 a 2/grad.
Controle de Probabilidade	Alteração	Reação	Pessoal	Instantânea	Vontade (I)	4/grad.
Controle de Sorte	Geral	Reação	Percepção	Instantânea	Nenhum	3/grad.
Controle Emocional	Sensorial	Padrão	Percepção	Sustentada (D)	Vontade (S)	2/grad.
Controle Mental	Sensorial	Padrão	Percepção	Concentração (D)	Vontade	2/grad.
Crescimento	Alteração	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	3/grad.
Criar Objeto	Geral	Padrão	À distância	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Cura	Alteração	Completa	Toque	Instantânea	Fortitude (I)	2/grad.
Dano	Ataque	Padrão	Toque	Instantânea	Resistência (S)	1/grad.
Deflexão	Defesa	Padrão	Toque	Instantânea	Nenhum	1 a 3/grad.
Densidade	Alteração	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	3/grad.
Derrubar	Ataque	Padrão	À distância	Instantânea	Nenhum	1/grad.
Drenar (Característica)	Característica	Padrão	Toque	Instantânea	Fortitude (S)	1 a 5/grad.
Encolhimento	Alteração	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Escavação	Movimento	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Fadiga	Ataque	Padrão	Toque	Instantânea	Fortitude (S)	2/grad.
Fortalecer (Característica)	Característica	Padrão	Toque	Instantânea	Fortitude (I)	1 a 5/grad.
Ilusão	Sensorial	Padrão	Percepção	Concentração	Vontade	1 a 4/grad.
Imóvel	Defesa	Reação	Pessoal	Permanente	Nenhum	1/grad.
Imunidade	Defesa	Nenhuma	Pessoal	Permanente	Nenhum	1/grad.
Intangibilidade	Alteração	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	5/grad.
Invocar (Capanga)	Geral	Padrão	Toque	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Leitura Mental	Sensorial	Padrão/Completa	Percepção	Concentração (D)	Vontade	1/grad.
Morfar	Alteração	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1 a 3/grad.
Mover Objeto	Geral	Padrão	À distância	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Natação	Movimento	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Nausear	Ataque	Padrão	Toque	Instantânea (D)	Fortitude (S)	2/grad.
Nulificar (Efeito)	Característica	Padrão	À distância	Instantânea	Vontade	1 a 3/grad.
Obscurecer	Sensorial	Padrão	À distância	Sustentada	Nenhum	1 a 4/grad.
Paralisia	Ataque	Padrão	Toque	Instantânea (D)	Vontade (S)	2/grad.
Pasmar	Sensorial	Padrão	À distância	Instantânea (D)	Reflexo/Fortitude	1 a 4/grad.
PES	Sensorial	Movimento	Estendido	Concentração	Nenhum	1 a 4/grad.
Proteção	Defesa	Nenhum	Pessoal	Permanente	Nenhum	1/grad.
Rapidez	Geral	Livre	Pessoal	Contínua	Nenhum	1/grad.
Recipiente	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
Regeneração	Alteração	Nenhuma	Pessoal	Permanente	Fortitude (I)	1/grad.
Repertório	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
Salto	Movimento	Movimento	Pessoal	Instantânea	Nenhum	1/grad.
Separação Anatômica	Alteração	Movimento	Pessoal	Contínua	Nenhum	2/grad.
Sufocar	Ataque	Padrão	Toque	Concentração	Fortitude	2/grad.
Superforça	Característica	Nenhuma	Pessoal	Contínua	Nenhum	2/grad.
Supermovimento	Movimento	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Supersentidos	Sensorial	Nenhuma	Pessoal	Contínua	Nenhum	1/grad.
Teleporte	Movimento	Movimento	Pessoal	Instantânea	Reflexo (I)	2/grad.
Transformação	Alteração	Padrão	À distância	Sustentada (D)	Fortitude	3 a 6/grad.
Variável	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
Velocidade	Movimento	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Viagem Espacial	Movimento	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Voo	Movimento	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	2/grad.

Texto em **negrito** indica uma estrutura de poder. (D) = duradoura, (E) = em estágios, (I) = inofensivo.

- **Pelo Protetor:** você tem uma camada de pelo ou peles, que protege-o de queimaduras de sol e do frio, concedendo imunidade a esses ambientes.

FALHAS

- **Duração:** alguns Adicionais podem ter duração sustentada em vez de permanente, sem mudança no custo. Isto é adequado a Adicionais ativos que o personagem precisa usar e manter em vez de características passivas que não exigem esforço.

ALONGAMENTO

Tipo: alteração. **Ação:** movimento (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 ponto por graduação.

Você pode alongar seu corpo e membros para estender seu alcance. Você pode se alongar 1,5 m com 1 graduação; cada graduação adicional move o seu alcance um passo na **Tabela de progresso**: 3 m, 7,5 m e assim por diante. Além de 6 graduações você não pode se alongar sua distância total em uma única ação de movimento. Você pode se alongar a até (graduação x 15 metros) por ação de movimento, até sua distância máxima. Com 10 graduações, por exemplo, pode se alongar 150 metros por ação de movimento, até um máximo de 1.500 metros – dessa forma, precisa de dez ações de movimento (ou cinco ações completas) para alcançar sua extensão máxima. Voltar à sua forma normal é uma ação livre, a menos que você se alongue além de 6 graduações. Nesse caso, retrair-se completamente exige a mesma quantidade de tempo que alongar-se a essa distância.

Você pode usar Alongamento para fazer ataques corpo-a-corpo a uma distância maior. 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 e testes, já que é difícil coordenar seus membros à distância. Se você não puder perceber exatamente o seu alvo (caso ele esteja depois de uma esquina, por exemplo), aplique as regras para camuflagem (*M&M*, página 161). O incremento de alcance é baseado na distância entre o seu alvo e a sua cabeça (ou o ponto de onde seus sentidos se originam). Assim, se você esticar seu pescoço, não sofre nenhuma penalidade por alcance, embora fique menos ciente do que acontece ao redor do resto do seu corpo!

Você recebe um bônus em Defesa contra ataques contra os seus membros esticados, como se você fosse uma categoria de tamanho menor (veja **Tamanho**, *M&M*, página 34). Assim, o membro esticado de um personagem Médio tem um bônus de +1 em Defesa (como um personagem Pequeno).

Alongamento concede um bônus em testes de Arte da Fuga e testes de agarrar igual à sua graduação neste poder, devido a sua maior flexibilidade e alcance.

Com 3 ou mais graduações, você pode se mover mais rapidamente que o normal, alongando-se para um ponto como uma ação de movimento e puxando o resto de seu corpo, ou estendendo seus membros para dar passos maiores. A distância máxima a que você pode se mover desta forma é a mesma que você pode se alongar em uma única ação de movimento. Você pode usar duas ou mais ações de movimento para dobrar a distância (como uma ação completa), mas não pode se mover em ritmo total com Alongamento.

FEITOS DE PODER

- **Alcance Estendido:** este feito não se aplica a Alongamento, que concede seus próprios meios de estender o alcance.
- **Incremento Melhorado:** este feito pode melhorar o incremento de alcance de seus ataques alongados.
- **Indireto:** de acordo com o mestre, este feito de poder pode indicar uma forma de Alongamento que “dribla” a relação espacial normal com barreiras, como a habilidade de gerar “portais” ou distorcer o espaço para estender o alcance. Isto pode permitir que você alcance “através” de paredes (Indireto 1), ataque alguém atrás de você (Indireto 2) ou acerte a nuca de alguém que está na sua frente (Indireto 3) – bom para ataques surpresa.

EXTRAS

- **Projeção (+1):** os seus membros alongados são uma projeção de seu poder, em vez de seu corpo. Assim, quaisquer ataques especificamente contra seus segmentos alongados não têm efeito. Dessa forma, por exemplo, uma “mão psíquica” alongada poderia mergulhar num barril de ácido para retirar um objeto sem sofrer dano. Este extra não concede qualquer proteção adicional para as outras partes de seu corpo.

FALHAS

- **Permanente:** um personagem com Alongamento Permanente está sempre com a máxima extensão para a graduação do efeito. Assim, alguém com Alongamento Permanente 4, por exemplo, tem alcance de 15 metros e pode cobrir 15 metros com uma única ação de movimento.

DESVANTAGENS

- **Força Total:** você só pode se alongar à extensão máxima ou voltar à sua forma normal; não pode parar em qualquer ponto intermediário. Isto é uma desvantagem apenas para Alongamento com mais de uma graduação, e o mestre deve pensar em seu valor antes de permiti-la.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Imunidade:** Alongamento – e um corpo elástico – pode conceder coisas como Imunidade a dano por queda (5 graduações).
- **Intangibilidade:** Alongamento pode incluir a habilidade de moldar seu corpo. Um personagem verdadeiramente elástico deveria ter também a primeira graduação de Intangibilidade, sendo capaz de fluir como um líquido.
- **Morfar:** personagens capazes de moldar suas formas físicas além de apenas alongar seu corpo e membros devem adquirir Morfar com o nível apropriado.
- **Supermovimento:** a capacidade de alongar-se pode conceder certas características de Supermovimento, especialmente balançar-se (alongando seus braços) ou deslizar (alongando seu corpo como uma cobra).

ARMADILHA

Tipo: ataque. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** instantânea.

Salvamento: Reflexo (E). **Custo:** 2 pontos por grad.

POR TRÁS DA MÁSCARA: ADICIONAIS

O efeito Adicionais tem a intenção de reunir várias vantagens e habilidades menores que os personagens podem ter, mas é inteiramente opcional, e não deve resultar em detalhes excessivos na criação do personagem. Destina-se a características com um efeito de jogo real, não meros descritores ou colorido (já que nenhum desses custa pontos). No final das contas, o mestre decide quais características merecem uma graduação (ou mais) de Adicionais, e quais Adicionais são permitidos para o cenário, usando os exemplos como base.

Você pode restringir um alvo com amarras de gelo, teia, energia e assim por diante (de acordo com seus descritores). Faça um ataque à distância. Se você acertar, o alvo faz um 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 personagem enredado não pode se mover. Caso contrário, pode se mover à metade da velocidade, e 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 indefeso aumenta a Resistência da Armadilha em +1, até o dobro de sua Resistência normal. Um personagem aprisionado ganha cobertura pela Armadilha (veja Cobertura, *M&M*, 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 (isto pode restringir o uso de alguns poderes e dispositivos, por exemplo). A Armadilha faz salvamentos de Resistência como um objeto inanimado, com bônus igual à sua graduação. Caso o personagem preso tenha um ataque com bônus de dano 10 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 +15, 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, amarras ou 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.
- **Estrangular:** segundo a decisão do mestre, este feito pode estar disponível como um feito de poder de Armadilha com uma Coleira (veja acima), permitindo que o usuário estrangule o alvo exercendo força na amarra (como com uma força, por exemplo). Para uma Armadilha que sufoque suas vítimas sozinha, veja o extra Sufocante.
- **Obscurecer Sentido:** a Armadilha obscurece um dos sentidos de um alvo aprisionado. Pode cobrir seus olhos ou ouvidos, por exemplo, isto não tem efeito sobre alvos que estejam ape-

nas enredados. Cada sentido obscurecido adicional exige mais uma graduação deste feito. Por 5 graduações, a armadilha obscurece todos os sentidos de um alvo aprisionado.

- **Poderes Alternativos:** se você quiser usar seu efeito Armadilha para formar objetos, adquira Criar Objeto como um feito Poder Alternativo.
- **Reversível:** você pode remover a sua Armadilha de um alvo à vontade, como uma ação livre.
- **Sutil:** um efeito de Armadilha Sutil pode ser transparente ou sombreado, ou talvez detectável apenas a sentidos específicos (correntes místicas invisíveis a olhos mundanos, por exemplo). Uma Armadilha com Sutil 2 é completamente imperceptível, exceto por seu efeito sobre o alvo.

EXTRAS

- **Área:** um efeito de Armadilha em Área funciona em todos os alvos na área; cada alvo faz uma jogada de salvamento e compara o resultado com a CD de salvamento da Armadilha. Cada alvo escapa da Armadilha ou quebra-a individualmente.
- **Construção (+1):** se você aprisionar (não apenas enredar) seu alvo, a Armadilha aperta-o, causando dano não-letal igual à metade da graduação de Armadilha por rodada.
- **Contagioso:** este extra pode representar uma Armadilha "grudenta", que cresce ou que, de outra forma, afeta todos que tenham contato com um alvo já apanhado.
- **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 a descrição da falha Retroalimentação) 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). Ataques que destruam a Armadilha não são refletidos.

FAÇANHA DE PODER: ESTILINGUE

Um truque comum de personagens com Alongamento é agarrar-se a dois pontos fixos (árvores, postes, hidrantes, etc.) e deixar que outra pessoa estique-os ao máximo, usando-os como o elástico de um estilingue gigante, propelindo um projétil (ou até mesmo outro personagem) pelo ar.

Adicione o dobro da graduação do personagem em Alongamento como um bônus na Força efetiva para arremessar o objeto. Assim, um personagem com Força 10 e Alongamento 8 pode atuar como estilingue com uma Força efetiva de 26, por exemplo.

FAÇANHA DE PODER: TODO AMARRADO

Nos gibis, um personagem rápido o bastante que tente escapar da tentativa de agarrar de um oponente capaz de se alongar às vezes engana o atacante para que se amarre, fazendo um nó em si mesmo! Se você quiser incluir este truque em seu jogo, use as diretrizes a seguir.

Um personagem que consiga evitar o ataque em corpo-a-corpo para iniciar uma manobra agarrar de um personagem alongado, ou que escape de uma manobra agarrar com um personagem alongado, pode fazer um teste de Acrobacia ou Blefar com penalidade de -5 como uma ação padrão, oposto pelo teste de Intuir Intenção do personagem alongado. Caso o enganador vença, o inimigo alongado está enredado. Se o personagem enganador vencer por 5 ou mais, o inimigo alongado está preso e indefeso. Sair desse estado exige uma ação completa e um teste de Arte da Fuga da vítima, com uma CD igual ao teste de Acrobacia ou Blefar (incluindo a penalidade de -5). O bônus normal em Arte da Fuga por Alongamento se aplica a este teste.

Segundo a decisão do mestre, um personagem enganador que use uma ação completa na tentativa pode adicionar a graduação de qualquer efeito de movimento relevante — especialmente Voo ou Velocidade — ao teste de perícia, representando a habilidade de um personagem mais rápido de fazer a vítima se contorcer com mais facilidade. Assim como com todas as formas de enganação em combate, esta variante concede +1 de bônus ao teste de Intuir Intenção da vítima para cada vez em que a tentativa for feita no mesmo encontro.

Exemplo: enquanto luta com Meta-Grue, Johnny Foguete tenta distrair o supersoldado alienígena e enganá-lo, correndo com supervelocidade ao seu redor. Ele usa uma ação completa, e faz um teste de Blefar (+8 de bônus de perícia, +10 por Supervelocidade, -5 pela manobra), obtendo um resultado 24. O mestre faz um teste de Intuir Intenção para Meta-Grue e obtém um resultado 20. Já que Meta-Grue falhou, está enredado. Caso seu resultado fosse 1 ponto menor (falhando por 5), estaria preso e indefeso.

- **Salvamento Alternativo:** em geral, este modificador não se aplica a Armadilha. Para criar uma "armadilha mental" com salvamento de Vontade, veja Controle Mental e Paralisia.
- **Sufocante (+1):** se você conseguir aprisionar (não apenas enredar) um alvo, a Armadilha recobre ou bloqueia suas vias respiratórias. As vítimas podem prender a respiração, mas depois começam a sufocar. Isto não é o mesmo que o efeito Sufocamento, que faz com que as vítimas comecem a sufocar imediatamente e não permite que prendam a respiração.
- **Transparente (+1):** a Armadilha só pode ser quebrada por dentro. Ataques sobre o personagem preso não afetam a Armadilha, 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.
- **Meio (-1):** a sua Armadilha exige um meio ou material específico para funcionar, como plantas já existentes, gelo ou lama, por exemplo. Sem seu meio, você não pode usar Armadilha. Meios mais comuns podem ser uma desvantagem Perda de Poder em vez de uma falha, e Armadilhas que criam seus próprios meios (o efeito padrão) usam-nos apenas como um descritor, não um modificador.

ATORDOAR

Tipo: ataque. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: toque. **Duração:** instantânea (D).

Salvamento: Fortitude (E). **Custo:** 2 pontos por grad.

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 em Atordoar). 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.

FEITOS DE PODER

- **Reversível:** você pode reverter seu efeito Atordoar à vontade, removendo quaisquer condições causadas por ele.
- **Sedativo:** uma vez que você tenha deixado alguém inconsciente, pode mantê-lo inconsciente (veja a descrição do feito de poder Sedativo para mais detalhes).

EXTRAS

- **Salvamento Alternativo:** Atordoar pode ter salvamento de Vontade, para refletir um efeito mental, ou Resistência, para um efeito que deve ser sobrepujado pela proteção física do alvo em vez de seu vigor.
- **Sono:** este modificador de +0 faz com que os alvos tornados inconscientes por seu efeito Atordoar fiquem em sono profundo — adequado para "feitiços de sono" ou certos poderes psíquicos. Veja a descrição do modificador Sono (página 103) para mais detalhes.

FALHAS

- **Estontear (-1):** o seu poder não pode infligir um resultado maior que tonto.

CAMUFLAGEM

Tipo: sensorial. **Ação:** livre (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 pontos por grad.

Cada graduação neste efeito fornece camuflagem total contra um sentido específico (visão normal, faro, detectar mental, etc.). Você também pode pagar duas graduações para receber camuflagem total contra um tipo inteiro de sentido (visão, audição, etc).

Camuflagem contra sentidos visuais custa o dobro (2 graduações para um sentido visual, 4 graduações para todos os sentidos visuais). Você não pode ter camuflagem contra sentidos táteis, já que isso exige ser intangível (veja **Intangibilidade**). 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**, *M&M*, página 161). Os atacantes têm 50% de chance de erro contra você (11 ou mais no d20), desde que saibam onde atacar. Os atacantes capazes de percebê-lo com um sentido exato não sofrem penalidades, e o combate é resolvido normalmente.

Alguém pode sentir a presença de um personagem camuflado dentro de três incrementos de alcance de Notar com um sentido aguçado (veja **Supersentidos**) e um teste de Notar contra CD 20 (por exemplo, usando audição para detectar um personagem camuflado contra visão). O observador sente que “algo está ali”, mas não pode perceber ou alvejar o que quer que esteja ali exatamente (sofrendo a chance de erro normal). Se o personagem ou objeto camuflado estiver parado, a CD é 30; se estiver completamente imóvel, a CD é 40. É praticamente impossível (CD +20) localizar exatamente um alvo camuflado usando um sentido aguçado.

FEITOS DE PODER

- **Curto Alcance:** o “curto alcance” ao qual alguém pode sentir a sua presença com um sentido aguçado é adjacente (1,5 m), em vez de três incrementos de alcance de Notar.
- **Inato:** este feito de poder é apropriado para criaturas com qualidades de camuflagem inatas ou naturais, que não podem ser nulificadas.
- **Seletivo:** você pode variar a sua Camuflagem, como uma ação livre, de parcial a total a nenhuma, camuflando algumas partes de seu corpo e não outras. Se a sua Camuflagem afeta vários sentidos, você também pode escolher afetar alguns deles e não outros com este talento. Camuflagem é geralmente binária: você está camuflado ou não.
- **Sutil:** Camuflagem é Sutil por natureza, e não exige este feito de poder, já que passar despercebido é parte de seu efeito. Pode também camuflar os seus efeitos com alcance pessoal (veja **Notando efeitos de poderes**, na página 17).

EXTRAS

- **Afeta Outros:** o nível de +1 deste modificador permite que outras pessoas recebam os benefícios da sua Camuflagem enquanto você as estiver tocando.
- **Área:** Camuflagem que Afeta Outros ou Ataque pode ter este extra, afetando todos os alvos na área. Para camuflar uma área inteira, veja o efeito *Obscurecer*.
- **Ataque:** use este extra para um efeito de Camuflagem que você pode impor aos outros (quer desejem ser camuflados ou não). Um raio de invisibilidade, por exemplo, é um Ataque de Camuflagem Visual. Um Ataque de Camuflagem permite um salvamento, em geral Reflexo ou Vontade.

FALHAS

- **Alucinação (-1):** a sua Camuflagem é Limitada a criaturas com Inteligência 1 ou maior. Criaturas não-inteligentes e máquinas (câmeras, microfones, etc.) percebem-no normalmente. Isto geralmente indica que Camuflagem é algum tipo de efeito mental ou alucinatório. Esta falha não se aplica a Camuflagem Mental (que já possui esta limitação).

- **Camaleão (-1):** você se “mescla” com o ambiente. A sua Camuflagem só funciona se você não se mover mais rápido que o seu ritmo normal.
- **Dependente de Sentidos:** Camuflagem já depende de sentidos e não pode ter esta falha.
- **Jogada de Salvamento (-1):** a sua Camuflagem oferece uma jogada de salvamento (Fortitude, Reflexo ou Vontade, escolhida quando a falha é aplicada) para qualquer um ciente de sua presença e ativamente procurando por você. Os alvos têm direito a um novo salvamento para cada intervalo na Tabela de Tempo. Esta falha muitas vezes é combinada com *Alucinação* (acima).
- **Limitado:** a sua Camuflagem funciona apenas sob certas condições, como névoa, sombras ou locais urbanos.
- **Limitado a Máquinas (-1):** a sua Camuflagem é Limitada apenas a sentidos com um descritor tecnológico. Isto inclui coisas comuns como câmeras e microfones assim como robôs inteligentes.
- **Parcial (-1):** o seu efeito concede apenas camuflagem parcial (veja Camuflagem, *M&M*, página 161).
- **Passivo (-1):** a sua Camuflagem dura apenas até que você faça um ataque — definido como qualquer ação que exija uma jogada de salvamento — quando então para de funcionar até que você a reative. Você pode fazer isso como uma ação livre, na rodada depois do seu ataque.

(CARACTERÍSTICA) AUMENTADA

Tipo: característica.

Ação: nenhuma (passivo).

Alcance: pessoal.

Duração: contínua.

Salvamento: nenhum.

Custo: varia (veja a descrição).

Você tem uma característica que não seja um efeito aumentada, como uma habilidade (incluindo jogadas de salvamento) ou perícia (incluindo bônus de ataque ou defesa). Como salvamento de Resistência não pode ser aumentado sozinho, use o efeito *Proteção* em vez de Resistência Aumentada (veja adiante neste capítulo).

A Característica Aumentada tem o mesmo custo que a característica normal. Sua “gradação” é considerada igual ao bônus ou modificador da característica. Assim, 20 pontos de Força Aumentada custam 20 pontos (já que valores de habilidades custam 1 ponto de poder por ponto de valor de habilidade), e é considerada um efeito de 10 graduações (já que cada 2 pontos em valores de habilidades equivalem a +1 de modificador).

Características Aumentadas podem ser nulificadas assim como outros efeitos (diferentes de características normais), mas você pode aplicar esforço extra a elas e incluí-las em Repertórios, Dispositivos, etc. (também diferente de características normais). O mestre aprova qualquer uso de esforço extra em conjunto com Características Aumentadas. Características Aumentadas também têm descritores apropriados, diferenciando-as de características normais.

Você pode misturar características normais e Aumentadas livremente, e seus benefícios acumulam-se até os limites de nível de poder da campanha. Assim, um personagem pode ter Destreza 15 e Destreza Aumentada 10, para um valor total de Destreza igual a 25 (+7 de bônus), desde que sua Destreza total esteja dentro do limite

de nível de poder. Se a Destreza Aumentada do personagem for nulificada, seu modificador cai para +2 (por sua Destreza natural de 15).

Nota: este efeito é chamado Habilidade Aumentada em *M&M*, e se aplica a valores de habilidades. Esta versão expande-o para incluir todas as características que não são efeitos, de acordo com o mestre.

FEITOS DE PODER

- **Inato:** Características Aumentadas podem ser Inatas. Nesse caso, não são afetadas por efeitos de características, incluindo Nulificar. Note, contudo, que efeitos como Fortalecer não afetam características Inatas.
- **Poder Alternativo:** diferente de características normais, uma Característica Aumentada pode ser colocada em um Repertório como um poder básico ou alternativo (veja Repertório, neste capítulo). Os benefícios da Característica Aumentada se aplicam somente enquanto este Poder Alternativo do Repertório estiver ativo.
- **Sutil:** como um efeito contínuo, Característica Aumentada é sutil por natureza, e não exige este feito de poder. Características Aumentadas com efeitos perceptíveis podem ter a desvantagem de poder Perceptível.

EXTRAS

- **Afeta Outros:** isto muda o alcance da Característica Aumentada de pessoal para toque, permitindo que você conceda o efeito a outra pessoa. Como sempre, a versão de +0 deste modificador significa que você só pode conceder a Característica



Aumentada para outros, e a versão de +1 significa que você pode concedê-la a outra pessoa enquanto ainda estiver usando-a você mesmo. Uma Característica Aumentada que Afeta Outros em geral não pode melhorar características além dos limites de nível de poder, embora o mestre possa modificar isso.

FALHAS

- **Dissipação:** para uma Característica Aumentada que exige ativação e se dissipa ao longo do tempo, use o efeito Fortalecer em vez desta falha.
- **Duração:** uma Característica Aumentada pode ter duração sustentada como uma falha de -1, significando que a característica deve ser ativada e mantida como uma ação livre, e para de funcionar se você não puder mantê-la. Características Aumentadas não podem ter duração instantânea, nem aplicar a falha Permanente (veja a seguir).
- **Permanente:** a falha Permanente não se aplica a Característica Aumentada, porque Características Aumentadas Permanentes não seriam suficientemente limitadas por ela, e porque versões permanentes normais das características já são definidas em termos de jogo.

DESVANTAGENS

- **Perceptível:** a sua Característica Aumentada tem alguma qualidade perceptível, como mudança física (músculos anormalmente grandes ou cabeça ou cérebro expandidos, por exemplo) ou um efeito que acompanha o uso da característica, como um brilho sempre que você usa sua Força Aumentada. A qualidade deve dar alguma indicação do que é a Característica Aumentada: uma simples aparência estranha não necessariamente dá direito a esta desvantagem (funciona melhor como uma complicação social). Note que Características Aumentadas com duração sustentada não podem ter esta desvantagem, já que efeitos sustentados já são perceptíveis por natureza.

COMPREENDER

Tipo: sensorial. **Ação:** nenhuma (passivo).

Alcance: pessoal. **Duração:** contínua.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode compreender diferentes tipos de comunicação, até mesmo comunicar-se com alvos normalmente incapazes de fazê-lo. Cada graduação permite que você escolha uma das opções a seguir.

- **Animais:** você pode falar com os animais (criaturas com Inteligência 1 ou 2) ou compreendê-los. Você pode fazer perguntas e receber respostas, embora os animais não sejam mais amigáveis ou cooperativos que o normal. Animais ariscos e astutos costumam ser desconfiados e esquivos, enquanto animais especialmente estúpidos fazem comentários irrelevantes. Se um animal for amigável em relação a você, pode fazer algum favor ou serviço. Por duas graduações, você pode falar com os animais e entendê-los.
- **Códigos:** você pode decodificar vários códigos automaticamente, compreendendo-os como se fossem escritos ou falados no seu idioma nativo.

CAMUFLAGEM E ALCANCE DE PERCEPÇÃO

Efeitos com alcance de percepção devem perceber exatamente um alvo para afetá-lo. Isto em geral significa que você não pode alvejar alguém com camuflagem total contra todos os seus sentidos exatos com efeitos com alcance de percepção. Assim, inimigos com Camuflagem Visual (o sentido exato mais comum) podem ser bastante eficientes contra personagens que confiam em ataques com alcance de percepção, a menos que o atacante possua um sentido exato incomum para superar a Camuflagem. Esta é uma razão para o custo extra de Camuflagem Visual.

Segundo a decisão do mestre, um teste de Notar bem-sucedido para localizar exatamente um alvo com um sentido aguçado *pode* permitir que você use efeitos com alcance de percepção contra o alvo. Contudo, ele ainda possui camuflagem total, impondo o efeito de 50% de chance de erro, mesmo que efeitos com alcance de percepção não exijam uma rolagem de ataque normalmente e costumem sempre "acertar" seu alvo.

- **Eletrônicos:** você pode comunicar-se verbalmente com dispositivos eletrônicos. A maior parte é limitada por sua programação e periféricos em termos do que "sabe", e pode não ser capaz de responder algumas perguntas. 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.
- **Espíritos:** você pode se comunicar com seres espirituais incorpóreos e normalmente invisíveis e inaudíveis, como fantasmas e certas entidades extradimensionais, dependendo das criaturas que existem no cenário. Uma graduação essencialmente permite que você seja uma espécie de "médium", falando com espíritos e compreendendo suas respostas. Contudo, você não obtém nenhuma habilidade de invocar ou comandar espíritos. Segundo a decisão do mestre, este efeito pode se estender a criaturas mortas-vivas, demônios ou outras entidades sobrenaturais.
- **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, independentemente do idioma (como se você falasse vários idiomas ao mesmo tempo). Por uma graduação adicional você pode ler e escrever qualquer idioma. Este efeito não permite que você fale com criaturas que não possuam uma linguagem; para isso, veja os outros efeitos de Compreender.
- **Objetos:** você pode se comunicar com objetos inanimados (além de plantas e eletrônicos), 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 a este efeito (veja Supersentidos).
- **Plantas:** você pode comunicar-se com as plantas (tanto plantas normais quanto criaturas-plantas) ou compreendê-las. Você pode fazer perguntas e receber respostas de plantas. A percepção de uma planta de seus arredores é limitada, e assim ela não será capaz de fornecer ou reconhecer descrições detalhadas ou responder perguntas sobre eventos fora da área imediatamente ao seu redor. Por duas graduações, você pode falar com as plantas e entendê-las.

EXTRAS

- **Afeta Outros:** Compreender inclui apenas a habilidade de falar ou entender os idiomas dos outros. Se você deseja conceder a outros personagens a mesma habilidade (falar e

entender o seu idioma, por exemplo, ou conceder a dois outros a habilidade de entender um ao outro sem que você atue como tradutor) então aplique este modificador, normalmente com custo +1 para aplicar a você mesmo e aos outros.

- **Área:** Compreender que Afeta Outros pode ter este modificador para conceder seus benefícios a todos na área afetada. Compreender em Área também pode ter o feito de poder Seletivo para permitir que você "filtre" quem recebe ou não seus benefícios.

FALHAS

- **Distração:** já que o uso de Compreender em combate pode não ser particularmente importante, o mestre pode proibir esta falha.
- **Duração:** Compreender é normalmente contínuo. Se exigir pelo menos um pouco de foco para ser mantido, pode ser sustentado, mas se exigir bastante foco, sua duração pode ser concentração. O mestre pode exigir testes da perícia Concentração para manter Compreender sob circunstâncias difíceis se sua duração for reduzida, como ao lidar com cacofonia.
- **Inconstante:** segundo a decisão do mestre, um efeito Compreender Inconstante pode fornecer uma tradução errônea com uma rolagem falha, em vez de apenas não funcionar.
- **Limitado:** você só pode compreender um tipo amplo de alvos (apenas elfos, canídeos, aves ou criaturas do mar, por exemplo) como uma falha de -1. Você só pode compreender um tipo restrito de alvo (cães, falcões ou golfinhos, por exemplo) como uma falha de -2.
- **Permanente:** duração permanente não é considerada uma falha para Compreender.

COMUNICAÇÃO

Tipo: sensorial.

Ação: livre (ativo).

Alcance: estendido.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

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 (veja a lista de exemplos). Você também pode usar um tipo especial de sentido (neutrinos, gravitons, magia e assim por diante), perceptível apenas com a forma apropriada do Supersentido detecção (veja **Supersentidos**).

A seguir estão alguns tipos de comunicação associados com tipos de sentidos específicos. Esta não é uma lista completa, e o mestre pode permitir outros tipos de Comunicação.

- **Visual:** laser ou fibra óptica.
- **Auditiva:** rajada ultra ou infrassônica, "ventriloquismo".
- **Olfativa:** feromônios ou marcas químicas.
- **Tátil:** ondas vibratórias.
- **Rádio:** AM, FM, ondas curtas, micro-ondas.
- **Mental:** elo psíquico, mensagens místicas, transmissão telepática.

O alcance básico para Comunicação é de 3 m com graduação 1. Cada graduação adicional aumenta o alcance, como mostrado na tabela **Alcance estendido**. A comunicação é instantânea com qualquer alvo dentro do seu alcance.

O destinatário deve estar dentro do alcance e ter um meio de receber a sua transmissão (um supersentido, 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).

Ativar Comunicação é uma ação livre. Contudo, comunicar-se consome a quantidade normal de tempo. Você pode aplicar o feito de poder Rápido para acelerar o processo, desde que o destinatário seja capaz de receber comunicação a essa velocidade.

Outros com um sentido exato capaz de detectar o seu meio de Comunicação podem "escutar" as suas transmissões com um teste de Notar (CD 15 + a sua graduação em Comunicação). O "bisbilhoteiro" 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 efeitos como Obscurecer ou Pasmarr que afetem o seu meio de transmissão.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** como um efeito sensorial, Comunicação não precisa deste feito de poder para que alvos intangíveis percebam-na.
- **Dimensional:** Comunicação com este feito de poder pode romper barreiras dimensionais, alcançando outras dimensões e planos de existência. O efeito de Comunicação ainda tem seu alcance aproximado, e o mestre pode considerar certos alvos "fora do alcance" do efeito, dependendo de sua posição relativa na outra dimensão.
- **Rápido:** a sua Comunicação ocorre com velocidade igual a 10 vezes a fala normal. Cada graduação adicional neste feito aumenta a velocidade em um fator de 10. Isto é útil para conexões eletrônicas de alta velocidade, elos psíquicos de "ligação profunda" e assim por diante.
- **Seletivo:** se você tem o extra Área, pode escolher 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), ou qualquer número intermediário de receptores.
- **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 (ou seja, ninguém consegue perceber que você está transmitindo).

EXTRAS

- **Área:** você pode transmitir omnidirecionalmente para todos os receptores dentro do seu alcance de Comunicação de uma só vez. Note que este extra só é estritamente necessário para se comunicar com todos em uma grande área ao mesmo tempo; como usar e manter Comunicação são ações livres, o mestre pode permitir que um personagem estabeleça e mantenha contato com vários receptores separados – como os membros da mesma equipe – na mesma rodada.

FALHAS

- **Dependente de Sentidos:** Comunicação já é dependente de sentidos, pois os alvos devem ser capazes de perceber as suas transmissões, e assim não pode ter esta falha. Contudo, outros efeitos com alcance de percepção podem ser Dependentes de Comunicação, significando que você deve estar se comunicando com o alvo para que funcionem (usando seu meio de Comunicação como um "transmissor" para o outro efeito). Se a sua Comunicação for bloqueada de qualquer forma, o outro efeito não funciona. Um exemplo é um poder mental que seja Dependente de Comunicação Mental.
- **Distração:** Comunicação pode ser distrativa, especialmente se exigir concentração para ser mantida (veja Duração).
- **Duração:** em princípio, Comunicação exige apenas um pouco de atenção para ser mantida, sendo um efeito sustentado. Alguns efeitos de Comunicação podem exigir mais foco, com duração de concentração (essencialmente limitando o usuário a ações de movimento e livres enquanto estiver se comunicando).
- **Limitado:** Comunicação pode ser limitada a apenas membros de um grupo, como uma espécie, uma família, uma organização, etc. Isto se aplica em adição às limitações impostas pelo meio (exigindo que os alvos possam perceber a Comunicação). Grupos especialmente limitados podem valer uma falha maior (-2 ou mais), de acordo com o mestre.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Compreender:** já que Comunicação não é muito útil se a pessoa do outro lado não entendê-lo ou vice-versa, Compreender Idiomas é um efeito comum associado a Comunicação.
- **PES:** Comunicação muitas vezes é Ligada a PES, permitindo recepção de duas vias: o usuário pode enviar mensagens e perceber as respostas do alvo (se o alvo não tiver Comunicação). Comunicação também pode ser Ligada a PES para permitir que o usuário perceba uma área distante e comunique-se com as pessoas lá.

CONFUSÃO

Tipo: sensorial.

Ação: padrão (ativo).

Alcance: à distância.

Duração: instantânea (D).

Salvamento: Vontade.

Custo: 1 ponto por graduação.

POR TRÁS DA MÁSCARA: COMUNICAÇÃO REALISTA

Comunicação é instantânea dentro de seu alcance por simplicidade — e porque comunicação instantânea a longa distância é algo comum nos quadrinhos, que muitas vezes mostram civilizações alienígenas que se estendem por galáxias inteiras. Efeitos realistas de Comunicação são limitados pela velocidade da luz, e assim não devem ter graduação maior que 10, que representa o alcance máximo para transmissão instantânea a essa velocidade.

Se você quiser, pode permitir que Comunicação realista viaje além de seu alcance “máximo”, levando mais tempo para alcançar seu destino: minutos ou horas dentro de um sistema solar, e anos (talvez séculos ou milênios) para cruzar o espaço. A habilidade de estender-se além do alcance e a quantidade de tempo necessária para isso geralmente compensam-se, e assim o custo permanece o mesmo. Apenas depende do nível de realismo do cenário.

O alvo deste efeito fica confuso, incapaz de determinar suas ações. Se o salvamento de Vontade do alvo falhar, role na **Tabela de comportamento confuso** no começo do turno do alvo a cada rodada para determinar o que ele faz durante a rodada.

TABELA DE COMPORTAMENTO CONFUSO

D20	COMPORTAMENTO
1-2	Ataca o usuário do efeito Confusão.
3-5	Age normalmente.
6-10	Não faz nada, exceto balbuciar incoerências.
11-14	Foge à maior velocidade possível.
15-20	Ataca a criatura mais próxima.

Um personagem confuso incapaz de realizar a ação indicada não faz nada (como um resultado de 6 a 10 na tabela). 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. O alvo tem direito a um novo salvamento de Vontade a cada rodada para superar o efeito de Confusão, com bônus de +1 a cada rodada.

CONFUSÃO CUSTOMIZADA

O mestre pode permitir substituições na **Tabela de comportamento confuso** para personalizar o efeito, como mudar “Não faz nada, exceto balbuciar incoerências” para “Canta e dança números da Broadway” ou transformar “Foge à maior velocidade possível” em “Fecha os olhos e murmura ‘vá embora, vá embora’”. Como regra geral, um resultado de 1 a 2 deve sempre ser algo prejudicial ao usuário e 3 a 5 deve permanecer “Age normalmente”, mas os demais podem ser modificados ou expandidos.

FEITOS DE PODER

- **Incurável:** segundo a decisão do mestre, este feito de poder pode simular um efeito de Confusão que não pode ser contra-atacado por outros poderes, apenas pelo tempo e por um salvamento bem-sucedido. Pode ser adequado para efeitos de Confusão especialmente poderosos ou incomuns.
- **Reversível:** você pode reverter seu efeito Confusão à vontade, como uma ação livre.

EXTRAS

- **Contagioso:** um efeito de Confusão Contagioso pode representar algum tipo de “praga da loucura” ou “vírus telepático” que se espalha de alvo a alvo.
- **Salvamento Alternativo:** Confusão pode ser baseado em Fortitude em vez de Vontade, para refletir um efeito bioquí-

mico, como uma droga ou doença. Essas formas de Confusão também têm muitas vezes alcance de toque, e podem ter os modificadores Doença ou Veneno.

FALHAS

- **Dependente de Sentidos:** esta falha pode refletir um efeito de Confusão que exija contato visual ou baseado em luzes piscantes, música enlouquecedora ou um psicotrópico inalado, em vez de afetar o alvo automaticamente. Estas versões de Confusão devem ter alcance de Percepção.

CONTROLE AMBIENTAL

Tipo: geral. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** sustentada.

Salvamento: veja a descrição. **Custo:** 1 a 2 pontos por grad.

Você pode mudar as condições ambientais em uma área — alterando a temperatura, criando luz, fazendo chover e assim por diante (veja **O ambiente**, *M&M*, página 167, para os efeitos das diferentes condições ambientais).

Cada um dos seguintes é um efeito separado de Controle Ambiental. Se você tiver um deles, pode adquirir os outros como Poderes Alternativos em um Repertório (veja a estrutura de poder **Repertório**), 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 (ou veja a opção **Misturando ambientes**, a seguir).

- **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 distraem qualquer um que tente se concentrar, 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. Por 3 pontos por graduação, a CD é 15. Veja a descrição da perícia Concentração, *M&M*, 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.
- **Gravidade:** por 2 pontos por graduação, você pode criar um ambiente de gravidade baixa ou alta. Você pode adquirir o outro efeito como um Poder Alternativo. A penalidade em rolagens de ataque por gravidade baixa não afeta personagens com um efeito de movimento tridimensional como Voo, Natação ou Supermovimento (caminhar no ar, escalar paredes, etc.). A penalidade em ataque por alta gravidade não afeta personagens com valores efetivos de Força maiores que 30 (incluindo bônus por Superforça).

- **Luz:** você pode aumentar o nível de luz na área, contra-atacando camuflagem por 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 a nenhuma. Por 2 pontos por graduação, você pode criar luz tão brilhante quanto um dia ensolarado, eliminando toda a camuflagem fornecida por escuridão natural. Você pode contra-atacar efeitos de Obscurecer com o descritor escuridão com um teste de poder bem-sucedido.
- **Obstruir Movimento:** você pode obstruir movimento pela área com ventos fortes, superfícies congeladas ou molhadas 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.
- **Radiação:** você pode irradiar a área, expondo todos a um nível de radiação perigoso. Por 1 ponto por graduação você pode irradiar levemente. Por 2 pontos por graduação, você pode irradiar moderadamente uma área. Veja o *Manual do Malfeitor*, página 125, para detalhes sobre níveis de radiação e exposição.
- **Visibilidade:** você pode reduzir a visibilidade na área afetada, impondo -4 de modificador em testes de Notar e Procurar. Para obscurecimento mais significativo dos sentidos (por meio de escuridão, névoa, etc.) use o efeito Obscurecer.

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** (com um raio de 3.000 km com 20 graduações, suficiente para alterar o ambiente de um continente inteiro!).



FEITOS DE PODER

- **Dissipação Lenta:** Controle Ambiental com o modificador Dissipação (veja a seguir) pode ter este feito de poder para estender o intervalo de tempo antes que o efeito se dissipe, embora o mestre deva considerar cuidadosamente qualquer aumento deste tipo.

EXTRAS

- **Área:** como Controle Ambiental já afeta uma área não pode (e nem precisa) ter este extra.
- **Ataque Seletivo:** já que ambientes hostis podem provocar jogadas de salvamento ou prejudicar os alvos de outra forma, Controle Ambiental é considerado um "ataque" para propósitos de modificadores. Com este extra você pode variar o ambiente dentro da área que afeta, afetando algumas pessoas e não outras, ou até mesmo misturando diferentes ambientes (torcendo parte da área fria e outra parte quente, por exemplo).
- **Independente:** Controle Ambiental pode usar este modificador segundo o qual a área do efeito diminui uma vez que ele esteja estabelecido, sem estar sob controle do usuário. Assim, por exemplo, um personagem pode ter Controle Ambiental que produz uma mudança e então diminui ao longo do tempo, até que se dissipe ou que o efeito seja contra-atacado (pelo usuário original ou por outra pessoa).

CONTROLE DE PROBABILIDADE

Tipo: alteração.

Ação: reação (passivo).

Alcance: pessoal.

Duração: instantânea.

Salvamento: nenhum.

Custo: 4 pontos por grad.

Você tem algum controle sobre os caprichos do destino. A cada rodada, você pode fazer o resultado *mínimo* de uma rolagem que você faça ser igual a sua graduação em Controle de Probabilidade. Assim, se você tiver Controle de Probabilidade 12, pode escolher uma rolagem e garantir um resultado mínimo de 12, tratando qualquer rolagem menor que 12 como um 12. Um 20 adquirido através do poder Controle de Probabilidade não é considerado um "20 natural".

Controle de Probabilidade 1 garante apenas que um resultado 1 natural em uma rolagem de ataque *não* seja uma falha automática. Aumentar a sua graduação aumenta a chance de bons resultados (ou, pelo menos, fornece alguma imunidade aos resultados ruins), enquanto que as graduações mais altas garantem que você realize façanhas incríveis com regularidade. A graduação máxima de Controle de Probabilidade é o nível de poder da campanha ou 20 (o que for menor).

CONTROLE DE PROBABILIDADE DIVIDIDO

De acordo com o mestre, você pode dividir seu Controle de Probabilidade entre múltiplas rolagens na mesma rodada. Por exemplo, você pode dividir seu Controle de Probabilidade 12 em duas rolagens mínimas de 6, ou em qualquer outra combinação que some 12. Neste caso, o mestre pode permitir mais de 20 graduações em Controle de Probabilidade, desde que você não aplique mais do que 20 graduações em uma única rolagem. O mestre pode exigir o feito de poder Ataque Dividido para isto, em vez de presumir que é uma capacidade básica de Controle de Probabilidade.

OPÇÃO: MISTURANDO AMBIENTES

Para efeitos de Controle Ambiental especialmente amplos, como o poder de comandar o clima, o mestre pode aplicar a seguinte regra opcional. Em vez de ter uma lista determinada de efeitos que o usuário pode criar, Controle Ambiental divide seu custo para qualquer uso entre efeitos com descritores apropriados, transformando-se em um tipo limitado de estrutura Variável (veja mais adiante neste capítulo).

Assim, um efeito de Controle Ambiental que custa 4 pontos por graduação pode distribuir esses 4 pontos entre diferentes efeitos segundo a vontade do usuário. Um uso pode ser frio intenso (1 ponto), uma distração com CD 10 (2 pontos) e obstruir movimento para meia velocidade (1 ponto), formando uma nevasca. O próximo uso pode ser calor extremo (2 pontos) e obstruir movimento a um quarto (2 pontos) para calor desértico e assim por diante.

PODERES ALTERNATIVOS

Controle de Probabilidade pode ser o efeito básico em um Repertório de efeitos que influenciam probabilidade. Em geral, esses efeitos devem ter alcance de percepção, afetando qualquer um que o usuário possa alvejar exatamente. Note também que o efeito básico de Controle de Probabilidade não está disponível enquanto um Poder Alternativo estiver em uso. Para ser capaz de usar ambos, adquira o Repertório de Probabilidade em separado. A seguir estão alguns exemplos de Poderes Alternativos adequados.

- **Dano:** como uma ação padrão, você pode provocar um “acidente” — um monte de tijolos cai, um carro atropela o alvo, um relâmpago atinge-o. Este é um efeito de Dano Penetrante com Alcance de Percepção com graduação igual ao seu Controle de Probabilidade.
- **Deflexão:** os ataques parecem simplesmente errá-lo. Isto é Deflexão (todos os ataques) como uma Reação, com graduação igual a dois terços de seu Controle de Probabilidade.
- **Mover Objeto:** as forças do acaso ajudam-no, tirando obstáculos do seu caminho (ou colocando-os no caminho dos outros). Este é um efeito de Mover Objeto como Ação de Movimento em Alcance de Percepção, com sua graduação em Controle de Probabilidade. Pode ser usado para ataques de derrubar, entre outras coisas.

EXTRAS

- **Alcance (+1):** você pode usar Fortuna e/ou Pé Frio com alcance normal como um extra de +1. Por +2, você pode usar qualquer um dos dois ao alcance de percepção. Você deve ter os extras Fortuna ou Pé Frio para se beneficiar deste extra.
- **Área:** você pode estender seus extras Fortuna ou Pé Frio para uma área. Todos na área são afetados igualmente, e você deve aplicar o mesmo efeito a todos. Assim, não pode oferecer Fortuna a alguns e Pé Frio a outros, por exemplo. Você precisará do extra Ataque Seletivo, para excluir seus inimigos de efeitos de Fortuna e seus aliados de Pé Frio.
- **Fortuna (+1):** você pode conceder os benefícios de seu Controle de Probabilidade a outra pessoa com um toque. Este é o extra Afeta Outros para Controle de Probabilidade.
- **Pé Frio (+1):** você pode causar azar com um toque (o que exige um acerto em um ataque corpo-a-corpo contra um alvo involuntário). O alvo pode fazer um salvamento de Vontade para evitar o efeito. Se falhar, escolha uma de suas rolagens na rodada seguinte; se a rolagem escolhida for menor ou igual a sua graduação em Controle de Probabilidade ela será tratada como 1, ou qualquer outro número até a sua graduação no poder (assim, 6 graduações permitem que você escolha qualquer número entre 1 e 6). Adquirir 1 na rolagem através de Controle de Probabilidade não é considerado um “1 natural”.

FALHAS

- **Efeito Colateral:** se o resultado que você está tentando alterar ocorrer a despeito de seu Controle de Probabilidade, você sofre os efeitos da habilidade Pé Frio em sua próxima ação! Como alternativa, por -2 de modificador, a cada vez que você conceder o efeito Fortuna (inclusive a você mesmo), você ou um aliado sofrem um efeito de Pé Frio na rodada seguinte, enquanto a balança da sorte se equilibra.
- **Limitado a Fortuna (-1):** você só pode usar a habilidade Fortuna; o efeito não beneficia você mesmo. Você deve ter o extra Fortuna para escolher esta falha.
- **Limitado a Pé Frio (-1):** você só pode usar a habilidade Pé Frio; o efeito não afeta você mesmo. Você deve ter o extra Pé Frio para escolher esta falha.

CONTROLE DE SORTE

Tipo: geral.	Ação: reação (passivo).
Alcance: percepção.	Duração: instantânea.
Salvamento: nenhum.	Custo: 3 pontos por grad.

Você pode usar seus pontos heroicos para afetar outras pessoas de diversas formas (veja **Pontos heróicos**, *M&M*, página 121). A cada graduação, escolha uma das capacidades a seguir.

- Você pode gastar um ponto heroico em nome de outro personagem, com os benefícios normais.
- Você pode conceder seus pontos heroicos para outros. Você pode fornecer apenas um ponto heroico para um determinado personagem em uma rodada, mas o beneficiário pode usá-lo(s) normalmente.
- Você pode gastar um dos seus pontos heroicos para negar um uso de intervenção do mestre (*M&M*, página 124). Isto também elimina a desvantagem da intervenção, assim nenhum ponto heroico é dado.
- Você pode gastar um ponto heroico para forçar outra pessoa a refazer uma rolagem e assumir o pior dentre os dois resultados. O alvo pode gastar um ponto heroico para evitar ter de refazer a rolagem. Intervenção do mestre pode fazer o mesmo (concedendo a você um ponto heroico).

FEITOS DE PODER

- **Sorte:** o feito Sorte também pode ser um feito de poder de Controle de Sorte, concedendo pontos heroicos adicionais, úteis para os vários efeitos mencionados anteriormente. O mestre pode determinar um limite para as graduações em Sorte (como o nível de poder da campanha).

EXTRAS

- **Área:** o seu Controle de Sorte age igualmente sobre todos os alvos na área afetada. Você gasta apenas um ponto heroico, embora os alvos sejam afetados individualmente. Você deve aplicar o mesmo efeito a todos os alvos ao mesmo tempo.
- **Ataque Seletivo:** este extra, aplicado a Controle de Sorte em Área, permite que você escolha quem é afetado dentro da área.
- **Duração:** a duração de Controle de Sorte não pode ser mudada para instantânea, já que nenhum de seus efeitos dura mais do que um instante.

FALHAS

- **Ação:** se a ação exigida for aumentada além de uma reação, o efeito é utilizável apenas durante o seu turno, o que limita sua utilidade como resposta às ações dos outros.
- **Alcance:** Controle de Sorte normalmente não exige rolagem de ataque. Uma rolagem de ataque (à distância ou corpo-a-corpo, para alcance de toque) é necessária se do alcance for reduzido abaixo de percepção.
- **Efeito Colateral:** como um efeito colateral específico de Controle de Sorte, se sua tentativa de alterar a sorte falhar, você sofre um contratempo sem ganhar um ponto heroico. Efetivamente, o mestre ganha um uso "grátis" de intervenção do mestre contra você (veja *M&M*, página 122).
- **Jogada de Salvamento (-1):** os alvos de seu Controle de Sorte têm direito a uma jogada de salvamento – em geral Reflexo ou Vontade – para evitar seus efeitos, contra CD igual a (10 + graduação). O feito Progressão pode aumentar a CD do salvamento em +1 por graduação.

CONTROLE EMOCIONAL

Tipo: sensorial (mental). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: percepção. **Duração:** sustentada (D).

Salvamento: Vontade (em estágios). **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode instigar emoções em um alvo. Você também escolhe o objeto da emoção – 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 podem contra-atacar Calma (veja *Contra-atacando poderes*, *M&M*, 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. Se não puder, fugir se encolhe e não ataca – provavelmente usando defesa total (*M&M*, página 157).
- **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.

O mestre pode permitir outros efeitos emocionais, em geral variações destes. Por exemplo, ciúme extremo pode ser visto como ódio direcionado a um alvo específico, fúria como ódio sem foco (tornando o alvo menos amistoso e mais disposto a ações hostis) e assim por diante.

FEITOS DE PODER

- **Sutil:** Controle Emocional Sutil é feito sob medida para verdadeiros manipuladores, deixando as vítimas confusas sobre por que estão sofrendo arroubos tão incomuns de emoção. Combinando isso com a escolha certa de sentimentos impostos, o controlador pode passar totalmente despercebido.
- **Vácuo Mental:** os alvos não se lembram do tempo sob o seu Controle Emocional; a memória deles sobre esse tempo fica em branco.

EXTRAS

- **Contagioso:** Controle Emocional Contagioso pode ser uma doença contagiosa ou uma toxina de algum tipo, ou um efeito psíquico contagioso passado de uma pessoa a outra.
- **Salvamento Alternativo:** Controle Emocional pode ser baseado em Fortitude para refletir um efeito bioquímico, como uma droga ou controle sobre vários hormônios.

FALHAS

- **Dependente de Sentidos:** o seu Controle Emocional funciona através dos sentidos do alvo em vez de ser um efeito estritamente mental. Exemplos incluem contato visual (visual), voz ou música (auditivo) ou feromônios (olfativo).
- **Limitado a (uma emoção):** você só pode causar um dos efeitos emocionais listados. Esta é uma falha comum para conceitos de poderes envolvendo uma emoção específica (como um poder baseado em medo) em vez da habilidade geral de controlar emoções.

DESVANTAGENS

- **Perceptível:** seu efeito de Controle Emocional tem algum elemento perceptível: seus olhos ou cabeça brilham, a pele dos alvos muda de cor, um cheiro específico preenche o ar (talvez um cheiro para cada emoção) e assim por diante. Esta desvantagem muitas vezes ocorre em conjunto com a falha Dependente de Sentidos.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Fadiga:** a capacidade de afetar emoções também pode envolver a motivação e sensação de energia de alguém, sendo adequada ao efeito Fadiga (com um modificador de +2 de o efeito tiver alcance de percepção, assim como Controle Emocional).
- **Leitura Mental:** Leitura Mental (talvez Limitada ao estado emocional do alvo) pode ser uma habilidade útil quando você pretende manipular as emoções de alguém. Veja a descrição do poder Empatia, no capítulo seguinte, para mais informações.

CONTROLE MENTAL

Tipo: sensorial (mental). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: percepção. **Duração:** concentração (D).

Salvamento: Vontade. **Custo:** 2 pontos por grad.

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 (ou "servo") enquanto mantiver o efeito. Se falhar, não há efeito algum. Você pode tentar de novo, mas o alvo recebe um bônus cumulativo de +1 em seus salvamentos de Vontade contra Controle Mental para cada tentativa sucessiva durante o mesmo encontro. Além disso, tentar de novo contra o mesmo alvo no mesmo encontro exige esforço extra.

A consciência do servo é suprimida enquanto ele está controlado, o que significa que ele não pode dizer ou fazer nada sem orientação, e não tem memória de ser controlado quando o efeito termina.

ORDENS

Dar uma ordem é uma ação de movimento, separada da ação padrão necessária para estabelecer controle (assim, fazer ambos exige uma ação completa). Se o servo não puder entendê-lo, você só pode dar ordens simples que podem ser transmitidas com gestos (como "venha aqui" ou "pare").

Faça um novo teste oposto de Controle Mental contra salvamento de Vontade a cada intervalo na **Tabela de tempo**, a partir de um minuto, com um bônus cumulativo de +1 para o servo por salvamento. Um servo também pode usar esforço extra a qualquer momento para ter direito a um novo teste oposto. Servos ordenados a realizar uma ação fortemente contra sua natureza têm direito a um novo teste oposto imediatamente, com um bônus de +1 a +4 (além do bônus cumulativo), dependendo do tipo de ordem. Um sucesso quebra o seu controle. Estes testes opostos não exigem esforço extra do usuário do efeito.

Ordens obviamente autodestrutivas são ignoradas, mas não quebram o controle. Ordens *potencialmente* autodestrutivas, contudo, não são ignoradas, embora possam dar direito a um novo teste oposto. Assim, por exemplo, você não pode ordenar que um servo se jogue de um precipício, mas pode conduzi-lo a uma armadilha ou outra situação potencialmente (mas não obviamente) perigosa.

MÚLTIPLOS SERVOS

Você pode estabelecer controle sobre tantos servos quantos a ação e duração de seu Controle Mental permitirem. Com o efeito básico (ação padrão e duração de concentração), isto significa apenas um servo, já que você não pode fazer outra ação padrão para usar Controle Mental novamente enquanto mantém sua concentração.

Caso seu Controle Mental seja sustentado, você pode estabelecer controle sobre um servo e então tentar controlar outro servo na rodada seguinte e assim por diante. O mestre pode determinar um limite para o número de servos que você pode controlar ao mesmo tempo (da mesma forma que pode limitar o número de ações livres que você pode realizar durante uma rodada).

NOTANDO CONTROLE MENTAL

Como um efeito mental, Controle Mental possui um certo nível de sutileza; notar que alguém está sob sua influência exige um teste de Intuir Intenção (CD 10 + graduação em Controle Mental).

EFEITOS DE PODER

- **Elo Mental:** você pode dar ordens aos seus servos telepaticamente a qualquer distância (sem necessidade de falar). Dar uma ordem ainda é uma ação de movimento.
- **Sutil:** Controle Mental já é um pouco sutil – apenas os alvos do efeito e aqueles com o sentido apropriado (como Percepção Mental) detectam seu uso. Uma graduação em Sutil exige um teste de Notar contra CD 20 para que um alvo ou um observador detectem o Controle Mental. Duas graduações tornam o efeito completamente imperceptível.

EXTRAS

- **Área:** você pode controlar todos na área afetada. Faça um único teste de Controle Mental, oposto pelos salvamentos de Vontade de todos os alvos em potencial. Compare os resultados individualmente para determinar o efeito. No caso de capangas ou grandes grupos de indivíduos sem muita diferença entre si (multidões, etc.), o mestre pode fazer um único salvamento de Vontade para o grupo todo e compará-lo a seu teste de Controle Mental. Dar ordens a um grupo de servos ainda exige uma ação de movimento por ordem. Assim, é mais fácil dar a mesma ordem a um grupo de servos ("ataquem!") do que dar ordens específicas a cada um.
- **Consciência (+1):** os seus servos permanecem conscientes e alertas, mas completamente obedientes, efetivamente com lealdade fanática. Isto significa que o alvo pode ser ordenado a relatar seu próprio conhecimento ou usar perícias baseadas em habilidades mentais. Os servos ficam cientes de terem sido controlados uma vez que o Controle Mental acabe – a menos que o efeito seja Sutil, quando então não têm explicação para seu comportamento incomum, ou simplesmente não lembram dele (sua escolha, quando você quebra o controle).
- **Elo Sensorial (+1):** você pode perceber tudo que um dos seus servos percebe, como um efeito de PES (veja neste capítulo). Os seus próprios sentidos ficam inativos enquanto você usa seu elo sensorial, e você só pode perceber através dos sentidos de um servo de cada vez.
- **Ordem Instantânea (+1):** você pode dar ordens a seus servos como uma ação livre. Você deve ter o efeito Elo Mental para aplicar este extra, já que ordens verbais não podem ser dadas com essa rapidez.
- **Sem Esforço (+1):** tentativas adicionais de Controle Mental contra o mesmo alvo durante a mesma cena ou encontro não exigem esforço extra da sua parte; você pode tentar quantas vezes quiser.



FALHAS

- **Dependente de Sentidos:** o seu Controle Mental funciona através dos sentidos do alvo. Exemplos incluem contato visual (Dependente de Visão), música hipnótica (Dependente de Audição), feromônios (Dependente de Olfato), etc. Veja a falha Dependente de Sentidos para mais detalhes.
- **Distração:** Controle Mental pode distrair o usuário, impondo esta falha enquanto você controla um ou mais servos.
- **Exige Agarrar:** você deve primeiro imobilizar um alvo com uma ação de agarrar mental (*M&M*, página 155) antes de tentar um teste oposto de Controle Mental. Isto torna a ten-

tativa de Controle Mental uma ação completa, independente de quantos testes opostos a manobra exija, já que ocorre na mente de seu alvo.

- **Limitado a Uma Ordem (-1):** você pode dar aos alvos apenas uma ordem, como "cante e dance" ou "realize seus desejos reprimidos". Esta ordem é escolhida quando você adquire o efeito, e não pode ser mudada.

DESVANTAGENS

- **Perceptível:** os efeitos do seu Controle Mental são perceptíveis por algum meio além de Percepção e Intuir Intenção: talvez os olhos de seus servos brilhem, sua pele mude de cor ou um cheiro incomum (como flores ou enxofre) preencha o ar ao seu redor.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Leitura Mental:** a capacidade de controlar mentes muitas vezes é acompanhada pela capacidade de lê-las, e vice-versa.
- **Transformação Mental:** para condicionamento mental a longo prazo ou lavagem cerebral, veja o efeito Transformação, especialmente sua versão mental.

CRESCIMENTO

Tipo: alteração.

Ação: livre (ativo).

Alcance: pessoal.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 3 pontos por grad.

Você pode aumentar seu tamanho, e assim sua força e durabilidade. Cada graduação em Crescimento ativada aumenta sua Força em +2 e sua Constituição em +1. A Força adicional não melhora suas perícias baseadas em Força, já que sua massa também aumenta.

Cada quatro graduações em Crescimento ativadas aumentam sua categoria de tamanho em um nível. Assim, uma criatura Média se torna Grande com 4 graduações, Enorme com 8 graduações, Descomunal com 12 graduações, Colossal com 16 graduações e Incrível com 20 graduações. Você recebe todos os benefícios e penalidades da sua nova categoria de tamanho. Veja **Tamanho**, *M&M*, página 34, para mais informações. A sua velocidade básica aumenta em 1,5 m para cada categoria de tamanho que você aumenta.

POR TRÁS DA MÁSCARA: CONTROLE MENTAL

Controle Mental usa um teste oposto em vez de um salvamento com CD fixa para permitir que os jogadores gastem pontos heroicos em suas tentativas de Controle Mental e para introduzir alguma variabilidade ao efeito – tornando-o uma luta mental, como costuma ser retratado nas HQs. Se o mestre quiser Controle Mental mais confiável, pode mudá-lo para uma CD fixa (10 + graduação), como os outros poderes.

Controle Mental é um efeito potencialmente problemático em termos de jogo. Para os heróis, não é especialmente heroico, nem dramático se um único herói vencer o vilão controlando sua mente. Heróis capazes de controlar mentes são bastante raros nos quadrinhos e costumam usar seus poderes com relutância (quando o fazem), tornando-os uma façanha de poder em vez de uma parte normal de suas habilidades. Muitos heróis parecem ter Controle Mental Limitado a capangas, nunca realmente efetivo contra vilões importantes.

Para os vilões, Controle Mental apresenta o problema de retirar o controle de um herói das mãos do jogador – algo que desagradaria à maioria. A ferramenta mais eficiente para o mestre lidar com Controle Mental de um vilão é intervenção do mestre, tratando o efeito como uma complicação. Se o jogador estiver disposto a ceder o controle de seu herói e interpretar de acordo, conceda um ou mais pontos heroicos. Os heróis podem então descobrir uma maneira de sobrepujar o Controle Mental para encontros futuros na aventura.

Personagens não jogadores também são ótimos alvos para Controle Mental: um vilão pode controlar uma multidão ou um herói PNJ e usá-los como peões contra os heróis, criando o desafio adicional de vencer inocentes sem feri-los permanentemente.

OPÇÃO: CONTROLE MENTAL EM ESTÁGIOS

Como pode ser visto na descrição, Controle Mental é um efeito binário: o alvo falha na jogada de salvamento e é controlado pelo usuário ou é bem-sucedido e escapa ao controle. As opções a seguir podem ser usadas para uma versão em estágios de Controle Mental.

Na primeira opção, o alvo fica sob controle do atacante se o salvamento de Vontade falhar por uma certa margem. Uma falha por uma margem menor resulta em algum efeito colateral. Por exemplo, uma falha por 10 ou mais faz com que a vítima fique sob controle; uma falha por 5 ou mais faz com que a vítima fique atordoada por uma rodada; uma falha normal faz com que a vítima fique tonta por uma rodada, e um sucesso significa nenhum efeito. Modifique isto como quiser para mudar a eficiência de Controle Mental: por exemplo, uma falha pode resultar em atordoamento e uma falha por 5 ou mais pode estabelecer controle. Você pode combinar esta abordagem com a opção a seguir.

Controle Mental também pode variar com relação ao grau de controle que concede. Quanto maior a margem pela qual o alvo falha em seu salvamento, maior é o controle do usuário. Por exemplo, uma falha comum pode permitir que você ordene que o servo faça coisas que ele estaria normalmente inclinado a fazer (atacar um inimigo, abandonar uma rotina por uma boa razão, etc.). Uma falha por 5 ou mais pode forçar o servo a fazer coisas que não faria normalmente (atacar um aliado, quebrar a lei de alguma forma menor). Uma falha por 10 ou mais pode forçar o servo a fazer coisas contra as quais é fortemente oposto (atacar um ente querido, violar um código de ética pessoal).

Ambas opções tornam Controle Mental um efeito mais fraco, com menos impacto sobre o jogo. Qualquer opção também pode ser uma falha Limitado (valendo -1 de modificador) se você quiser permitir Controle Mental em estágios em conjunto com o efeito padrão.

Graduações intermediárias em Crescimento também aumentam o tamanho, mas não necessariamente a categoria de tamanho. Veja a **Tabela de tamanho aumentado** para o tamanho aproximado de um personagem em qualquer graduação de Crescimento.

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 pelo menos uma categoria de tamanho maiores que você. Assim, crescer de Médio para Incrível como parte de um ataque causa +5 de dano, por exemplo.
- **Inato:** seu tamanho, ou a capacidade de mudar de tamanho, é uma parte inata de sua natureza, e não pode ser contra-atacada ou nulificada. Inato é particularmente comum para Crescimento permanente, refletindo o tamanho natural de muitas criaturas.
- **Macroverso:** se você tem Crescimento 20, pode aumentar acima de tamanho Incrível, até cruzar uma barreira dimensional e entrar em um "macroverso" (que pode ou não realmente existir em nível sobreatômico, onde nosso universo existe dentro de um único átomo). Entrar ou sair do macroverso é uma ação de movimento. No macroverso, você perde seu efeito Crescimento, mas adquire Encolhimento com graduação igual à sua graduação em Crescimento (e, quando você encolhe até um tamanho menor que Minúsculo, deixa o macroverso e volta ao universo normal com tamanho Incrível, onde seus poderes também voltam ao normal). Este feito só está disponível se o mestre determinar que o macroverso existe no cenário.
- **Poder Alternativo:** se você tem Crescimento, pode adquirir Encolhimento como um feito Poder Alternativo.

EXTRAS

- **Afeta Outros:** você pode conceder os benefícios de Crescimento a outra pessoa com um toque, aumentando-a até sua graduação máxima. Como um extra de +1, você e uma outra pessoa que esteja tocando podem aumentar de tamanho.

- **Ataque:** um Ataque de Crescimento aumenta o tamanho de um alvo involuntário. Embora isto conceda ao alvo todos os benefícios de um tamanho maior, também impõe todas as penalidades; dependendo da situação, ter 10 metros de altura pode ser muito inconveniente!
- **Duração:** Crescimento contínuo permite que você permaneça com o tamanho que determina para si mesmo até que queira mudá-lo ou até que o efeito seja contra-atacado.

FALHAS

- **Ação:** esta falha não se aplica a Crescimento; é uma desvantagem de poder (veja a seguir).
- **Dispersão (-2):** você aumenta de tamanho dispersando a sua massa corporal em uma área maior. Você não recebe o aumento de peso, Força, Constituição ou capacidade de carga ou a resistência a recuo (já que sua massa não aumenta), embora receba os outros efeitos de seu tamanho aumentado. Esta falha costuma ser associada a personagens capazes de crescer que também se tornam intangíveis, transformando-se em névoa, por exemplo. Nesse caso, Crescimento pode estar Ligado a Intangibilidade, embora isso não seja obrigatório.
- **Permanente:** você está permanentemente com seu tamanho máximo. Você recebe todos os benefícios e penalidades por seu tamanho, mas não pode desativar seu Crescimento. Crescimento permanente muitas vezes também é Inato, refletindo o tamanho natural de muitas criaturas.

DESVANTAGENS

- **Ação:** em geral, usar um tempo mais longo que uma ação livre para mudar seu tamanho é uma desvantagem em vez de uma falha Ação, simplesmente porque não limita muito o uso de Crescimento uma vez que você tenha assumido um determinado tamanho. Crescer como uma ação de movimento é uma desvantagem de 1 ponto; como uma ação padrão, de 2 pontos; como uma ação completa, 3 pontos. Cada passo adicional na Tabela de Tempo adiciona 1 ponto à desvantagem (se o mestre permitir).
- **Força Total:** um personagem com esta desvantagem só pode crescer até o tamanho máximo permitido por sua graduação em Crescimento e voltar ao tamanho normal. Você não pode

TAMANHO AUMENTADO

TAMANHO	MOD. DE COMBATE	MOD. DE AGARRAR	MOD. DE FURTIVIDADE	MOD. DE INTIMIDAÇÃO	ALTURA	PESO	ESPAÇO	ALCANCE	CAPACIDADE DE CARGA	GRADUAÇÃO EM CRESCIMENTO
Incrível	-12	+20	-20	+10	38,4 m ou mais	1.000 t ou mais	12 m	12 m	+25 For	20
					33,6 m					19
					28,8 m					18
					24 m					17
Colossal	-8	+16	-16	+8	19,2 m	125 t a 1.000 t	9 m	9 m	+20 For	16
					16,8 m					15
					14,4 m					14
					12 m					13
Descomunal	-4	+12	-12	+6	9,6 m	16 t a 125 t	6 m	6 m	+15 For	12
					8,4 m					11
					7,2 m					10
					6 m					9
Enorme	-2	+8	-8	+4	4,8 m	2 t a 16 t	4,5 m	4,5 m	+10 For	8
					4,20 m					7
					3,60 m					6
					3 m					5
Grande	-1	+4	-4	+2	2,4 m	250 kg a 2 t	3 m	3 m	+5 For	4
					2,25 m					3
					2,1 m					2
					1,95 m					1
Médio	+0	+0	+0	+0	1,8 m	30 kg a 250 kg	1,5 m	1,5 m	x1	0

parar em qualquer tamanho intermediário. Isto pode limitar os benefícios de Crescimento em espaços fechados ou outras situações em que seu tamanho máximo possa ser problemático. Deve ser aplicada apenas a Crescimento com mais de 4 graduações, já que qualquer efeito menor não resultaria em uma desvantagem significativa.

CRIAR OBJETO

Tipo: geral.

Ação: padrão (ativo).

Alcance: à distância.

Duração: sustentada.

Salvamento: veja a descrição. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode formar objetos sólidos a partir do nada. Podem ser energia solidificada, água ou ar "duros", 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 domo, um martelo, uma lente, um disco, etc.). O mestre tem a palavra final para decidir se um objeto específico é ou não complexo demais para este efeito. Os seus

objetos não podem ter partes móveis mais complexas que uma dobradiça. Podem ser maciços ou ocos, opacos ou transparentes, de acordo com a sua escolha quando você usa o efeito.

Você pode criar um objeto até um cubo com até 1,5 m de lado por graduação neste poder, com Resistência máxima igual à sua graduação. Objetos criados podem ser danificados ou quebrados como objetos comuns (veja **Danificando objetos**, *M&M*, página 166). Você pode consertar todo o dano a um objeto criado à vontade usando o efeito de novo (essencialmente "recriando" o objeto).

OBJETOS CRIADOS, COBERTURA E CAMUFLAGEM

Um objeto criado pode fornecer cobertura ou camuflagem (se for opaco), da mesma forma que um objeto comum. Cobertura fornecida por um objeto criado pode bloquear ataques, mas também bloqueia ataques do personagem que recebe a cobertura. Os ataques que acertem o objeto que dá cobertura causam dano a ele, normalmente. Efeitos indiretos (veja a descrição do feito de poder **Indireto**) podem ignorar a cobertura de um objeto criado, assim como de qualquer outro objeto. Criar Objeto Seletivo permite que você varie a cobertura e a camuflagem que seus objetos concedem.

POR TRÁS DA MÁSCARA: CRESCIMENTO

Crescimento é um “pacote” de características associadas com criaturas maiores que o normal: maior Força, Resistência, capacidade de carga, etc. Essas características recebem um “desconto” quando são agrupadas em Crescimento, devido a algumas limitações inerentes ao efeito: nenhum modificador em perícias baseadas em Força, penalidade em ataque e defesa e a inconveniência de um tamanho maior que Médio (como não caber na maior parte dos prédios e veículos, ou a incapacidade de muitas estruturas de sustentar sua massa).

Note que estas dificuldades já são contabilizadas no valor em pontos de Crescimento: personagens com tamanho maior permanente e inato não recebem desvantagens ou complicações por seu tamanho.

Note também que Crescimento tende a ignorar complicações do mundo real, como a lei da física que diz que qualquer criatura humanoide Enorme ou maior seria incapaz de sustentar seu próprio peso. Qualquer explicação “científica” ou mágica para outros superpoderes impossíveis também se aplica a Crescimento. Em cenários realistas, o mestre pode escolher limitar Crescimento a criaturas com forma e estrutura apropriadas.

CRIATURAS MAIORES

Criaturas com tamanho maior inato têm as graduações apropriadas em Crescimento, com todos os efeitos associados e modificadores de habilidades, duração permanente e em geral Inato (veja **Feitos de poder**). Isto é adequado a qualquer criatura com tamanho natural maior que Médio.

MODIFICADORES EM HABILIDADES E PODERES POR CRESCIMENTO

Quaisquer modificadores de poderes aplicados à Força de um personagem com Crescimento podem pagar pontos adicionais para cobrir a Força do personagem com tamanho maior, e devem fazê-lo para estender seus benefícios a essa Força aumentada. Assim, por exemplo, se um personagem tem Crescimento 8 e o extra Penetrante em seu bônus de Força, então 8 pontos adicionais são necessários para que todo o bônus de Força do personagem em seu tamanho máximo seja Penetrante. O mesmo vale para modificadores aplicados ao valor de Constituição ou a salvamentos relacionados (Resistência e Fortitude). Assim, um personagem com Resistência Impenetrável, por exemplo, deve levar em conta a Constituição máxima do personagem (e assim sua Resistência) em seu tamanho máximo.

APRISIONANDO COM OBJETOS

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 um efeito de Armadilha (veja neste capítulo). Você pode colocar Armadilha e Criar Objeto no mesmo Repertório (veja **Repertório**, neste capítulo).

DEIXANDO OBJETOS CAÍREM

Deixar um objeto criado cair sobre um alvo é tratado como um Ataque de Área (*M&M*, 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 (em vez de meio dano).

Embora um objeto criado possa ser usado como uma arma improvisada, o efeito Criar Objeto não pode criar ataques ou outros efeitos; você deve adquiri-los separadamente (como efeitos Ligados ou Poderes Alternativos em um Repertório, por exemplo).

SUSTENTANDO PESO

Se um objeto criado precisar sustentar peso — criado como uma ponte ou apoio para uma estrutura enfraquecida, por exemplo — trate a Força para capacidade de carga pesada do objeto como (graduações em Criar Objeto x 5). Assim, um objeto de graduação 8 pode sustentar 3 toneladas, o mesmo que Força 40 (8 x 5). Mais do que carga pesada faz com que o objeto desabe. Você pode “ajudar” um objeto criado com uma ação completa para se concentrar, permitindo que ele sustente o dobro de sua carga máxima normal por uma rodada. Você também pode usar esforço extra para dobrar a capacidade máxima de sustentação de um objeto criado por uma rodada, e esses modificadores são cumulativos.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** objetos criados com este feito de poder também são sólidos para criaturas intangíveis; com metade de sua Resistência normal por uma graduação e sua Resistência completa por duas graduações. Isto permite que um objeto criado bloqueie ou prenda um personagem intangível, por exemplo.
- **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. A menos que você tenha o feito Amarrar ou o extra Móvel, não pode mover os seus objetos criados estacionários uma vez que estejam colocados em um lugar.
- **Inato:** Criar Objeto com este feito resulta em objetos que não podem ser nulificados; são essencialmente objetos “reais” (embora o usuário possa “desfazê-los” à vontade, a menos que o efeito seja permanente).
- **Preciso:** você pode criar objetos mais precisos e detalhados. Os parâmetros exatos de Criar Objeto Preciso cabem ao mestre, mas em geral você pode criar objetos com partes móveis e detalhes consideráveis. Um teste de perícia Ofício pode ser exigido em alguns casos, mas este feito concede +4 de bônus no teste.
- **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** (3 m de lado por graduação, depois 7,5 m, etc.). Outros atributos baseados em graduação (como Resistência e CD para salvamento) não mudam.
- **Seletivo:** este feito permite que você torne seus objetos criados seletivamente “transparentes” a ataques, bloqueando alguns enquanto permite que outros (os seus e de seus aliados,

por exemplo) passem através deles inofensivamente. Você também pode tornar seus objetos sólidos para algumas criaturas e intangíveis para outras – por exemplo, permitindo que uma pessoa passe por uma parede criada enquanto bloqueia outra pessoa. Mudar a natureza seletiva de um objeto é uma ação livre; objetos criados permanentes não podem mudar sua natureza seletiva após serem criados.

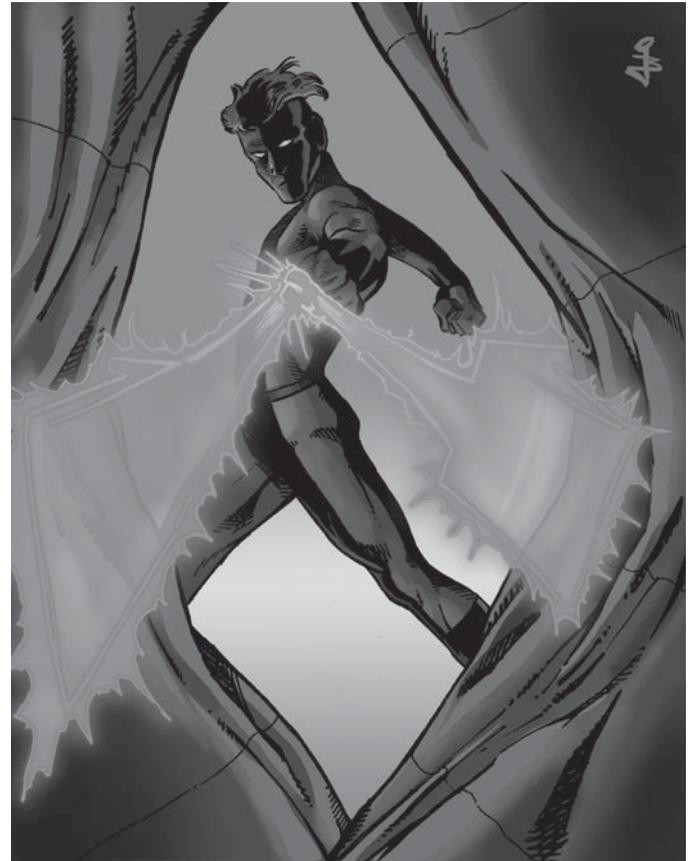
- **Sutil:** o feito Sutil torna os objetos criados imperceptíveis como tais por 1 graduação (eles parecem objetos reais) ou totalmente imperceptíveis por 2 graduações (como objetos compostos de força invisível).

EXTRAS

- **Área:** o tamanho e área dos objetos criados são melhorados pela graduação no poder e pelo feito Progressão. Assim, este extra não se aplica.
- **Duração:** Criar Objeto contínuo resulta em objetos que duram até que sejam destruídos, nulificados ou desfeitos por você.
- **Impenetrável:** aplicado a Criar Objeto, este extra torna a Resistência dos objetos Impenetrável. Assim como Proteção e efeitos relacionados, o mestre pode limitar a Resistência Impenetrável a um valor máximo igual ao nível de poder da campanha.
- **Móvel:** você pode mover os seus objetos criados com um efeito de Mover Objeto com a graduação de Criar Objeto (veja Mover Objeto, neste capítulo).

FALHAS

- **Permanente:** objetos criados permanentes duram até que sejam destruídos ou nulificados. Diferente de Criar Objeto con-



tínuo, você não pode escolher dissipar esses objetos; eles são realmente permanentes. Você não pode consertar objetos criados permanentes ou alterá-los uma vez que sejam criados.

- **Retroalimentação:** você pode sofrer dano quando seus objetos criados são danificados (veja a descrição da falha Retroalimentação para mais detalhes).

POR TRÁS DA MÁSCARA: CRIAR OBJETO E INVOCAR

Criar Objeto e Invocar são efeitos semelhantes: ambos “criam” coisas a partir do nada. Então qual escolher?

Em geral, Criar Objeto produz *objetos* inanimados, enquanto que Invocar cria ou conjura *criaturas* de algum tipo, capazes de ação independente (embora limitada, no caso de robôs ou zumbis sem mente, por exemplo). Assim, um personagem capaz de criar “esculturas” de gelo (paredes, rampas, colunas, etc.) deve ter Criar Objeto. Um personagem capaz de conjurar homens de neve animados, por outro lado, deve ter Invocar, enquanto que um poderoso “elemental do gelo” pode ter ambos!

Se o mestre quiser uma boa diretriz para usar em conjunto com Criar Objeto, pode comparar este efeito a Invocar com graduação semelhante. Em termos gerais, ambos os efeitos criam coisas com um nível de poder igual a sua graduação (limitado pelo nível de poder da campanha, como sempre), com cerca de 15 pontos de poder por graduação. Este valor pode ser diminuído para cerca de 5 pontos por graduação para Criar Objeto, simplesmente porque os objetos têm apenas um “valor de habilidade” (Resistência), enquanto que as criaturas têm muitos.

Use estes pontos adicionais como uma medida dos tipos de qualidades que os personagens podem conceder a seus objetos criados, se um objeto precisar duplicar um efeito específico como parte de sua estrutura ou função. Para personagens capazes de criar quase *qualquer coisa*, veja a estrutura Variável, embora um poder como este em geral funcione melhor como uma ferramenta de trama, relegado a personagens não jogadores.

CURA

Tipo: alteração.

Ação: completa (ativo).

Alcance: toque.

Duração: instantânea.

Salvamento: Fortitude (I).

Custo: 2 pontos por grad.

Você pode curar condições de dano 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 no teste igual à sua graduação em Cura. Condições Machucado e Ferido curam-se automaticamente, sem necessidade de teste.
- Conceder um bônus em jogadas de salvamento igual à sua graduação em Cura contra efeitos com descritores de doença ou veneno (ou, na maior parte dos casos, com os extras Doença e Veneno, veja Extras, a seguir). O bônus se aplica ao próximo salvamento do alvo contra o efeito.
- Estabilizar um personagem moribundo com um teste de Cura (CD 10).

Se o teste de poder 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. Você deve manter contato com o alvo durante a ação inteira necessária para o efeito de Cura ocorrer. O alvo deve realizar uma ação completa para recuperação, como se usasse um ponto heroico para se recuperar (*M&M*, página 121). O alvo também deve falhar na jogada de salvamento contra Cura. Alvos voluntários ou inconscientes falham automaticamente.

Você pode usar Cura em si mesmo, mas não pode se curar das condições atordoado, abatido ou inconsciente, ou estabilizar-se (já que precisa de uma ação completa para usar o efeito). A sua própria ação de recuperação é parte da ação completa necessária para usar Cura. 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 reação, o efeito pode curá-lo de quaisquer condições, e não é considerado desgastante.

Como Cura permite um salvamento de Fortitude, não funciona em alvos Imunes a efeitos de Fortitude. Também não funciona em alvos sem um valor de Constituição — que, por definição, não são vivos. Veja o extra **Afeta Objetos** para uma versão capaz de curar esses alvos.

FEITOS DE PODER

- **Estabilizar:** se você tiver este feito de poder, não precisa fazer um teste de Cura para estabilizar um personagem moribundo, embora ainda precise da ação normal para fazê-lo. Você não pode estabilizar a si mesmo, a menos que sua Cura seja utilizável como uma reação.
- **Persistente:** você pode curar dano Incurável (veja Incurável, neste capítulo).
- **Recuperação de Membros:** quando cura uma condição desabilitado, você pode fazer com que órgãos e membros perdidos ou destruídos regenerem.
- **Reversível:** este feito de poder não se aplica a Cura, já que o efeito restaura os alvos em vez de impor uma condição da qual eles podem se recuperar.

EXTRAS

- **Ação:** este extra reduz a ação necessária para usar Cura, mas não afeta a ação de recuperação do alvo. Você não pode usar Cura mais de uma vez por rodada. Para curar vários alvos de uma só vez, aplique o modificador Área.
- **Afeta Objetos (+1):** a sua Cura também pode “curar” dano a alvos não-vivos, sem um valor de Constituição ou Imunes a efeitos de Fortitude. O teste de recuperação é feito normalmente, usando a sua graduação em Cura como bônus. Se você só puder consertar objetos, este é um modificador de +0. Se puder curar ou consertar como necessário, é um modificador de +1.
- **Alcance:** Cura com este extra pode afetar alvos em alcance normal, exigindo uma rolagem de ataque para “tocar” o alvo com o efeito de Cura. O mestre pode dispensar a rolagem de ataque para um alvo voluntário que fique completamente parado (ou um alvo indefeso e incapaz de se mover), mas o alvo também é tratado como indefeso contra outros ataques

durante a rodada. Cura com duas aplicações deste extra é utilizável em alcance de percepção, e não precisa de uma rolagem de ataque para “tocar” o alvo.

- **Área:** Cura com este extra concede o mesmo benefício a todos os alvos na área afetada. Cura Empática em Área é uma combinação perigosa, pois o curandeiro sofre todas as condições de dano dos alvos afetados!
- **Ataque Seletivo:** Cura em Área pode ter este extra, permitindo que você escolha quem dentro da área recebe os benefícios do efeito.
- **Contagioso:** como Cura é um efeito instantâneo que remove condições em vez de impô-las, não pode ser Contagiosa.
- **Duração:** a duração de Cura não pode ser mudada. Para um efeito mais longo ou “perpétuo” de Cura, diminua a ação necessária ou use Regeneração.
- **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 heroicos para se recuperar delas). Se o teste de recuperação do alvo falhar, você deve esperar o tempo normal de recuperação normal ou usar esforço extra e tentar de novo.
- **Ressurreição (+1):** você pode restaurar a vida aos mortos! Se o alvo estiver morto há uma quantidade de minutos menor que a sua graduação em Cura, faça um teste de Constituição (CD 20), com um bônus igual à sua graduação neste efeito. Caso tenha sucesso, a condição do paciente torna-se desabilitado e inconsciente. Caso falhe, você não pode tentar de novo. Se você aplicar o efeito Progressão, mova a quantidade de tempo desde a morte do alvo um passo para cima na **Tabela de tempo** (para graduação no poder x 5 minutos, graduação no poder x 20 minutos e assim por diante).
- **Restauração (+1):** seu efeito de Cura pode restaurar pontos de poder perdidos por efeitos como Drenar com os descritores apropriados, como ferimento, doença ou veneno. Você restaura 1 ponto de poder por graduação em Cura à(s) característica(s) afetada(s). Se você só puder restaurar pontos de habilidade, este é um modificador de +0.
- **Total (+1):** você pode curar múltiplas condições de dano com um uso de Cura. Para cada 5 pontos pelos quais o teste de recuperação (incluindo o bônus que você concede) exceder a CD, a próxima pior condição de dano do alvo também é curada. Por exemplo, com um resultado 40, o alvo recupera-se de seis condições de dano, em ordem decrescente de seriedade. Isto permitiria que um alvo moribundo ficasse estabilizado e se recuperasse completamente de todas as condições de dano.

FALHAS

- **Cansativa:** os efeitos desta falha acumulam-se com os modificadores Energizante e Empática. Assim, usar Cura Energizante Cansativa para restaurar fadiga é duplamente cansativo para você.
- **Empática (-1):** quando você cura alguém de uma condição, adquire a condição, e deve se recuperar dela normalmente.



Você pode usar Cura e Regeneração para curar condições que adquire desta forma. Você pode ter o modificador Ressurreição para Cura, mas se usá-lo, morre! Isso pode não ser tão ruim, se você tiver graduações em Regeneração aplicadas a Ressurreição, permitindo que volte à vida (veja o efeito Regeneração).

- **Fé (-1):** você só pode usar Cura em alvos com a mesma aliança que você (veja em *M&M*, página 118). Isto pode representar um efeito de Cura limitado àqueles que compartilham de sua fé ou crenças, talvez concedido por uma divindade. Se sua Cura funcionar em todos, exceto aqueles com uma aliança oposta, esta é uma desvantagem Perda de Poder de 1 ponto (ou nem isso, de acordo com o mestre).
- **Limitado a Letal ou Não-Letal (-1):** você só pode curar um tipo de condições de dano: letais ou não-letais, escolhido quando você adquire Cura. O efeito não faz nada contra o outro tipo de condição.
- **Limitado a Outros (-1):** você só pode usar Cura em outros, não em você mesmo.
- **Pessoal (-1):** você só pode usar Cura em si mesmo, e não em outros. O alcance da sua Cura é reduzido para pessoal.
- **Restauração:** Cura já tem efeito de restauração normalmente, e assim não pode receber esta falha.
- **Temporária (-1):** os benefícios da sua Cura são temporários, durando apenas por um curto tempo, depois do qual o dano do alvo retorna. Os benefícios de Cura duram por uma hora, então o alvo recupera quaisquer condições de dano que você tenha curado. Essas condições acumulam-se com quaisquer

outras que o alvo tenha adquirido desde a cura inicial, o que pode resultar em ferimentos mais sérios, ou até mesmo morte. Caso sua Cura dure menos que uma hora, aplique uma desvantagem de poder de 1 ponto para cada passo abaixo na **Tabela de tempo** (20 minutos, 5 minutos, 1 minuto, etc.), até um mínimo de uma rodada completa. Lembre-se de que o efeito deve ter um custo final de pelo menos 1 ponto de poder.

DANO

Tipo: ataque.	Ação: padrão (ativo).
Alcance: toque.	Duração: instantânea.
Salvamento: Resistência (E).	Custo: 1 ponto por graduação.

Você tem um ataque que causa dano. Faça uma rolagem de ataque para acertar o alvo. O bônus de dano do ataque é igual à sua graduação. Dano é um efeito básico, mas possui muitas variações possíveis, usando diferentes feitos de poder e modificadores.

DANO E ALCANCE

O efeito básico de Dano tem alcance de toque, utilizável como um ataque em corpo-a-corpo. Ele não leva o modificador de Força do usuário em consideração a menos que o efeito tenha o feito de poder Pujante (veja a seguir) — nesse caso, a Força do usuário é adicionada ao bônus de dano. Um efeito de Dano à distância é utilizável em corpo-a-corpo ou em alcance normal (graduação x 3 metros). Um efeito de Dano com alcance de percepção funciona em qualquer alcance, sem necessidade de uma rolagem de ataque, desde que o usuário possa perceber exatamente o alvo. Assim, um efeito de Dano utilizável em corpo-a-corpo e com alcance normal que adiciona a Força do usuário é um efeito de Dano Pujante à Distância. Veja os feitos de poder e modificadores a seguir.

FEITOS DE PODER

- **Acurado:** este feito de poder funciona da mesma forma que o feito Especialização em Ataque, mas é uma qualidade do efeito em si, em vez de uma medida da habilidade ou talento do personagem que utiliza-o.
- **Afeta Intangível:** dependendo dos descritores, este feito de poder pode representar Dano sintonizado com uma frequência de onda específica, um espectro de radiação ou uma fonte sobrenatural, permitindo que afete alvos intangíveis.
- **Arremessado:** você pode "arremessar" o seu efeito de Dano para atingir um alvo distante, com um incremento de alcance de (graduação em Arremessado x 3) metros e um alcance máximo de cinco incrementos (graduação em Arremessado x 15 metros). Este feito pode representar uma arma de arremesso ou a habilidade de "arremessar" armas naturais como espinhos ou garras. Se você tiver um efeito de Dano Pujante Arremessado, pode adicionar seu bônus de Força ao dano, mas não mais que a graduação do efeito Dano ou do feito Pujante, o que for maior. Uma vez que você tenha usado Arremessado com seu efeito de Dano, não pode usá-lo de novo até recuperá-lo. Isto pode envolver apanhar uma arma arremessada, regenerar uma arma natural, armazenar energia suficiente, etc. 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 depois de acertar, aplique o extra Alcance para tornar o alcance do seu efeito de Dano normal ou de percepção, possivelmente com a desvantagem Alcance Reduzido.

- **Ataque Dividido:** este feito de poder costuma ser usado com efeitos de Dano para representar a capacidade de fazer um único ataque “focalizado” ou vários ataques menores contra alvos diferentes. Pode ser apropriado para personagens com vários membros com garras, estilos de luta com duas (ou mais) mãos, armas duplas, etc.
- **Preciso:** um efeito de Dano com este feito pode ser capaz de cortar com precisão, entalhar, soldar, etc., dependendo de seus descritores. Efeitos de Dano à distância Precisos também recebem os benefícios do feito Tiro Preciso (*M&M*, página 65), ignorando a penalidade de -4 para disparar em alvos em combate corpo-a-corpo com aliados.
- **Pujante:** efeitos de Dano com este feito de poder acumulam-se com o seu dano normal por Força. Uma graduação do feito Pujante é suficiente para um efeito de Dano com alcance de toque. Para um efeito de Dano com alcance normal, cada graduação em Pujante permite que 1 ponto de bônus de dano por Força se acumule com o efeito. Assim, um personagem com bônus de dano desarmado +4 precisa de Pujante 4 para adicionar todo o seu bônus de Força a seu efeito de Dano à distância. Para efeitos de Dano com alcance de percepção, cada 2 graduações em Pujante permitem o acúmulo de 1 ponto de bônus de dano por Força. A Força além do limite permitido por Pujante não se acumula e não se aplica ao efeito. O mestre deve examinar cada caso de Dano à distância ou com alcance de percepção para decidir se Pujante é apropriado.
- **Sutil:** Dano com este feito pode representar uma forma de ataque difícil de perceber: um gás quase invisível ou um golpe rápido demais para que o olho o acompanhe. Dano Sutil pode ser apropriado para fazer ataques surpresa sob as circunstâncias certas. Para serem mais eficientes, efeitos de Dano Sutis precisam ter alcance normal ou melhor, já que é consideravelmente mais fácil descobrir a fonte do Dano com alcance de toque (embora Dano retardado possa dificultar detecção).

EXTRAS

- **Ação:** recomenda-se que o mestre não permita efeitos de Dano como ações de movimento ou livres, devido ao potencial de criar personagens capazes de desferir uma quantidade avassaladora de ataques. Efeitos de Dano como reações fun-
- **Alcance:** o efeito de Dano padrão tem alcance de toque. Uma aplicação deste extra cria um efeito de Dano utilizável em alcance normal (embora ainda possa ser usado em corpo-a-corpo), enquanto que um extra de +2 concede um efeito de Dano com alcance de percepção.
- **Área:** este é um extra comum para Dano envolvendo explosões ou ataques que se espalham ou engolfam, como gases, nuvens de fogo e assim por diante (veja a descrição do extra Área para mais detalhes).
- **Aura:** Dano é um efeito básico como para uma Aura. Pode representar uma energia que causa dano ao seu redor ou algum tipo de contra-ataque automático ou reflexivo contra qualquer um que ataque-o (veja a descrição do extra Aura para mais detalhes).
- **Contagioso:** Dano Contagioso permanece assim até que o alvo se recupere dele (o que inclui ser tratado com Cura ou Regeneração). Pode representar formas de causar dano como um agente químico recobrando o alvo. Dependendo do efeito e seus descritores, o mestre também pode permitir que alguns outros efeitos contra-ataquem uma fonte de dano Contagiosa.
- **Duração:** Dano com duração maior que instantânea continua a afetar seu alvo nas rodadas seguintes, exigindo uma nova jogada de salvamento na iniciativa do atacante. Isto normalmente representa um efeito de dano contínuo de algum tipo. Este tipo de Dano deve ter algum meio razoável pelo qual possa ser contra-atacado, como abafar ou apagar Dano por fogo.
- **Penetrante (+1):** este extra permite que Dano supere os efeitos de Resistência Impenetrável. Reduza as graduações do modificador Impenetrável em um número igual às graduações de Dano Penetrante. Assim, Dano Penetrante 7 reduz o extra Impenetrável de Resistência em 7 – Resistência Impenetrável 11 seria tratada como Resistência +11 com apenas 4 graduações em Impenetrável (11 - 7). Qualquer Resistência Impenetrável remanescente é aplicada normalmente ao ataque. Assim, se o modificador Penetrante não reduzir o modificador Impenetrável abaixo do bônus de dano do ataque, o ataque ainda não tem efeito.
- **Salvamento Alternativo:** já que Dano exige uma jogada de salvamento de Resistência, este extra é um modificador de +1 quando muda o salvamento para Fortitude ou Vontade. Um efeito de Dano de Fortitude pode envolver dano direto à

POR TRÁS DA MÁSCARA: FORÇA E DANO PUJANTE

A principal razão pela qual o feito de poder Pujante acarreta maior custo em extras como Alcance é para impedir que um personagem forte adquira Dano Pujante 1 com muitos extras, adicionando seu bônus de Força e obtendo todos os benefícios de um efeito de Dano alto e versátil com baixíssimo custo. Se você quiser um ponto intermediário entre exigir graduações adicionais de Pujante e impedir que a Força se acumule com Dano em todas as situações, pode permitir que Força sem modificações seja adicionada a Dano com um bônus menor, baseado no custo do efeito Dano.

Essencialmente, cada ponto de bônus de Força concede um “ponto de poder” adicional para ser adicionado ao efeito de Dano Pujante. Para Dano sem modificações – com um custo de 1 ponto por graduação – este é um aumento de 1 para 1, 1 ponto de Força equivale a +1 de Dano. Para efeitos de Dano mais caros, divida o bônus de Força de acordo. Assim, Dano com +2 em modificadores (3 pontos por graduação) divide o bônus de Força por 3 antes de adicioná-lo; um bônus de Força de +6 adicionaria apenas +2 de dano ao efeito.

Esta opção envolve mais de complexidade, mas também oferece mais flexibilidade em termos de aplicação de modificadores e Força a Dano Pujante.

fisiologia do alvo, ignorar proteção física normal, talvez até mesmo representar degradação física. Dano de Vontade ignora o corpo, afetando a mente ou até mesmo a alma. Em qualquer caso, o efeito é o mesmo. Os personagens não têm registros separados para dano "físico" ou "mental", por exemplo.

FALHAS

- **Ação:** um efeito de Dano como uma ação completa é adequado para um ataque que exige alguma preparação ou "carga" adicional. Por exemplo, um soco com toda a força pode ser um efeito de Dano Pujante com Ação Completa. Em geral, efeitos de Dano que exigem mais do que uma ação completa não são úteis em combate e costumam funcionar melhor como ferramentas de trama — o raio da morte de um vilão precisa carregar por um ou dois minutos, por exemplo, dando aos heróis tempo de detê-lo.
- **Alcance:** reduzir o alcance de Dano a pessoal é mais do que uma falha: converte o efeito em uma desvantagem, já que apenas você pode sofrer o dano! Para personagens com algum tipo de habilidade inerente ou automática de ferir a si mesmos, considere uma desvantagem apropriada em vez disso. Por exemplo, capangas que destroem a si mesmos automaticamente quando são capturados têm uma Fraqueza bastante severa, que vale cerca de 10 pontos de poder. É claro que, para personagens não jogadores, você pode escolher tratar essas coisas como ferramentas de trama, sem se preocupar com seu valor em pontos.
- **Distração:** um efeito de Dano com Distração causa um pouco de risco a mais em combate. É adequado para coisas como ataques que exigem que o usuário "se segure" (como certas armas) ou que exigem concentração adicional (distraindo de ameaças em potencial).
- **Limitado:** Dano pode ser Limitado de várias formas. As mais comuns incluem apenas certos alvos (criaturas vivas, máquinas ou seres sobrenaturais, por exemplo), ou eficiência reduzida contra alguns alvos. Para este último, aplique a falha Limitado a apenas algumas graduações do efeito, como Dano com metade da eficiência contra alvos com armadura (ou seja, metade de suas graduações têm a falha Limitado a Alvos sem Armadura).

DESVANTAGENS

- **Alcance Mínimo:** o seu efeito de Dano à Distância não pode ser usado de perto. Esta é uma desvantagem de 1 ponto de você só puder usar o efeito a um quarto de seu alcance máximo, e de 2 pontos para metade do alcance máximo. Um efeito de Dano à Distância utilizável apenas em seu alcance máximo tem a falha Limitado.
- **Força Total:** você só pode usar seu efeito de Dano com seu bônus de dano máximo, não pode "controlar" seus ataques (veja *M&M*, página 163) para causar menos dano, e provavelmente causará mais dano à propriedade ou efeitos colaterais. O mestre decide quando e se esta desvantagem é mesmo uma desvantagem para um efeito de Dano.
- **Letal:** você só pode causar dano letal com seu efeito, o que pode limitar sua utilidade em algumas situações. 1 ponto.
- **Não-Letal:** você só pode causar dano não-letal com seu efeito, o que pode limitar sua utilidade em algumas situações. Especificamente, objetos são imunes a dano não-letal. 1 ponto.

DEFLEXÃO

Tipo: defesa.

Ação: padrão (ativo).

Alcance: toque.

Duração: instantânea.

Salvamento: nenhum.

Custo: 1 a 3 pontos por grad.

Você pode bloquear ataques à distância. Isto é como um bloqueio em corpo-a-corpo (veja **Bloquear**, *M&M*, página 156) mas usando a sua graduação em Deflexão em vez de seu bônus de ataque. Você pode tentar defletir qualquer número de ataques em uma rodada, mas cada tentativa depois da primeira impõe uma penalidade cumulativa de -2 na rolagem de bloqueio. Se você usar uma ação completa para bloquear, não sofre nenhuma penalidade por defletir múltiplos ataques. Uma vez que você falhe em uma rolagem de bloqueio, não pode mais defletir até sua próxima rodada.

A graduação em Deflexão é limitada ao mesmo valor do seu bônus de defesa pelos limites de nível de poder da campanha e suas trocas. Assim, se seu limite de bônus de Defesa for +12, por exemplo, você não pode ter mais do que 12 graduações em Deflexão.

TIPOS DE ATAQUES

Os tipos de ataques que você pode defletir determinam o custo do efeito por graduação. Por 1 ponto por graduação, você pode escolher entre projéteis lentos (incluindo armas arremessadas e flechas), projéteis rápidos (como balas) e ataques de energia (lasers e relâmpagos). Por 2 pontos por graduação, você pode defletir quaisquer dois tipos. Por 3 pontos por graduação, pode defletir todos os ataques à distância. Deflexão não funciona contra ataques de área. Veja o efeito Nulificar para um meio de bloquear esses ataques.

BLOQUEIO EM CORPO-A-CORPO

Você pode usar qualquer nível de Deflexão no lugar de seu bloqueio em corpo-a-corpo se sua graduação em Deflexão exceder seu bônus de ataque corpo-a-corpo. Caso contrário, não há razão para fazer isso, a menos que você possua extras de Deflexão que tornem este efeito mais útil que seu bloqueio em corpo-a-corpo normal.

APANHAR ARMAS

Aceitando uma penalidade de -5 em sua rolagem de bloqueio, você pode apanhar uma arma física que venha em sua direção, incluindo um projétil, quando você consegue defletir-la. Você pode usar uma arma apanhada normalmente, inclusive arremessando-a de volta ao atacante com a ação de ataque normal exigida.

FEITOS DE PODER

- **Acurado:** este feito de poder não se aplica a Deflexão e não concede bônus em rolagens de bloqueio com Deflexão, já que o bônus é definido pela graduação do efeito.
- **Alcance Estendido:** assim como outros efeitos com alcance de toque, você pode usar este feito de poder para estender o alcance ao qual você pode defletir. Isso pode envolver uma ferramenta ou arma que estende seu alcance ou a habilidade de se mover ou contorcer-se, dependendo dos seus descritores.
- **Condicional:** este feito de poder permite que você prepare um uso de Deflexão de antemão, normalmente para protegê-lo de um único ataque surpresa ou algo do gênero. Para um efeito de Deflexão "automático" utilizável por um número ilimitado de vezes, mude a ação do efeito para reação (veja a seguir).

- **Interpor-se:** este feito pode ser escolhido como um feito de poder de Deflexão, permitindo que você se interponha entre um personagem adjacente e um ataque, para defletir-lo.
- **Preciso:** Deflexão com este feito permite que você "apanhe" armas físicas sem penalidade em sua rolagem de bloqueio; Você não recebe o benefício de Tiro Preciso quando reflete ataques; para isso, adquira Tiro Preciso separadamente.
- **Ricochete:** aplicado a Deflexão, este feito permite que você ricocheteie ataques refletidos e redirecionados da forma que o mestre permitir (dependendo do ataque e seus descritores).
- **Sutil:** Deflexão com este feito de poder pode não ser imediatamente aparente. Embora seja claro que o ataque errou, isso pode ser atribuído ao acaso, a um erro por pouco ou a circunstâncias semelhantes em vez de qualquer ação de sua parte.
- **Teleguiado:** este feito de poder não se aplica a Deflexão. Contudo, o mestre pode permitir que se aplique a ataques refletidos ou redirecionados se for aplicado ao poder Deflexão. Note que defletir um ataque Teleguiado é considerado um "erro", significando que o ataque tem outra chance de acertá-lo na rodada seguinte. Um ataque Teleguiado refletido ou redirecionado que acerte um alvo diferente é um "acerto" e finaliza o ataque.

EXTRAS

- **Ação (+1):** você pode reduzir a ação necessária para bloquear ataques. Se você usar uma ação um "passo" maior que aquela necessária para bloquear na rodada, não sofre penalidade alguma por bloquear múltiplos ataques. Se você puder usar Deflexão como uma reação, não recebe penalidade por bloquear múltiplos ataques e pode continuar defletindo até errar em uma rolagem de bloqueio.
- **Alcance (+1):** Deflexão à Distância funciona contra ataques feitos contra qualquer alvo dentro de um alcance igual a (gradação no poder x 30) metros. Você sofre uma penalidade de -2 em sua rolagem de bloqueio por incremento de alcance de (gradação x 3 metros) entre você e o alvo. Deflexão com alcance de percepção pode ser usada contra qualquer ataque que você possa perceber exatamente.
- **Área:** com este extra você pode fazer uma única rolagem de bloqueio para todos os alvos em potencial na área afetada. O resultado essencialmente torna-se a nova Defesa dos alvos, se for mais alta que sua Defesa normal (igual a 10 + seu bônus de defesa). Isto dura por um ataque por alvo. Você pode fazer rolagens de bloqueio adicionais, com a penalidade normal para múltiplas rolagens em uma rodada.
- **Automático (+1):** você pode defletir ataques surpresa, mas ainda deve ser capaz de usar a ação normal necessária para seu efeito de Deflexão.
- **Redirecionar (+1):** você pode redirecionar um ataque bloqueado para qualquer alvo dentro do alcance normal do ataque, como Reflexão, acima. Você deve ter o extra Reflexão para adquirir Redirecionar.
- **Reflexão (+1):** você pode refletir ataques bloqueados de volta para o atacante como uma reação. Faça uma rolagem de ataque normal para acertar com o ataque refletido.



FALHAS

- **Ação:** defletir um ataque pode tomar toda a sua atenção durante a rodada, exigindo uma ação completa. Neste caso, você perde a habilidade de usar uma ação completa para defletir e ignorar penalidades por defletir múltiplos ataques.
- **Alcance:** o alcance de Deflexão não pode ser diminuído; esta falha não se aplica.
- **Distração:** já que Deflexão essencialmente substitui Defesa, cabe ao mestre decidir se esta falha pode se aplicar. Para Deflexão que exija pelo menos uma ação de movimento (e assim seja limitada em quantidade de usos por rodada), isso deve ser considerado uma falha — mas não para Deflexão utilizável como uma ação livre ou reação.

DENSIDADE

Tipo: alteração.

Ação: livre (ativo).

Alcance: pessoal.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 3 pontos por grad.

Você pode aumentar a sua massa, e assim a sua Força e Resistência. Cada gradação em Densidade ativada concede +2 em Força. Cada duas gradações concedem +1 em Resistência com o extra Impenetrável (veja em **Proteção**). Cada três gradações concedem uma gradação em Imóvel e Superforça (veja as descrições desses efeitos neste capítulo) e movem a sua massa um passo para cima na **Tabela de progresso**: x2 com 3 gradações, x5 com 6 gradações, x10 com 9 gradações e assim por diante.

FEITOS DE DENSIDADE

GRAD.	FORÇA	RESISTÊNCIA	IMÓVEL	SUPERFORÇA	MASSA
1	+2	+0	–	–	x1,25
2	+4	+1	–	–	x1,5
3	+6	+1	1	1	x2
4	+8	+2	1	1	x3
5	+10	+2	1	1	x4
6	+12	+3	2	2	x5
7	+14	+3	2	2	x6
8	+16	+4	2	2	x8
9	+18	+4	3	3	x10
10	+20	+5	3	3	x12
11	+22	+5	3	3	x18
12	+24	+6	4	4	x25
13	+26	+6	4	4	x30
14	+28	+7	4	4	x40
15	+30	+7	5	5	x50
16	+32	+8	5	5	x60
17	+34	+8	5	5	x80
18	+36	+9	6	6	x100
19	+38	+9	6	6	x125
20	+40	+10	6	6	x150

Força adicional por Densidade não melhora perícias baseadas em Força 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

- **Afeta Intangível:** um personagem com Densidade pode ser capaz de aplicar este feito de poder com a permissão do mestre, refletindo o aumento de densidade que impede a passagem de formas intangíveis ou incorpóreas.
- **Flutuante:** você não falha automaticamente em testes de Nadar.
- **Inato:** este feito de poder é apropriado para seres que são inerentemente mais densos. Em geral, deve ser acompanhado pelo modificador Permanente em Densidade Contínua.

FAÇANHA DE PODER: “DURO E IMÓVEL COMO UM DIAMANTE!”

Uma façanha de Densidade comum nos quadrinhos é tornar-se tremendamente denso e resistente, em troca perdendo mobilidade. A versão básica de Densidade não faz isso: presume-se que sua Força adicional compensa a massa extra, permitindo que você se mova normalmente. Para esse tipo de Densidade, o mestre pode usar a regra opcional a seguir.

Os personagens podem ter graduações em Densidade que aumentem seu bônus de salvamento de Resistência além dos limites de nível de poder normais da campanha. Contudo, para cada aumento de +1 em Resistência além desse limite, o personagem sofre -1 de penalidade em defesa e -1,5 mo de velocidade, refletindo menor mobilidade. Isto é essencialmente uma troca dinâmica de Resistência por Defesa, que ocorre durante o jogo. Personagens com este nível de densidade podem se mover apenas em ritmo normal, não acelerado ou total. Bônus de defesa e velocidade de movimento não podem ser reduzidos abaixo de 0. Com valor 0, o personagem não pode se mover até que sua Densidade diminua.

Esta opção pode se aplicar ao uso de esforço extra para aumentar temporariamente a graduação de Densidade, assim como adquirir e usar graduações de Densidade além dos limites de nível de poder da campanha.

- **Sutil:** como um efeito ativo, Densidade em princípio não é Sutil; presume-se que o personagem tenha alguma manifestação de sua densidade aumentada (transformando-se em um material mais denso, como pedra, por exemplo). Densidade com o feito Sutil é menos perceptível, enquanto que 2 graduações neste feito permitem que você mantenha uma aparência externa normal a despeito de sua densidade.

EXTRAS

- **Ataque:** um Ataque de Densidade concede todos os benefícios do efeito, junto com a massa aumentada. “Limitado a Aumentar Massa” não é uma falha viável para um Ataque de Densidade (já que torna-o mais eficiente). Para um exemplo de um ataque que aumenta a massa ou o peso de um alvo, dificultando seus movimentos, veja o poder Controle Gravitacional.
- **Reflexivo:** você pode aplicar o extra Reflexivo de Proteção à Resistência Impenetrável por Densidade, representando dureza extrema, ao custo de 1 ponto de poder por 2 graduações em Densidade. Veja a descrição de Reflexivo em Proteção.

FALHAS

- **Distração:** é razoável que massa aumentada torne um personagem menos rápido e ágil. Esta falha pode se aplicar a Densidade, fazendo com que você perca seu bônus de esquiva enquanto o efeito está ativo. Se a falha se aplicar apenas a um certo nível de Densidade (como apenas após ativar 6 graduações), aplique-a somente às maiores graduações.
- **Imobilidade (-1):** quando usa Densidade, você não pode se mover de onde está quando ativa o efeito, embora ainda possa realizar ações, desde que elas não envolvam movimento. Se você ficar completamente parado (e indefeso) enquanto usa Densidade, aumente o valor desta falha para -3.
- **Permanente:** Densidade Contínua pode ter esta falha, em geral para refletir um personagem que é sempre mais denso e maior que o normal. Densidade Permanente muitas vezes também tem o feito de poder Inato.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Dano:** punhos mais densos podem ser capazes de golpes mais fortes até mesmo que um personagem com Força aumentada pro Densidade. Nesse caso, Dano com o feito de poder Pujante é um efeito adicional apropriado.
- **Encolhimento:** para personagens que se tornam mais densos sem massa adicional, essencialmente reduzindo o espaço

entre suas moléculas (e, assim, seu tamanho), veja o extra Compressão de Encolhimento, neste capítulo.

- **Intangibilidade:** este efeito pode ser baseado na habilidade de diminuir massa e densidade, tornando o personagem menos substancial. Um personagem pode ter tanto Densidade quanto Intangibilidade como Poderes Alternativos em um Repertório (veja a estrutura Repertório neste capítulo).
- **Superforça:** alguns personagens densos podem se tornar muito fortes. Graduações adicionais em Superforça são um efeito frequentemente associado a Densidade (assim como graduações adicionais de Imóvel e Proteção Impenetrável), e podem ser Ligados com Densidade e acumular-se com seus efeitos, dentro dos limites de nível de poder.

DERRUBAR

Tipo: ataque.	Ação: padrão (ativo).
Alcance: à distância.	Duração: instantânea.
Salvamento: veja descrição.	Custo: 1 ponto por graduação.

Você pode fazer um ataque de derrubar (veja **Derrubar**, *M&M*, página 157) ao alcance normal, sem modificador algum por sua categoria de tamanho, apenas pela categoria de tamanho do alvo (já que alvos maiores ainda são mais difíceis de mover). Faça uma rolagem de ataque à distância. Se você for bem-sucedido, o alvo faz um teste de Força ou Destreza, o que for maior, contra os resultados do seu teste de poder. Caso você vença, o alvo cai ao chão. O alvo não tem a oportunidade de derrubar você.

FEITOS DE PODER

- **Derrubar Aprimorado:** os alvos do seu efeito Derrubar usam o pior valor entre Força e Destreza para resistir. Isto é como o feito Derrubar Aprimorado normal, mas como um feito de poder.

EXTRAS

- **Alcance:** um efeito de Derrubar com alcance de percepção não exige uma rolagem de ataque, as ainda exige um teste de poder oposto.
- **Área:** um efeito de Derrubar em Área funciona em todos na área ao mesmo tempo. Faça um único teste de poder e compare os resultados com os testes de Destreza ou Força dos alvos.
- **Ataque Seletivo:** um efeito de Derrubar em Área com este modificador pode afetar apenas alguns alvos na área, como você quiser.
- **Duração:** se a duração de um efeito de Derrubar for estendida além de instantânea, o efeito continua a afetar o(s) alvo(s) nas rodadas subsequentes. A qualquer momento em que o alvo fique de pé, deve fazer outro teste oposto para evitar ser derrubado de novo.
- **Oposto por (Habilidade) (+0):** um efeito de Derrubar com este modificador sempre usa uma habilidade específica, Força ou Destreza, para testes opostos. Assim, um efeito de Derrubar Oposto por Destreza sempre é uma rolagem oposta de Derrubar contra Destreza, por exemplo. O efeito às vezes pode tirar vantagem de alvos com uma habilidade inferior, mas é

menos efetivo contra alvos com a mesma habilidade superior. Você não pode ter o feito de poder Derrubar Aprimorado.

- **Recuo (+1):** se você conseguir derrubar o alvo, também joga-o para trás, com um "bônus de dano" efetivo igual à sua graduação em Derrubar (*M&M*, página 157).
- **Salvamento Alternativo:** já que Derrubar não tem jogada de salvamento tecnicamente, este modificador não se aplica.

FALHAS

- **Alcance:** um efeito de Derrubar com alcance de toque ainda mantém os benefícios de ignorar sua categoria de tamanho e negar ao alvo a oportunidade de derrubá-lo, tornando-o um pouco mais vantajoso que um ataque de derrubar comum.

DRENAR (CARACTERÍSTICA)

Tipo: característica.	Ação: padrão (ativo).
Alcance: toque.	Duração: instantânea.
Salvamento: Fortitude (E).	Custo: 1 a 5 pontos por grad.

Você pode reduzir temporariamente uma das características de um alvo: uma habilidade, perícia, feito ou efeitos, escolhida quando você adquire este efeito. 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, o alvo perde 1 ponto de poder na(s) característica(s) afetada(s) para cada ponto pelo qual o salvamento ficou abaixo da CD, até um máximo igual à sua graduação em Drenar. Os pontos perdidos retornam à taxa de 1 por rodada, exceto em objetos inanimados, que não recuperam Resistência perdida e devem ser consertados.

Exemplo: o "toque da morte" de Totenkopf é um efeito de Drenar Constituição 8. Um alvo atingido pelo toque letal do vilão nazista faz um salvamento de Fortitude (CD 18, ou 10 + 8 graduações), perdendo 1 ponto de Constituição por ponto pelo qual o salvamento fica abaixo da CD. Assim, um resultado 14 no salvamento de Fortitude causa a perda de 4 pontos de Constituição. Contudo, um resultado 6 resultaria em apenas 8 pontos perdidos (o máximo permitido pela graduação do efeito).

O custo por graduação 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. Para afetar uma lista de características, uma de cada vez, use um Repertório de vários efeitos Drenar de 1 ponto. Veja a estrutura Repertório, neste capítulo.
- **2 pontos:** Drenar afeta qualquer característica adequada a seus descritores, uma de cada vez, como um valor de habilidade qualquer, uma perícia ou um feito de cada vez, ou um efeito sensorial, de fogo ou mental qualquer de cada vez.
- **3 pontos:** Drenar afeta todas as características de um único tipo (valores de habilidades, perícias, feitos, um tipo de efeito, ou todos os efeitos com um tipo ou descritor específico), todos ao mesmo tempo (subtraindo sua graduação em pontos de poder de cada um deles).



- **4 pontos:** Drenar reduz todos os efeitos ao mesmo tempo.
- **5 pontos:** Drenar reduz todas as características ao mesmo tempo.

O mestre deve controlar as versões de 4 e 5 pontos de Drenar, e talvez limitar o acesso a elas, já que são muito poderosas.

DRENAR E OBJETOS

Drenar normalmente não tem efeito em objetos inanimados, apenas criaturas. Drenar com o extra Afeta Objetos (veja a seção **Extras**) pode funcionar em objetos inanimados, e você pode escolher a falha Limitado a Objetos para que Drenar funcione *apenas* em objetos, por +0 de modificador total. Como regra geral, a maior parte dos objetos inanimados tem apenas uma característica (Resistência), e Drenar Resistência pode enfraquecê-los.

Objetos não têm direito a salvamentos contra Drenar. Segundo a decisão do mestre, objetos carregados ou seguros por um personagem podem ter direito a um salvamento de Reflexo de seu usuário para reduzir o efeito de Drenar, representando alguém que salva o objeto no último instante. Dispositivos *sempre* têm direito a um salvamento contra Drenar (veja a seguir).

DRENAR E DISPOSITIVOS

Drenar com o(s) descritor(es) certo(s) pode reduzir as características fornecidas por um Dispositivo (veja a estrutura **Dispositivo** neste capítulo). Por exemplo, um efeito Drenar que afete todos os poderes mágicos poderia drenar as características de um Dispositivo mágico, assim como um efeito Drenar que afete aparatos elétricos poderia drenar um Dispositivo elétrico. Isto também se aplica a equipamento, embora em geral haja menos características para drenar, e o mestre deve se sentir livre para proibir qualquer efeito de Drenar sobre Dispositivos ou equipamento que não seja adequado ao conceito do poder. Por exemplo, mesmo que um efeito Drenar Dano seja possível, um personagem não deve ser capaz de fazer com que pistolas causem menos dano. Isso funciona melhor com um efeito binário como Nulificar (veja adiante neste capítulo).

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** Drenar com este modificador pode afetar alvos intangíveis, mesmo que o usuário não possa normalmente tocá-los.
- **Alcance Estendido:** um efeito de Drenar com alcance de toque pode receber os benefícios deste feito.
- **Dissipação Lenta:** este feito de poder estende o tempo necessário para que pontos de poder perdidos retornem, aumentando o período um passo na Tabela de Tempo por graduação: 1 ponto por minuto, 1 ponto por cinco minutos e assim por diante.
- **Incurável:** os efeitos de Drenar com este feito de poder não podem ser contra-atacados por outro poder (como Fortalecer, Cura, etc.) sem o feito de poder Persistente. O alvo deve se recuperar normalmente.
- **Reversível:** você pode restaurar pontos de poder que tenha drenado de um alvo à vontade, como uma ação livre, em vez de esperar que o alvo se recupere.
- **Seletivo:** um efeito de Drenar capaz de reduzir mais de uma característica ao mesmo tempo pode ter este feito de poder,

permitindo que você escolha as características afetadas. Note que isto é diferente do extra Ataque Seletivo, que permite que você escolha quais alvos Drenar em Área afeta.

- **Sutil:** é mais difícil detectar feitos de Drenar com este feito de poder. Já que Drenar é normalmente um efeito com alcance de toque e os efeitos reais (perda de pontos de poder) são normalmente aparentes, Drenar em geral precisa ter alcance normal ou de percepção para que Sutil seja realmente útil.

EXTRAS

- **Afeta Corpóreo:** um ser incorpóreo precisa deste extra para usar Drenar em um alvo corpóreo (como um fantasma capaz de "drenar vida", com um efeito de Drenar Constituição).
- **Afeta Objetos:** Drenar com este modificador funciona sobre objetos inanimados, embora o efeito ainda possa drenar apenas características que o objeto possui. Em geral, isto se aplica a Drenar Resistência, para um efeito que pode enfraquecer criaturas e objetos. Por +0 de modificador, o efeito funciona apenas em objetos (coisas sem um valor de Constituição) e não em criaturas com um valor de Constituição.
- **Ataque Seletivo:** este extra pode ser aplicado a um efeito de Drenar em Área, para que afete apenas alguns alvos. Pode ser combinado com o feito de poder Seletivo (acima), permitindo que você drene apenas certas características de certos alvos.
- **Aura:** como um efeito com alcance de toque, Drenar pode aplicar este extra, adequado para um personagem cujo toque automaticamente causa um efeito de Drenar específico.
- **Contagioso:** este modificador é adequado a um efeito de Drenar baseado em uma doença ou contágio semelhante, ou algo como uma substância que cobre os alvos e pode afetar qualquer um que entre em contato com eles. Muitas vezes é usado em conjunto com o modificador Doença (abaixo).
- **Dissipação Total:** características reduzidas por um efeito de Drenar com Dissipação Total não se recuperam gradualmente. Permanecem com seu valor reduzido até que toda a característica tenha se recuperado normalmente – quando então volta a seu valor normal. Assim, por exemplo, se um efeito de Drenar com Dissipação Total reduz uma característica em 5 pontos de poder, a característica normalmente recuperaria 1 ponto por rodada até voltar a seu valor normal, mas em vez disso permanece com o valor reduzido por cinco rodadas, então recupera todos os 5 pontos de poder perdidos de uma só vez.
- **Doença:** Drenar é o efeito mais usado para doenças, que costumam enfraquecer as características da vítima. Um efeito Drenar como Doença funciona com as diretrizes presentes nas páginas 112 e 168 de *Mutantes & Malfeitores*. Efeitos de Drenar como Doença muitas vezes têm poucas graduações, e o efeito aumenta ao longo do tempo.
- **Salvamento Alternativo:** certos efeitos de Drenar, especialmente aqueles que afetam características mentais, exigem um salvamento de Vontade. Este também pode ser o caso para efeitos de Drenar descritos como mentais ou místicos.
- **Veneno:** assim como Doença, Veneno é um modificador comum para Drenar, sendo o efeito básico da maior parte

das toxinas. Efeitos de Drenar como Veneno costumam afetar valores de habilidades: Força para venenos que enfraquecem, Destreza para venenos paralisantes, Constituição para toxinas letais e valores de habilidades mentais para intoxicantes, depressivos e neuroquímicos. Efeitos de Drenar como Veneno costumam ter mais graduações que Doenças, simplesmente porque agem mais rápido e têm efeito apenas duas vezes.

FALHAS

- **Efeito Colateral:** esta falha pode representar um tipo de efeito de Drenar que "sobrecarrega" ou mesmo "consome" o usuário se não conseguir drenar o alvo! O efeito colateral pode ser Dano ou um efeito de Drenar semelhante.
- **Exige Agarrar:** você deve agarrar e imobilizar um alvo para Drená-lo (veja em *M&M*, página 154). O efeito de Drenar ocorre imediatamente quando o alvo está imobilizado.
- **Limitado a Objetos:** Drenar com Afeta Objetos e esta falha funciona apenas em objetos inanimados sem valor de Con.

ENCOLHIMENTO

Tipo: alteração.

Ação: livre (ativo).

Alcance: pessoal.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 1 ponto por graduação.

Você pode reduzir seu tamanho. Cada graduação em Encolhimento reduz sua Força em 1 (até um mínimo de Força 1). Além disso, cada quatro graduações reduzem a sua categoria de tamanho e Resistência em um. Assim, uma criatura Média torna-se Pequena e recebe Resistência -1 com 4 graduações, Mínima e recebe Resistência -2 com 8 graduações, Diminuta e recebe Resistência -3 com 12 graduações, Ínfima e recebe Resistência -4 com 16 graduações e Minúscula e recebe Resistência -5 com 20 graduações.

Você ganha todos os benefícios e penalidades da sua nova categoria de tamanho. Veja a tabela **Tamanho reduzido** e a seção **Tamanho**, na página 34 de *M&M*. Multiplique suas taxas de movimento pelo multiplicador de capacidade de carga mostrado na tabela Tamanho reduzido.

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 Minúsculo para Médio como parte de um ataque causa +5 de dano, por exemplo.
- **Inato:** este feito de poder é adequado a criaturas e personagens com tamanho naturalmente menor que Médio, quando aplicado a Encolhimento permanente com a graduação apropriada.
- **Microverso:** se você tem Encolhimento 20, pode encolher abaixo de tamanho Minúsculo, até o ponto em que você cruza uma barreira dimensional 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

OPÇÃO: ENCOLHIMENTO E ALCANCE

Personagens com Encolhimento e ataques à distância podem ser surpreendentemente eficientes: recebem bônus em combate sem nenhuma redução real em suas capacidades de dano. Uma forma de limitar isso é aplicar um modificador por tamanho reduzido ao alcance de vários efeitos.

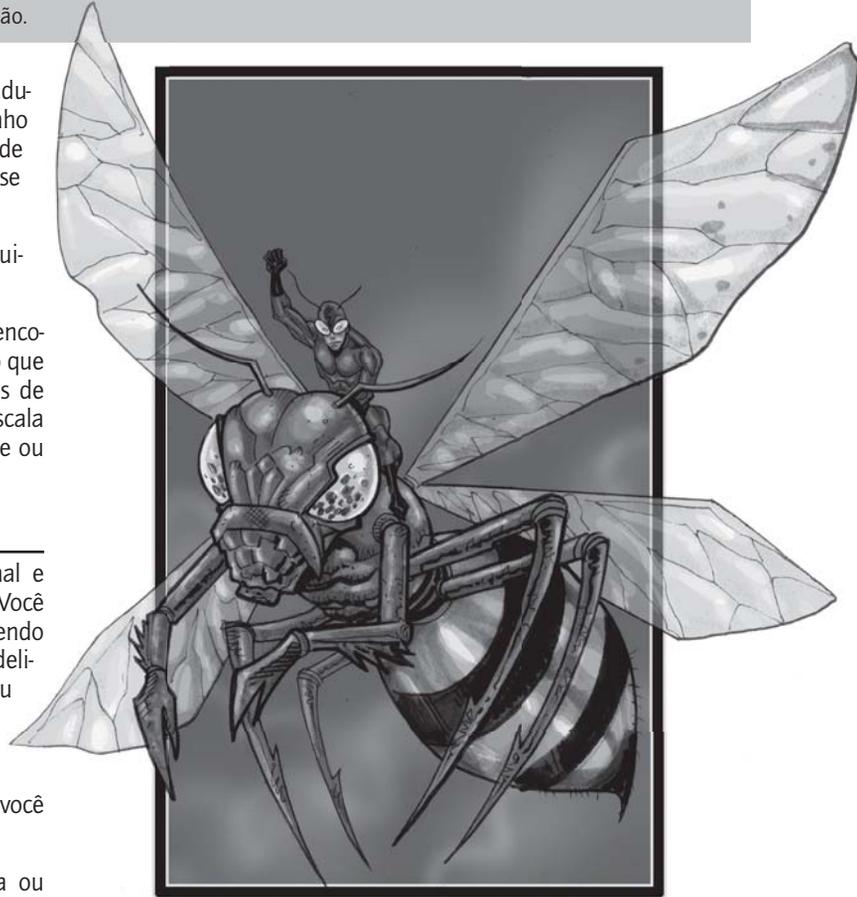
Aplique o multiplicador de capacidade de carga para a categoria de tamanho do personagem ao incremento de alcance de todos os seus efeitos à distância. Assim, um personagem Pequeno tem três quartos do incremento de alcance normal (graduação x 2,25 metros), um personagem Mínimo tem metade do incremento normal e assim por diante. Um herói Diminuto com Dano à Distância 8 tem um incremento de alcance de 6 metros (8 x 3 m x 0,25) e um alcance máximo de 60 metros, em vez dos 24 metros e 240 metros para tamanho Médio. O extra Força Normal evita esta redução.

seu 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). Este feito só está disponível se o mestre determinar que um microverso existe no cenário.

- **Poder Alternativo:** se você tem Encolhimento, pode adquirir Crescimento como um feito Poder Alternativo.
- **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 efetivamente imune a ataques em escala maior, embora o mestre decida o efeito de qualquer ataque ou perigo específico enquanto você está em tamanho atômico.

EXTRAS

- **Compressão (+3):** você deve ter os extras Força Normal e Resistência Normal (veja abaixo) para explicar este extra. Você encolhe comprimindo sua massa em uma forma menor, fazendo com que se torne mais forte e resistente, ao invés de mais delicado. Você tem Densidade como um efeito Ligado a seu Encolhimento. Cada graduação de Encolhimento também aplica uma graduação de Densidade a suas características. Seu peso e modificador de capacidade de carga permanecem os mesmos, a despeito do tamanho, mas você recebe Força e Constituição de sua densidade aumentada.
- **Força Normal (+1):** você não sofre redução em Força ou capacidade de carga quando encolhe.
- **Habilidades Normais (+3):** você mantém seus valores normais de Força e Resistência e sua velocidade de movimento normal quando encolhe, não importa seu tamanho. Este extra inclui os modificadores referentes a Força, Resistência e movimento, que também podem ser aplicados individualmente.
- **Movimento Normal (+1):** você mantém sua velocidade de movimento normal quando encolhe.
- **Resistência Normal (+1):** você não sofre redução em Resistência quando encolhe.



TAMANHO REDUZIDO

TAMANHO	MOD. DE COMBATE	MOD. DE AGARRAR	MOD. DE FURTIVIDADE	MOD. DE INTIMIDAÇÃO	ALTURA	PESO	ESPAÇO	ALCANCE	CAPACIDADE DE CARGA	GRADUAÇÃO EM ENCOLHIMENTO
Médio	+0	+0	+0	+0	1,2 a 2,4 m	30 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	1
Mínimo	+2	-8	+8	-4	30 cm a 60 cm	0,5 kg a 4 kg	75 cm	0 m	x1/2	2
Diminuto	+4	-12	+12	-6	15 cm a 30 cm	125 g a 0,5 kg	30 cm	0 m	x1/4	3
Ínfimo	+8	-16	+16	-8	7,5 cm a 15 cm	30 g a 125 g	15 cm	0 m	x1/8	4
Minúsculo	+12	-20	+20	-10	7,5 cm ou menos	30 g ou menos	7,5 cm	0 m	x1/16	5

OPÇÃO: ENCOLHIMENTO E DANO

Assim como tamanho reduzido diminui Força efetiva, também pode reduzir os efeitos de Dano de um personagem, talvez até mesmo reduzir outros efeitos que envolvam jogadas de salvamento. Esta opção aplica a redução de Força por Encolhimento (-1 ponto por graduação ativa) a todos os efeitos do personagem que exigem jogadas de salvamento, tornando-os menos eficientes: -1 ponto de poder por graduação em Encolhimento. Assim, um personagem usando Encolhimento 12 subtrai 12 pontos de poder da eficácia de quaisquer poderes que permitam jogadas de salvamento (reduzindo um poder Raio em 6 graduações, por exemplo). Personagens com o extra Força Normal não sofrem esta redução.

Esta opção pode ser combinada com a opção Encolhimento e alcance, acima – nesse caso, Força Normal cancela ambas.

FALHAS

- **Permanente:** seu Encolhimento não pode ser desativado, você está permanentemente “preso” em seu menor tamanho (de acordo com sua graduação em Encolhimento). Assim, Encolhimento Permanente 12 significa que você é permanentemente Diminuto (entre 15 a 30 centímetros de altura). Você pode ter quaisquer feitos de poder ou modificadores associados com Encolhimento, desde que não dependam da capacidade de mudar seu tamanho (como Golpe em Crescimento).

DESvantagens

- **Força Total:** você só pode encolher até o menor tamanho permitido por sua graduação e voltar a seu tamanho normal. Não pode assumir qualquer categoria de tamanho intermediária. Esta desvantagem não se aplica a personagens com 4 ou menos graduações em Encolhimento, já que não há penalidade significativa nesse caso.

EFEITOS ASSOCIADOS

Os efeitos a seguir podem estar associados a Encolhimento.

- **Ataque Interno:** um personagem com Encolhimento e o feito de poder Tamanho Atômico pode passar através de outro personagem e então aumentar de tamanho, causando uma ruptura molecular enquanto é expulso do corpo do alvo. Este é um efeito de Dano Penetrante com alcance de toque, e normalmente exige uma ação de movimento para alcançar o alvo, a menos que você comece em contato próximo com ele quando faz o ataque.
- **Planar:** com seu peso e tamanho reduzidos, personagens capazes de encolher podem ser capazes de planar em correntes de vento, adquirindo graduações em Voo com o modificador Planar (veja a descrição do efeito Voo).
- **Salto:** personagens menores com o extra Força Normal pode ser capazes de saltar distâncias ainda maiores que o normal, impulsionando seu peso reduzido com sua Força proporcionalmente maior, adquirindo graduações em Salto Ligado a Encolhimento.
- **Transmissão:** um truque específico de personagens com Encolhimento e o feito de poder Tamanho Atômico é viajar por transmissões telefônicas, através de fios. Este é um efeito de Teleporte com a falha Meio (fios telefônicos). Embora tecnicamente exija a capacidade de encolher ao mesmo tempo, o mestre pode autorizar que seja um Poder Alternativo de Encolhimento, desde que o personagem comece e termine sua viagem em tamanho normal – o “encolhimento” é apenas um descritor. Se o personagem quiser entrar ou emergir de uma transmissão em tamanho menor, Transmissão precisa ser adquirida separadamente.

ESCAVAÇÃO

Tipo: movimento.

Ação: movimento (ativo).

Alcance: pessoal.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 1 ponto por graduação.

Você pode se mover escavando pelo chão, deixando um túnel atrás de si, se desejar. Você escava à uma velocidade de 1,5 m (1 km/h) com graduação 1. Cada graduação adicional move a sua velocidade um passo para cima na **Tabela de progresso**, 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)!

MOVIMENTO DE ESCAVAÇÃO

GRADUAÇÃO	VELOCIDADE
1	1,5 m
2	3 m
3	7,5 m
4	15 m
5	30 m
6	75 m
7	150 m
8	300 m
9	750 m
10	1,5 km
11	3 km
12	7,5 km
13	15 km
14	30 km
15	75 km
16	150 km
17	300 km
18	750 km
19	1.500 km
20	3.000

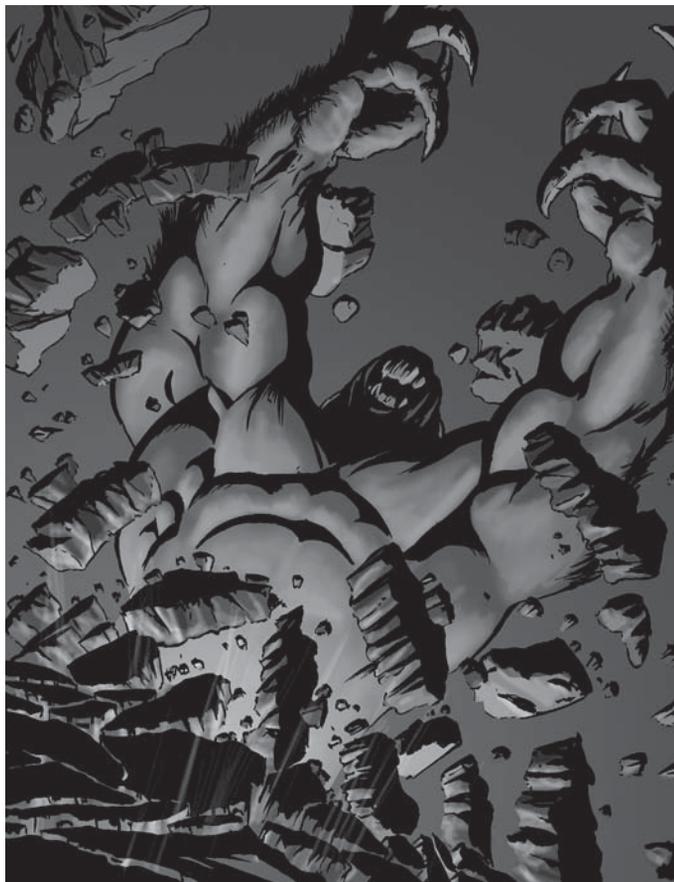
Você escava através de solo e areia à sua velocidade normal. Escavar por argila e terra socada diminui a sua velocidade em uma graduação. Escavar através de pedra sólida reduz sua velocidade em duas graduações. O túnel que você deixa para trás pode ser permanente, ou pode desabar atrás de você imediatamente (você escolhe quando começa a escavar cada túnel novo). Note que Escavação é diferente do efeito permear de Supermovimento, que permite que você passe através de um obstáculo como o chão com sua velocidade normal sem afetá-lo de forma alguma.

FEITOS DE PODER

- **Sutil:** seu efeito de Escavação de alguma forma abafa as vibrações e o ruído associados a fazer um túnel através do chão, dificultando (ou até mesmo impossibilitando) detectar sua aproximação e seus movimentos com efeitos como sentido sísmico a partir da superfície (veja o efeito Supersentidos).

EXTRAS

- **Ação:** a ação necessária para usar Escavação não pode ser diminuída, já que inclui movimento através do túnel, e reduzir a ação que um personagem usa para se movimentar não é recomendado.
- **Afeta Outros:** a versão de +0 deste extra concede a outro personagem o efeito Escavação. A versão de +1 não é necessária para levar outros com você enquanto você escava, a menos que você queira que eles automaticamente mantenham o mesmo ritmo que você. Outros personagens ainda podem seguir pelo túnel que você deixa para trás com sua própria velocidade, mesmo sem o extra Afeta Outros.



- **Alcance:** este extra permite que você crie túneis a uma distância maior (sem precisar estar no final do túnel à medida que ele se forma) ou, em conjunto com Afeta Outros, permite que você conceda o efeito Escavação a outra pessoa à distância. Fazer ambos exige duas aplicações deste extra.
- **Área:** de acordo com o mestre, este extra – especificamente Área de Estouro – pode aumentar o tamanho do túnel que você escava, aumentando-o para (graduação x 1,5 metros) de raio, permitindo que você escave grandes túneis e até mesmo cavernas artificiais.
- **Penetrante:** normalmente, a dureza do solo afeta apenas a velocidade com que você escava. Segundo a decisão do mestre, alguns materiais muito duros podem ser considerados Impenetráveis a Escavação. Neste caso, este extra permite que você escave através deles, desde que sua graduação de Penetrante reduza a Resistência Impenetrável do material até um nível igual ou menor que a sua graduação de Escavação.

FALHAS

- **Distração:** Escavação pode muito bem ser distrativo, reduzindo seu bônus de esquiva enquanto você está se movendo através da terra (e deixando-o mais vulnerável a ataques). Se um combate enquanto você estiver escavando for improvável na opinião do mestre, esta falha pode ser proibida ou reduzida a uma complicação.
- **Limitado:** Escavação pode estar limitada a certas circunstâncias ou materiais, como apenas areia solta e solo (tornando o personagem incapaz de escavar através de argila densa ou pedra sólida), ou apenas neve e gelo (incapaz de escavar através de terra e solo).

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Dano:** a mesma característica que permite que um personagem escave através da terra – garras, brocas, raios – também pode conceder a habilidade de causar dano como um ataque.
- **Imunidade:** Escavação presume que um bolsão atmosférico preencha o túnel à medida que se forma. Contudo, para períodos especialmente longos no subterrâneo, ou viagens que podem envolver bolsões de gás natural ou o calor do núcleo do planeta, o efeito Imunidade (especialmente suporte vital, possivelmente com Afeta Outros) é desejável.
- **Supersentidos:** Escavação não inclui a capacidade de enxergar no subterrâneo. Assim, Supersentidos pode ser útil para escavação a grandes distâncias ou velocidades. Sentido Sísmico e Visão de Raio X são particularmente úteis.

FADIGA

Tipo: ataque.

Ação: padrão (ativo).

Alcance: toque.

Duração: instantânea.

Salvamento: Fortitude (E).

Custo: 2 pontos por grad.

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 em Fadiga). Uma falha no salvamento significa que o alvo está fatigado: -2 em Força e Destreza, -1 em ataque e defesa,

não pode fazer movimento total. Se o salvamento falhar por 5 ou mais, o alvo fica exausto: -6 em Força e Destreza, -3 em ataque e defesa, incapaz de se mover em ritmo maior que normal. 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 da fadiga normalmente (veja **Fadiga**, *M&M*, página 167).

FEITOS DE PODER

- **Incurável:** um efeito de Fadiga com este feito causa fadiga que um efeito de Cura Energizante não pode restaurar (veja Cura, neste capítulo). A vítima deve se recuperar da fadiga normalmente. Cura Energizante Persistente pode restaurar Fadiga Incurável.
- **Reversível:** você pode remover condições de fadiga causadas pelo seu efeito Fadiga à vontade, como uma ação livre (mesmo se seu efeito for normalmente Incurável).
- **Sedativo:** você pode impedir que os alvos que ficam inconscientes por seu efeito de Fadiga recuperem a consciência (veja a descrição do feito de poder Sedativo para mais detalhes).

EXTRAS

- **Salvamento Alternativo:** um efeito de Fadiga pode ser evitado com um salvamento de Vontade (um modificador de +0). O efeito ainda não funciona em alvos imunes a fadiga, e também não funciona em alvos imunes a efeitos de Vontade.

FALHAS

- **Limitado a Fadiga:** seu efeito Fadiga não pode deixar um alvo exausto ou inconsciente, a despeito do resultado do salvamento ou do número de usos. A única condição que pode causar é fadiga.

FORTALECER (CARACTERÍSTICA)

Tipo: característica.	Ação: padrão (ativo).
Alcance: toque.	Duração: instantânea.
Salvamento: Fortitude (I).	Custo: 1 a 5 pontos por grad.

Você pode melhorar uma ou mais características temporariamente. Você pode usar o efeito em si mesmo ou em outros personagens, com um toque.

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). Pontos de poder temporários que restauram uma característica ao seu valor inicial normal não desaparecem.

Você pode fortalecer a característica de novo antes que os pontos de poder temporários tenham desaparecido, mas não pode adicionar mais do que sua graduação em Fortalecer em pontos de poder a uma característica. Usos de Fortalecer não são cumulativos; apenas o uso com graduação mais alta se aplica a qualquer característica ao mesmo tempo. 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, escolhida quando o efeito é adquirido (como Força, o poder Raio, etc.). 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 efeitos Fortalecer como Poderes Alternativos.
- **2 pontos:** Fortalecer afeta 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 afeta todo um grupo de características ao mesmo tempo (valores de habilidades, perícias, feitos, ou efeitos com um tipo ou descritor específicos). O alvo deve possuir as características-alvo.
- **4 pontos:** Fortalecer afeta todos os poderes do alvo de uma só vez.
- **5 pontos:** Fortalecer afeta todas as características do alvo de uma só vez.

Você não pode Fortalecer efeitos permanentes ou inatos. Características fortalecidas devem permanecer dentro dos limites de nível de poder da campanha, embora o mestre possa retirar ou modificar essa limitação (veja **Aprimorando poderes**, na página 122).

FEITOS DE PODER

- **Condicional:** este feito de poder permite que você determine um "gatilho" para ativar Fortalecer em uma circunstância específica. Note que Fortalecer Condicional só pode ser utilizado uma vez antes que o gatilho seja reajustado. Para um efeito de Fortalecer com um "gatilho" que possa ser usado várias vezes, quando as circunstâncias voltarem a ocorrer, mude a ação do poder para uma reação com o modificador Ação (veja a seguir).
- **Dissipação Lenta:** este feito de poder reduz a taxa pela qual as características fortalecidas se dissipam. O mestre pode impor um limite de graduações em Dissipação Lenta para impedir abuso (como usos de Fortalecer que demorem dias para se dissipar).
- **Sutil:** Fortalecer em princípio não é Sutil, exigindo este feito de poder para que seus efeitos não sejam perceptíveis.

EXTRAS

- **Ação:** Fortalecer utilizável como uma reação pode ocorrer automaticamente em resposta a uma circunstância, como quando você fica furioso ou quando sofre dano, por exemplo. Escolha a circunstância quando aplicar este modificador.
- **Afeta Outros:** Fortalecer naturalmente afeta outros personagens. Se afetar *apenas* outros, isto é uma falha (veja a seguir).
- **Alcance:** Fortalecer normalmente tem alcance de toque. Um extra de +1 melhora isso para à distância, enquanto que +2 transforma-o em percepção.
- **Ataque Seletivo:** um efeito de Fortalecer em Área pode ter este extra, bastante útil para assegurar que apenas os aliados do usuário recebam os benefícios do efeito.

- **Dissipação Total:** um efeito de Fortalecer com este modificador se dissipa de uma vez só, quando sua duração normal acaba. Isto é útil para efeitos de Fortalecer "binários", que apenas estão ativos ou inativos em vez de dissipar-se lentamente.
- **Duração:** a duração de Fortalecer só pode ser modificada com o feito de poder Dissipação Lenta e o extra Dissipação Total (veja a seguir). Para melhoras a longo prazo em características, veja o efeito Característica Aumentada.
- **Salvamento Alternativo:** você pode mudar o salvamento de Fortalecer para Vontade, refletindo um efeito sobre a mente.

FALHAS

- **Apenas em Outros (-1):** você pode Fortalecer outros personagens, mas não a si mesmo.
- **Cansativo:** um efeito Fortalecer pode representar algum esforço extra sobre-humano (veja **Esforço extra**, *M&M*, página 120). Neste caso, a falha Cansativo é apropriada, fazendo com que o efeito funcione como esforço extra normal, deixando o usuário fatigado.
- **Dissipação:** esta falha já é parte do efeito de Fortalecer, e não pode ser aplicada (ou removida).
- **Emocional (-1):** seu efeito de Fortalecer é limitado a momentos em que você esteja



POR TRÁS DA MÁSCARA: FORTALECER

Fortalecer pode causar dois problemas principais em jogo. O primeiro é o limite de poder da campanha. Em geral, o mestre não deve permitir que Fortalecer aumente as características dos heróis além desses limites. O segundo é usar Fortalecer para melhorar todas as características do alvo, ou uma parte significativa, de uma só vez, por um custo muito baixo. O mestre deve ter cuidado ao permitir este tipo de Fortalecer. Heróis que dependam de alguma fonte de energia exterior, ocasionalmente perdendo seus poderes, devem considerar a desvantagem Perda de Poder em vez deste efeito.

sentindo ou esteja cercado por uma forte emoção específica, como fúria, amor, medo, etc. Entre outras coisas isto significa que o seu efeito Fortalecer pode ser contra-atacado (ou habilitado) por efeitos como Controle Emocional. Se Fortalecer ativar-se automaticamente em resposta a uma emoção, aplique o extra Ação para reduzi-lo a uma reação; esta falha não se aplica (já que reações já são limitadas pelas circunstâncias).

- **Permanente:** já que a duração de Fortalecer não pode ser alterada, esta falha não se aplica.
- **Pessoal (-1):** seu efeito Fortalecer tem alcance pessoal e afeta apenas você mesmo.
- **Restauração (-1):** um efeito Fortalecer com esta falha apenas melhora as características até seus valores normais (adquiridos com pontos), e assim só serve para restaurar pontos de poder perdidos devido a algum outro efeito, como Drenar. Características restauradas a seu valor normal não se dissipam, como em um uso normal de Fortalecer.

ILUSÃO

Tipo: sensorial.

Ação: padrão (ativo).

Alcance: percepção.

Duração: concentração
(veja a descrição).

Salvamento: Vontade.

Custo: 1 a 4 pontos por grad.

Você pode criar impressões sensoriais falsas. Isto varia de 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 graduação determina quão convincentes são suas ilusões, incluindo a CD do salvamento de Vontade (10 + graduação).

ÁREA DE ILUSÃO

A sua ilusão ocupa uma área de 1,5 m de raio. Para aumentar o tamanho da ilusão, aplique o feito de poder Progressão (veja **Feitos de poder**, neste capítulo).

EFEITOS ILUSÓRIOS

Ilusões não têm substância e não podem ter nenhum efeito sobre o mundo real. Assim, ilusões não podem fornecer iluminação, nutrição,

calor ou efeitos do gênero (embora possam fornecer a *sensação* dessas coisas). Da mesma forma, 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!

DUVIDANDO DE ILUSÕES

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 a ilusão é falsa. Um salvamento falho significa que o personagem não nota nada errado. 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. As circunstâncias podem conceder outros modificadores ao salvamento, dependendo do quão convincente a ilusão seja. Provas irrefutáveis de que a ilusão não é real podem eliminar a necessidade de um salvamento. Sentidos com a característica contra-ataca ilusão (veja em Supersentidos) automaticamente detectam ilusões.

MANTENDO ILUSÕES

Manter uma ilusão ativa (como uma criaturas que luta) exige concentração, mas manter uma ilusão estática (que não mova ou interaja) é uma ação livre, efetivamente uma duração sustentada.

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 (raio de 3 m, 7,5 m, 15 m e assim por diante). Você pode criar uma ilusão menor, como normal.

- **Sutil:** Ilusão é um efeito Sutil por natureza, já que não teria muita utilidade de outra forma. Assim, não precisa – e não pode – aplicar este feito de poder.

EXTRAS

- **Ataque Seletivo (+1):** com este extra, você escolhe quem percebe sua Ilusão.
- **Dano (+3):** a sua Ilusão é tão realista que pode causar dano psicossomático a qualquer um que seja enganado por ela. Suas ilusões podem fazer ataques, que acertam automaticamente (já que são tão “hábeis” quanto você imagina) e causam dano máximo igual à sua graduação em Ilusão, ou o dano normal causado pelo que a ilusão representa (o que for menor). Qualquer um que sobrepuje sua ilusão não pode ser ferido por ela, e recupera-se imediatamente de qualquer dano causado por ela. Este extra é essencialmente um efeito de Dano Ligado com alcance de percepção. Assim, o mestre pode permitir que você aplique outros modificadores diretamente ao extra Dano.
- **Duração (+1):** reduzir a duração de Ilusão afeta o tipo de ação necessária para manter uma ilusão ativa. Ilusão sustentada permite que você mantenha uma ilusão ativa com uma ação livre a cada rodada. Ilusão contínua permite que você crie ilusões que continuam existindo (e até mesmo interagindo) até que você escolha dissipá-las.

POR TRÁS DA MÁSCARA: ILUSÃO

Ilusão é um efeito amplo, utilizável para muitas funções. Algumas considerações importantes incluem as seguintes.

ILUSÕES QUE CAUSAM DANO

Para ilusões capazes de causar dano, aplique o extra Dano. De acordo com o mestre, este extra pode até mesmo ser um Repertório Ligado com vários efeitos de ataque, como Fadiga, Nausear, etc., permitindo que seu ilusionista provoque condições além de simples dano. Veja **Repertório** para mais detalhes, lembrando que os efeitos de ataque precisam ter alcance de percepção para igualar-se ao alcance da Ilusão e serem Ligados a esse efeito.

APARÊNCIA ILUSÓRIA

Ilusão pode alterar a aparência de um alvo, fornecendo um disfarce essencialmente indetectável – pelo menos até que alguém seja bem-sucedido no salvamento. Contudo, para a habilidade de apenas alterar sua aparência, use o efeito Morfar, que em geral é mais eficiente do que Ilusão Limitada a Aparência.

ILUSÕES MENTAIS

O efeito de Ilusão padrão é perceptível por qualquer pessoa ou coisa (incluindo máquinas), como se fosse real. Algumas ilusões existem apenas na mente, como alucinações psíquicas. Este tipo de ilusão tem a falha Alucinações (perceptível apenas por seres inteligentes) e o extra Ataque Seletivo, já que o ilusionista pode escolher quais alvos percebem sua ilusão. Este é um modificador total de +0.

MEU ALIADO, MEU INIMIGO

Um truque comum de Ilusão é trocar a aparência de um inimigo e um aliado, fazendo com que o companheiro de um inimigo ataque o tal inimigo por engano. Em geral, isto pode ser resolvido com um teste oposto de Ilusão e Notar. Se você vencer, o alvo não nota a troca e ataca o personagem errado.

DUVIDO!

Lembre-se de que os personagens não têm direito a um salvamento para detectar uma ilusão a menos que tenham motivo para acreditar que não é real. Devido às coisas fantásticas que podem acontecer em cenários de *Mutantes & Malfeitores*, uma ilusão em geral precisa dar alguma demonstração de sua verdadeira natureza. Ilusionistas espertos costumam manter a verdadeira natureza de seus poderes em segredo, e mestres espertos exigem que os jogadores apresentem justificativas melhores do que “Duvido!” para descobrir a presença de ilusões.

FALHAS

- **Alcance:** o mestre decide se o alcance da sua Ilusão pode ser reduzido, já que ser capaz de perceber a área afetada é importante na criação e direcionamento da ilusão. Com alcance de toque, o personagem só pode alterar a aparência de alvos com quem tenha contato físico. Para alterar somente sua própria aparência, use o efeito Morfar, possivelmente com os modificadores Alucinação e Jogada de Salvamento.
- **Alucinações (-1):** apenas criaturas com Inteligência 1 ou mais podem perceber suas ilusões, tornando-as efeitos sensoriais mentais. Elas são imperceptíveis para máquinas como câmeras e microfones. Esta falha muitas vezes é combinada com Ataque Seletivo, tornando suas alucinações detectáveis somente pelos seres inteligentes que você escolhe.
- **Dependente de Sentidos:** Ilusão já é dependente de sentidos e não pode ter esta falha.
- **Limitado a Um Alvo (-1):** apenas um único alvo por vez pode perceber a sua Ilusão.
- **Retroalimentação (-1):** embora Ilusão não tenha uma "manifestação" física propriamente dura, pode aplicar esta falha. Nesse caso, um ataque de uma de suas ilusões que cause dano faz com que você sofra dano, usando as diretrizes na descrição da falha Retroalimentação.

IMÓVEL

Tipo: defesa.

Ação: reação (passivo).

Alcance: pessoal.

Duração: permanente.

Salvamento: nenhum.

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 sofre recuo por um ataque, adicionando a sua graduação em Imóvel ao seu modificador de recuo (veja **Recuo**, *M&M*, página 165).

Além disso, quando você é atingido por um ataque de encontrão (veja **Encontrão**, *M&M*, página 158), sofre menos dano, enquanto que seu atacante sofre mais! Para cada graduação em Imóvel, 1 ponto do 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 que o atacante sofre +12! Chocar-se contra um alvo Imóvel pode ser pior que atingir uma parede de tijolos.

Para receber os benefícios deste efeito, você não pode se mover mais do que sua velocidade normal em uma rodada. Se você se mover em velocidade acelerada (duas ações de movimento), sua graduação em Imóvel é reduzida à metade. Se você fizer movimento total, perde o benefício de Imóvel na rodada.

FAÇANHA DE PODER: ESTENDER IMUNIDADE

Um efeito de Imunidade Sustentada (em geral Ligada a um poder como Campo de Força) pode ser usado para façanhas de poder. Uma das mais comuns é estender sua Imunidade para que beneficie outros personagens. Este é um Poder Alternativo de Imunidade, aplicando os extras Afeta Outros e Área de Estouro junto com duração de concentração e a falha Limitado, já que estender o efeito torna-o mais "frágil".

EXTRAS

- **Incontrolável (+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 de um oponente antes de determinar seu efeito, incluindo o dano de um ataque de encontrão, permitindo que você se choque contra oponentes Imóveis causando mais dano. Você não pode reduzir a graduação efetiva em Imóvel de um oponente abaixo de 0.

FALHAS

- **Ação:** mudar a ação necessária para usar Imóvel pode criar um efeito que exige um pouco de preparação – você precisa "se segurar", pelo menos no início. Isto torna Imóvel menos útil contra ataques surpresa ou circunstâncias inesperadas.
- **Duração:** a duração de Imóvel não pode ser mudada. Para mudar o esforço que o efeito exige, mude a ação necessária.

IMUNIDADE

Tipo: defesa.

Ação: nenhuma (passivo).

Alcance: pessoal.

Duração: permanente.

Salvamento: nenhum.

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 para tornar-se imune a eles (efeitos mais extensos exigem mais graduações). Estas designações são permanentes.

- **1 graduação:** envelhecimento, 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), fome e sede, necessidade de sono ou um descritor de poder raro (como os seus próprios poderes, os poderes de um irmão, etc.).
- **2 graduações:** acertos críticos, efeitos de sufocamento (não precisa respirar) ou um descritor de poder incomum (como químico, gravitacional, necromântico, etc.).
- **5 graduações:** efeitos de alteração, emocionais, de fadiga ou de pascar, aprisionamento (agarrar, enredar ou amarras), perícias de interação, efeitos de característica ou um descritor 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:** um descritor de poder comum (como todos os efeitos com descritores frio, eletricidade, fogo, radiação ou clima, por exemplo).

POR TRÁS DA MÁSCARA: IMUNIDADE

Existem personagens nos quadrinhos completamente imunes a certas coisas. Imunidade fornece esta opção em *Mutantes & Malfeitores*. É mais simples a certa altura dizer que um personagem é imune a algo do que rolar dados. Imunidade também encoraja criatividade: se você não consegue vencer um inimigo batendo nele, o que fazer? Incentive os jogadores a usar tática, esperteza, façanhas de poder e pontos heroicos para lidar com adversários imunes a seus ataques convencionais.

Se você enfrentar problemas com Imunidade — especialmente imunidades amplas em altas graduações —, sintase livre para restringir o efeito (talvez até um máximo de 10 graduações) ou eliminá-lo, substituindo-o por Proteção e bônus em salvamentos com os modificadores apropriados.

- **20 graduações:** um descritor de poder muito comum, 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 — a despeito de seus descritores.

Assim, por exemplo, com Imunidade 11 você poderia ter suporte vital (9 graduações) mais Imunidade a acertos críticos (mais 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.

GRAUS DE IMUNIDADE

Alguns efeitos de Imunidade são graduais. Por exemplo, "imunidade a frio" pode variar desde os efeitos ambientais do frio (*M&M*, páginas 167 a 168) até dano por frio ou mesmo imunidade completa a todos os efeitos com o descritor "frio". O primeiro tipo exige



apenas 1 graduação e não fornece benefícios contra outros tipos de efeitos de frio. O segundo tipo exige 5 graduações e fornece imunidade apenas a efeitos de Dano por frio (mesmo aqueles sem jogadas de salvamento além de Resistência). O terceiro tipo exige 10 graduações e fornece imunidade completa a todos os efeitos com o descritor "frio" — Dano, Fadiga, Paralisia, etc.

FEITOS DE PODER

- **Seletivo:** este feito concede a habilidade de "baixar" sua Imunidade, permitindo que efeitos inofensivos funcionem em você. Se você tem os modificadores Afeta Outros, pode usar este feito para escolher quem se beneficia de sua Imunidade.

EXTRAS

- **Alcance:** Imunidade que Afeta Outros pode ter este extra, concedendo seus benefícios em alcance normal ou de percepção.
- **Afeta Outros (+1):** este extra permite que você conceda os benefícios de sua Imunidade a outras pessoas com um toque. Em geral é usado com suporte vital, como campos de força projetados ou construtos capazes de manter um ambiente seguro.
- **Área:** este extra costuma ser usado em conjunto com Afeta Outros, permitindo que você compartilhe sua Imunidade com outras pessoas na área afetada. Por exemplo, Imunidade em Área que Afeta Outros 9 (suporte vital) fornece suporte vital normal em um raio de 13,5 metros ao seu redor.
- **Duração:** Imunidade com duração sustentada pode ser apropriada para certos poderes, como campos de força, que exigem concentração. É um modificador total de +0 a partir da duração básica permanente.

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 frequência. Para outros efeitos, reduza a graduação do efeito à metade antes de determinar a CD do salvamento. Como alternativa, se a sua Imunidade se aplica a um efeito que causa dano letal, o dano passa a ser não-letal.

INTANGIBILIDADE

Tipo: alteração.

Ação: livre (ativo).

Alcance: pessoal.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 5 pontos por grad.

Você pode assumir uma forma menos sólida, ficando menos substancial com cada graduação de Intangibilidade. Você não ganha a habilidade de assumir formas intangíveis de menor gra-

duação, mas pode adquirir uma forma de menor graduação como um Poder Alternativo de uma forma de maior graduação (veja a estrutura **Repertório**, neste capítulo). 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 (ou ao redor) de portas, através de buracos de fechaduras e canos 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. Assim, você não pode "escorrer" para fora de uma bolha que o aprisione completamente, por exemplo, mas nada menos hermético do que isso pode prendê-lo... Você pode exercer a sua Força normal e ainda pode carregar objetos, embora sua destreza manual possa ser limitada (de acordo com o mestre).

Um personagem fluido pode tentar apanhar uma pessoa ou objeto em queda, atenuando a queda com sua forma flexível. Isto exige uma ação de movimento e reduz o dano de queda em um valor igual ao bônus de Resistência do personagem fluido (representando sua flexibilidade). Ambos os personagens sofrem qualquer dano remanescente. Formas intangíveis de maior graduação – sem Força física – não podem tentar isto.

- **2 graduações:** você se torna uma nuvem de gás ou partículas. Você não tem Força efetiva em forma gasosa, mas é imune a dano físico. Ataques de energia e em área ainda o afetam normalmente. Você pode passar por qualquer abertura que não seja à prova de gás. Você pode usar seus outros efeitos normalmente.
- **3 graduações:** você se torna energia contida. Você não tem Força efetiva, 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 permeáveis por seu tipo de energia, 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. Efeitos sensoriais ainda funcionam contra você, assim como efeitos 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 com outros efeitos, a menos que aplique o modificador Afeta Corpóreo. Seus efeitos sensoriais funcionam normalmente.

A menos que você tenha Imunidade a Sufocamento (veja a seção **Efeitos associados**), deve prender a respiração enquanto passa através de um objeto sólido e pode sufocar normalmente. Se você reverter a sua forma sólida enquanto estiver dentro de um objeto sólido por qualquer razão, sofre dano letal baseado em Fortitude igual à Resistência do objeto. Se você não ficar desabilitado por esse dano é imediatamente ejetado do objeto ao espaço aberto mais próximo. Se você ficar desabilitado, está preso dentro do objeto e sua condição piora para moribundo na rodada seguinte.

FEITOS DE PODER

- **Inato:** use este feito se a forma do seu personagem for naturalmente intangível. Especialmente se o efeito tiver duração permanente.
- **Seletivo:** este feito permite que você torna algumas partes de seu corpo tangíveis enquanto outras ficam intangíveis. Isto permite que você faça coisas como passar seu braço através de uma parede, solidificar sua mão e pegar um objeto ou tocar no ombro de alguém (ou dar-lhe um soco), tornando-se intangível de novo para recuar na rodada seguinte.
- **Sutil:** este feito torna sua natureza intangível menos perceptível. Uma graduação exige um teste de Notar contra CD 20 para detectar a sua Intangibilidade, enquanto que duas graduações significam que você parece completamente normal em sua forma intangível (o que pode fazer com que oponentes desperdicem seus esforços em ataques aos quais você está imune, por exemplo).

EXTRAS

- **Ação:** tornar-se intangível é normalmente uma ação livre, o que significa que você não pode mudar para uma forma intangível quando está surpreso, antes de sua iniciativa ou incapaz de realizar ações. Segundo a decisão do mestre, aplicar o extra Ação para usar Intangibilidade como uma reação permite que você mude de forma "por reflexo", em resposta a esses perigos, mesmo que não seja seu turno, desde que possa realizar ações.
- **Afeta Corpóreo:** este extra é necessário para qualquer efeito que funciona em alvos corpóreos enquanto você estiver intangível com 2 ou mais graduações (veja a descrição de Afeta Corpóreo para mais detalhes).
- **Afeta Outros:** este modificador permite que você estenda seu efeito de Intangibilidade para outro personagem com um toque, tornando-o intangível junto com você. Se você retirar o efeito quando o personagem está dentro de um objeto sólido, veja a descrição do efeito para os resultados desagradáveis.
- **Ataque:** aplicado a Intangibilidade, este extra transforma o efeito em um efeito com alcance de toque, capaz de tornar os alvos intangíveis. Isto é mais eficiente para as graduações 2 a 4, já que a vítima perde total ou parcialmente sua capacidade de interagir com o mundo físico. O salvamento padrão para um Ataque de Intangibilidade é Reflexo, embora possa ser Fortitude ou Vontade, de acordo com os descritores do efeito. Você precisa agarrar um alvo para arrastá-lo para dentro de um objeto sólido, a menos que o alvo já esteja indefeso.
- **Duração:** estender a duração do efeito a contínua permite que você permaneça intangível até que decida voltar à sua forma sólida.
- **Progressivo (+0):** você pode assumir formas com menos graduações de Intangibilidade, mas deve progredir através delas para assumir as formas de maior graduação. Por exemplo, se você tem Intangibilidade Progressiva 3, pode assumir formas fluida, gasosa ou de energia – mas, para assumir forma de energia, primeiro deve passar pela forma fluida e gasosa. Já que você só pode ativar o efeito uma vez por rodada, precisa de três rodadas para atingir a forma de energia.

FALHAS

- **Permanente (-1):** esta falha prende-o em sua forma intangível; você não pode assumir uma forma sólida. Segundo a decisão do mestre, você pode aplicar um extra de +1 para permitir que você reverta à forma sólida como uma ação livre e com duração sustentada. Se você não puder realizar a ação livre, automaticamente reverte a sua forma intangível.
- **Sem Força Efetiva (-1):** esta falha se aplica apenas a Intangibilidade com 1 graduação, e remove sua Força efetiva enquanto você estiver intangível, resultando em capacidade limitada de afetar o mundo físico.

EFEITOS ASSOCIADOS

A seguir estão alguns efeitos associados a Intangibilidade.

- **Ataque Molecular:** um truque comum de personagens intangíveis dos quadrinhos é a habilidade de passar uma mão ou membro intangível através de um alvo e solidificar-se parcialmente, criando uma ruptura molecular dolorosa. Este é um efeito de Dano Penetrante que Afeta Corpóreo. Custa 3 pontos de poder por graduação.
- **Dano em Aura:** uma forma de energia pode ter um efeito de Dano em Aura com o descritor apropriado: eletricidade, fogo, radiação, etc. Uma forma líquida ou gasosa também pode ser corrosiva ou venenosa, resultando em Dano em Aura ou outro efeito (como Drenar) com o modificador Aura.
- **Dispersão:** formas líquidas e gasosas podem ter Crescimento com a falha Dispersão (veja a descrição de Crescimento).
- **Drenar:** algumas formas intangíveis têm um ataque de Drenar que Afeta Corpóreo, como o toque que drena vida de um fantasma ou a toxina em uma forma líquida ou gasosa.
- **Imunidade:** uma forma intangível pode conceder Imunidade a certos efeitos ou condições. Suporte vital é um efeito comum de uma forma intangível (e essencialmente não-humana).
- **Nulificar Eletrônicos:** a passagem de algumas formas incorpóreas ou de energia estragam aparelhos eletrônicos. Este é um efeito de Nulificar Eletrônicos que Afeta Corpóreo com a falha de alcance de Toque.
- **Voo:** formas gasosas, de energia ou incorpóreas muitas vezes são mais leves que o ar, permitindo que o personagem flutue. Efeitos de Voo associados com formas gasosas costumam ser lentos (com poucas graduações). Formas incorpóreas podem flutuar lentamente ou voar em grandes velocidades. Como alternativa, o efeito Supermovimento (andar no ar) pode ser apropriado a algumas formas intangíveis.

INVOCAR (CAPANGA)

Tipo: geral.	Ação: padrão (ativo).
Alcance: toque.	Duração: sustentada.
Salvamento: nenhum.	Custo: 2 pontos por grad.

Você pode convocar outra criatura — um capanga — para ajudá-lo. Esta criatura é criada como um personagem independente, com (graduação em Invocar x 15) pontos de poder. Capangas invocados

estão sujeitos aos limites de nível de poder normais, e não podem ter seus próprios capangas.

Você invoca o seu capanga como uma ação padrão; ele aparece no espaço aberto mais próximo ao seu lado. Você sempre tem o mesmo capanga, a menos que aplique um modificador que permita invocar capangas diferentes. O seu capanga tem uma postura prestativa, e faz o seu melhor para ajudá-lo e obedecer a suas ordens.

Capangas inconscientes e mortos desaparecem. Capangas derrotados recuperam-se normalmente, mas recuperam-se da morte como se estivessem desabilitados. 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 pode se comunicar mentalmente com seus capangas 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** (2, 5, 10, etc.). Cada capanga é criado com (graduação x 15) pontos de poder. Você ainda pode invocar apenas um capanga por ação padrão.
- **Sacrifício:** quando você é atingido por um efeito que exige uma jogada de salvamento, pode gastar um ponto heroico para transferir o efeito para um de seus capangas. O capanga deve estar dentro do alcance do ataque, e ser um alvo viável. Desnecessário dizer, isto não é um ato particularmente heroico. O mestre pode restringir este feito a vilões (nesse caso, um herói ganha um ponto heroico quando um vilão usa este feito).



POR TRÁS DA MÁSCARA: INVOCAR

Invocar é um poder útil; invocar uma horda de capangas não custa muito, concedendo *muitas* ações efetivas por rodada! O mestre pode limitar grandes números de capangas (invocados ou não) a vilões e PNJs. Os capangas de personagens jogadores estão sujeitos aos limites de nível de poder da campanha. Também há limites práticos para o que os capangas podem fazer a qualquer momento.

Em primeiro lugar, ordenar que seus capangas façam algo é uma ação de movimento. Se você quiser dar ordens diferentes a diferentes grupos de capangas, precisa de uma ação de movimento por ordem. Assim, é mais fácil dizer a todos os seus capangas "Ataquem!" do que dar ordens complexas a cada um no meio do combate.

Em segundo lugar, o mestre pode fazer com que grupos de capangas usem ações de auxílio (*M&M*, página 10) em vez de rolar suas ações separadamente. Por exemplo, em vez de fazer oito rolagens de ataque para oito capangas diferentes, o mestre faz com que sete capangas auxiliem o oitavo, concedendo-lhe +14 de bônus. Isto torna grupos de capangas mais eficientes.

Além disso, o mestre deve ter em mente que capangas com nível de poder menor têm limites. Por exemplo, embora um grupo de oito capangas possa ser capaz de acertar um oponente com facilidade (especialmente usando auxílio), pode não conseguir *ferir* o alvo.

Especificamente, o mestre pode limitar o uso do extra Heroísmo para Invocar. Tratar capangas como personagens normais pode tornar o combate muito mais lento, já que é mais difícil tirá-los de ação.

CAPANGAS COMO DESCRITORES

Alguns efeitos de poderes podem *parecer* Invocar, convocando capangas para fazer coisas pelo personagem, mas na verdade funcionam melhor como descritores de outros efeitos. Por exemplo, imagine um xamã capaz de "invocar" vários espíritos para realizar tarefas mágicas. Convocando espíritos dos ventos, ele pode atacar um inimigo com Sufocar. O "espírito dos ventos" é um capanga? Tecnicamente, não, é apenas um efeito personificado, já que não pode ser atacado, interagir ou fazer qualquer outra coisa além de criar um efeito de Sufocar.

Pense cuidadosamente na necessidade do efeito Invocar Capanga para o que o jogador deseja. Talvez o "capanga" seja apenas um descritor ou explicação para outro efeito, da mesma forma que "raio de calor" é um descritor para um efeito de Dano ou "teia grudenta" é um descritor para um efeito de Armadilha. O personagem não precisa de Invocar Raio de Calor ou Invocar Teia para criar os poderes que deseja.

EXTRAS

- **Fanatismo (+1):** os seus capangas invocados têm uma postura fanática e devoção com relação a você.
- **Heroísmo (+1):** as criaturas que você invoca não estão sujeitas às regras para capangas, sendo tratadas como PNJs normais.
- **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, humanoides, 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

Tipo: sensorial (mental) **Ação:** padrão/completa (ativo).

Alcance: percepção. **Duração:** concentração (D).

Salvamento: Vontade. **Custo:** 1 ponto por graduação.

Você pode ler os pensamentos de outro personagem. Para usar Leitura Mental, faça um teste de poder oposto 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. O alvo tem direito a um novo teste oposto de Leitura Mental contra salvamento adicional de Vontade para cada intervalo na Tabela de tempo, com um bônus cumulativo de +1 por salvamento.

Se você falhar em seu teste oposto, não pode ler os pensamentos do alvo. Você pode tentar de novo na rodada seguinte, mas a nova tentativa exige esforço extra e o alvo ganha um bônus cumulativo de +1 no salvamento por tentativa no encontro.

BLEFAR E LEITURA MENTAL

Se você puder interagir com o alvo, um teste bem-sucedido de Blefar oposto por Intuir Intenção 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 seus pensamentos superficiais.

SONDA MENTAL

Você também pode vasculhar a mente do alvo em busca de informações. Use uma ação completa e faça um teste de Leitura Mental oposto pelo salvamento de Vontade. Caso tenha sucesso, você pode fazer uma pergunta qualquer ao alvo, e receber a resposta da sua mente. Se o alvo não souber a resposta, você saberá disso. Informações pessoais ou 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 no salvamento, 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 sonda mental, usando uma

“SAIA DA MINHA CABEÇA!”

Os salvamentos de Vontade sucessivos contra Leitura Mental (e efeitos como Controle Mental) representam a luta do alvo para expulsar um intruso mental, para uma tentativa mais ativa de expulsar um intruso de sua mente, use as diretrizes a seguir.

O alvo de Leitura Mental pode, se estiver ciente da tentativa (presumindo que o efeito não seja Sutil), iniciar uma manobra agarrar mental com o leitor. Esta manobra é resolvida normalmente e, caso o alvo vença, o leitor é ejetado e o efeito de Leitura Mental acaba imediatamente. Contudo, alvos que percam a manobra agarrar mental estão à mercê do leitor: abrem mão de quaisquer salvamentos futuros contra a Leitura Mental, e o leitor pode ficar “dentro” da mente do alvo enquanto o efeito for mantido.

O alvo de uma sonda mental pode fazer o mesmo: iniciar uma manobra agarrar mental para expulsar um intruso. Uma falha significa que o leitor tem acesso completo e irrestrito à mente do alvo, sendo capaz de fazer uma pergunta por rodada sem necessidade de testes opostos de Leitura Mental. Estas opções tornam Leitura Mental um efeito mais dramático e arriscado, e podem ser úteis em cenários com leitores mentais importantes ou foco em poderes mentais.

ação completa por rodada. O alvo tem direito a um teste oposto de Leitura Mental contra salvamento de Vontade a cada intervalo na **Tabela de tempo**, com +1 de bônus cumulativo por salvamento.

Se você falhar em seu teste de poder, não pode vasculhar a mente do alvo. Você pode tentar de novo na rodada seguinte, mas a nova tentativa exige esforço extra e o alvo ganha um bônus cumulativo de +1 no salvamento por tentativa no encontro.

AGARRAR MENTAL

Você pode usar Leitura Mental para iniciar uma manobra agarrar mental (*M&M*, página 155).

FEITOS DE PODER

- **Sutil:** como um efeito sensorial mental, Leitura Mental já possui algum grau de sutileza, sendo perceptível apenas pelo alvo ou por personagens com um Supersentido apropriado, como Percepção Mental (veja o efeito Supersentidos). Leitura Mental Sutil é menos detectável, exigindo um teste de Notar contra CD 20 para que qualquer personagem perceba o efeito, enquanto que duas graduações no feito de poder Sutil tornam Leitura Mental completamente imperceptível.

EXTRAS

- **Ação:** este extra diminui a ação necessária para ler pensamentos superficiais e para sonda mental. Assim, um extra de +1 transforma essas ações em movimento e padrão, respectivamente.
- **Área:** com este extra, você pode ler os pensamentos superficiais de qualquer um dentro da área afetada. Faça um único

OPÇÃO: TESTES DE LEITURA MENTAL SUTIS

Em vez de seguir as regras normais para efeitos Sutis (veja a descrição do feito de poder **Sutil**), você pode usar a seguinte regra opcional para lidar com Leitura Mental e efeitos semelhantes com a primeira graduação de Sutil.

O usuário do efeito faz um teste de Leitura Mental para obter “sutileza mental”, enquanto o alvo faz um teste de Intuir Intenção oposto para notar a sutil sensação de invasão mental. Caso o leitor vença, o alvo não detecta o efeito (quer seja bem-sucedido ou não). Caso o alvo vença, nota o uso do efeito e seu sucesso ou falha. Caso alguém saiba que você invadiu sua mente, pode tentar expulsá-lo, como descrito anteriormente.

OPÇÃO: APENAS MANOBRAS AGARRAR MENTAIS DEFENSIVAS

Se você achar que a habilidade de iniciar manobras agarrar mentais por meio de Leitura Mental é problemática, pode restringir a capacidade de iniciá-las ao *alvo* da Leitura Mental. Ou seja, alvos de Leitura Mental podem iniciar uma manobra agarrar mental para expulsar um intruso, mas leitores mentais não podem fazer isso sozinhos. Isto torna a manobra puramente defensiva em vez de ofensiva, embora um defensor que perca ainda esteja à mercê do leitor.

teste de Leitura Mental e compare-o com os salvamentos de Vontade de todos os alvos em potencial na área. Novas tentativas e testes de poder opostos subsequentes funcionam da mesma forma que para um único alvo. Você só pode usar sonda mental em um único alvo de cada vez; o modificador Área não se aplica. Você pode fazer uma manobra agarrar mental contra vários oponentes ao mesmo tempo usando Leitura Mental, mas deve vencer o teste de agarrar contra todos os oponentes para escapar da manobra, caso esteja levando a pior.

- **Elo Sensorial (+1):** você pode entrar em contato com os sentidos dos seus alvos, percebendo tudo que eles percebem, como um efeito de PES (veja a descrição de PES). Seus próprios sentidos ficam inativos enquanto você usa seu elo sensorial. Você só pode perceber através dos sentidos de um alvo de cada vez.

FALHAS

- **Alcance:** efeitos de Leitura Mental à Distância exigem uma rolagem de ataque à distância além da jogada de salvamento normal do efeito. Leitura Mental com alcance de toque exige uma rolagem de ataque em corpo-a-corpo contra um alvo involuntário e contato físico durante toda a duração do efeito. Quebrar o contato acaba com o efeito.
- **Dependente de Sentidos:** sua Leitura Mental depende de um sentido além de apenas exigir perceber exatamente o alvo – por exemplo, você precisa ver suas expressões (Dependente de Visão), ouvi-lo falar (Dependente de Audição), sentir o cheiro de suas mudanças bioquímicas (Dependente de Olfato), etc. Como alternativa, você precisa estar em Comunicação Mental com o alvo (veja Comunicação).
- **Limitado a Agarrar Mental (-1):** você só pode usar Leitura Mental para iniciar manobras de agarrar mental. Não pode ler pensamentos superficiais ou usar sonda mental.
- **Limitado a Elo Sensorial (-1):** se você tem o extra Elo Sensorial e esta falha, só pode usar os sentidos do alvo. Não pode ler seus pensamentos ou vasculhar suas memórias.
- **Limitado a Emoções (-1):** você só pode ler ou vasculhar emoções e associações emocionais, não pensamentos superficiais coerentes ou memórias.

- **Limitado a Pensamentos Superficiais (-1):** você só pode ler pensamentos superficiais. Não pode vasculhar informações.
- **Limitado a Sonda Mental (-1):** você só pode usar sonda mental (usando a ação completa normal). Não pode ler pensamentos superficiais.
- **Limitado por Idioma (-1):** você só pode entender os pensamentos do alvo se vocês tiverem um idioma em comum.
- **Retroalimentação:** você sofre Retroalimentação se um alvo que você está lendo for ferido, usando sua graduação em Leitura Mental como o bônus de salvamento contra o dano não -letal. Além disso, você pode sofrer Retroalimentação segundo a decisão do mestre por ler ou experimentar pensamentos ou memórias especialmente traumáticos ou emocionais do alvo (um tipo de falha Efeito Colateral).
- **Ataque Dividido:** embora Membros Adicionais não concedam ataques adicionais, aplicar este feito de poder aos ataques desarmados pode refletir a habilidade de múltiplos membros de atacar diferentes alvos.
- **Inato:** Membros Adicionais muitas vezes são qualidades inatas de um personagem ou da fisiologia de uma criatura, tornando este feito de poder apropriado.
- **Sutil:** o "efeito" de Membros Adicionais — possuir membros adicionais — não é Sutil, uma exceção às regras normais para efeitos passivos. Se o mestre desejar, este feito de poder pode dar ao personagem Membros Adicionais "invisíveis", detectáveis somente por certos sentidos incomuns (1 graduação) ou por nenhum sentido (2 graduações). Isto funciona bem em conjunto com o extra Projeção (veja a seguir) e pode tornar os Membros Adicionais capazes de ataques surpresa.

MEMBROS ADICIONAIS

Tipo: alteração. **Ação:** nenhuma (passivo).

Alcance: pessoal. **Duração:** permanente.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 ponto por graduação.

Você tem um ou mais membros adicionais, como braços, pernas, tentáculos ou uma cauda preênsil (entre outros). 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**: dois com graduação 2, cinco com graduação 3, etc. Números intermediários de membros adicionais devem ser considerados a próxima graduação mais alta. Assim, por exemplo, quatro membros adicionais são considerados graduação 3.

Membros Adicionais não permitem que você realize ações extras em uma rodada, embora concedam os benefícios do feito Agarrar Aprimorado — agarrar com alguns dos seus membros e deixar outros livres — e podem torná-lo mais resistente a ataques de derubar (concedendo +4 de bônus no teste resistido de tornarem-no mais estável). Todos os membros adicionais, exceto seu membro dominante, são considerados "inábeis". Se você tiver o feito Ambidestria, você não tem penalidades por membros inábeis.

Se você aplicar todos os seus Membros Adicionais a uma tentativa de agarrar, em vez de usar os benefícios de Agarrar Aprimorado, recebe +1 em agarrar por graduação em Membros Adicionais.

FEITOS DE PODER

- **Alcance Estendido:** já que Membros Adicionais é um efeito com alcance pessoal, este feito de poder não afeta-o. Para estender o alcance de seus membros (adicionais ou não), use o efeito Alongamento.

POR TRÁS DA MÁSCARA: MEMBROS ADICIONAIS E ATAQUES EXTRAS

Em princípio, Membros Adicionais não concede a habilidade de atacar várias vezes em uma rodada, assim como ocorre com a maior parte das características em *M&M*, simplesmente porque múltiplos ataques costumam desacelerar e desequilibrar o jogo. Você pode usar qualquer uma das opções apresentadas no *Manual do Malfeitor* (página 110) para ataques múltiplos ou extras, se quiser incluí-los no seu jogo.

Como opção para incluir os benefícios de combate de Membros Adicionais, você pode permitir a aplicação do extra Automático (*M&M*, página 112) ao bônus de Força de um personagem com Membros Adicionais, refletindo sua capacidade de desferir vários ataques em corpo-a-corpo contra um único oponente, ou "espalhá-los" entre vários oponentes próximos. Isto tem o custo e efeitos normais de Automático: 1 ponto de poder por ponto de bônus de Força (não de valor de Força) com o extra.

EXTRAS

Em geral, modificadores de poder que afetem ataques (como Afeta Corpóreo, Área, Penetrante, etc.) devem se aplicar à Força de um personagem com Membros Adicionais em vez de ao efeito de Membros Adicionais em si. Esses modificadores afetam todos os membros do personagem.

- **Alcance:** assim como o feito Alcance Estendido, este modificador não melhora o "alcance" dos Membros Adicionais. Para isso, use o efeito Alongamento.
- **Duração:** Membros Adicionais podem se tornar sustentados por um modificador de +0. Isto reflete um personagem que pode ativá-los e desativá-los (formando os membros e então fazendo com que desapareçam). Este também pode ser o caso para Membros Adicionais tornados contínuos (+1 de modificador), mas os membros permanecem até que você escolha eliminá-los, mesmo se você estiver atordoado ou inconsciente.
- **Projeção (+1):** seus Membros Adicionais são uma mera projeção do seu poder, em vez de uma extensão de você mesmo. Assim, não são vulneráveis a ataques; quaisquer ataques especificamente contra seus Membros Adicionais não têm efeito. Assim, por exemplo, um de seus Membros Adicionais pode mergulhar em um tonel de ácido para retirar um objeto sem risco de dano. O mestre pode exigir que Membros Adicionais com este extra tenham duração contínua ou sustentada, mas isso não é essencial. É provável que Membros Adicionais com este extra não possam ter o feito de poder Inato.

FALHAS

- **Distração (-1):** coordenar as ações de vários membros pode ser uma grande distração. Caso esta falha seja aplicada ao efeito

de Membros Adicionais, o personagem perde seu bônus de esquiva enquanto estiver usando quaisquer membros extras em uma ação. Esta falha em geral não deve se aplicar a qualquer criatura que tenha Membros Adicionais Inatos, especialmente se forem parte de sua fisiologia natural.

DESvantagens

- **Perceptível:** Membros Adicionais em princípio são perceptíveis e provavelmente não devem ter esta desvantagem, a menos que sejam uma Projeção ou algo realmente incomum.

EFEITOS ASSOCIADOS

Membros Adicionais presume que os membros sejam utilizáveis como braços ou pernas. Outros tipos de membros — asas, por exemplo — funcionam melhor como outras características, como Voo.

- **Alongamento:** Membros Adicionais muitas vezes são tentáculos, pseudópodos ou cabelo preênsil com propriedades de alongamento, tornando este um efeito adicional apropriado. Muitas vezes é Limitado apenas aos Membros Adicionais, e o resto do corpo do personagem não pode se alongar.
- **Força Aumentada:** Membros Adicionais podem ter Força Aumentada ou Superforça, especialmente se foram membros mecânicos enxertados. Assim como Alongamento, este efeito pode estar Limitado somente aos Membros Adicionais.
- **Golpe:** os Membros Adicionais de um personagem podem possuir armas naturais como garras ou apenas maior força para golpear, concedendo este bônus ao dano em corpo-a-corpo. Note que Limitado a Membros Adicionais em geral não é uma falha aceitável para Golpe, embora o mestre possa aprovar uma desvantagem Perde de Poder para Golpe se os membros extras do personagem puderem ser restritos ou evitados com mais facilidade do que membros normais.

MORFAR

Tipo: alteração. **Ação:** livre (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 a 3 pontos por grad.

Você pode alterar sua aparência, simulando outras criaturas ou mesmo 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 humanoides, 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 além de sua aparência, veja os efeitos Crescimento e Encolhimento. Para adquirir as características das formas que você assume, veja o poder Metamorfose, no próximo capítulo, ou feito de poder Alomorfia, a seguir.

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 completo, no qual você pode se transformar. Você pode mudar entre conjuntos de características à vontade, uma vez por rodada, como uma ação livre. A(s) sua(s) outra(s) forma(s) deve(m) 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 efeito Morfar. Por exemplo, se você só pode Morfar para formas humanoides, então suas formas alternativas devem ser humanoides. Todas as suas formas devem ter seu efeito Morfar e o(s) feito(s) Alomorfia. O mestre pode exigir certas características adicionais 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 o poder Metamorfose.

EXTRAS

- **Ataque:** um Ataque de Morfar impõe uma aparência diferente ao alvo. Diferente de um efeito de Transformação (veja neste capítulo), um Ataque de Morfar é puramente cosmético: você não muda as características do alvo.

FALHAS

- **Alucinação (-1):** seu efeito Morfar é uma ilusão mental; apenas criaturas inteligentes (Int 1+) podem percebê-lo. O efeito não pode enganar máquinas como câmeras ou robôs sem inteligência.
- **Jogada de Salvamento (-1):** os observadores que tenham alguma razão para acreditar que sua forma não é real podem fazer uma jogada de salvamento de Vontade para perceber seu disfarce (CD 10 + graduação em Morfar). Um salvamento bem-sucedido revela sua forma como falsa, e qualquer um que comunique essa informação a outras pessoas lhes concede +4 de bônus em suas jogadas de salvamento ou testes de Notar.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Polimorfo:** para um "polimorfo" (um ser capaz de assumir uma grande variedade de formas com diferentes características), veja a estrutura Variável neste capítulo e o poder Metamorfose no próximo capítulo (que é uma aplicação da estrutura Variável para mudança de forma).

MOVER OBJETO

Tipo: geral. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode mover objetos à distância, sem tocá-los. Mover Objeto não tem ação/reação; um objeto em movimento não pode arrastar o personagem que o "segura", por exemplo. Este efeito também não é considerado "contato físico" ou "toque" para efeitos que exijam isso.

A sua Força efetiva para erguer e mover objetos com este efeito é 5 vezes a sua graduação neste efeito (veja **Capacidade de carga**, M&M, página 35). Usando uma ação completa e concentrando-se, você pode aumentar isto em +5 de Força enquanto se concentra.

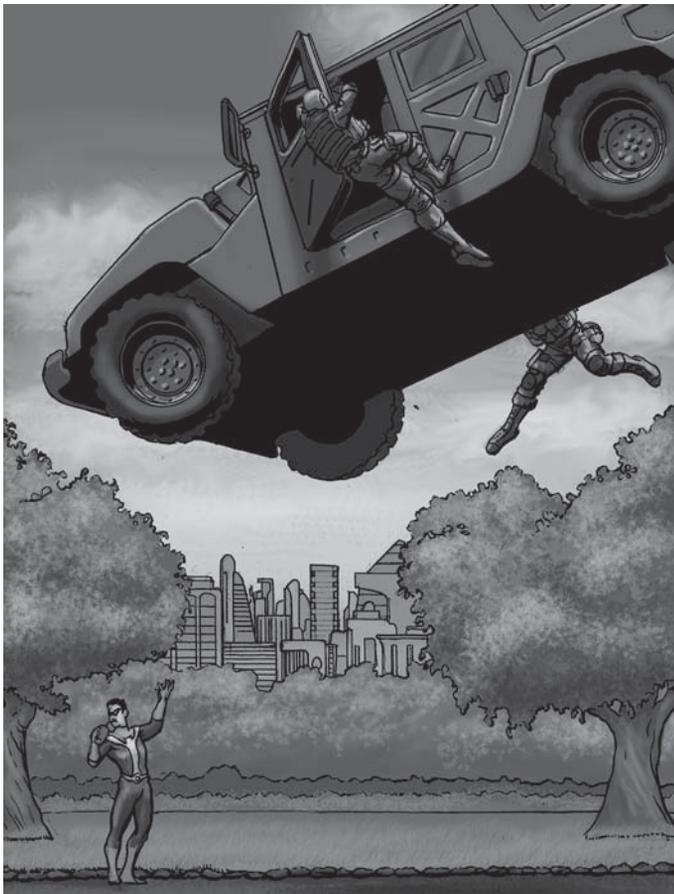
Isso ocorre em adição a usar esforço extra para dobrar a sua capacidade de carga.

Este efeito 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 em **Feitos de poder**). Objetos que totalizem uma carga pesada ou mais movem-se à taxa de 1,5 m por rodada. Objetos mais leves movem-se uma distância por rodada como se fossem arremessados com a sua Força efetiva. Objetos arremessados como ataques baseiam seu dano na sua graduação em Mover Objeto, como se fosse seu bônus de Força.

Mover Objeto não pode causar dano diretamente; você não pode "esmurrar" ou "esmagar" objetos. Você *pode* usá-lo para fazer ataques de desarmar ou derrubar. Usar Mover Objeto para "segurar" uma criatura é um ataque parecido com agarrar, com um bônus de Força igual à sua graduação (veja **Agarrar**, *M&M*, página 154). O alvo não pode agarrar você e você não pode causar dano, apenas prender o alvo e deixá-lo imobilizado. Você pode mover um alvo imobilizado como faria com qualquer outro objeto, desde que o alvo permaneça imobilizado. Usar Mover Objeto para agarrar exige uma ação padrão. Você pode arremessar um alvo imobilizado como uma ação de movimento (*M&M*, página 154).

FEITOS DE PODER

- **Sutil:** Mover Objeto não é Sutil em princípio (como outras formas de telecinesia podem ser). A versão padrão deste efeito envolve alguma manifestação perceptível como um "raio traor", um brilho ao redor da sua cabeça ou mãos (e do objeto afetado), grandes mãos brilhantes, garras de energia ou coisas do tipo. Aplique o feito Sutil para um efeito menos perceptível.



EXTRAS

- **Alcance:** Mover Objeto com alcance de percepção pode afetar qualquer objeto que você possa perceber exatamente, sem necessidade de uma rolagem de ataque.
- **Dano (+1):** seu efeito Mover Objeto pode causar dano, como uma aplicação de Força normal, com bônus de Força igual a sua graduação (não seu valor de Força para erguer objetos, que é o quádruplo da sua graduação). Isto inclui causar dano em manobras agarrar e desferir "golpes" à distância.
- **Duração:** Mover Objeto em geral não pode ter duração contínua, já que é um efeito ativo e exige atenção para ser mantido. O mestre pode permitir Mover Objeto Contínuo como uma variação que não é interrompida quando você é atordoado, mas que ainda exige atenção consciente (ainda é um efeito ativo). Não há mudança no custo do extra Duração, isto é apenas uma limitação do efeito Mover Objeto.

FALHAS

- **Alcance:** como Mover Objeto funciona à distância por definição, em geral não pode ser reduzido a alcance de toque. Segundo a decisão do mestre, um efeito Mover Objeto com alcance de toque pode representar "telecinesia tátil" ou influência sobrenatural sobre objetos que você pode tocar, mas essas coisas em geral funcionam melhor como efeitos de Força Aumentada ou Superforça.
- **Direção Limitada (-1):** você só pode mover objetos em uma direção ou trilha específica, como apenas para cima e para baixo (em direção ao chão e para longe do chão), apenas para longe ou perto de você (atração e repulsão) e assim por diante.
- **Distração:** Mover Objeto pode exigir tanta atenção que você fica distraído, impondo este modificador. Isto torna o efeito menos útil em combate.
- **Duração:** Mover Objeto com duração de concentração exige mais atenção para ser mantido. Você não pode se concentrar para dobrar sua capacidade de carga nesse caso. Mover Objeto com duração instantânea só é útil para arremessar objetos, não para segurá-los ou movê-los.
- **Material Limitado (-1):** você só pode mover um tipo específico de objeto ou material, como apenas metais, água, pedra, plantas e assim por diante. O mestre pode conceder -2 de modificador por um tipo de material limitado (como apenas metais preciosos, folhas ou areia).

NATAÇÃO

Tipo: movimento.

Ação: movimento (ativo).

Alcance: pessoal.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 1 ponto por graduação.

Você nada mais rápido que o normal. Você nada à uma velocidade de 7,5 m (4,5 km/h) com graduação 1. Cada graduação adicional move sua velocidade um passo para cima na **Tabela de progresso**. A velocidade por graduação é mostrada na **tabela Movimento com Natação**. Você sempre pode escolher 10 em tes-

tes de Nadar. Este efeito não permite que você sobreviva debaixo d'água (para isso, veja a seção **Efeitos associados**, abaixo).

MOVIMENTO DE NATAÇÃO

GRADUAÇÃO	VELOCIDADE
1	7,5 m
2	15 m
3	30 m
4	75 m
5	150 m
6	300 m
7	750 m
8	1,5 km
9	3 km
10	7,5 km
11	15 km
12	30 km
13	75 km
14	150 km
15	300 km
16	750 km
17	1.500 km
18	3.000 km
19	7.500 km
20	15.000 km

Uma carga maior do que leve reduz sua velocidade a dois terços, enquanto uma carga pesada reduz sua velocidade à metade. Uma carga maior do que pesada reduz sua velocidade a apenas 1,5 m por rodada, enquanto você luta para arrastar seu fardo pelas águas.

FEITOS DE PODER

- **Adaptação ao Ambiente (aquático):** este feito também pode ser um feito de poder de Natação, permitindo que você se mova pela água com tanta facilidade quanto pelo ar.

EXTRAS

- **Afeta Outros:** você pode conceder os benefícios de sua Natação a outros em contato com você. Note que isto não é o mesmo que apenas carregar alguém enquanto você nada; você concede o mesmo movimento de Natação que possui.

FALHAS

- **Duração:** Natação com duração de concentração pode representar um tipo de efeito de movimento focado que exige mais concentração e esforço. Já que manter um efeito de concen-

tração é uma ação padrão, você não pode usar movimento acelerado ou total.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Força Aumentada:** músculos fortes o bastante para suportar a pressão subaquática e mover um personagem em altas velocidades sob a água também podem ter Força Aumentada ou mesmo Superforça, na água e em terra.
- **Imunidade:** Imunidade a afogamento (1 graduação) é comum para nadadores, permitindo que respirem normalmente debaixo d'água. Imunidade a frio e pressão (1 graduação cada) também são efeitos comuns para enfrentar as profundezas do oceano.
- **Supersentidos:** características como visão na penumbra e visão no escuro são úteis para navegar nas profundezas do oceano, e sentido sísmico permite que nadadores captem vibrações na água. Tubarões e muitas outras criaturas aquáticas têm faro, percebendo variações ínfimas na água ao seu redor.

NADADORES NATIVOS

Boa parte do efeito Natação é destinada a personagens *anfíbios*, igualmente à vontade na água e em terra. Para criaturas *aquáticas*, limitadas à água, use as diretrizes a seguir.

- **Ambiente:** criaturas aquáticas automaticamente possuem Adaptação ao Ambiente (aquático) sem custo, mas sofrem penalidades em ambientes não aquáticos; em geral, uma penalidade de -2 por condições ruins é suficiente (e simples). Aqueles que possuírem o *Manual do Malfeitor* podem reverter os modificadores para ambientes aquáticos, e aplicá-los a aquáticos operando no ar.
- **Movimento:** criaturas aquáticas têm movimento de natação normal de 9 metros e sempre podem escolher 10 em seus testes de Nadar, mas não podem se mover em terra, exceto contorcendo seus corpos (1,5 metro por ação completa), por um custo total de 0 pontos. Criaturas aquáticas muitas vezes têm Natação para melhorar sua velocidade, assim como muitos animais terrestres têm o efeito Velocidade.
- **Respiração:** criaturas aquáticas têm Imunidade a afogamento, mas sufocam no ar, com custo total de 0 pontos. Criaturas aquáticas muitas vezes são Imunes a frio e pressão, mas não necessariamente (pagando o custo normal por essas Imunidades).
- **Sentidos:** criaturas aquáticas muitas vezes (mas não necessariamente) têm alguma das opções de Supersentidos discutidas nos efeitos associados de Natação. Pagam custo normal.

VELOCIDADES DE NATAÇÃO REALISTAS

As criaturas marinhas mais rápidas do mundo real nadam a cerca de 50 km/h (Natação 4), enquanto que os torpedos subaquáticos mais rápidos viajam a cerca de 400 km/h (Natação 7). Em um jogo mais realista, o mestre pode limitar as graduações de Natação a essas velocidades.

ALAVANCA DE NATAÇÃO

O mestre pode aplicar as diretrizes para alavanca de Voo (veja na descrição do efeito **Voo**) também a movimento de Natação, permitindo que nadadores poderosos empurrem objetos pesados, desde que estes possam flutuar. Isto permite que um nadador com alta graduação funcione como um "motor de popa" para um navio, por exemplo.

NAUSEAR

Tipo: ataque. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: toque. **Duração:** instantânea (D).

Salvamento: Fortitude (E). **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode causar fraqueza a um alvo, através de náusea, doença momentânea, dor ou até mesmo prazer extremo. Você precisa tocar o alvo, que faz uma jogada de salvamento de Fortitude. Se o salvamento falhar, o alvo 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 efeito, 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 efeito, 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.

EXTRAS

- **Área:** um efeito de Nausear em Área funciona em todos os alvos na área afetada. Um efeito de Nausear em Área de Estouro pode representar um "campo de vertigem" ao redor do usuário, por exemplo, enquanto que um efeito de Nausear Dependente de Sentidos em Área de Nuvem pode ser um fedor emitido pelo usuário.
- **Duração:** efeitos de Nausear com duração maior podem representar condições mais sérias, incluindo doenças graves ou dano às capacidades físicas ou mentais do alvo.
- **Salvamento Alternativo:** Nausear pode ser baseado em Vontade como um modificador de +0, representando influência mental, vertigem ou algum efeito semelhante.

FALHAS

- **Dependente de Sentidos:** Nausear muitas vezes é Dependente de Sentidos, especialmente Dependente de Olfato para representar um odor nauseante, embora também possa ser Dependente de Visão (redemoinhos de cores ou luz) ou de Audição (ruídos ultrassônicos que causam tontura ou náusea).
- **Enjoar (-1):** você não pode causar um resultado maior que enjoado.

NULIFICAR (EFEITO)

Tipo: característica. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** instantânea.

Salvamento: Vontade. **Custo:** 1 a 3 pontos por grad.

Você pode contra-atacar efeitos específicos, ou talvez *qualquer* efeito (veja *M&M*, página 70). Você não pode Nulificar efeitos Inatos (veja a descrição do feito de poder **Inato**).

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 efeito do alvo, ou o salvamento de Vontade do alvo, o que for maior. Se o alvo for o alvo de um efeito, e não o usuário

do efeito, faça um teste de poder oposto contra o usuário (o salvamento de Vontade não é levado em conta). Se você vencer, o efeito é desativado, embora o usuário possa reativá-lo normalmente. Se você perder, não consegue Nulificar o efeito, e tentar novamente contra o mesmo alvo no mesmo encontro exige esforço extra. O custo por graduação determina o que você pode contra-atacar.

- **1 ponto:** contra-ataca qualquer efeito com um descritor específico, um de cada vez (efeitos de fogo, efeitos mágicos, efeitos mentais, etc.) ou um único efeito com qualquer descritor (Controle Mental, Armadilha, Teleporte, etc.). Escolha o descritor ou efeito afetado quando você adquire este efeito.
- **2 pontos:** contra-ataca todos os efeitos com um descritor específico (como fogo ou mental) ou de um tipo específico (como efeitos de ataque ou sensoriais) ao mesmo tempo. Escolha o descritor ou tipo afetado quando você adquire este efeito.
- **3 pontos:** contra-ataca todos os efeitos ao mesmo tempo. Este nível de Nulificar está disponível apenas com a permissão do mestre e pode depender da natureza dos efeitos no cenário.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** Nulificar não exige este feito de poder para afetar alvos intangíveis ou o próprio efeito Intangibilidade.
- **Seletivo:** se você puder Nulificar vários efeitos ao mesmo tempo, este feito permite que você escolha quais são afetados.

EXTRAS

- **Aleatório (+0):** em vez de serem contra-atacados, os efeitos afetados adquirem a falha Incontrolável e saem de controle (segundo a decisão do mestre).
- **Área:** um efeito Nulificar em Área funciona em todos os alvos na região afetada. Faça um único teste de poder e compare o resultado com os testes de poder opostos ou salvamentos de Vontade dos alvos. Os alvos que não tenham nenhum efeito que você possa Nulificar não são afetados.
- **Ataque Seletivo:** se você tem Nulificar em Área, este extra permite que você escolha quem é afetado dentro da área.
- **Campo de Nulificação (+0):** em vez de ter como alvo um indivíduo específico, você pode Nulificar efeitos em um raio de (graduação x 1,5) metros ao seu redor, como uma ação padrão. Isto é uma combinação dos modificadores Alcance de toque (-1) e Área de explosão (+1). Você pode ter um Campo de Nulificação como um Poder Alternativo de Nulificar. Alguns Campos de Nulificação também possuem o extra Duração.
- **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 para ter direito a outro teste oposto. Caso tenha sucesso, poderá reativar o efeito.
- **Salvamento Alternativo:** Nulificar pode exigir um salvamento de Fortitude, para representar um efeito resistido pelo vigor físico do alvo.
- **Sem Esforço (+1):** tentar de novo não exige esforço extra de você. Você pode repetir uma tentativa de Nulificar quantas vezes quiser.

- **Sem Jogada de Salvamento:** você nulifica automaticamente efeitos com graduação igual ou menor que a sua graduação em Nulificar, sem teste oposto.

FALHAS

- **Efeito Colateral:** se você não conseguir Nulificar um efeito, pode sofrer algum tipo de "reação" ou efeito colateral semelhante.

OBSCURECER

Tipo: sensorial. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 a 4 pontos por grad.

Você pode criar camuflagem total em uma área (veja **Camuflagem**, *M&M*, 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. O efeito não se move depois de criado, embora você possa reposicioná-lo como uma ação de movimento. Os personagens sofrem os efeitos de camuflagem total quando não conseguem perceber um oponente e podem sofrer outras penalidades segundo a decisão do mestre. O seu efeito 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 progresso**.

OBSCURECENDO EFEITOS SENSORIAIS

Segundo a decisão do mestre, você pode ter um efeito Obscurecer que funciona contra um efeito sensorial específico, como PES ou Leitura Mental, adequado para certos poderes psíquicos ou mágicos que bloqueiam esses efeitos. Você não pode ter um efeito "Obscurecer Supersentidos" geral, já que vários Supersentidos são designados para tipos de sentidos específicos (veja o efeito **Supersentidos**).

EXEMPLOS DE OBSCURECER

- **Auditivo:** vibração, campo de abafamento de som, "ruído branco", ultrassom.
- **Efeito Sensorial:** proteção de vigilância contra PES, detectar ou ouro efeito sensorial específico.
- **Olfativo:** neutralizador químico, névoa que absorve odor, cheiro avassalador (mas não nauseante).
- **Mental:** "campo de anulação" mental, estática psiônica, feitiço contra vidência.
- **Visual:** escuridão, névoa, fumaça, luz cegante, nuvens de pequenas partículas (poeira, areia, insetos).

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** como um efeito sensorial, Obscurecer já afeta alvos intangíveis, sem necessidade deste feito de poder.
- **Sutil:** Obscurecer, por definição, não pode ser Sutil para seus alvos; eles automaticamente ficam cientes do obscurecimento

de seu(s) sentido(s). Contudo, Obscurecer pode ser Sutil para aqueles não afetados, como um efeito de Obscurecer Visual que deixa todos na área cegos, mas faz qualquer um fora da área pensar que "não há nada lá", obscurecendo a área verdadeira, mas de forma não óbvia. O mestre deve julgar quaisquer aplicações de Sutil a Obscurecer.

EXTRAS

- **Ataque Seletivo:** você pode escolher quem é ou não afetado por seu efeito Obscurecer. Aqueles que não são afetados percebem normalmente.
- **Duração:** Obscurecer Contínuo permanece até que seja contra-atacado de alguma forma.
- **Independente:** o efeito de Obscurecer não exige manutenção, mas dissipa-se em 1 ponto de poder por rodada, até desaparecer. Você não pode desativar um efeito de Obscurecer Independente, a menos que tenha o feito de poder Reversível.

FALHAS

- **Alucinação:** seu efeito Obscurecer é de natureza mental; apenas criaturas com Inteligência 1 ou mais são afetadas. Máquinas e outras entidades não inteligentes são imunes.
- **Dependente de Sentidos:** Obscurecer já é Dependente de Sentidos por natureza e não pode ter esta falha.
- **Jogada de Salvamento:** os alvos na área do seu efeito podem fazer uma jogada de salvamento (normalmente Vontade) para sobrepujá-lo, contra CD 10 + graduação em Obscurecer. Têm direito a um salvamento adicional a cada passo na Tabela de Tempo, a partir de um minuto.
- **Limitado a Um Sentido (-1):** Obscurecer normalmente funciona contra um tipo inteiro de sentidos. Obscurecer com esta falha funciona apenas contra um sentido específico do tipo, sem afetar os demais. Isto é mais comum para efeitos que só afetam visão normal, mas não outros sentidos visuais.
- **Parcial (-1):** seu efeito Obscurecer concede apenas camuflagem parcial.

PARALISIA

Tipo: ataque. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: toque. **Duração:** instantânea (D).

Salvamento: Vontade (E). **Custo:** 2 pontos por grad.

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 para sobrepujar o efeito, com um bônus cumulativo de +1 por salvamento anterior.

EXTRAS

- **Área:** Paralisa em Área funciona em todos na área atingida; cada alvo faz um salvamento contra o efeito. Os resultados são determinados individualmente, embora o mestre possa escolher fazer um único salvamento para grupos de capangas ou outros personagens menores.

FALHAS

- **Dependente de Sentidos:** um efeito de Paralisa com alcance de percepção pode depender de um padrão hipnótico visual, uma canção ou nota mesmerizante ou alguma exigência sensorial similar.
- **Lentidão (-1):** você não pode causar um resultado maior que lento.

PASMAR

Tipo: sensorial. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** instantânea (D).

Salvamento: Ref/Fort. **Custo:** 1 a 4 pontos por grad.

Você pode avassalar os sentidos de um determinado tipo do alvo — normalmente sentidos visuais ou auditivos — tornando-os temporariamente 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 de Pasmal. Se o salvamento falhar, aquele tipo de sentido torna-se inútil. Um salvamento inicial 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 Pasmal. O alvo recebe 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. Você é imune a seu próprio efeito de Pasmal.

Pasmal custa 1 ponto por graduação se afetar um tipo de sentidos, 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 Pasmal poderia afetar sentidos visuais e um outro tipo de sentido, por exemplo.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** como um efeito sensorial, Pasmal já funciona contra alvos intangíveis e não precisa deste feito de poder.
- **Incurável:** um efeito de Pasmal com este feito de poder não pode ter seus efeitos contra-atacados por outro poder (como Cura) sem o feito de poder Persistente.
- **Reversível:** você pode remover o efeito duradouro de seu Pasmal à vontade, como uma ação livre.
- **Ricochete:** dependendo dos descritores de seu efeito de Pasmal, você pode ser capaz de usar este feito para ricocheteá-lo em um tipo diferente de superfície, como superfícies reflexivas para efeitos baseados em luz ou superfícies de eco para efeitos sônicos.



- **Sutil:** este feito de poder ajuda a mascarar a fonte do efeito de Pasmal. Obviamente, um personagem pasmado está ciente da perda de um sentido, mas as vítimas de efeitos de Pasmal Sutil (e aqueles que testemunham o ataque) têm menos probabilidade de notar o que causou-o. Isto pode ser porque o efeito usa uma frequência incomum ou um meio de transmissão particularmente sutil, por exemplo.

EXTRAS

- **Área:** diferentes tipos de extras Área podem refletir efeitos de Pasmal que se espalham ou afetam todos em uma determinada região. Em particular, Estouro (clarões omnidirecionais ou outros efeitos ofuscantes), Cone (para um cone de luz cegante ou som ensurdecedor), Explosão (semelhante a Estouro, mas enfraquecendo com a distância) e Linha (para uma “rajada” ofuscante). Efeitos de Pasmal em Cone ou Linha podem ter alcance de toque, para que a área se origine a partir do usuário. O mesmo pode valer para Estouro ou Explosão, irradiando-se do usuário (por exemplo, o personagem torna-se muito luminoso).
- **Ataque Seletivo:** este extra permite que um efeito de Pasmal em Área afete apenas os alvos que você quiser, excluindo todos os outros na área.
- **Ligado:** efeitos de Pasmal muitas vezes são Ligados a outros efeitos, para duplicar os efeitos colaterais de certos ataques, como um laser que causa dano e também é muito brilhante, ou um relâmpago seguido de um trovão ensurdecedor (veja o modificador de poder Ligado para mais detalhes).

- **Salvamento Alternativo:** o salvamento inicial ou secundário de Pasmear (ou ambos) pode ser mudado para outro tipo. O salvamento de Reflexo inicial pode ser mudado para Fortitude (para efeitos de Pasmear que possam ser evitados através de vigor físico em vez de reflexos rápidos) ou Vontade (para efeitos evitados ou sobrepujados através de força de vontade). O salvamento secundário também pode ser mudado para Vontade pelas mesmas razões. Em geral, o salvamento secundário de Pasmear não pode ser mudado para Reflexo (a menos que o jogador crie uma boa explicação, como ser capaz de literalmente "escapar" do efeito que "gruda" no alvo). Nenhum dos salvamentos do efeito pode ser mudado para Resistência. Um alvo imune a qualquer um dos salvamentos de Pasmear automaticamente não é afetado.
- **Sutil:** PES já tem um pouco de sutileza. Aplicar uma graduação de Sutil a PES aumenta a CD para notar o efeito para 20 + graduação, ou torna-o perceptível apenas para um sentido particularmente incomum (com a CD normal de 10 + graduação). Duas graduações de Sutil tornam PES completamente imperceptível, como normal.

EXTRAS

- **Isolado (+1):** você não é afetado por efeitos sensoriais que têm como alvo o ponto aonde você deslocou seus sentidos, mas também não pode usar efeitos com alcance de percepção por meio de PES. Apesar desta limitação, isto é um extra, já que permite que você use PES em relativa segurança.
- **Simultâneo (+1):** você pode usar PES e seus sentidos normais ao mesmo tempo, percebendo dois locais como sobreposições "translúcidas". Isto significa que você é mais capaz de realizar ações físicas enquanto usa sua PES, embora o efeito ainda exija sua duração normal para ser mantido. O mestre pode ocasionalmente exigir um teste de Notar para desembaralhar as camadas de informações sensoriais que você recebe.

FALHAS

- **Dependente de Sentidos:** PES já é Dependente de Sentidos, e não pode aplicar esta falha. De acordo com o mestre, outro efeito pode ter a falha Dependente de PES, funcionando apenas através do "elo" da PES. Como efeitos Dependentes de Sentidos já funcionam sobre usuários de PES deslocando o(s) sentido(s) deslocado(s) do efeito, o modificador tem utilidade limitada, mas pode se aplicar a alguns poderes mentais ou mágicos comuns, destinados especificamente contra observadores remotos.
- **Distração:** como sobrepuja seus sentidos normais, PES já possui aspectos desta falha, e ela não pode ser aplicada. Se você normalmente mantém um sentido exato nos seus arredores enquanto usa PES (por exemplo, a sua PES afeta sua audição e não sobrepuja sua visão), então a falha Distração pode ser permitida, segundo a decisão do mestre. Esta falha também pode ser apropriada se sua PES tiver o extra Simultâneo (veja acima).
- **Meio:** você precisa de um meio para a sua PES, como sombras, chamas, espelhos, água, telas de televisão e assim por diante. Você só pode perceber locais onde seu meio exista.
- **Retroalimentação:** com esta falha, ataques que causem dano direcionados aonde os seus sentidos estão deslocados podem afetá-lo. O ponto de onde você percebe possui camuflagem parcial de ataques (com a chance de 20% de erro normal) e você usa sua graduação em PES como seu bônus de salvamento de Resistência contra qualquer ataque bem-sucedido. A retroalimentação pode ser de natureza psicossomática, ou devido a algum tipo de disjunção provocada por um ataque contra o ponto aonde você redirecionou seus sentidos. Note que efeitos sensoriais já funcionam sobre você por meio de PES, e esta falha não se aplica a eles.

DESVANTAGENS

- **Perceptível:** PES com esta desvantagem tem algum efeito perceptível, como um par de olhos brilhantes ou uma imagem fantasmagórica do seu rosto, cabeça ou corpo no local sendo observado. Contudo, esta manifestação não pode ser usada para comunicação (para isso, veja efeitos associados, a seguir).

FALHAS

- **Dependente de Sentidos:** Pasmear já é dependente de sentidos, e assim não pode receber esta falha.
- **Efeito Colateral:** um possível efeito colateral de Pasmear pode ser pasmar você mesmo se você falhar na rolagem de ataque (ou se seu alvo for bem-sucedido nos salvamentos, para efeitos de Pasmear com alcance de percepção).

PES (PERCEPÇÃO EXTRASSENSORIAL)

Tipo: sensorial. **Ação:** movimento (ativo).

Alcance: estendido. **Duração:** concentração.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 a 4 pontos por grad.

Você pode deslocar um ou mais dos seus sentidos a até 3 m de distância, percebendo como se estivesse no local. Cada graduação adicional aumenta o seu alcance, como mostrado na tabela **Alcance estendido**. 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).

Você pode fazer testes de Notar e Procurar normalmente, usando seus sentidos deslocados. Para procurar em uma área grande por alguém ou alguma coisa, use as diretrizes para buscas estendidas, na descrição da perícia Procurar (*M&M*, página 54).

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 (assim, PES visual custa 2 pontos por graduação). Você pode usar poderes sensoriais com alcance de percepção por meio de PES caso sua PES se aplique ao tipo de sentido referente a eles e a um sentido exato (normalmente visão). Efeitos sensoriais que tenham como alvo o ponto para onde você deslocou seus sentidos afetam-no normalmente.

FEITOS DE PODER

- **Dimensional:** este feito de poder permite que você estenda sua PES até outras dimensões, com um alcance equivalente ao seu local na outra dimensão. Uma graduação de Dimensional permite que você perceba em uma única outra dimensão, duas permitem um grupo de dimensões relacionadas e três permitem qualquer dimensão apropriada para os descritores da sua PES. PES Dimensional para um sentido exato é especialmente útil para alvejar outros efeitos Dimensionais.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Camuflagem:** de acordo com o mestre, o efeito Camuflagem pode tratar PES como um "sentido" a despeito do(s) sentido(s) que PES afeta. Assim, Camuflagem 1 pode ser configurada como "Camuflagem contra PES", impedindo que alguém use PES para perceber o usuário, sem afetar outros sentidos. Isto é adequado a certos tipos de "feitiços contra vidência" ou escudos mentais que bloqueiam as mentes de outros psíquicos. Da mesma forma, o mestre pode permitir que Pasmal, Obscurecer e outros efeitos sensoriais tratem PES como um único sentido, permitindo efeitos que "cegam" ou bloqueiam temporariamente o efeito. Efeitos sensoriais que funcionam contra um sentido específico também afetam o sentido deslocado por PES. Assim, Pasmal Visual pode cegar um usuário de PES Visual.
- **Comunicação:** PES é o poder de perceber coisas que ocorrem em um local distante. Para enviar informações, você precisa do efeito Comunicação, muitas vezes associado ou ligado com PES. Isso permite diálogo entre pontos distantes, no qual o usuário do poder pode sentir o que está acontecendo e também enviar informações às pessoas presentes que sejam capazes de receber Comunicação.

PROTEÇÃO

Tipo: defesa. **Ação:** nenhuma (passivo).

Alcance: pessoal. **Duração:** permanente.

Salvamento: nenhum. **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 em Proteção.

EXTRAS

- **Absorção (+3):** além de ajudá-lo a resistir a dano, sua Proteção "absorve" parte da energia do ataque, que você pode usar para melhorar suas próprias características! Aplicado a Proteção Impenetrável, este extra essencialmente lhe concede um efeito de Fortalecer Ligado de 1 ponto que opera quando sua Proteção detém dano (veja Fortalecer para mais detalhes e o poder Absorção, no capítulo seguinte, para um exemplo).
- **Campo de Força (+0):** em vez de ser permanente, sua Proteção é um efeito ativo sustentado como uma ação livre que você deve manter, mas que pode ativar, desativar e melhorar usando esforço extra. Como um efeito ativo, seu campo de força é perceptível (como mostrado nas Desvantagens deste efeito), a menos que você aplique o feito de poder Sutil.
- **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, como se tivesse o efeito Imunidade). Dano Penetrante (veja o efeito Dano) 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).

- **Reflexivo (+1/+2):** aplicado a Proteção Impenetrável (veja acima), este extra devolve qualquer dano bloqueado por seu extra Impenetrável ao atacante. Isto ocorre automaticamente quando o ataque acontece, e o dano refletido automaticamente acerta o atacante, que deve fazer um salvamento como normal. Se o atacante possuir Proteção Impenetrável suficiente, o ataque não tem efeito (e não é refletido de volta, se o atacante também tiver Proteção Reflexiva). Por +1 de modificador, Reflexivo funciona contra um grupo limitado de efeitos – corpo-a-corpo, à distância ou um descritor razoavelmente comum (como calor, luz ou radiação, por exemplo). Por +2 de modificador, aplica-se a todos os efeitos que causam dano.

FALHAS

- **Dissipação:** sua Proteção é ablativa; o dano desgasta-a. A cada vez que ela concede seu bônus, perde 1 ponto de poder em eficácia. Quando reduzida a 0 pontos de poder, não mais o protege.
- **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 de corte, armas de esmagamento, eletricidade, fogo, magia, etc.) o modificador é de -3.

DESVANTAGENS

- **Perceptível:** Proteção com esta desvantagem é perceptível a qualquer um que veja-o. Você pode ter placas blindadas, pele de aço ou alguma outra indicação clara de sua Resistência maior. Note que esta falha não se aplica a dispositivos ou equipamento que concede bônus em Resistência; já faz parte de sua natureza.

RAPIDEZ

Tipo: geral. **Ação:** livre (ativa).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 ponto por graduação.

Você pode realizar tarefas rotineiras rapidamente. Para este efeito, uma "tarefa rotineira" é uma tarefa em cujo teste você pode escolher 20 (*M&M*, página 10). Com 1 graduação, você realiza essas tarefas

FAÇANHA DE PODER: "É COMO BATER EM UMA PAREDE!"

O extra Reflexivo é útil para criar personagens com um efeito de "queixo de ferro" ou "muralha de pedra" – os atacantes que atingem-nos em combate sofrem dano! Isto é Reflexivo contra dano em corpo-a-corpo; um atacante que usa uma arma branca não sofre dano, mas a arma sofre um ataque de quebrar imediato pelo dano refletido.

Este efeito é especialmente devastador combinado com o efeito Imóvel, contra ataques de encontrão: o atacante sofre o dano adicional por Imóvel, além de qualquer dano bloqueado por sua Proteção Impenetrável, tornando o ataque de encontrão algo como uma mosca batendo em um parabrisas!

com o dobro da velocidade normal (x2). Cada graduação adicional move sua velocidade um passo para cima na **Tabela de progressão** (x5, x10, x25 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 10 e 20 normalmente usando Rapidez. Se a sua graduação 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). 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.

EXTRAS

- **Afeta Outros:** você pode conceder a outra pessoa os benefícios de sua Rapidez com um toque. Por +1 de modificador, você e um outro podem se beneficiar do efeito ao mesmo tempo. Isto é útil para ajudar um aliado a "acompanhar seu ritmo" em certas tarefas. Use o feito Progressão para aumentar o número de alvos que você pode afetar ao mesmo tempo.

FALHAS

- **Uma Tarefa (-2):** a sua Rapidez se aplica apenas a uma tarefa, como leitura, cálculos matemáticos e assim por diante.
- **Um Tipo (-1):** a sua Rapidez se aplica apenas a tarefas físicas ou mentais, não a ambas.

RECIPIENTE

A estrutura de poder Recipiente está na seção **Estruturas de poder** (página 109).

REGENERAÇÃO

Tipo: alteração.

Ação: nenhuma (passivo).

Alcance: pessoal.

Duração: permanente.

Salvamento: Fortitude (I).

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. Com



um bônus de +9 ou melhor, você é automaticamente bem-sucedido em testes de recuperação (já que esses testes têm CD 10).

- **Dano em Habilidade:** uma graduação em Regeneração permite que você recupere um ponto de dano em habilidade 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 ação de recuperação.
- **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 razoavelmente comum (ou conjunto de efeitos incomuns) que impeça que você se

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 super-humana funciona nos quadrinhos: os velocistas fazem coisas rotineiras num piscar de olhos, mas em combate não agem com mais frequência que os outros, apenas têm certos ataques especiais. Veja a descrição do poder Supervelocidade para alguns exemplos dos ataques especiais que os velocistas podem possuir, além de sua Rapidez.

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 nove graduações, você tem direito a um teste para se recuperar da morte por rodada. Com dez graduações, você tem direito a um teste de recuperação instantaneamente quando sua condição torna-se morto. Caso tenha sucesso, você não morre.

- **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 Tempo. Por exemplo, os personagens normalmente têm direito a um teste por hora de descanso para se recuperar de um ferimento. Uma graduação em Regeneração reduz este tempo para 20 minutos, duas para 5 minutos, três para 1 minuto 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 uma ação de recuperação. Cada condição de dano (machucado, ferido, inconsciente, abatido e desabilitado) exige uma aplicação separada de graduações em Regeneração.

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 rodada, sete graduações permitem um teste por ação padrão e oito graduações permitem um teste por rodada sem ação de recuperação. A condição moribundo não é afetada por Regeneração, mas veja o feito de poder Duro de Matar, abaixo.

REGENERAÇÃO E TAXAS DE RECUPERAÇÃO

GRAD.	MACHUCADO/ INCONSCIENTE	FERIDO/ ABATIDO	DESABILITADO/ HABILIDADE	RESSURREIÇÃO
1	1 rodada	20 minutos	5 horas	1 semana
2	Ação padrão	5 minutos	1 hora	1 dia
3	Nenhuma ação	1 minuto	20 minutos	5 horas
4	—	1 rodada	5 minutos	1 hora
5	—	Ação padrão	1 minuto	20 minutos
6	—	Nenhuma ação	1 rodada	5 minutos
7	—	—	Ação padrão	1 minuto
8	—	—	Nenhuma ação	1 rodada
9	—	—	—	Ação padrão
10	—	—	—	Nenhuma ação

Regeneração total — a capacidade de fazer um teste de recuperação de dano, incluindo ressurreição, a cada rodada, sem ações de recuperação — exige 36 graduações, sem incluir as graduações designadas para bônus em testes de recuperação. Se você também puder recuperar 1 ponto de dano em habilidade por rodada, aumente o custo para 43 graduações.

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 ação de recuperação. Condições de Ferido recuperam-se automaticamente após o tempo necessário, sem necessidade de teste algum.

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 ação de recuperação. Condições de Machucado recuperam-se automaticamente depois do tempo necessário, sem necessidade de teste algum.

REGENERAÇÃO SEM CONSTITUIÇÃO

Personagens sem um valor de Constituição falham automaticamente em testes de recuperação e não podem recuperar-se de dano (já que não são seres vivos). Uma graduação de Regeneração aplicada a bônus de recuperação permite que esses personagens façam testes de recuperação, começando com -4. Cada graduação adicional melhora seu bônus normalmente (-3 com 2 graduações, +0 com 5 graduações e aumentando a partir de então). Uma vez que sejam capazes de fazer testes de recuperação, personagens sem Constituição podem aplicar outras graduações de Regeneração para acelerar a frequência dos testes.

FEITOS DE PODER

- **Crescimento de Membros:** quando você se recupera de estar desabilitado (normalmente ou em taxa acelerada), membros e órgãos decepados ou destruídos crescem de novo.
- **Duro de Matar:** quando a sua condição torna-se moribundo, você automaticamente fica estabilizado na rodada seguinte — sua condição muda para desabilitado e inconsciente. Você pode se recuperar (e regenerar) normalmente. Isto é o mesmo que o feito Duro de Matar (*M&M*, página 61), mas como um feito de poder.
- **Persistente:** você pode regenerar dano Incurável (veja o feito de poder Incurável).
- **Reencarnação:** você deve ter graduações de Regeneração aplicadas a Ressurreição para escolher este feito de poder. Quando você se recupera da morte, pode "voltar" em uma forma completamente diferente! Redistribua seus pontos de poder em características diferentes como quiser, limitado apenas pelos seus descritores, os limites de nível de poder da campanha e a aprovação do mestre. A nova forma nem mesmo precisa ser "humana", mas escolha com cuidado, já que, uma vez que você volte à vida, as características de sua nova forma permanecem fixas, a menos que você morra de novo!

EXTRAS

- **Ação:** Regeneração não exige uma ação, então sua ação não pode ser modificada. O modificador Ação pode mudar a ação padrão necessária para Regeneração que Afeta Outros, com a aprovação do mestre.
- **Afeta Objetos (+1):** sua Regeneração que Afeta Outros pode reparar (regenerar) alvos não vivos sem valor de Constituição.

Reduza o bônus de recuperação normal concedido por seu efeito em 5; o alvo faz testes de recuperação normalmente. Se sua Regeneração afetar apenas objetos, este é um modificador de +0.

- **Afeta Outros (+1):** você concede a outro personagem a habilidade de regenerar com um toque e uma ação padrão. O efeito ocorre com sua taxa de recuperação normal por Regeneração — assim, pode ser bastante lento, se você não tiver muitas graduações. Regeneração que Afeta Outros não funciona em alvos sem um valor de Constituição, a menos que o extra Afeta Objetos também seja aplicado. Para “regeneração” que afeta apenas outros, veja o efeito Cura.
- **Área (+1):** Regeneração que Afeta Outros pode ter este extra, permitindo que afete qualquer um em uma determinada área. Use o feito de poder Seletivo para a capacidade de escolher quem se beneficia do efeito.
- **Ressurreição Verdadeira (+1):** quando este extra é aplicado a suas graduações de Regeneração relativas a Ressurreição (e apenas a essas), você não precisa especificar uma circunstância que impeça sua Ressurreição. Enquanto seu corpo não estiver sofrendo mais dano, você pode continuar fazendo testes para se recuperar da morte. Dano contínuo — como em um vulcão ativo — impede que você se recupere completamente, já que você sofre dano com a mesma rapidez com que se recupera, a menos que seja imune a essa fonte de dano.

FALHAS

- **Duração:** a duração de Regeneração não pode ser mudada, já que suas graduações determinam a velocidade com que opera.
- **Fonte (-1):** a sua Regeneração funciona apenas quando você tem acesso a uma fonte específica, como sangue, eletricidade, terra natural, ferro-velho, luz do sol e assim por diante. Sem esta fonte, o seu efeito 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, em geral dividida pela metade).
- **Reencarnação Incontrolável (-1):** isto funciona como o feito de poder Reencarnação, mas você não decide as características de sua nova forma — a decisão é do mestre! O mestre é limitado por seus descritores e pelos limites de nível de poder da campanha, e sua nova forma deve ser construída com o mesmo número de pontos de poder de sua forma antiga. Exceto por isso, o mestre é livre para decidir coisas como aparência, características, etc., embora sua personalidade e memórias permaneçam intactas. Você deve ter Ressurreição para ter esta falha, que se aplica apenas às graduações designadas a Ressurreição. Muitas vezes é combinada com Ressurreição Verdadeira (ou “Reencarnação Verdadeira”, neste caso).

DESVANTAGENS

- **Perda de Poder:** se houver uma forma de dano que você não pode regenerar, isto pode ser considerado uma desvantagem Perda de Poder, com valor baseado na frequência de aparição desse tipo de dano. Se for dano comum o bastante para tornar sua Regeneração útil em metade das vezes (você não regenera dano por contusão, por exemplo), pode ser uma falha limitado, de acordo com a decisão do mestre.

REPERTÓRIO

A estrutura de poder Repertório é descrita na seção **Estruturas de poder** (veja na página 109).

SALTO

Tipo: movimento.

Ação: movimento (ativo).

Alcance: pessoal.

Duração: instantânea.

Salvamento: nenhum.

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**. Assim, com 9 graduações, você pode saltar 1.000 vezes a sua distância normal. Com 20 graduações, você pode saltar até 5 milhões de 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. Os multiplicadores de distância são mostrados na tabela **Movimento de Salto**.

Você pode carregar uma carga leve sem redução em distância. Uma carga média reduz sua distância de salto a dois terços do normal, enquanto que uma carga pesada corta-a pela metade. Você não pode saltar carregando mais do que uma carga pesada.

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 (1.000 vezes a sua distância normal) 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 efeito.

Devido às exigências de tempo descritas anteriormente, Salto não tem movimento “em ritmo total”. Você pode fazer dois saltos de 4 graduações (25 vezes a sua distância normal) como duas ações de movimento; graduações além dessa fazem com que Salto demore o tempo descrito no parágrafo anterior.

MOVIMENTO DE SALTO

GRADUAÇÃO	MULTIPLICADOR	TEMPO
1	x2	Ação de movimento.
2	x5	Ação de movimento.
3	x10	Ação de movimento.
4	x25	Ação de movimento.
5	x50	Ação completa.
6	x100	2 rodadas.
7	x250	3 rodadas.
8	x500	4 rodadas.
9	x1.000	5 rodadas.
10	x2.500	6 rodadas.
11	x5.000	7 rodadas.

12	x10.000	8 rodadas.
13	x25.000	9 rodadas.
14	x50.000	10 rodadas.
15	x100.000	11 rodadas.
16	x250.000	12 rodadas.
17	x500.000	13 rodadas.
18	x1.000.000	14 rodadas.
19	x2.500.000	15 rodadas.
20	x5.000.000	16 rodadas.

EXTRAS

- **Ação:** já que Salto é um efeito de movimento, sua ação não pode ser diminuída abaixo de uma ação de movimento.
- **Afeta Outros:** você pode conceder a alguém que esteja tocando a habilidade de saltar como você. Note que, como Salto melhora a distância básica de um salto normal (dada pela Força), personagens diferentes podem saltar a distâncias diferentes com a mesma graduação. Isto em geral significa que Afeta Outros é mais útil como um efeito à distância.
- **Ataque:** este extra não pode ser aplicado a Salto para fazer um alvo "sair voando"; isto exige Mover Objeto (veja a descrição desse efeito).

FALHAS

- **Distração:** saltar curtas distâncias em geral não tem efeito sobre seu bônus de defesa. Esta falha é adequada a um tipo de Salto que deixa-o vulnerável a ataques quando você salta.
- **Exige Teste de Acrobacia (-1):** para usar Salto, você deve fazer um teste de Acrobacia (CD 10). Cada ponto pelo qual o resultado do seu teste exceder a CD permite que você use 1 graduação de Salto, até sua graduação máxima.

DESVANTAGENS

- **Força Total:** você só pode saltar a sua distância máxima; você pode realizar saltos menores caso não use seu efeito de Salto, apenas a distância de salto normal para sua Força.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Imunidade a Dano de Queda:** enquanto você normalmente não sofre dano por um salto proposital, este efeito (que exige 5 graduações em Imunidade) é comum e útil para personagens que costumam saltar — e cair — de grandes alturas.

SEPARAÇÃO ANATÔMICA

Tipo: alteração. **Ação:** movimento (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** contínua.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 pontos por grad.

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 pode permitir que você separe todos os seus membros (incluindo sua cabeça) e assim por diante. Você escolhe como separar-se quando adquire o efeito, 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 uma perna pode pular, mas uma cabeça ou tronco separados não são capazes de muito movimento. Você pode usar efeitos de movimento (como Voo) em conjunto com suas partes separadas. Partes separadas têm modificadores baseados em seu tamanho (veja **Tamanho**, em *Mutantes & Malfeitores*, página 34) e mantêm seus poderes, desde que estejam relacionados à parte em questão.

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

- **Afeta Outros:** com este modificador, você pode usar este poder em outros, separando as partes do corpo de outro personagem voluntário. Para afetar um alvo não voluntário, você precisa do modificador Ataque (veja a seguir).
- **Alcance:** um Ataque de Separação Anatômica pode ter este extra, permitindo que funcione com alcance normal. Um extra de +2 estende-o para alcance de percepção.
- **Ataque:** um Ataque de Separação Anatômica permite que você remova as partes do corpo de alguém à força! Contudo, o alvo mantém o controle de quaisquer partes separadas, como um uso normal do efeito Separação Anatômica. Embora você controle quais partes se separam, o alvo ainda as controla. Para a capacidade de controlar partes que você separa de um alvo, aumente o custo deste extra em +1 para representar a adição do efeito Controle Mental Ligado, Limitado às partes separadas do corpo do alvo. Este controle tem duração de concentração, independente do Ataque de Separação Anatômica, que pode ser aumentada normalmente com o extra Duração.
- **Divisão Variável (+1):** você pode escolher como se separar a cada vez que utiliza este efeito. Assim, com graduação 1, pode escolher separar qualquer parte individual de seu corpo.

FALHAS

- **Ação:** com esta falha, separar as suas partes demora mais do que uma ação de movimento. Uma ação padrão é uma falha de -1, enquanto que uma ação completa é uma falha de -2.

Uma demora maior é uma desvantagem de poder (veja a desvantagem de poder Ação).

- **Permanente:** esta falha significa que você não pode reconectar seu corpo em um conjunto; você está sempre separado em um número de segmentos igual à graduação do efeito. Você não pode ter o extra Divisão variável, e manter qualquer tipo de identidade secreta é no mínimo difícil.

DESVANTAGENS

- **Transformação de Via Única:** se você puder separar livremente seus segmentos, mas reconectá-los ou reuni-los for algo mais complicado, exigindo ferramentas especiais ou mais tempo, por exemplo, aplique esta desvantagem.
- **Transformação Involuntária:** se houver alguma circunstância em que você perca o controle da sua Separação Anatômica e literalmente “desmorone”, aplique esta desvantagem.

SUFOCAR

Tipo: ataque. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: toque. **Duração:** concentração.

Salvamento: Fortitude. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode fazer com que um alvo sufoque. Faça uma rolagem de ataque corpo-a-corpo. Caso você tenha sucesso, o alvo deve fazer um salvamento de Fortitude (CD 10 + graduação em Sufocar). Alvos com Imunidade a Sufocamento não são afetados, embora alvos imunes apenas a certas condições sufocantes (afogamento, por exemplo) sejam afetados normalmente, a menos que seu descritor de Sufocar implique essa imunidade.

Se o salvamento 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 efeito for mantido, 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. Você pode tentar de novo no mesmo encontro usando esforço extra.

EXTRAS

- **Área:** um efeito de Sufocar em Área funciona em todos na área afetada. Cada alvo faz uma jogada de salvamento e compara o resultado com a CD de salvamento do efeito. Se você parar de manter um efeito de Sufocar em Área, ele para de funcionar em todos na área ao mesmo tempo.
- **Duração:** Sufocar Sustentado exige apenas uma ação livre a cada rodada para ser mantido. Note que Sufocar não é um efeito duradouro. Assim, quando sua duração expira, o efeito para. Sufocar não pode ter duração contínua.
- **Salvamento Alternativo:** Sufocar pode ser baseado em Vontade para um efeito mental, como controle do sistema nervoso autônomo do alvo, impedindo-o de respirar.

SUPERFORÇA

Tipo: característica. **Ação:** nenhuma (passivo).

Alcance: pessoal. **Duração:** contínua.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você é capaz de erguer e carregar mais do que o normal para seu valor de Força. Cada graduação em Superforça lhe concede um bônus de +5 em seu valor de Força quando determina capacidade de carga (veja **Capacidade de carga**, *M&M*, página 35). A sua Superforça 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, mas *não* em perícias baseadas em Força ou dano em corpo-a-corpo.

SUPERFORÇA E BÔNUS DE FORÇA

Feitos de poder de Superforça muitas vezes referem-se ao “bônus de Força”. Este é seu modificador por seu valor de Força, incluindo Força Aumentada, mas *sem* incluir qualquer modificação por Superforça, a menos que isto esteja especificamente citado. Você pode considerar alguns dos feitos de poder abaixo como Poderes Alternativos de Força, com Superforça como pré-requisito.

FEITOS DE PODER

- **Firmar-se:** você pode usar sua força tremenda para “firmar-se” e proteger-se contra um impacto. Este é um Poder Alternativo, substituindo Superforça por Imóvel com duração sustentada (e com o dobro de sua graduação de Superforça). Já que trocar entre Poderes Alternativos é uma ação livre, em geral você precisa de algum aviso para firmar-se contra um impacto.
- **Golpe Sísmico:** você pode golpear o chão, criando um poderoso tremor, que se irradia a um raio de (bônus de Força x 3) metros 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, *M&M*, 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 explosão de som ensurdecidor em uma área de (bônus de Força x 1,5) metros ao seu redor. Aqueles dentro da área devem ser bem-sucedidos em um salvamento de Reflexo (CD 10 + seu bônus de Força), ou sofrem um efeito de Pasmal Auditivo com graduação igual ao seu bônus de Força.
- **Soco de Contra-Ataque:** você pode contra-atacar alguns efeitos com um soco! Isto exige uma ação preparada ou um ponto heroico para um contra-ataque instantâneo, e funciona apenas em ataques à distância (você ainda pode bloquear ataques em corpo-a-corpo normalmente). Faça um teste de Força

para contra-atacar o poder. Caso tenha sucesso, você tira-o do caminho com um soco ou batida. Se estiver usando as regras para disputas de contra-ataque (*M&M*, página 70), pode até mesmo devolver um ataque à distância para o atacante!

- **Supersopro:** 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 (veja Derrubar, *M&M*, página 157). 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 Supersopro também apaga chamas com um bônus de dano igual ou menor que o resultado do seu teste -10.

FALHAS

- **Duração:** Superforça com duração sustentada pode representar um efeito que exige um pouco de concentração, como "telecinesia tátil", por exemplo. Se o personagem estiver atordoado, sua Superforça pode parar de funcionar – o que é problemático se ele estiver segurando uma ponte prestes a desabar!
- **Incontrolável:** Superforça Incontrolável em geral significa que você é desajeitado, costuma quebrar coisas sem querer e não conhece a própria força. O mestre pode exigir testes de Concentração para evitar danificar itens se isso for importante.
- **Permanente:** Superforça não pode aplicar esta falha, já que ela não impõe nenhuma limitação real.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Força Aumentada:** este efeito normalmente acompanha Superforça. Embora alguns super-humanos tenham apenas capacidade de carga aumentada, a maioria possui também bônus de Força aumentado (junto com dano em corpo-a-corpo, bônus em perícias baseadas em Força, etc.). Superforça permite que os personagens tenham as impressionantes capacidades de carga vistas nos quadrinhos, sem valores de Força na casa dos três dígitos, especialmente porque os efeitos de Superforça em combate nas HQs raramente são tão extremos.
- **Proteção:** personagens com Superforça também costumam ser muito resistentes, muitas vezes com Constituição Aumentada, Proteção ou ambas (possivelmente Impenetráveis).

FAÇANHA DE PODER: CARVÃO EM DIAMANTE

Não é um uso de Superforça comum, mas alguns personagens nas HQs podem usar sua força tremenda para simular os efeitos de eras de calor e pressão geológica, espremendo pedaços de carbono normais (como carvão) até que se tornem diamantes brutos, ou mesmo perfeitos!

Na verdade, isto não é menos realista que a maior parte dos superpoderes, mas o mestre ainda pode limitar este uso a jogos mais leves, no estilo da Era de Prata, e deve usar as mesmas diretrizes de outros efeitos de Transformação quando os personagens tentarem fabricar riqueza ilimitada. Veja **Transformação**, adiante neste capítulo.

Em geral, esta façanha não é adquirida com pontos de poder, mas algo que os personagens fazem ocasionalmente com esforço extra. De fato, o mestre pode exigir isto, dizendo que os personagens não podem adquirir este feito, apenas realizar a façanha com esforço extra.

SUPERMOVIMENTO

Tipo: movimento.

Ação: movimento (ativo).

Alcance: pessoal.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 2 pontos por grad.

Você tem uma forma especial de movimento. Para cada graduação neste efeito, escolha uma das seguintes capacidades.

- **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 na Água pode ser Limitado a apenas enquanto o personagem estiver se movendo (transformando o efeito em "Corrida na Água").
- **Andar no Ar:** você pode "caminhar" sobre o ar à metade da sua velocidade 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 terrestre normal, usando linhas feitas por você 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 perde seu bônus de esquiva enquanto escala, a menos que tenha 5 ou mais graduações em Escalar. Uma graduação adicional de Supermovimento aplicada a este efeito significa que você escala à sua velocidade total e mantém seu bônus de esquiva enquanto escala. Uma terceira graduação em Escalar paredes permite que você "grude" em superfícies com qualquer parte de seu corpo, em vez de apenas com suas mãos e pés (assim você poderia, por exemplo, pender de um teto pelo topo de sua cabeça, ou prender suas costas a uma parede e deixar seus braços e pernas livres). Escalar Paredes pode ser Limitado a apenas enquanto o personagem estiver se movendo, ou a tipos específicos de superfícies (metal, pedra, madeira, etc.), como uma falha de -1.
- **Estabilidade:** você é melhor em lidar com obstáculos e obstruções ao movimento. Reduza a penalidade de velocidade por movimento restrito em um quarto para cada aplicação deste efeito. Assim, 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, 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 rela-

OPÇÃO: SUPERFORÇA OBRIGATÓRIA

Mutantes & Malfeitores separa parcialmente capacidade de carga e aplicações controladas de poderio muscular do valor de Força puro, permitindo uma vasta gama de habilidades de carga e erguer objetos dentro dos bônus de Força mais limitados permitidos pelos níveis de poder. Alguns mestres podem preferir uma relação mais direta entre Força e Superforça. Nesse caso, a opção a seguir pode ser usada.

Para cada ponto de bônus de Força acima de +5, um personagem também deve ter 1 graduação em Superforça. Assim, um personagem com Força 22 (+6 de bônus) também deve ter Superforça 1; com Força 24, Superforça 2, etc. Os personagens podem ter mais do que o mínimo exigido. Como Superforça custa 2 pontos por graduação, isto efetivamente dobra o custo de Força além de 20 para 2 pontos de poder por ponto em vez de 1 (ou 4 pontos de poder por +1 de bônus de Força).

cionado (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** (100 kg, 250 kg, etc.). Como este efeito pode ser extremamente útil em algumas situações, o mestre deve regular seu uso, possivelmente exigindo modificadores como Limitado ou Inconstante, ou até mesmo proibindo-o para personagens jogadores.

- **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. 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** (100 kg, 250 kg, etc.). A mecânica temporal e 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, possivelmente exigindo modificadores como Limitado ou Inconstante, ou até mesmo proibindo-a para personagens jogadores.
- **Permeiar:** você pode passar através de objetos sólidos. Por uma graduação, você pode se mover a um quarto da sua velocidade através de qualquer objeto sólido. Por duas graduações, pode se mover à metade de sua velocidade. Por três graduações, pode se mover à sua velocidade normal através de obstáculos. Você não pode respirar enquanto estiver dentro de um objeto sólido, então precisa de Imunidade a Sufocamento, ou terá de prender a respiração. Você também precisa de um Supersentido (como Visão de Raio X) para enxergar onde está indo. Permeiar é muitas vezes Limitado a uma substância em particular (como terra, gelo ou metal, por exemplo) como um modificador de -1. Permeiar não concede proteção contra ataques, mesmo contra materiais através dos quais você pode passar, embora você ganhe cobertura total enquanto estiver dentro de um objeto (*M&M*, página 161).
- **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 efeito Escalar Paredes (veja acima), qualquer superfície concede um apoio. Queda Lenta presume que você seja capaz de reagir às circunstâncias; para a habilidade de cair de qualquer distância sem ferir-se, quer você seja ou não capaz de realizar ações, adquira Imunidade a Dano de Queda, por 5 pontos.

- **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 (*M&M*, página 104). Este efeito pode ser Limitado a tipos específicos de terreno.

AUMENTANDO A VELOCIDADE DE SUPERMOVIMENTO

A velocidade padrão da maior parte das opções de Supermovimento é a "velocidade normal" do personagem. Para aqueles com o efeito Velocidade, isso pode ser bem rápido! Presume-se que Velocidade afete modos de Supermovimento como andar na água, balançar-se, deslizar, escalar paredes e permeiar assim como faz com movimento terrestre normal. Se isso tornar-se desequilibrado, ou em um cenário em que movimento diferenciado seja mais importante, o mestre pode fazer com que Velocidade se aplique separadamente a cada forma de movimento. Assim, um personagem precisaria de graduações de Velocidade para movimento terrestre normal e graduações separadas para características de Supermovimento como andar na água e escalar paredes. Note que isto transforma os feitos Corrida nas Paredes e Corrida na Água de Supervelocidade em extras. Veja a descrição do poder **Supervelocidade** para mais detalhes.

EXTRAS

Ao aplicar modificadores para Supermovimento, pode aplicá-los a apenas uma graduação do efeito, algumas graduações ou todas, dependendo do(s) modo(s) que quiser modificar. Assim, é possível, por exemplo, tornar Movimento Dimensional Inconstante enquanto você tem Permeiar que Afeta Outros e Estabilidade sem modificadores. O mestre deve aprovar qualquer distribuição de modificadores para Supermovimento. Como sempre, o custo total do efeito não pode ser reduzido abaixo de 1 ponto de poder.

POR TRÁS DA MÁSCARA: MOVIMENTO DIMENSIONAL E TEMPORAL

Movimento Dimensional e Temporal, embora sejam habilidades potencialmente úteis e poderosas, são opções de Supermovimento por um custo relativamente baixo. Isto é porque a utilidade destas habilidades é ditada pela natureza do cenário (a maneira como viagens no tempo e entre dimensões funcionam) e pelos desejos do mestre. Os jogadores devem saber que Movimento Dimensional e Temporal são, em grande parte, ferramentas de trama, não meios para vencer desafios. A menos que o jogo seja especificamente sobre saltos temporais e dimensionais (e talvez mesmo assim), os efeitos são "justificativas". A habilidade de voltar no tempo e mudar a história, por exemplo, é mais semelhante a uma característica X (*M&M*, página 211) do que a qualquer outra coisa: poderosa demais para heróis, exceto sob circunstâncias muito específicas. Em geral, os heróis das HQs tentam *impedir* que outros mudem a história!

- **Afeta Outros:** este extra, aplicado a um ou mais de seus modos de movimento, permite que você leve "passageiros" consigo, concedendo-lhes os benefícios de seu(s) modo(s) de movimento enquanto estiverem em contato próximo com você (ou dentro do alcance, se você adicionar o extra Alcance também). Este extra é especialmente comum para Movimento Dimensional e Temporal (muitas vezes com Afeta Outros e Área).
- **Ataque:** Movimento Dimensional e Temporal podem aplicar este modificador, permitindo que você envie um alvo involuntário para outra dimensão ou época! Já que ambas as opções têm custos relativamente fixos, o mestre pode permitir que graduações adicionais em Ataque de Movimento Dimensional ou Temporal aumentem a CD de salvamento do efeito: 2 pontos de poder por graduação adicional. Assim como outros efeitos com o extra Ataque, estes têm alcance de toque como padrão. Alcance à distância é um extra de +1 e alcance de percepção, +2.
- **Contra-Ataca Ilusão (2 graduações):** um tipo de sentidos com esta característica ignora o efeito Ilusão; você automaticamente é bem-sucedido em seu salvamento contra a ilusão se ela afetar o tipo de sentidos, e percebe que a ilusão não é real.
- **Contra-Ataca Obscurecer (2 ou 5 graduações):** por 2 graduações, um tipo de sentidos com esta característica ignora o efeito Obscurecer com um descritor específico, como escuridão, névoa/bruma ou fumaça, para efeitos de Obscurecer visuais. Por 5 graduações, o tipo de sentidos ignora todos os efeitos de Obscurecer, independente do descritor.
- **Distante (1 graduação):** você pode usar um sentido que normalmente não tem alcance (paladar ou tato em humanos) para fazer testes de Notar a um incremento de alcance normal (-1 para cada 3 m). Isto pode ser aumentado com o efeito Estendido.
- **Estendido (1 graduação):** você tem um tipo de sentidos que opera em um alcance maior. Cada graduação aumenta seu incremento de alcance em um fator de 10 (x10, x100, etc.).
- **Exato (2 ou 4 graduações):** um sentido exato pode localizar precisamente alguma coisa. Você pode usar um sentido exato para alvejar algo em combate. Sentidos visuais e táteis são normalmente exatos para humanos. 2 graduações por um sentido, 4 graduações para um tipo de sentidos.
- **Penetra Camuflagem (4 graduações):** um sentido com esta característica não é afetado por camuflagem proveniente de obstáculos (mas não ignora efeitos como Camuflagem, Ilusão ou Obscurecer). Assim, visão que Penetra Camuflagem percebe através de objetos opacos, por exemplo, e audição que Penetra Camuflagem não é afetada por isolamento acústico.
- **Radial (1 ou 2 graduações):** você pode fazer testes de Notar com um sentido contra qualquer ponto ao seu redor. Alvos atrás de você não podem usar Furtividade sem alguma outra forma de camuflagem. Sentidos auditivos, olfativos e táteis são radiais para humanos. 1 graduação para uso com um sentido, 2 graduações para um tipo de sentidos.
- **Rápido (1 graduação):** você pode ler ou absorver informações de um sentido mais rápido que o normal. Cada graduação aumenta sua velocidade de percepção em um fator de 10 (x10, x100, etc.). Dobre o custo para um tipo de sentidos. Você pode usar visão rápida para ler em alta velocidade, perceber um relance entre os fotogramas de um filme, assistir a vídeos acelerados, etc. Pode usar audição rápida para escutar arquivos de áudio compactados e acelerados e assim por diante. Se o seu sentido for rápido o bastante, o mestre pode permitir que você escolha 20 em testes de Notar usando-o como uma ação padrão, ou até mais rápido. Veja o efeito Rapidez para diretrizes sobre isso. De fato, Sentido Rápido é essencialmente uma versão de Rapidez Limitada a um ou mais de seus sentidos.
- **Rastrear (1 graduação):** você pode seguir trilhas e rastrear usando um sentido específico. A CD básica para seguir uma trilha é 10, modificada pelas circunstâncias, de acordo com a decisão do mestre. Você se move à metade de sua velocidade enquanto estiver rastreando. Por 2 graduações, você se move à sua velocidade normal rastreando. Por 3 graduações, pode fazer movimento total rastreando.

SUPERSENTIDOS

Tipo: sensorial. **Ação:** nenhuma (passivo).

Alcance: pessoal. **Duração:** contínua.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 ponto por grad.

Um ou mais dos seus sentidos são ampliados, ou você tem outros sentidos além dos cinco normais. Designe graduações em Supersentidos aos efeitos a seguir. Algumas opções exigem mais de uma graduação — isto é comentado em suas descrições.

Como todos os efeitos sensoriais, Supersentidos usa os tipos de sentidos descritos na página 26 como descritores.

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):** você pode perceber detalhes mínimos sobre alguma coisa que possa detectar com um sentido específico, sendo capaz de distinguir e identificar indivíduos diferentes. Sentidos visuais, auditivos e táteis são normalmente aguçados para humanos. 1 graduação por um sentido, 2 por um tipo de sentidos.
- **Analítico (1 ou 2 graduações):** além até mesmo de um sentido aguçado, você pode perceber detalhes específicos sobre algo que possa detectar com um sentido analítico, como composição química, dimensões ou massa exatas, frequência de sons e comprimento de ondas de energia, etc. Você só pode aplicar este efeito a um sentido aguçado. 1 graduação para um sentido, 2 graduações para um tipo de sentidos.
- **Contra-Ataca Camuflagem (2 graduações):** um tipo de sentidos com esta característica ignora o efeito Camuflagem; você percebe o alvo do efeito normalmente, como se não houvesse Camuflagem alguma. Assim, se você tem visão que Anula Camuflagem, por exemplo, seres invisíveis são visíveis para você. Alvos camuflados parecem um pouco "diferentes" para você, o bastante para que saiba que eles estão camuflados para outros. Esta característica não afeta outras fontes de camuflagem, como obstáculos ou outros efeitos (como Obscurecer).

SENTIDOS ADICIONAIS

Os efeitos nesta seção concedem capacidades sensoriais adicionais, ou sentidos além dos cinco normais.

- **Detecção (1 graduação):** você pode perceber um item ou efeito específico com um toque e um teste de Notar. Detecção não tem alcance, e apenas indica a presença ou ausência de algo (não é aguçada ou exata). Escolha a qual tipo de sentido a sua Detecção pertence (muitas vezes mental). Por 2 graduações você pode usar Detecção com incremento de alcance normal (-1 por 3 metros).
- **Elo de Comunicação (1 graduação):** você possui um elo com um indivíduo específico, escolhido quando você adquire esta opção, que também deve ter esta habilidade. Vocês dois podem se comunicar através de qualquer distância, como um uso do efeito Comunicação. Escolha tipo de sentidos como meio de comunicação quando você escolhe esta opção. Mental é um tipo comum para elos psíquicos ou empáticos. Se você aplicar o feito de poder Dimensional a seu Elo de Comunicação, ele se estende a outras dimensões (veja entre os feitos de poder de Supersentidos).
- **Esquiva Fabulosa (1 graduação):** este feito pode também ser uma opção de Supersentidos em vez de representar treinamento ou talento (veja a descrição em *M&M*, página 62). Escolha um tipo de sentidos para sua Esquiva Fabulosa; efeitos sensoriais desse tipo podem sobrepujá-la.
- **Infravisão (1 graduação):** você enxerga a porção infravermelha do espectro, o que permite que veja padrões de calor. Escuridão não concede camuflagem para objetos com temperatura diferente de seus arredores. Se você possuir a opção Rastrear, pode rastrear criaturas quentes pelas tênues trilhas de calor que elas deixam para trás.
- **Percepção (de Descritor) (1 graduação):** você pode sentir o uso de efeitos com um descritor específico, com um teste bem-sucedido de Notar (CD 10, +1 para cada 3 metros). Exemplos incluem Percepção Cósmica, Divina, Mágica, Mental e assim por diante. Você pode aplicar características de sentidos ampliados à sua Percepção. Escolha o tipo de sentido da sua Percepção; muitas vezes, é um sentido mental, mas não necessariamente. Percepção conta como um "sentido exótico" para notar efeitos com a primeira graduação no feito de poder Sutil (veja na página 97).
- **Percepção (de Efeito) (1 graduação):** isto funciona como Percepção (de Descritor), acima, mas se aplica a apenas um efeito, a despeito do(s) descritor(es). Exemplos incluem Percepção de Camuflagem, Percepção de Controle Mental, Percepção de Teleporte, etc.
- **Poscognição (4 graduações):** você pode perceber eventos que ocorreram no passado. Você pode fazer 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 e distante no passado está a informação — desde 15 (uma visão vaga que pode ou não ser precisa) até 30 (conhecimento quase 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 efeitos mentais como Leitura Mental ou a qualquer outra habilidade que exija interação com o passado. Poscognição pode ser Limitada a eventos passados conectados a suas próprias "vidas passadas", reduzindo o custo a 2 graduações.
- **Precognição (4 graduações):** você pode perceber eventos que podem acontecer no futuro. As suas visões precognitivas representam 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 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, como um gancho de aventura ou ferramenta de trama. Os seus sentidos normais (do presente) não funcionam enquanto você está usando precognição. As suas visões duram enquanto você se concentrar. Precognição não se aplica a efeitos mentais como Leitura Mental, ou a qualquer outra habilidade que exija interação com o futuro.
- **Rádio (2 graduações):** você pode "ouvir" frequências de rádio, incluindo AM, FM, televisão, celular, rádio da polícia e assim por diante. Isto permite que você capte Comunicação por Rádio. Este é o tipo de sentido de rádio básico. Seu alcance é normal, e ele é radial e aguçado por natureza.
- **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, faça um teste de Notar (CD 15). Um sucesso significa que você não é surpreso, e pode agir durante a rodada surpresa (se houver). Uma falha significa que você está surpreso (embora, se tiver Esquiva Fabulosa, você mantenha seu bônus de esquiva em Defesa). O mestre pode aumentar a CD do teste de acordo com a situação. O seu Sentido de Perigo deve pertencer a um tipo específico de sentidos. Efeitos sensoriais que afetem este tipo de sentido também afetam seu Sentido de Perigo, e podem "cegá-lo".
- **Sentido Temporal (1 graduação):** você sempre sabe que horas são, e pode cronometrar como se tivesse um relógio.
- **Ultra-Audição (1 graduação):** você pode ouvir sons em frequências muito altas ou baixas, como apitos para cães ou sinais ultrassônicos.
- **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 Microscópica (1 a 4 graduações):** você pode enxergar coisas extremamente pequenas e 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.

EXEMPLOS DE SUPERSSENTIDOS

Aqui estão listados alguns exemplos de Supersentidos usando os sentidos ampliados e adicionais descritos anteriormente. Os jogadores devem se sentir livres para usá-los como capacidades de Supersentidos e como modelos para criar seus próprios Supersentidos únicos.

- **Detecção de Fraqueza (4 graduações):** você pode notar qualquer fraqueza em potencial de um alvo. Um teste de Notar bem-sucedido (oposto por Blefar, Intuir Intenção, Furtividade ou uma característica à escolha do mestre) permite que você conheça as desvantagens, falhas e fraquezas similares do alvo. O feito Avaliação pode ser adicionado a Detecção de Fraqueza por uma graduação adicional. *Detecção de Fraqueza, à Distância, Aguçada, Analítica.*
- **Detecção de Magia (2 graduações):** você pode fazer testes de Notar para detectar a presença de efeitos, criaturas e itens mágicos, com um modificador normal de -1 para cada 3 metros de distância. *Detecção Mental (magia) à Distância.*
- **Faro (1 graduação):** você pode diferenciar e identificar indivíduos pelo cheiro, embora não possa determinar coisas como localização exata (já que seu sentido de olfato é aguçado, mas não necessariamente exato). *Olfato Aguçado.*
- **Ladar (3 graduações):** emitindo lasers infravermelhos que são refletidos por superfícies sólidas, você pode montar um quadro preciso de seus arredores, mesmo quando não puder vê-los normalmente. *Visão que Contra-Ataca Obscurecer (escurecido), Radial.*
- **Leitura de Auras (5 graduações):** você pode "ler" as auras psíquicas invisíveis que cercam todas as criaturas, mostrando seu humor, condição física e influências psíquicas exteriores que as estejam afetando. Leitura de Auras é um sentido mental, embora as informações (auras) sejam percebidas como visuais. *Detecção de Humor e Condição Física (ambas à distância), Percepção Psíquica.*
- **Percepção Cósmica (2 graduações):** você é naturalmente "conectado" às forças cósmicas, capaz de senti-las funcionando no universo. Você percebe efeitos cósmicos na área ao seu redor e pode notar forças que afetam o universo a distância muito maior (segundo a decisão do mestre). Aplica a opção Estendido para expandir o alcance deste sentido. Além disso, você pode gastar um ponto heroico para fazer ao "Universo" (o mestre) uma pergunta direta e receber uma resposta (essencialmente, um uso especializado do aspecto inspiração do gasto de pontos heroicos). *Percepção Cósmica e Benefício (inspiração dirigida).*
- **Percepção Espacial (4 pontos):** você nota seus arredores, mesmo quando não é capaz de vê-los. *Sentido Mental Exato, Radial, à Distância.*
- **Radar (3 graduações):** enviando emissões de ondas de rádio que são refletidas por superfícies sólidas, você pode

POR TRÁS DA MÁSCARA: PRECOGNIÇÃO E POSCOGNIÇÃO

Precogição e poscogição 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 frequência demais, sintam-se livres 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, precogição funciona melhor como uma ferramenta de trama para que o mestre conceda informações ao jogador, de maneira similar à habilidade de inspiração dos pontos heroicos. De fato, um mestre que queira limitar estes efeitos pode exigir esforço extra ou pontos heroicos para usá-los, ou exigir o modificador Incontrolável.

montar um quadro preciso de seus arredores. *Sentido de Rádio Exato, Radial, à Distância.*

- **Rastrear Teleporte (1 graduação):** você pode "rastrear" outro teleportador, desde que o alcance do seu próprio Teleporte seja pelo menos igual ao do alvo. Faça um teste de Notar contra CD 10, +1 por rodada desde que o alvo se teleportou, e com -1 em seu teste para cada 3 metros entre você e o ponto de partida (sem modificador se você estiver no ponto exato). Se o teste for bem-sucedido, você se teleporta ao lugar onde seu alvo foi (ou o espaço aberto mais próximo, se esse ponto estiver ocupado). Se o teste falhar, você não vai a lugar nenhum; não consegue precisar a localização. Você tem direito a apenas uma tentativa para rastrear um teleporte específico e não pode escolher 10 ou 20 no teste de Notar. *Rastrear Teleporte.*
- **Sentido Sísmico (2 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 normal. *Tato Exato à Distância.*
- **Sonar (3 graduações):** enviando emissões ultrassônicas que são refletidas por superfícies sólidas, você pode montar um quadro preciso de seus arredores. *Audição Ultrassônica Exata.*
- **Ver o Invisível (2 graduações):** você pode enxergar qualquer coisa escondida por um efeito de Camuflagem, como se não estivesse camuflada. *Visão que Contra-Ataca Camuflagem.*

- **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 camuflagem em relação a você não pode usar Furtividade para se esconder de você sem um feito como Esconder-se à Plena Vista ou um efeito como Camuflagem. Visão de Raio X pode ser limitada a substâncias específicas (terra natural, por exemplo), reduzindo o custo a 2 graduações. É um efeito frequentemente associado à habilidade Permear de Supermovimento, permitindo que você enxergue aonde vai enquanto passa por um objeto sólido. *Visão que Penetra Camuflagem.*
- **Visão na Penumbra (1 graduação):** você pode enxergar normalmente ao dobro da distância em condições de penumbra. *Visão que Contra-Ataca Obscurecer (escuridão), Limitada.*
- **Visão no Escuro (2 graduações):** você pode enxergar normalmente no escuro, até mesmo em escuridão criada por um efeito de Obscurecer (embora outros descritores, como névoa ou luz cegante, afetem-no normalmente). *Visão que Contra-Ataca Obscurecer (escuridão).*
- **Visão Verdadeira (10 graduações):** você automaticamente enxerga através de qualquer efeito de Camuflagem, Ilusão ou Obscurecer, vê a forma verdadeira de qualquer criatura disfarçada (incluindo características que concedem um bônus em Disfarce, como Morfar e Metamorfose) e vê qualquer item deliberadamente escondido ou oculto (porta secreta, compartimento escondido, etc.), embora o mestre possa exigir um teste de Notar para esse último efeito. *Visão que Contra-Ataca Camuflagem, Contra-Ataca Ilusão, Contra-Ataca Obscurecer (todos), Detecção de Coisas Escondidas.*

FEITOS DE PODER

- **Alcance Ampliado:** da mesma forma que Alcance Estendido, este feito de poder não se aplica a Supersentidos; use opções como Estendido.
- **Alcance Estendido:** este feito de poder não se aplica a Supersentidos; eles têm suas próprias opções (principalmente Estendido) para aumentar seu "alcance".
- **Dimensional:** este feito de poder permite que você estenda seus sentidos a outras dimensões. Presume-se que se aplica a todos os seus sentidos, permitindo que você perceba sua

OPÇÃO: "RESETS" PRECOGNITIVOS

Uma opção para lidar com precogição é permitir que o jogador use a presciência de seu personagem como uma habilidade meta-jogo. Por exemplo, com um uso bem-sucedido de precogição, o jogador pode gastar um ponto heroico para "refazer" uma cena, "resetando" as coisas a um ponto no passado, como um jogo salvo em um videogame. Os eventos que ocorreram depois daquele ponto eram apenas uma visão!

Assim, por exemplo, quando o grupo cai em uma armadilha, o jogador do precognitivo usa seu poder e gasta um ponto heroico. Os eventos "retornam" ao momento anterior aos heróis dispararem a armadilha. O precognitivo agarra o braço de um de seus aliados e diz "Espere, é uma armadilha!". Note que o herói ainda perde o ponto heroico, mesmo que esses eventos "nunca tenham ocorrido". O mestre também pode usar esta opção como uma "rota de fuga" se a aventura não estiver dando certo; diga que os eventos problemáticos eram um aviso precognitivo e recomeça o jogo em um momento anterior da aventura para que os heróis possam tentar de novo.

Cuide para que esta habilidade não se torne problemática. Se os jogadores sentirem que têm uma segunda chance sempre que algo der errado, podem acabar jogando como num videogame, explorando cada opção possível, sabendo que podem retornar ao momento em que "salvaram o jogo" se as coisas derem errado. Os pontos heroicos limitam os "resets" precognitivos, mas você também pode limitar os jogadores se necessário.

POR TRÁS DA MÁSCARA: SENTIDOS NORMAIS

Os sentidos em *Mutantes & Malfeitores* são divididos em tipos de sentidos, usados como um descritor para efeitos sensoriais. Aqui estão as características dos sentidos humanos normais, para que sejam modificados com Supersentidos.

- **Visual:** visão normal funciona à distância (com incremento de alcance de -1 a cada 3 metros), é aguçada (capaz de distinguir pequenos detalhes) e exata (capaz de localizar precisamente). *5 pontos.*
- **Auditivo:** audição normal funciona à distância (com incremento de alcance de -1 a cada 3 metros), é aguçada (capaz de notar detalhes como diferenças de tom) e radial (capaz de perceber sons vindos de qualquer direção). Audição normal não é exata. *4 pontos.*
- **Olfativo:** os sentidos olfativos humanos normais, que agrupam olfato e paladar para propósitos de descritores, são bastante limitados. Embora funcionem “à distância” (pelo menos no caso do olfato), os sentidos olfativos humanos normais não são aguçados ou exatos. O sentido de olfato é radial, contudo, capaz de perceber cheiros vindos de qualquer direção. *3 pontos.*
- **Tátil:** o sentido de tato normal tem, por definição, alcance de toque. É aguçado, exato (pois você pode saber a localização de qualquer coisa que toca) e radial (pois você pode sentir coisas com qualquer superfície de seu corpo). *4 pontos.*
- **Mental:** em termos de jogo, o tipo de sentido mental (ou “sexto sentido”) é considerado muito rudimentar em humanos normais, limitado essencialmente a interações com a perícia Intuir Intenção e percepção de efeitos mentais usados diretamente sobre você. Assim, tem alcance de “toque” e nenhuma das qualidades de sentidos ampliados. *1 ponto.*

A falta de uma ou mais qualidades de um sentido normal pode ser considerada uma desvantagem (*M&M*, página 124). Visão normal, por exemplo, vale 5 pontos como sentido – assim, ser completamente cego é uma desvantagem de 5 pontos.

Note que o valor de qualquer desvantagem desse tipo pode ser modificado por qualquer Supersentido que você possa ter. Por exemplo, cegueira não é uma desvantagem tão séria quando você tem outro sentido exato à distância para compensar, como um radar ou sonar natural. Da mesma forma, se você não possui o sentido em apenas uma parte do tempo (apenas durante o dia, por exemplo), a desvantagem pode ser comum em vez de muito comum (valendo um ponto a menos). O mestre define o valor apropriado da falta de um sentido.

localização aproximada em uma ou mais dimensões. Para um alcance mais estendido, use PES com este feito.

- **Inato:** os Supersentidos de muitas criaturas, especialmente alienígenas ou construtos como robôs, podem ser Inatos, embora isto não impeça que efeitos sensoriais como Pasmal ou Obscurecer afetem-nos (pois isso é diferente de contra-atacá-los ou nulificá-los). Veja o poder Escudo Sensorial para este efeito.
- **Poder Alternativo:** segundo a decisão do mestre, um “reperitório de sentidos” é uma opção se todos os sentidos incluídos tiverem duração sustentada ou contínua, permitindo que o personagem alterne entre eles como desejar. Note que isto pode representar grande economia no custo de uma grande variedade de Supersentidos, mas esses sentidos não estarão disponíveis todos ao mesmo tempo. Assim, o personagem pode deixar de perceber certas coisas ou não ter o(s) sentido(s) certo(s) em atividade ao mesmo tempo para evitar um perigo ou detectar uma informação.
- **Sutil:** como efeitos passivos, Supersentidos são Sutil por natureza e não precisam deste feito de poder.

EXTRAS

Supersentidos muitas vezes usam modificadores parciais, para que afetem apenas graduações específicas (e assim sentidos específicos). Veja as informações sobre aplicação de modificadores a graduações individuais na descrição de Supermovimento.

- **Afeta Outros:** com este extra, você pode conceder os benefícios de um ou mais Supersentidos a outro personagem. Aplique Afeta Outros apenas ao(s) sentido(s) escolhido(s).
- **Alcance:** este extra só se aplica a Supersentidos que Afetam Outros, estendendo o alcance ao qual você pode conceder

seus benefícios. Para estender o alcance de um sentido, use as opções Estendido, Radial e À Distância.

- **Área:** o modificador Área aplica-se apenas a Supersentidos que Afetam Outros, e apenas para estender seus benefícios a todos na área. Aplique o feito de poder Seletivo para ter a habilidade de escolher quem dentro da área beneficia-se do efeito. Para afetar a área de um sentido, use as opções Estendido e Radial.
- **Ataque:** este extra não se aplica a Supersentidos. Para ataques que afetam os sentidos, use outros efeitos sensoriais como Pasmal, Ilusão e Obscurecer.

FALHAS

- **Dependente de Sentidos:** Supersentidos, naturalmente, já dependem de sentidos, e não podem ter esta falha.
- **Distração:** o uso de alguns Supersentidos pode provocar distração, em comparação com os sentidos normais. Nesse caso, este modificador se aplica. Funciona melhor com Supersentidos usados fora de combate e não deve ser aplicado a sentidos que ajudam o usuário a evitar surpresa ou sobrepular camuflagem, já que anula boa parte de sua utilidade (tirando o bônus de esquivar da mesma forma que essas condições fariam).
- **Duração:** a duração de Supersentidos não pode ser mudada, embora a ação necessária para usá-los possa ser, segundo a decisão do mestre. Veja a desvantagem Ação, abaixo.
- **Inconstante:** alguns Supersentidos podem ser Inconstantes; o mestre faz testes para seu funcionamento quando o sentido é usado. Duas variações desta falha podem se aplicar. Na primeira, o efeito é Inconstante – quando não funciona, o personagem não percebe nada com o sentido. Na segunda, as percepções do personagem são Inconstantes – o sentido

parece funcionar, mas o personagem recebe informação errada. Por isso, o mestre deve fazer todos os testes de constância para Supersentidos em segredo, apenas informando ao jogador o que o personagem percebe.

- **Limitado:** alguns Supersentidos podem ser Limitados a perceber apenas certas coisas ou sob certas circunstâncias. Como sempre, o sentido deve perder cerca de metade de sua utilidade para poder receber esta falha. Qualquer coisa menor do que isso é provavelmente um descritor ou uma complicação, segundo a decisão do mestre.
- **Permanente:** esta falha não se aplica a Supersentidos. A incapacidade de desativar um sentido em geral é, no máximo, uma complicação.

DESVANTAGENS

- **Ação:** Supersentidos normalmente não exigem uma ação além daquela necessária para o teste de Notar ou Procurar. Contudo, esta desvantagem de poder torna seu uso um esforço maior. O valor da desvantagem depende da ação necessária: 1 ponto por uma ação de movimento, 2 pontos por uma ação padrão e 3 pontos por uma ação completa. Exigências de tempo maiores movem o tempo um passo por ponto acima na Tabela de Tempo, embora o mestre deva decidir o que constitui uma desvantagem desejável (Supersentidos que exigem um minuto ou mais não são especialmente úteis na maior parte dos cenários). Assim como em todas as desvantagens, esta deve ter um valor em pontos menor que o custo total do efeito de Supersentidos.
- **Deficiência:** alguns personagens de quadrinhos com Supersentidos não possuem um de seus sentidos normais, como heróis cegos com sentido de radar ou surdos-mudos com Comunicação Mental. Tenha em mente que o valor da desvantagem Deficiência — como todas as outras desvantagens — é baseado em quanto ela afeta o personagem específico. Uma desvantagem que não causa problemas não é uma desvantagem. Assim, cegueira é uma desvantagem muito menor para um herói com outro sentido exato (principalmente se for radial), valendo apenas um ou dois pontos no máximo.
- **Fraqueza:** Supersentidos podem implicar uma fraqueza causada pela sensibilidade maior. Um personagem com Visão no Escuro pode ser pasmado ou cegado por luz brilhante, por exemplo, enquanto que um herói com audição super-aguçada pode ficar surdo ou atordoado pelo barulho de uma multidão. Este tipo de Fraqueza pode existir em conjunto com a desvantagem Vulnerável a efeitos de Pasmal.
- **Perceptível:** Supersentidos com esta desvantagem são especialmente perceptíveis de alguma forma — seus olhos brilham, por exemplo, ou você pode emitir um som, vibração, energia, etc. para usar como sensor.
- **Vulnerável:** personagens com Supersentidos podem ser vulneráveis a certos efeitos sensoriais, aumentando a dificuldade de salvamentos contra efeitos como Pasmal, por exemplo. Presume-se que Supersentidos não acarretem nenhuma vulnerabilidade automática a esses efeitos, mas em um cenário realista isto seria necessário, a menos que o personagem tenha alguma habilidade específica para “filtrar” os efeitos perigosos.

TELEPORTE

Tipo: movimento.

Ação: movimento (ativo).

Alcance: pessoal.

Duração: instantânea.

Salvamento: Reflexo (I).

Custo: 2 pontos por grad.

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 (gradação do poder x 30) metros como uma ação de movimento.

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, mantendo 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 carregar consigo 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** (x2, x5, x10, etc.).
- **Rebater:** você pode se teleportar, fazer uma ação padrão e teleportar-se de novo como uma ação completa, desde que a distância total não exceda o alcance curto do seu Teleporte (gradação x 30 metros). Esta é uma versão de Teleporte do feito Ação em Movimento (*M&M*, página 56).

EXTRAS

- **Afeta Outros:** este extra permite que você conceda a um alvo a capacidade de teleportar-se — com você ou sozinho — com um toque. Note que Afeta Outros é voluntário. Ninguém que não queira ser teleportado é afetado. Para teleportar alvos involuntários, veja o extra Ataque.
- **Área:** aplicado a Teleporte que Afeta Outros, este extra permite que você teleporte todos na área afetada. Aplique o feito de poder Seletivo se você puder escolher quem é levado — caso contrário, você teleporta automaticamente todos na área. Você pode escolher deixar para trás objetos físicos que não sejam carregados por ninguém, mesmo sem o feito Seletivo (assim, não teleporta automaticamente todo o lixo e objetos na área).
- **Ataque:** um Ataque de Teleporte é uma ação padrão e apenas teleporta o alvo ao alcance normal (não estendido) do efeito. Os alvos têm direito a um salvamento de Reflexo (CD 10 +

graduação) para evitar serem teleportados — se o ataque acertar. Como opção para o mestre, você pode ser capaz de fazer um Ataque de Teleporte “estendido”. Isto exige uma ação de rodada completa, e você perde seu bônus de esquiva por uma rodada depois de fazer o ataque. O alvo é transportado até o alcance estendido do efeito e fica desorientado (sem bônus de esquiva) por uma rodada depois de sua chegada. O mestre deve ter cuidado com Ataques de Teleporte, devido a sua capacidade de rapidamente remover oponentes de um encontro.

- **Ataque Seletivo:** um Ataque de Teleporte em Área com este extra pode teleportar alguns alvos sem afetar outros, segundo sua escolha.
- **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”. Se você não puder descrever seu destino com precisão ou não tiver ideia de onde fica, não pode teleportar-se até lá. Segundo a decisão do mestre, Pasmear e Obscurecer (Teleporte Exato) podem bloquear temporariamente este extra, assim como qualquer outro sentido mental. Isto permite, entre outras coisas, lugares “protegidos” contra teleportadores Exatos.
- **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.
- **Roque (+0):** você e um alvo voluntário dentro do alcance do seu Teleporte devem “trocar de lugar” para que você possa se teleportar. Você aparece na localização do alvo e ele aparece na sua. O alvo de uma tentativa de Roque tem noção básica de quem você é (se conhecê-lo), onde você está (em termos gerais) e do seu desejo de trocar de lugar. Caso aceite (como uma reação), o efeito acontece. Caso recuse, nada acontece. Isto significa que você não pode usar Roque com alvos inconscientes. Roque muitas vezes tem algum tipo de Comunicação, possivelmente Limitada apenas a alvos em potencial de Teleporte, como um efeito associado. Se você puder usar Roque com alvos involuntários, possui um Ataque de Teleporte Ligado a seu Teleporte em vez deste modificador.

FALHAS

- **Âncora (-1):** você só pode se teleportar a um lugar específico ou à localização de um objeto específico — ambos são considerados “especialmente bem conhecidos” por você. Escolha uma opção quando aplicar esta falha. Você pode mudar a localização de sua âncora visitando fisicamente um novo local e sintonizando-se com ele por um minuto ou movendo o objeto a uma nova localização. Se você tiver um objeto-âncora e ele for movido sem que você saiba, você ainda pode se teleportar à sua localização (o que pode causar problemas caso seus inimigos descubram sua âncora e movam-na).
- **Curta Distância (-1):** você não pode fazer teleportes de alcance estendido, apenas teleportes curtos como uma ação de movimento.

- **Longa Distância (-1):** você só pode se teleportar à sua distância de alcance estendido como uma ação completa. Você não pode fazer teleportes curtos como uma ação de movimento e não pode ter os feitos de poder Fácil ou Rebater.
- **Meio (-1):** você precisa de um meio para o seu Teleporte, como fios elétricos ou telefônicos, estruturas de raízes, água, sombras, chamas, espelhos e assim por diante. Você só pode se teleportar entre locais onde o seu meio exista.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Dilacerar:** você pode agarrar um alvo e teleportar-se para longe levando apenas parte dele, causando dano! Este é um efeito de Dano Penetrante com alcance de toque, Ligado a Teleporte como um modificador de +1 (já que provavelmente você também pode teleportar um passageiro sem dilacerá-lo).
- **Nausear e Atordoar:** Teleporte muitas vezes tem efeitos que desorientam seus passageiros, mesmo aqueles que se teleportam a curtas distâncias, permitindo, por exemplo, que um teleportador agarre um alvo e “pule”, infligindo desorientação ou náusea. Este é um efeito Ligado de Nausear ou Atordoar, e exige uma ação completa para agarrar o oponente e fazer o salto, então infligindo o efeito. Note que, se você puder escolher não causar este efeito em seus passageiros, Ligado é um modificador de +1, não +0.
- **Nulificar Teleporte:** “nulificadores de Teleporte” de um tipo ou outro são bastante comuns nos quadrinhos, de proteções místicas que bloqueiam feitiços até campos de força científicos. Isto em geral é um Campo de Nulificação, impedindo que qualquer um se teleporte para dentro ou para fora da área afetada, embora coisas como Dispositivos Nulificadores aplicados diretamente (tiaras, coleiras, algemas, etc.) também sejam comuns. Veja o efeito Nulificar.
- **Percepção de Teleporte:** personagens com Teleporte ou poderes relacionados podem adquirir o Supersentido Percepção, sintonizado para detectar usos de Teleporte, captando “distorções espaciais” ou manifestações similares quando alguém chega ou parte através de um efeito de Teleporte. Note que formas de Percepção baseadas em descritores podem detectar teleportes envolvendo o descritor (Percepção Mental nota a chegada de um teleportador psiônico, por exemplo). Veja Supersentidos.
- **PES:** a capacidade de perceber locais distantes é útil para permitir que um personagem se teleporte até lá, especialmente porque PES e Teleporte de longa distância têm o mesmo alcance.

TRANSFORMAÇÃO

Tipo: alteração.

Ação: padrão (ativo).

Alcance: à distância.

Duração: sustentada (D).

Salvamento: Fortitude.

Custo: 3 a 6 pontos por grad.

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 em Transformação). Se o salvamento falhar, o alvo se transforma. Alvos inanimados transformam-se auto-

maticamente, 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 0,5 quilo de massa inanimada com 1 graduação. Cada graduação adicional move esta quantidade um passo para cima na **Tabela de progressão**. A transformação dura enquanto você continuar sustentando-a. Quando você parar, o alvo volta 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 (animais em humanoides ou vice-versa, um tipo de metal em qualquer outro, etc.). Você transforma alvos de um grupo amplo em um resultado específico, ou vice-versa.
- **5 pontos:** você transforma alvos de um grupo amplo em um de 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 (ou com uma estrutura Variável que Afeta Outros Ligada a Transformação, permitindo que você adicione características ao alvo).

TRANSFORMAÇÃO DE DISPOSITIVOS E EQUIPAMENTO

Transformar os dispositivos ou equipamento de alguém exige primeiro alvejá-los, como descrito em **Atacando objetos** (*M&M*, página 156). Um objeto seguro por alguém tem a Defesa do usuário + o modificador de tamanho do objeto +5, enquanto que um objeto vestido ou carregado tem a Defesa do usuário + o modificador de tamanho do objeto. Assim, transformar uma pistola exige um ataque contra a Defesa do usuário +9 (+5 básico, +4 por um objeto Diminuto). Transformar uma armadura é um ataque contra a Defesa do usuário (sem modificador, pois o objeto tem tamanho Médio).

Equipamento é transformado automaticamente, desde que o efeito tenha graduação suficiente para atingir sua massa inteira. O usuário de um Dispositivo tem direito a um salvamento de Reflexo para evitar a transformação (CD 10 + graduação em Transformação). Transformação é apenas mais uma maneira de "remover" um Dispositivo ou equipamento, e o efeito é considerado parte do desconto oferecido, embora Dispositivos transformados devam ser restaurados ou substituídos.

TRANSFORMAÇÃO MENTAL

Alvos transformados normalmente mantêm suas características mentais e personalidade, embora alvos animados tornados inanimados efetivamente fiquem inconscientes. Um efeito de Transformação com o modificador Salvamento Alternativo (Vontade) pode mudar os alvos mentalmente, além de fisicamente. Uma transformação mental é considerada um efeito separado; aplique modificadores e façanhas de poder separadamente. Para transformar um alvo mental e fisicamente ao mesmo tempo, torne os dois efeitos Ligados (veja o modificador **Ligado**). O tipo de transformação mental determina o custo por graduação.



- **2 pontos:** você muda as memórias do alvo, fazendo-o esquecer de algo, ou lembrar das coisas de modo diferente.
- **3 pontos:** você muda as características mentais do alvo.
- **4 pontos:** você altera completamente a mente do alvo, efetivamente criando uma personalidade inteiramente nova. Você pode mudar as características mentais do alvo como desejar, desde que seu total de pontos permaneça o mesmo, ou menor.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** Transformação precisa deste feito de poder para afetar alvos incorpóreos, mas funciona normalmente em alvos com graduações menores de Intangibilidade.
- **Reversível:** efeitos de Transformação em geral são reversíveis e não precisam deste feito.
- **Sutil:** embora um efeito de Transformação não seja Sutil em si (pois o alvo claramente é transformado), este feito de poder pode ajudar a ocultar a fonte do efeito, tornando-a menos perceptível ou totalmente imperceptível.

EXTRAS

- **Área:** um efeito de Transformação em Área muda todos os alvos na área da mesma forma. Cada alvo faz seu próprio salvamento, embora o mestre possa fazer um único salvamento para um grupo de capangas ou outros personagens sem diferenças entre si.

- **Ataque Seletivo:** uma Transformação em Área com este extra pode transformar apenas os alvos que você escolher.
- **Duração:** transformações contínuas duram até que você escolha revertê-las (ou até que sejam nulificadas). O mestre pode exigir que um efeito de Transformação Contínua tenha algum outro meio razoável de ser desfeito, como um beijo de alguém da realeza ou ser mergulhado em água.
- **Salvamento Alternativo:** Transformação baseada em Vontade é um efeito de Transformação Mental, veja acima.
- **Limitado:** efeitos de Transformação limitados a alvos ou resultados específicos devem ter seu custo básico ajustado em vez de aplicar esta falha. Efeitos de Transformação limitados de outras formas ainda podem ter a falha Limitado.
- **Permanente:** esta falha não se aplica a Transformação, já que transformações permanentes são uma vantagem. Transformação Contínua é o mais próximo que o efeito pode chegar de duração permanente.

FALHAS

- **Alcance:** Transformação com alcance de toque exige um ataque corpo-a-corpo. Transformação não pode ter alcance pessoal e não funciona em você. Para se transformar de várias formas, veja Morfar e a estrutura de poder Variável, além do poder Metamorfose, no capítulo seguinte.

Exemplo – Olhar Petrificante: *o seu olhar pode transformar criaturas vivas em pedra! Use uma ação padrão; o oponente deve ter contato visual com você (veja a falha Dependente de Sentidos). 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. Permanece assim até que você escolha restaurá-lo, até que o seu efeito seja contra-atacado ou 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. Se qualquer um que olhe para você puder ser petrificado, diminua a ação necessária para reações, aumentando o custo a 7 pontos por graduação.*

Exemplo – Alteração de Memória: *você pode alterar mentalmente 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, 2 pontos por graduação) com o extra Alcance (Percepção). Custa 3 pontos por graduação.*

- **Duração:** Transformação com duração de concentração exige atenção constante (e uma ação padrão por rodada) para ser mantida. Transformação não pode ter duração instantânea.
- **Afeta Outros:** você pode compartilhar sua Velocidade com outro personagem que esteja tocando, permitindo que ele viaje à mesma velocidade que você. Note que isto não é o mesmo que carregar alguém, com este modificador você concede o efeito a outro personagem.
- **Ataque:** este extra não se aplica a Velocidade. Para um "ataque de impulso" que envie os alvos de encontro a obstáculos em alta velocidade, use Mover Objeto ou Derrubar com o extra Recuo.

POR TRÁS DA MÁSCARA: TRANSFORMAÇÃO

Transformação é um efeito poderoso, particularmente nas mãos de um jogador astuto. Até certo ponto, Transformação pode duplicar outros efeitos, 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 (não instantânea como Armadilha ou concentração como Sufocar), 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 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** (M&M, página 7).

O mestre pode 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".

Você pode exigir que personagens que usam Transformação para adquirir dinheiro (ouro, pedras preciosas, etc.) ou outros bens materiais permanentes gastem pontos de poder em graduações do feito Benefício para refletir esta riqueza. Caso contrário, os bens dissipam-se.

VARIÁVEL

A estrutura de poder Variável está na seção **Estruturas de poder** (veja na página 109).

VELOCIDADE

Tipo: movimento.

Ação: movimento.

Alcance: pessoal.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 1 ponto por graduação.

Você pode se mover mais rápido que o normal. Com 1 graduação sua velocidade terrestre é de 30 m (15 km/h). Cada graduação adicional move sua velocidade um passo para cima na **Tabela de progressão**. 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! A velocidade por graduação é mostrada na tabela **Movimento com Velocidade**.

Você pode carregar até uma carga leve sem redução em sua velocidade. Uma carga média ou pesada reduz sua velocidade a dois terços do normal, enquanto que uma carga pesada também reduz sua velocidade em ritmo total à metade. Você não pode usar Velocidade carregando carga maior que pesada.

EXTRAS

MOVIMENTO COM VELOCIDADE

GRADUAÇÃO	VELOCIDADE
1	30 m
2	75 m
3	150 m
4	300 m
5	750 m
6	1,5 km
7	3 km
8	7,5 km
9	15 km
10	30 km
11	75 km
12	150 km
13	300 km
14	750 km
15	1.500 km
16	3.000 km
17	7.500 km
18	15.000 km
19	30.000 km
20	Quase velocidade da luz

- **Duração:** Velocidade em geral não pode ter duração contínua, devido às limitações de seu uso – um personagem atordoado ou inconsciente não pode se mover.

FALHAS

- **Ação:** como outros efeitos de movimento, Velocidade não pode ter sua ação reduzida abaixo de movimento.
- **Duração:** Velocidade com duração de concentração pode representar um efeito que exija foco adicional; você pode se mover em alta velocidade, mas não consegue fazer muita coisa além disso ao mesmo tempo. Já que concentração exige uma ação padrão por rodada, também significa que você não pode se mover em ritmo acelerado ou total.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Rapidez:** enquanto o efeito Velocidade cobre movimento rápido, Rapidez diz respeito a realizar tarefas mais rapidamente, e os dois muitas vezes vêm em conjunto (veja o poder Supervelocidade, no capítulo seguinte, para um exemplo).
- **Supermovimento:** a habilidade de mover-se em alta velocidade pode fornecer alguns efeitos de Supermovimento, Limitado a quando o personagem estiver se movendo em alta velocidade.

VIAGEM ESPACIAL**Tipo:** movimento.**Ação:** movimento.**Alcance:** pessoal.**Duração:** sustentada.**Salvamento:** nenhum.**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**. Assim, 2 graduações permitem que você viaje ao dobro da velocidade da luz, então ao quádruplo e assim por diante. A velocidade por graduação é mostrada na tabela **Viagem Espacial**. Este efeito não fornece proteção contra os rigores do espaço (para isso, veja o efeito **Imunidade**).

Ao contrário do efeito Voo, Viagem Espacial não funciona em uma atmosfera. Para ser capaz de voar em ambos os ambientes, é preciso ter ambos os efeitos. Viagem Espacial e Voo podem ser Poderes Alternativos em um Repertório.

Veja o quadro na página seguinte para uma discussão sobre as velocidades de Viagem Espacial.

VIAGEM ESPACIAL

GRADUAÇÃO	VELOCIDADE
1	1c (velocidade da luz)
2	2c
3	5c
4	10c
5	25c
6	50c
7	100c
8	250c
9	500c
10	1.000c
11	2.500c
12	5.000c
13	10.000c
14	25.000c
15	50.000c
16	100.000c
17	250.000c
18	500.000c
19	1.000.000c
20	2.500.000c

OPÇÃO: REDEFININDO GRADUAÇÕES EM VIAGEM ESPACIAL

As velocidades mostradas para diferentes graduações em Viagem Espacial são apenas uma diretriz, adequada para a maior parte dos cenários em que viagens espaciais são comuns, mas não rotineiras. Em outros cenários, você pode redefinir Viagem Especial para maior simplicidade ou detalhamento. Assim, por exemplo, em vez de ser calculada com fatores específicos da velocidade da luz, Viagem Espacial pode ser classificada em interplanetária lenta (levando dias ou semanas), interplanetária média (levando cerca de um dia), interplanetária rápida (levando horas ou minutos) e assim por diante, com distâncias interestelares. Isto coloca mais foco na velocidade da trama em vez de velocidades reais ou distância entre planetas e sistemas específicos.

VOO

Tipo: movimento. **Ação:** movimento (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode voar pelo ar, o que inclui ficar parado, flutuando. Você voa à uma velocidade de 30 m (15 km/h) com graduação 1. Cada graduação adicional move a sua velocidade um passo para cima na **Tabela de progressão**. 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! A velocidade por graduação é mostrada na tabela **Movimento de Voo**.

MOVIMENTO DE VOO

GRADUAÇÃO	VELOCIDADE
1	30 m
2	75 m
3	150 m
4	300 m
5	750 m
6	1,5 km
7	3 km
8	7,5 km
9	15 km
10	30 km
11	75 km
12	150 km
13	300 km
14	750 km
15	1.500 km
16	3.000 km
17	7.500 km
18	15.000 km
19	30.000 km
20	Quase velocidade da luz

VOO E CARGA

Você pode carregar até sua carga leve voando sem redução em velocidade. Uma carga média ou pesada reduz sua velocidade a dois terços, e uma carga pesada também reduz sua velocidade total de Voo a metade do normal. Você não pode carregar mais do que uma carga pesada enquanto estiver voando.

VOO SUBAQUÁTICO

Voo funciona normalmente no vácuo ou em um meio gasoso (como a atmosfera de um planeta). Através de líquido, como debaixo d'água, a velocidade de Voo é reduzida àquela da graduação equivalente de Natação (veja o efeito **Natação**, neste capítulo). Isto também pode incluir atmosferas "líquidas" em planetas alienígenas. Essencialmente, Voo inclui o benefício de mover-se através de líquido com velocidade de Natação. Caso não inclua, você pode aplicar uma desvantagem Perda de Poder de 1 ponto (não funciona debaixo d'água). Da mesma forma, a incapacidade de voar no espaço pode se qualificar como uma desvantagem, se o mestre espera que essa situação surja. Caso contrário, funciona melhor como uma complicação, nas raras vezes em que isso acontecer. Para movimento através de sólidos, veja os efeitos Escavação e Intangibilidade, além do efeito permear de Supermovimento.

FEITOS DE PODER

- **Capacidade de Manobra:** caso a opção de capacidade de manobra (*Manual do Malfeitor*, página 74) esteja sendo usada, este feito concede um nível adicional de capacidade de manobra (de média para boa, ou boa para perfeita) por graduação.
- **Sutil:** em princípio, o efeito Voo é perceptível, quer seja por uma lufada de vento, o rugido de foguetes ou um rastro brilhante. Este feito reduz (e então elimina) esses traços. Se seu Voo for completamente Sutil, você não precisa fazer testes de Furtividade para se mover em silêncio enquanto estiver voando (você faz isso automaticamente), embora você ainda precise fazê-los para evitar ser visto ou detectado de outra forma.

EXTRAS

- **Afeta Outros:** enquanto personagens com Voo podem erguer e carregar até uma carga pesada voando, este extra permite transferir sua habilidade de Voo a outros personagens.
- **Ataque:** para fazer com que um alvo involuntário "saia voando", veja o efeito Mover Objeto neste capítulo e o poder Telecinesia no capítulo seguinte. Use um deles em vez de um efeito de Ataque de Voo, que seria uma forma desequilibrada de obter resultados parecidos, já que uma alta graduação em Ataque de Voo poderia fazer com que alguém voasse de encontro a uma parede ou ao chão a milhares de quilômetros por hora!
- **Duração:** Voo com duração contínua funciona mesmo quando o personagem está atordoado, inconsciente ou incapaz de sustentar o efeito por outra razão. O usuário fica parado no ar,



mantendo sua posição relativa ao solo, se necessário. Como alternativa, o usuário pode flutuar ao chão em segurança quando não puder manter Voo.

FALHAS

- **Distração:** um voador desajeitado ou inseguro pode sofrer esta falha, perdendo seu bônus de esquiva sempre que estiver voando.
- **Duração:** Voo com duração de concentração pode representar um efeito que exija foco adicional; você pode voar, mas não pode fazer muita coisa além disso ao mesmo tempo. Como concentração exige uma ação padrão por rodada, isso também significa que você não pode voar em velocidade acelerada ou total. Um efeito de Voo útil não pode ter duração menor que concentração. Com a permissão do mestre, um efeito de Voo instantâneo pode servir como uma única "explosão" de propulsão, adequada apenas para enviar o personagem em velocidade máxima a uma determinada direção por uma rodada, mas este tipo de efeito funciona melhor como um Salto.
- **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 Voo se tiver esta falha.
- **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 Voo se tiver esta falha.

- **Plataforma (-1):** seu Voo depende de algum tipo de plataforma sobre a qual você fica. Se você sofrer qualquer tipo de recuo enquanto estiver voando (*M&M*, página 165) ou se for agarrado por alguém que está no chão, você é tirado de sua plataforma, e não pode voar. Você recupera o uso da sua plataforma voadora reativando seu efeito de Voo (o que pode exigir um teste de Concentração, dependendo das circunstâncias).

DESVANTAGENS

- **Apenas Adiante:** você não pode voar para trás; pode apenas voar para a frente.
- **Capacidade de Manobra:** se a opção de capacidade de manobra em voo (*Manual do Malfeitor*, página 74) estiver em uso, cada redução de capacidade de manobra (de média para ruim, de ruim para desajeitada) é uma desvantagem de 1 ponto.
- **Carga Reduzida:** se você não puder carregar mais do que uma carga média enquanto estiver voando, tem uma desvantagem de 1 ponto. Se você não puder carregar mais que uma carga leve, tem uma desvantagem de 2 pontos.
- **Curvas Amplas:** você não pode fazer uma curva com mais de 45 graus por ação de movimento enquanto estiver voando, embora possa diminuir sua velocidade de voo enquanto faz a curva para realizar curvas mais curtas, se quiser. Uma combinação de Velocidade Mínima e Curvas Amplas significa que você só pode fazer curvas muito longas.

FAÇANHA DE PODER: ALAVANCA DE VOO

Você pode usar o impulso gerado por seu Voo para ajudá-lo a empurrar algo pesado, desde que isso seja adequado aos descritores do efeito. Você precisa empurrar o peso na direção em que está voando. Nesse caso, recebe um bônus em Força efetiva para capacidade de carga igual ao dobro da sua graduação em Voo. Assim, Voo 5 concede-lhe +10 de Força efetiva, aumentando a sua capacidade de carga para empurrar um objeto pesado.

Exemplo: *Dédalo precisa segurar um prédio que está caindo, após Talos ter destruído suas fundações. A armadura tecnológica do inventor ancestral permite que ele erga 24 toneladas como uma carga pesada, o que não é suficiente. Ativando os sistemas antigravidade da armadura com força total, Dédalo voa sob o prédio que desaba e empurra. Ele possui Voo 5, e assim o mestre concede-lhe +10 de bônus em Força efetiva, aumentando sua carga pesada para 92 toneladas. Ainda não é suficiente, e assim o jogador de Dédalo usa esforço extra para dobrar sua capacidade de carga para 184 toneladas — ele então empurra o edifício de volta ao lugar.*

- **Perda de Poder:** se seu Voo depende de asas que devem bater, foguetes com entradas de ar, jatos que podem ser danificados, etc., você pode aplicar esta desvantagem, refletindo as condições em que seu efeito não funciona. Se seu Voo tiver limitações que deixem-no inoperante cerca de metade do tempo, use a falha Limitado. Note que isto é diferente de um contra-ataque a seu Voo, pois você perde-o automaticamente quando a Perda de Poder ocorre, sem teste oposto.
- **Pista:** você precisa de uma “pista de decolagem” para levantar voo e pousar. Você não pode decolar ou pousar verticalmente, nem flutuar.
- **Teto Baixo:** você não pode ganhar muita altitude, permanecendo próximo ao chão. Um teto (altitude máxima) de 9 metros é uma desvantagem de 1 ponto; um teto de 4,5 metros vale 2 pontos, e 1,5 m vale 3 pontos. Esta desvantagem é apropriada para efeitos de Voo que simulam *hovercrafts* e similares.
- **Velocidade Mínima:** você deve voar no mínimo à metade de sua velocidade máxima, ou começa a cair. Você pode recomear seu Voo como uma ação de movimento, a menos que as circunstâncias (incluindo outras desvantagens) impeçam. Você não pode flutuar enquanto estiver voando.

FEITOS DE PODER

Feitos de poder expandem a utilidade de um efeito em variadas formas. Adquirir um feito de poder custa 1 ponto de poder, da mesma forma que um feito normal. Um personagem pode usar esforço extra para adquirir temporariamente um feito de poder que não tenha. Feitos de poder são *opções* para um efeito; em geral você pode decidir usá-los ou não, quando usa o efeito.

ACURADO

Um efeito com este feito é especialmente acurado; você ganha +2 em rolagens de ataque com ele. Este feito de poder pode ser aplicado múltiplas vezes. A cada vez, concede um bônus adicional de +2 em rolagens de ataque. O nível de poder da campanha limita o bônus de ataque máximo com qualquer efeito. O mestre pode escolher desconsiderar este limite para feitos Acurado adquiridos por meio de esforço extra (por sua natureza temporária).

AFETA INTANGÍVEL

Um efeito com este feito funciona em alvos intangíveis, além de ter seu efeito normal em alvos corpóreos. Uma aplicação de Afeta

Intangível permite que o efeito funcione com metade de sua graduação. Duas aplicações permitem que ele funcione com sua graduação normal contra alvos intangíveis. Efeitos sensoriais não precisam deste feito, já que afetam alvos intangíveis normalmente.

ALCANCE AMPLIADO

Este feito aumenta o incremento de alcance de um efeito à distância, movendo o incremento básico (graduação do poder x 3 m) um passo para cima na **Tabela de progressão**. Assim, com Alcance Ampliado 1 o alcance vai para (graduação x 7,5) m, então (graduação x 15) m e assim por diante. Isto não aumenta o alcance máximo do efeito (veja **Alcance**, página 12).

ALCANCE ESTENDIDO

A cada vez que você aplicar este feito a um poder com alcance de toque, estende o alcance do poder em 1,5 m. Isto pode representar um poder com curto alcance ou um efeito com alcance um pouco maior, como um chicote ou arma parecida.

ATAQUE DIVIDIDO

Com este feito, um efeito que normalmente afeta um alvo pode dividir-se entre dois alvos. O atacante escolhe quantas graduações aplicar a cada alvo, até a graduação total do poder. Assim, um poder com 10 graduações poderia ser dividido em 5/5, 6/4, 8/2 ou de qualquer forma, desde que o total fosse 10 (apenas números inteiros). 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 um efeito seja dividido entre três alvos. Um efeito não pode ser dividido a menos de uma graduação por alvo, e não pode aplicar mais de uma divisão ao mesmo alvo.

CONDICIONAL

Um efeito 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. Você pode adquirir Supersentidos Limitados a efeitos Condicionais, se quiser. Preparar o efeito exige a mesma ação normal para usá-lo. Quaisquer rolagens necessárias são feitas quando você prepara o “gatilho”.

Um efeito 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 Nulificação ou outro poder capaz de contra-atacar) com CD igual a (10 + graduação do poder).

Um efeito Condicional vale para um uso que tenha uma duração instantânea. Você pode aplicar o modificador Duração ao poder como um todo para fazer o efeito ficar “preparado” por mais tempo, permitindo que seja ativado múltiplas vezes, enquanto sua duração se mantiver (isso normalmente exige duração contínua). Isto não afeta a duração do efeito Condicional em si.

Se você aplicar este feito uma segunda vez, pode mudar as condições de ativação a cada vez que preparar o efeito.

DESCRIPTOR VARIÁVEL

Você pode mudar os descritores do efeito, uma vez por rodada, como uma ação livre. Por uma graduação, você pode aplicar qualquer um de um grupo restrito de descritores relacionados (como clima, eletromagnético, temperatura, etc.). Por duas graduações, pode aplicar qualquer um de um grupo amplo de descritores (como qualquer descritor mental, mágico ou tecnológico). O mestre decide se um determinado descritor é apropriado para uso com um efeito específico e com este feito.

DIMENSIONAL

Este feito permite que um efeito afete alvos em uma outra dimensão (se outras dimensões existirem na campanha). Você afeta sua localização equivalente na outra dimensão, como se estivesse lá, calculando modificadores de alcance a partir desse ponto.

Você pode escolher este feito várias vezes. Se escolhê-lo uma segunda vez, o seu efeito pode alcançar qualquer dimensão de um grupo relacionado (dimensões míticas, planos demoníacos e assim por diante). Se você escolhê-lo uma terceira vez, o efeito pode alcançar qualquer dimensão no cenário.

Para muitos poderes, você pode precisar do efeito PES Dimensional para localizar seus alvos. Caso contrário, os alvos têm camuflagem total contra você e qualquer ataque tem 50% de chance de erro — isso se for dirigido contra a área correta.

DISSIPAÇÃO LENTA

Um efeito que se dissipa ao longo do tempo — como um efeito de característica ou um efeito com o modificador Dissipação — diminui mais lentamente com este feito de poder. Cada aplicação move o intervalo de tempo um passo na **Tabela de tempo**: de uma rodada para um minuto, para cinco minutos e assim por diante.

FINTA EM MOVIMENTO

Quando faz uma finta em combate (*M&M*, página 42), você pode substituir seu teste de Blefar pelo dobro das graduações em um efeito de movimento com este feito de poder. Você deve usar o efeito para se mover durante a rodada em que faz a finta — assim, a tentativa é uma ação completa (uma ação de movimento para se mover e uma ação padrão para o teste de finta).

Exemplo: *Sereia está lutando contra o Demônio Arraia nas águas da Grande Baía. Usando Finta em Movimento, Sereia nada rapidamente em um círculo ao redor do vilão*

submarino, tentando distraí-lo. A jogadora de Sereia faz um teste de d20 + 16 (o dobro da graduação de Sereia em Natação) oposto pelo teste de Intuir Intenção do Demônio Arraia. Caso ela seja bem-sucedida, o Demônio Arraia perde seu bônus de esquiva contra o próximo ataque de Sereia, distraído por sua velocidade.

INATO

Um efeito Inato é parte integral da sua natureza. Efeitos de características, como 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 efeito não é algo normal para o tipo ou espécie do personagem, provavelmente não é Inato. Diferente de outros feitos de poder, o uso de Inato *não* é opcional: você não pode escolher não aplicar os benefícios do feito.

Como Inato é essencialmente uma Imunidade a Efeitos de Características muito limitada aplicada a um efeito específico (e Imunidade completa a Efeitos de Características custa 5 graduações de Imunidade), o mestre pode permitir que personagens com 4 ou mais feitos Inato simplesmente adquiram 4 graduações e apliquem-nas a tantos efeitos ou poderes quantos desejarem.

INCURÁVEL

O dano causado por um efeito Incurável 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

O efeito pode se originar de um ponto que não seja o usuário, ignorando cobertura entre o usuário e o alvo, como paredes e outras barreiras, desde que não concedam cobertura entre o ponto de origem do poder e o alvo. O modificador de alcance é baseado na distância entre o atacante e o alvo, independente do ponto de origem do efeito. Um efeito Indireto normalmente se origina de um ponto fixo direcionado a partir de você. Em alguns casos, um efeito Indireto pode contar como um ataque surpresa (*M&M*, página 161).

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 fornece um Poder Alternativo adicional para um Repertório, uma maneira diferente em que ele pode ser usado (veja a descrição da estrutura de poder **Repertório**).

Poder Alternativo também pode ser usado por meio de esforço extra, reconfigurando temporariamente um poder já existente (veja **Poderes e esforço extra**, no **Capítulo 3**).

PRECISO

Efeitos com este feito são especialmente precisos. Você pode usar um efeito Preciso para tarefas que exijam delicadeza e controle fino. Você pode usar Dano à Distância Preciso como uma solda ou para gravar suas iniciais em algo, Mover Objeto Preciso para

digitar ou arrombar uma fechadura, Controle Ambiental Preciso para alcançar uma temperatura específica e assim por diante. O mestre decide quais tarefas podem ser realizadas com um efeito Preciso e pode exigir um teste de poder, habilidade ou perícia para determinar o grau de precisão. Um efeito de ataque à distância com o modificador Preciso ganha os benefícios do feito Tiro Preciso (*M&M*, 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 efeito um passo para cima na **Tabela de progressão**. Veja as descrições dos efeitos e modificadores para detalhes sobre aplicações específicas de Progressão.

RECUO

Aplicado a um efeito que causa recuo (*M&M*, página 165), este feito de poder adiciona +1 por graduação do feito à graduação do efeito para determinar recuo. Assim, um poder Raio 5 com Recuo 3 é tratado como Raio 8 para determinar o recuo que provoca. Em geral, este feito é limitado a uma graduação máxima igual à graduação do efeito, mas o mestre pode modificar isso se quiser.

REVERSÍVEL

Você pode remover os resultados remanescentes de um efeito com este feito à vontade, como uma ação livre, desde que o alvo esteja no alcance do efeito. Exemplos incluem remover condições

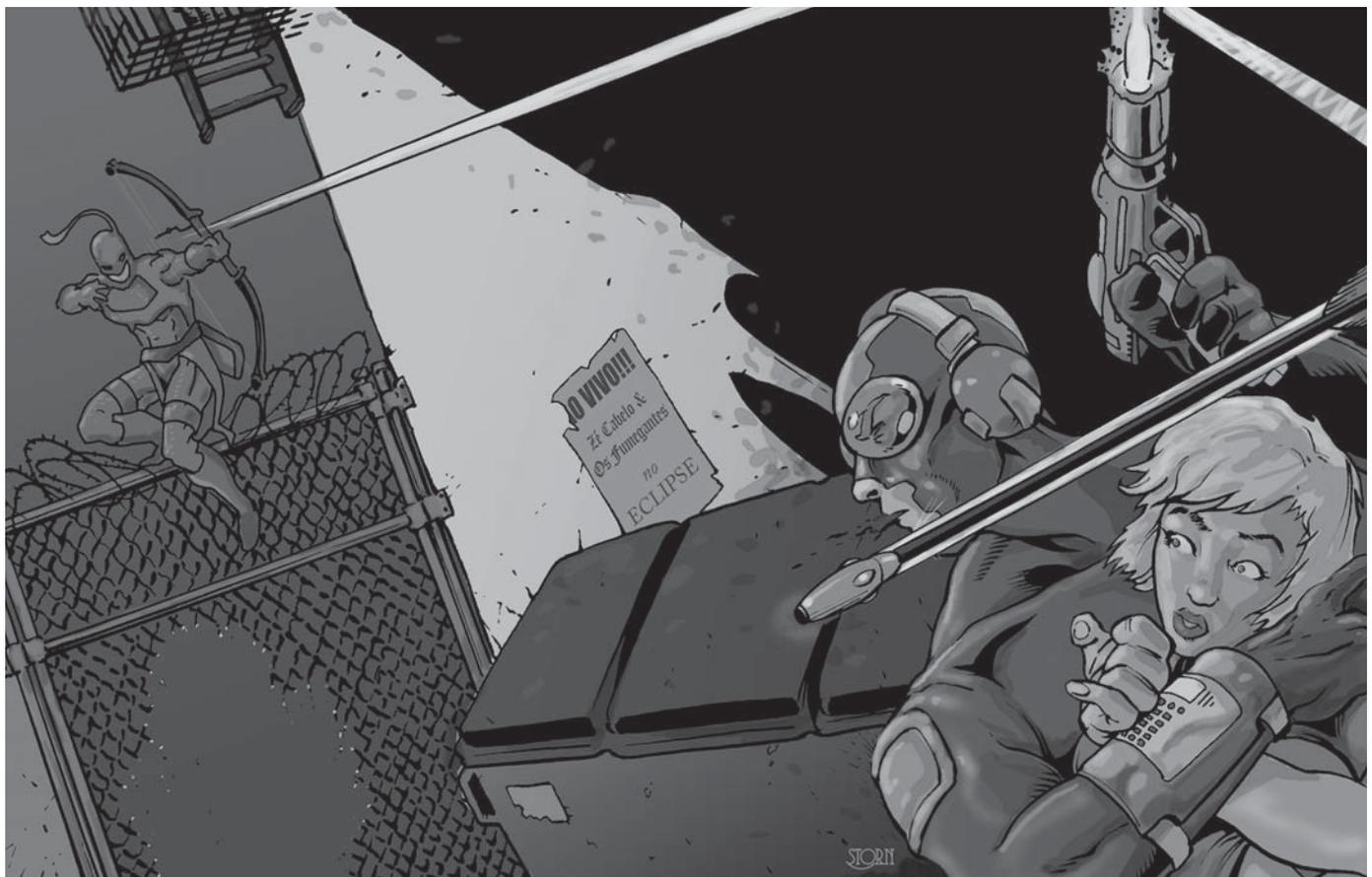
de dano causadas por um efeito Dano, restaurar a perda causada por Drenar Resistência ou remover um efeito Pasmado ou Armadilha instantaneamente. Normalmente, você não tem controle sobre os resultados remanescentes desses efeitos.

RICOCHETE

Você pode ricochetear ou rebater um efeito de ataque com este feito em uma superfície sólida, mudando sua direção. Isto 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 além de mudar a direção do ataque. 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. Em alguns casos um efeito com Ricochete pode contar como um ataque surpresa (*M&M*, página 161).

SEDATIVO

Um efeito capaz de causar inconsciência pode, com este feito, impedir que um alvo inconsciente recupere a consciência, como um efeito sustentado duradouro. O alvo tem direito a um teste para se recuperar da inconsciência uma vez a cada intervalo na **Tabela de tempo**, 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 (como com um poder sustentado duradouro normal).



SELETIVO

Um efeito Seletivo é discriminatório, permitindo que você decida quem é afetado. Isto é mais útil para efeitos de Área (veja a descrição do extra **Área**). Você deve ser capaz de perceber exatamente um alvo para decidir se vai ou não afetá-lo. Se o poder exigir uma rolagem de ataque ou permitir uma jogada de salvamento, Seletivo é um extra em vez de um efeito de poder (veja **Ataque Seletivo**).

SUTIL

Efeitos Sutis são menos perceptíveis. Um efeito sutil pode ser usado para pegar um alvo inesperadamente e pode, em alguns casos, permitir um ataque surpresa (*M&M*, página 161). Uma aplicação deste efeito torna o efeito difícil de ser notado; um teste de Notar (CD 20) é necessário, ou o poder é perceptível automaticamente apenas por certos sentidos exóticos (de acordo com o mestre). Uma segunda aplicação torna o efeito completamente imperceptível.

TELEGUIADO

Este efeito concede a um efeito uma chance adicional de acertar. Se uma rolagem de ataque com um poder Teleguiado falhar, o poder tenta acertar de novo na rodada seguinte, na sua iniciativa. Isso exige apenas uma ação livre para ser mantido, 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. Se um ataque Teleguiado errar por camuflagem, perdeu sua “trava de mira” no alvo e não tem mais chances de acerto. Você pode comprar Supersentidos Ligados ao efeito Teleguiado, se quiser (para criar coisas como mísseis guiados por radar ou calor, por exemplo). Se um ataque Teleguiado for contra-atacado, perde quaisquer chances adicionais de acerto.

Você pode aplicar este efeito múltiplas vezes, a cada vez movendo o número de chances adicionais de acerto um passo acima na **Tabela de progressão**, mas o efeito 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 funcionam.

APLICANDO MODIFICADORES

Modificadores alteram permanentemente o modo como os efeitos funcionam. Modificadores positivos, chamados *extras*, aumentam o custo por graduação de um efeito em 1. Modificadores negativos, chamados *falhas*, reduzem esse custo em 1. Para determinar o custo final, some o custo básico por graduação com os modificadores positivos e negativos. 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 DE EFEITOS 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 recebe gastando 1 ponto de poder. Assim, um efeito de 1 ponto com -1 de modifica-

dor, em vez de ser reduzido a 0 pontos por graduação, concede 2 graduações por 1 ponto de poder.

O custo de um efeito 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 ou qualquer valor apropriado). Como regra geral, 1:5 (cinco graduações por ponto de poder) deve ser o menor custo modificado para um efeito em *Mutantes & Malfeitores*, mas o mestre determina o limite (se houver).

Exemplo: o Soldado tem Proteção, mas efetiva apenas contra dano de esmagamento (-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 2 graduações de Proteção Impenetrável contra dano de esmagamento (uma razão de 1:2).

MODIFICADORES PARCIAIS

Você pode aplicar um modificador a apenas *algumas* graduações de um efeito, e não a outras, para fazer uma “sintonia fina”. Um modificador deve ser aplicado a pelo menos uma graduação, e pode ser aplicado a tantas graduações quantas o efeito tiver. A mudança em custo e efeito se aplica apenas às graduações com o modificador; as graduações sem modificador têm seu custo e efeito normais.

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, em vez de 1 ponto por graduação. As primeiras 4 graduações têm seu custo normal (1 ponto por graduação). Assim o poder custa 6 pontos no total – 4 pontos para as primeiras 4 graduações, e 2 pontos para as últimas 4. Contra alvos com Proteção, Talona tem bônus de dano de +4 em corpo-a-corpo, em vez de +8.

DESCRIÇÕES DE EXTRAS

A menos que algo seja especificado em contrário, os extras a seguir aumentam o custo por graduação de um efeito em 1 ponto por aplicação.

AÇÃO

MODIFICADOR DE +1 POR PASSO

Usar um efeito 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 efeito é um modificador de +1 por passo (de ação completa para padrão, por exemplo). A ação necessária para usar um efeito não pode ser reduzida a nenhuma, a menos que o efeito seja permanente (mas, nesse caso, veja a descrição da falha **Permanente**). O mestre deve ser cauteloso ao permitir este extra para efeitos de ataque. Efeitos de movimento não podem ter este extra, já que a ação de movimento necessária para usar o efeito é parte do movimento do personagem.

AFETA CORPÓREO MODIFICADOR DE +1

Uma criatura incorpórea pode usar um efeito com este extra para afetar o mundo corpóreo (veja o efeito **Intangibilidade**). Personagens com graduações menores de Intangibilidade não precisam deste extra para que seus efeitos funcionem no mundo físico, embora possam aplicá-lo a seu bônus de Força para permitir que usem-no enquanto estiverem intangíveis.

AFETA OBJETOS MODIFICADOR DE +0 OU +1

Um efeito de Fortitude com este modificador funciona em objetos não vivos (sem um valor de Constituição). Em geral, este extra se aplica a efeitos que curam ou enfraquecem criaturas vivas, como Fortalecer, Drenar, Cura e Regeneração, permitindo que funcionem em objetos da mesma forma. Se o efeito funciona somente em objetos e não em criaturas vivas, este é um modificador de +0.

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 como uma ação padrão, 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 para 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 (modificador de +0) – isto é essencialmente uma combinação de Afeta Outros e Limitado (apenas outros). Você pode aumentar o número de personagens a quem pode conceder o poder simultaneamente com o feito de poder Progressão.

ALCANCE MODIFICADOR DE +1 POR PASSO

Um efeito 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 (veja **Alcance**, página 12). Ir de pessoal para toque exige os extras Afeta Outros ou Ataque, não este extra. Efeitos com alcance estendido não podem ter este modificador – seu alcance é determinado por sua graduação. Para mudar o alcance do efeito, aumente ou reduza sua graduação.

ÁREA MODIFICADOR DE +1

Este extra permite que um efeito que normalmente funciona sobre apenas um alvo afete uma área inteira. Efeitos de área são definidos como *dirigidos* ou *gerais* (veja a seguir).

Efeitos que já afetam uma área não podem aplicar este modificador; sua área é definida pela graduação e o feito de poder Progressão (veja a descrição de **Progressão**).

EFEITOS DE ÁREA GERAIS E DIRIGIDOS

Escolha uma das opções a seguir.

- **Geral:** um efeito de área geral segue as regras normais de *M&M*: os alvos na área têm direito a um salvamento de Reflexo para reduzir o efeito (ou eliminá-lo completamente, caso tenham o feito Evasão). Efeitos de área gerais não exigem rolagens de ataque e não podem usar trocas de limite de nível de poder. Estão limitados a um modificador de CD de salvamento igual ao nível de poder.

- **Dirigido:** um efeito de área dirigido é uma opção para qualquer efeito que normalmente exija uma rolagem de ataque. Permite que o efeito “ataque” todos na área afetada. O atacante faz uma única rolagem de ataque para o efeito, comparando o resultado à Defesa de cada alvo em potencial na área. Ou seja, o efeito pode atingir alguns e errar outros. Os alvos atingidos pelo ataque recebem o salvamento normal contra ele, mas não têm direito a um salvamento de Reflexo para reduzir ou eliminar o efeito, de forma diferente de efeitos de área gerais. O feito Evasão não se aplica a efeitos de área dirigidos, já que não permitem um salvamento de Reflexo. Trocas entre ataque e CD de salvamento se aplicam a efeitos de área dirigidos, já que exigem uma rolagem de ataque.

FORMA DO EFEITO DE ÁREA

Escolha uma das opções a seguir.

- **Cilindro:** o efeito preenche um cilindro com raio e altura totais de 1,5 m por graduação. Assim, por exemplo, um efeito em Área de Cilindro com 10 graduações poderia ter 6 metros de raio e 9 metros de altura, 3 metros de raio e 12 metros de altura ou qualquer outra combinação que totalize 15 metros (10 graduações x 1,5 m).
- **Cone:** o efeito preenche um cone com comprimento, largura e altura no final de 3 m por graduação, espalhando-se a partir do ponto inicial do efeito. Cones em uma superfície plana diminuem sua altura final pela metade.
- **Estouro:** o efeito tem uma área circular com 1,5 m de raio por graduação. Estouro em superfícies planas (como o chão) cria hemisférios com raio e altura iguais a (graduação x 1,5 m).
- **Linha:** o efeito preenche um caminho com 1,5 m de largura e 3 m de comprimento por graduação, em uma linha reta.
- **Moldável:** o efeito preenche um cubo de 1,5 m por graduação, e você pode arranjar o volume da área em qualquer forma que quiser, desde que todos os cubos esteja 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 esfera com 1,5 m de diâmetro por graduação, e permanece na área por uma rodada após sua duração expirar (afetando quaisquer alvos na área normalmente durante a rodada adicional). Nuvens em superfícies planas (como o chão) criam hemisférios com (graduação x 1,5 m) de diâmetro e metade dessa distância de altura.
- **Percepção:** o efeito funciona em qualquer um capaz de perceber o ponto-alvo com um sentido específico, escolhido quando você aplica este extra, como um efeito Dependente de Sentidos (veja o modificador Dependente de Sentidos). Os alvos têm direito a um salvamento de Reflexo como normal, mas não sofrem efeito algum em caso de um salvamento bem-sucedido (em vez de sofrer metade do efeito). Camuflagem que impeça que um alvo perceba o efeito também irá bloqueá-lo. Efeitos com Área de Percepção devem ser Gerais e não podem ser Dirigidos. Este modificador inclui a falha Dependente de Sentidos (veja em Falhas), que não pode ser aplicada de novo. Se for aplicado a um efeito já Dependente de Sentidos, é um extra de +2 em vez de +1.

- **Trilha:** o efeito preenche uma linha de até 3 metros por graduação 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. Assim, em princípio, você ainda precisa usar uma ação padrão para usar um efeito de ataque com Área de Trilha, além da ação de movimento.

AUMENTANDO E REDUZINDO A ÁREA

Você pode afetar uma área menor que a máxima permitida, diminuindo as graduações do efeito (reduzindo também sua eficácia). 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. Efeitos com a desvantagem Força Total não podem ajustar sua área, já que você não pode diminuir voluntariamente a graduação do efeito.

O feito de poder Progressão aumenta o tamanho de uma área, movendo sua distância básica um passo para cima na **Tabela de progressão**. Já que o uso de feitos de poder é opcional, você pode escolher não usar área extra fornecida por Progressão, sem reduzir a graduação do efeito.

O feito Progressão também pode *reduzir* o tamanho de uma área: cada feito adquirido para este propósito reduz a graduação efetiva do efeito em um. Esta é uma aplicação separada de Progressão.

ÁREA E ALCANCE

O modificador Área interage com os diferentes alcances das maneiras descritas a seguir.

- **À Distância:** um efeito em Área à distância pode ser localizado em qualquer lugar dentro do alcance do efeito, estendendo-se para preencher o volume da área.
- **Percepção:** um efeito em Área com alcance de percepção pode ser localizado em qualquer lugar que o usuário possa perceber exatamente. Efeitos em Área Gerais ou Dirigidos com alcance de percepção não exigem uma rolagem de ataque ou permitem um salvamento de Reflexo para reduzir seus efeitos, embora os alvos ainda tenham direito a um salvamento normal contra o efeito. Efeitos em Área Gerais com alcance de percepção são bloqueados por camuflagem: se o atacante não puder perceber exatamente um alvo na área, o alvo não é afetado. Assim, até mesmo fumaça densa ou escuridão podem bloquear um efeito em Área Geral com alcance de percepção. Cobertura que não fornece camuflagem não bloqueia um efeito em Área Geral com alcance de percepção. Efeitos em Área Dirigidos com alcance de percepção são bloqueados por cobertura, assim como explosões convencionais: barreiras sólidas podem interferir com o efeito, mesmo que sejam transparentes, e o efeito ignora camuflagem como escuridão, sombras ou fumaça. Apenas alvos sob cobertura total deixam de ser afetados.

Exemplo: o Mestre Mental tem um efeito Controle Mental em Área de Estouro Geral, que permite que controle as mentes de todos na área. Ele deve ser capaz de perceber exatamente um alvo para controlá-lo; um inimigo invisível ou fora de sua linha de visão, por exemplo, não seria afetado, mesmo que estivesse dentro do raio do estouro. Por outro lado, alvos atrás de uma parede de vidro são afetados, já que o Mestre Mental pode percebê-los. O Mestre do Medo tem um efeito de Controle Emocional (medo) em Área

de Estouro Dirigido — um gás do medo. Os alvos atrás de uma barreira sólida (como a tal parede de vidro) não são afetados, mas o alvo invisível ou camuflado é, mesmo que o Mestre do Medo não possa vê-lo.

- **Toque:** um efeito deve ter alcance mínimo de toque para aplicar o extra Área (efeitos de alcance pessoal funcionam apenas no usuário por definição). Um efeito com alcance de toque em Área origina-se do usuário e preenche a área afetada. O usuário não é afetado pelo efeito. Assim, por exemplo, um efeito de Dano com Área de Estouro não causa dano ao usuário. Esta imunidade não se estende a mais ninguém — para isso, aplique o extra Ataque Seletivo.

ÁREA DE DURAÇÃO

Se o efeito em Área tiver duração maior que instantânea, escolha uma das opções a seguir (sem mudança no custo).

- **Estacionário:** um efeito em Área estacionário permanece onde foi colocado enquanto durar. Qualquer um na área (ou que entre na área) é afetado, enquanto permanecer ali. Qualquer um que deixe a área para de ser afetado.
- **Conectado:** um efeito em Área conectado permanece com os alvos que afeta inicialmente enquanto o efeito durar, mesmo que esses alvos deixem a área inicial. Outros que entrem na área após o efeito inicial não são afetados.

ATAQUE

MODIFICADOR DE +0

Este extra se aplica a efeitos com alcance pessoal, transformando-os em efeitos de ataque. Exemplos incluem Encolhimento e Teleporte, criando ataques que fazem com que um alvo encolha ou seja teleportado para longe. Ao contrário da maior parte dos extras, Ataque não muda o custo do efeito, embora ele passe a funcionar de forma diferente.

O efeito 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 efeito tem alcance de toque e exige uma ação padrão e rolagem de ataque corpo-a-corpo para tocar o alvo. Este alcance pode ser melhorado com o extra Alcance. A ação pode ser mudada com o modificador Ação. O alvo tem direito a uma jogada de salvamento apropriada, determinada quando o efeito 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 um efeito de Ataque, como campos de força ou a habilidade de teleportar-se bloqueando um Ataque de Teleporte. Você controla o efeito e pode mantê-lo se ele tiver uma duração maior que instantânea.

Se você quiser ambas as versões de um efeito de Ataque, como ser capaz de teleportar tanto você quanto outros como um ataque, escolha ambos em uma estrutura de Repertório. Para usar ambos ao mesmo tempo — teleportar um alvo e você mesmo simultaneamente, por exemplo — aplique +1 de modificador.

ATAQUE SELETIVO

MODIFICADOR DE +1

Um efeito de ataque com este extra é discriminatório, permitindo que você decida quem é ou não afetado. Isso é mais útil para efeitos

de Área (veja o extra Área). Você deve ser capaz de perceber exatamente um alvo para decidir se vai ou não afetá-lo. Este modificador destinase a efeitos que exigem uma jogada de salvamento. Para outros efeitos em área, use o feito de poder Seletivo.

AURA

MODIFICADOR DE +1

Um efeito com alcance de toque e duração sustentada com este extra afeta automaticamente qualquer um que toque em você, incluindo qualquer um que golpeá-lo ou agarrá-lo desarmado, assim como qualquer um que você tocar ou agarrar.

Para aplicar este extra, primeiro modifique o alcance e a duração do efeito, se já não forem toque e sustentada. Então aplique o modificador Aura. Assim, um efeito Dano (alcance de toque e duração instantânea) precisaria de um modificador Duração +2 além do modificador Aura +1.

Você pode ativar e desativar sua aura como uma ação livre, e ela tem duração sustentada. O efeito em si tem sua duração normal. Assim, um efeito Aura de Atordoar ainda é instantâneo e duradouro. Você pode mudar a duração do efeito de Aura com modificadores Duração. Você pode aplicar o feito Seletivo para mudar quais partes do seu corpo a aura recobre, como uma ação livre — normalmente, a aura recobre-o por completo.

Qualquer atacante que faça um ataque desarmado bem-sucedido ou uma rolagem de ataque bem-sucedida para iniciar uma manobra agarrar é automaticamente afetado por sua Aura. Isto inclui ataques que você bloqueia de forma que o atacante entre em contato com sua Aura. O atacante tem direito a uma jogada de salvamento normal contra o efeito de Aura.



Um atacante usando uma arma não entra em contato direto com sua Aura — assim, em geral não é afetado por ela, embora a aura possa afetar a arma. Descritores também afetam isto. Por exemplo, Aura de Dano elétrico poderia ser conduzida por uma arma metálica, afetando o usuário, mas sem causar dano à arma em si. O mestre deve julgar esses casos individualmente.

Se você fizer um ataque desarmado enquanto sua Aura estiver ativa, uma Aura de Dano acumula-se com seu dano em corpo-a-corpo. Os alvos fazem salvamentos contra cada efeito separadamente.

Você também pode infligir seu efeito de Aura em qualquer um que consiga agarrar; você só precisa fazer uma rolagem de ataque bem-sucedida para iniciar a manobra, o efeito ocorre mesmo que você não vença o teste de agarrar oposto. Ele ocorre de novo a cada rodada enquanto a manobra continuar, o que costuma encorajar seu oponente a soltá-lo e escapar da manobra assim que possível. Se você ativar sua Aura enquanto estiver sendo agarrado, ela afeta qualquer um que o esteja agarrando automaticamente (mais uma vez, em geral encorajando-os a soltarem-no).

Um efeito de Aura não fornece qualquer proteção contra ataques (além de dissuadir oponentes de atacá-lo sem armas); use um efeito de defesa apropriado, como Proteção, para isso.

AURA MENTAL

Como opção, uma Aura pode ser definida como uma Aura Mental, "ao redor" de sua mente em vez de seu corpo. Isto tem o mesmo custo e exigências que um efeito de Aura normal. Neste caso, a Aura afeta qualquer um que "toque" sua mente com um efeito como Leitura Mental ou Controle Mental, ou que participe de uma manobra agarrar mental contra você (*M&M*, página 155). Uma Aura Mental não afeta personagens com quem você inicia uma manobra agarrar mental, apenas oponentes que tentem agarrá-lo mentalmente. Em outros aspectos, funciona essencialmente do mesmo modo: o agressor deve fazer um salvamento contra seu efeito de Aura Mental imediatamente, repetindo-o em cada uma de suas ações enquanto o contato mental for mantido.

Exemplo: o espírito assassino Jack-das-Facas não apenas é Imune a Efeitos Mentais; também tem Aura de Atordoar Mental 4, causando agonia a qualquer um tolo o bastante para tentar penetrar em sua mente. Qualquer um em contato com o hospedeiro de Jack-das-Facas com um efeito como Leitura Mental deve imediatamente fazer uma jogada de salvamento de Vontade contra o efeito de Aura de Atordoar Mental (CD 14, por sua graduação).

AUTOMÁTICO

MODIFICADOR DE +1

Um poder Automático dispara múltiplos tiros em uma única ação padrão. Automático pode ser aplicado a qualquer poder que exija uma rolagem de ataque (veja **Ataque automático**, *M&M*, página 160).

Para usar um ataque Automático contra um único alvo, faça sua rolagem de ataque normalmente. Para cada 2 pontos pelos quais sua rolagem de ataque exceder a Defesa do alvo, aumenta a CD da jogada de salvamento em +1, até um máximo de +5 (ou metade do bônus de dano do ataque, arredondado para cima, o que for menor).

Defesa Impenetrável (Campo de Força ou Proteção, por exemplo) que normalmente ignoraria o ataque antes de qualquer aumento na CD do salvamento concede imunidade ao ataque, como normal. Uma saraivada de tiros não tem maior probabilidade de penetrar defesa Impenetrável do que um só tiro.

MÚLTIPLOS ALVOS

Você pode usar Automático para atacar múltiplos alvos de uma só vez, como uma ação completa, "conduzindo" o ataque Automático de um alvo a outro. 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, ou esta manobra não funciona). 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 atacantes que fazem fogo de cobertura recebem 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 forçar os oponentes a buscar cobertura. 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. Um oponente que escolha não buscar cobertura ignora o modificador em ataque por fogo de supressão, mas é automaticamente atacado (uma ação livre para você). 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. Todos os atacantes que estiverem fazendo fogo de supressão recebem um ataque gratuito se o alvo não buscar cobertura ou sair de sua linha de visão.

Aplicar este extra uma segunda vez reduz o intervalo de Automático (a quantidade pela qual a sua rolagem de ataque precisa exceder a Defesa do alvo) para 1, em vez de 2. Outra aplicação deste extra também pode aumentar o bônus máximo na CD do salvamento para +10 ou a CD de salvamento 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, ou mesmo um efeito de Nulificação que se espalha de uma vítima a outra.

DISSIPAÇÃO TOTAL

MODIFICADOR DE +1

Efeitos com este extra não se dissipam gradualmente (à taxa normal 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.

O mestre deve ter cuidado ao permitir este modificador em conjunto com uma ou mais graduações do feito de poder Dissipação Lenta; pode ser um modo fácil de criar efeitos de longa duração que não exijam qualquer esforço do usuário.

DOENÇA

MODIFICADOR DE +2

Este extra faz com que um efeito com duração instantânea funcione como uma doença. Se o salvamento do alvo falhar, ele está infectado, mas o efeito de Doença não age imediatamente. Em vez disso, no dia seguinte, o alvo faz outro salvamento. Se o salvamento falhar, o efeito ocorre. 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 o efeito de Doença do organismo do alvo. Caso contrário, ele continua a ocorrer a cada dia. O alvo não pode se recuperar do efeito de Doença até que seja curado. Um efeito Cura pode contra-atacar um efeito de Doença, com um teste contra (CD 10 + graduação do poder).

DURAÇÃO

MODIFICADOR DE +1

Um efeito 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 efeitos Contínuos (veja a página 106 para mais informações).

EFEITO SECUNDÁRIO

MODIFICADOR DE +1

Um efeito instantâneo com este modificador afeta o alvo uma vez imediatamente (quando o efeito é usado) e então afeta-o de novo na rodada seguinte, na mesma contagem de iniciativa que o ataque inicial. O alvo tem direito ao salvamento normal contra o efeito secundário, que é tratado como duradouro — ou seja, ocorre sem qualquer esforço do atacante, mesmo que ele esteja incapacitado ou troque para uma configuração diferente de Poder Alternativo ou efeito Variável.

Efeitos Secundários não se acumulam. Assim, se você atacar um alvo com seu Efeito Secundário na rodada após um acerto, ele não afeta o alvo duas vezes; simplesmente retarda o segundo efeito em uma rodada. Contudo, você pode atacar o alvo com um efeito diferente. Assim, por exemplo, se você atingir um alvo com um Golpe com Efeito Secundário e atingi-lo com Atordoar na rodada seguinte, o alvo sofre tanto o efeito de Atordoar quanto o Efeito Secundário do Golpe na rodada seguinte.

EXPLOÇÃO

MODIFICADOR DE +1

Um efeito com este modificador irradia-se a 3 metros por graduação a partir de um ponto central, de forma semelhante a uma Área

de Estouro (veja o modificador Área), mas perde uma graduação de eficiência para cada 3 metros (tendo seu efeito total no primeiro raio de 3 metros, então perdendo 1 graduação, depois 2, etc.). Você é afetado pelo efeito se estiver dentro da área, a menos que o efeito tenha alcance de toque (ou você tenha Imunidade a ele).

IMPENETRÁVEL

MODIFICADOR DE +1

Um salvamento com este modificador é especialmente resistente. Qualquer efeito com um modificador de CD menor que o bônus do salvamento Impenetrável é resistido automaticamente (ou seja, o salvamento é automaticamente bem-sucedido). Assim, por exemplo, Resistência Impenetrável 8 automaticamente resiste a qualquer Dano com bônus de +7 ou menos. Efeitos Penetrantes podem sobrepular parte de um salvamento Impenetrável, ou todo ele (veja o extra **Penetrante**, no efeito **Dano**).

Impenetrável destina-se principalmente a Resistência, para criar personagens imunes a certas quantidades de dano, mas, com a permissão do mestre, pode ser aplicado a outros salvamentos, para refletir personagens com capacidades confiáveis para resistir a efeitos ou perigos específicos.

INDEPENDENTE

MODIFICADOR DE +0

Aplicado a um efeito sustentado, este modificador torna sua duração independente do usuário, baseada no número de pontos de poder no efeito. O efeito ocorre normalmente e então dissipa-se a uma taxa de 1 ponto de poder de eficiência por rodada, até desaparecer. Enquanto dura, não exige atenção ou manutenção do usuário, como um efeito com duração contínua, embora ainda possa ser contra-atacado ou nulificado (também como um efeito contínuo). Isto é como uma combinação dos modificadores Duração (contínua) e Dissipação. Um Poder Alternativo Independente continua a funcionar mesmo quando o Repertório é trocado para uma configuração diferente. Se um efeito não for sustentado, modifique sua duração antes de aplicar este modificador.

Independente é útil para efeitos como Criar Objeto (para objetos que dissipam-se ou derretem), Controle Ambiental (para mudanças no ambiente que lentamente voltam ao normal) ou Obscurecer (para efeitos que lentamente diminuem e desaparecem, como uma granada de fumaça). O efeito de poder Dissipação Lenta pode modificar a taxa à qual o efeito Independente se dissipa, e o modificador Dissipação Total pode mantê-lo em força total até que sua duração expire, embora o mestre deva aprovar quaisquer aumentos.

INSIDIOSO

MODIFICADOR DE +1

Este modificador é semelhante ao feito de poder Sutil, mas torna o resultado de um efeito mais difícil de detectar, em vez do efeito em si. Por exemplo, um alvo que sofra Dano Insidioso pode não notar que está ferido.

Um efeito Insidioso é perceptível com um teste de perícia (normalmente Notar, embora Conhecimento, Medicina ou Intuir Intenção possam se aplicar, de acordo com o mestre) contra CD 20, ou com um sentido incomum específico, como um efeito mágico Insidioso perceptível por detecção de magia ou percepção mágica.

Note que Insidioso não torna o efeito em si mais difícil de notar; aplique o efeito de poder Sutil para isso. Assim, é possível que um efeito ativo Insidioso seja perceptível: o alvo pode perceber o efeito, mas não seus resultados (o efeito pode parecer "inofensivo" ou "não fazer nada").

LIGADO

MODIFICADOR DE +0

Este modificador é aplicado a dois ou mais efeitos. Com isso, eles funcionam *apenas* em conjunto, como um único poder.

Os efeitos Ligados devem ter o mesmo alcance (modifique seus alcances para que sejam iguais). A ação necessária para usar os efeitos combinados é a mais longa dentre seus componentes, e eles usam uma única rolagem de ataque (caso seja necessária) e jogada de salvamento (se ambos os efeitos usarem o mesmo tipo de salvamento). Se os efeitos usarem salvamentos diferentes, os alvos fazem salvamentos contra cada um em separado. Diferentes Poderes Alternativos em um Repertório não podem ser Ligados um ao outro, já que não podem ser usados ao mesmo tempo, mas podem ser Ligados a outros efeitos fora da estrutura de Repertório. Em geral, o mesmo efeito não pode ser Ligado a si mesmo para "multiplicar" os resultados de um salvamento falho (como dois efeitos Dano Ligados causando "dano dobrado" com uma falha no salvamento).

Este modificador não muda o custo dos efeitos componentes; simplesmente adicione seus custos para obter o custo do novo poder. Se você puder usar os efeitos Ligados juntos ou separadamente, aumente o custo de todos exceto o mais caro em +1 por graduação (se todos os efeitos tiverem o mesmo custo, escolha um) ou adquira versões não Ligadas como Poderes Alternativos em um Repertório.

Exemplo: o Capitão tropejante tem a habilidade de arremessar relâmpagos que eletrocutam e ensurdecem seus alvos com trovões. Este é um efeito de dano à Distância (relâmpago) Ligado a um efeito de Pasmal Auditivo em Área (trovão). Cada efeito custa 2 pontos por graduação — assim, o efeito combinado custa 4 pontos por graduação. Como o alcance de ambos é à distância e ambos exigem uma ação padrão para serem usados, o efeito combinado tem esses mesmos parâmetros. Como Dano exige um salvamento de Resistência e Pasmal exige um salvamento de Reflexo (e então Fortitude), o alvo faz cada salvamento em separado — Resistência contra o dano do relâmpago e Reflexo para evitar a surdez causada pelo trovão.

Exemplo: o mais novo dispositivo do Mestre do Medo induz um estado de destemor total, ao mesmo tempo ampliando a Força do alvo. Este é um efeito de Controle Emocional Limitado a esperança Ligado a Fortalecer Força. Controle Emocional tem alcance de percepção e exige uma ação padrão; Fortalecer tem alcance de toque e exige uma ação padrão. Melhorar o alcance de Fortalecer para percepção (igualando-se a Controle Emocional) é um extra de +2. O mestre também exige o modificador Salvamento Alternativo, mudando o salvamento de Fortalecer para Vontade. O efeito de Controle Emocional custa 1 ponto por graduação, enquanto que o efeito de Fortalecer modificado custa 3 pontos por graduação, para um custo combinado de 4 pontos por graduação. O alvo faz um único salvamento de Vontade. Caso seja bem-sucedido, não há efeito. Caso falhe, seu medo é apagado e sua Força é aumentada.

MENTAL

MODIFICADOR DE +0

Aplicado a um efeito com alcance de percepção com salvamento de Vontade, este modificador transforma-o em um efeito sensorial mental. Caso seja necessário, primeiro modifique o alcance e o salvamento do efeito antes de aplicar este modificador. É semelhante

à falha Dependente de Sentidos (veja em **Falhas**), mas é um modificador de +0 porque um efeito Mental é menos limitado. Efeitos Mentais são perceptíveis apenas pelo alvo e por observadores com os sentidos mentais apropriados. Funcionam apenas em criaturas com valores de habilidades mentais. Outros efeitos sensoriais podem interferir com efeitos sensoriais mentais ou bloqueá-los.

RECUO**MODIFICADOR DE +1**

Quando aplicado a um efeito que não seja Dano, este extra faz com que provoque recuo como um efeito de Dano (veja em *M&M*, página 165). Isto é mais adequado a efeitos de ataque, embora o mestre deva julgar as aplicações deste modificador.

SALVAMENTO ALTERNATIVO MODIFICADOR DE +0 OU +1

Um efeito com este modificador tem um salvamento diferente do normal. Os efeitos do poder e Classe de Dificuldade do salvamento permanecem os mesmos, apenas o tipo de jogada muda. Isto é importante para poderes com salvamento de Resistência, que têm CD básica 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. 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 mentais. Nenhum dos dois funciona contra objetos inanimados.

Aplicado a poderes que exijam outro salvamento, este modificador não muda o custo do efeito (é um modificador de +0). O mestre pode escolher adicionar um modificador se o salvamento alternativo conceder uma vantagem significativa na campanha, mas em geral as diferenças de utilidade contra vários alvos são equivalentes.

SEM SALVAMENTO**MODIFICADOR DE +2**

Um efeito que normalmente permite uma jogada de salvamento ignora isto com este modificador. Essencialmente, o alvo falha automaticamente no salvamento normal do efeito. Se for aplicado a um efeito em estágios, o alvo tem direito a um salvamento, mas o efeito mínimo ocorre (como se o salvamento houvesse falhado por 1) mesmo que o alvo seja bem-sucedido.

Imunidade (e qualquer outro efeito que conceda sucesso automático em um salvamento) supera este modificador: alvos imunes a um efeito são igualmente imunes a versões Sem Salvamento do mesmo efeito.

SONO**MODIFICADOR DE +0**

Quando este modificador é aplicado a um efeito que causa inconsciência (como Atordoar, Dano ou Fadiga), 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 automaticamente (veja em *M&M*, página 156). 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, faz 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 com um ataque Vampírico letal, 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 (veja **Dano**, *M&M*, página 162).

VENENO**MODIFICADOR DE +1**

Este extra, quando aplicado a um efeito que exija um salvamento, faz com que ele funcione como uma toxina. Se o salvamento do alvo falhar, o efeito ocorre. Um minuto depois, o alvo deve fazer outro salvamento, para evitar sofrer o efeito mais uma vez. Então o efeito para. Um efeito Cura pode contra-atacar um efeito de Veneno, com um teste contra (CD 10 + graduação do poder).

FALHAS

A menos que algo seja especificado em contrário, as falhas a seguir reduzem o custo por graduação de um efeito em 1 ponto por aplicação.

AÇÃO**MODIFICADOR DE -1 POR PASSO**

Usar um efeito exige um dos seguintes tipos de ação: reação, livre, de movimento, padrão ou completa. Aumentar a ação necessária 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 tempo** (de ação completa para um minuto, então cinco minutos, etc.) é uma desvantagem de 1 ponto de poder. Veja **Desvantagens**, neste capítulo.

ALCANCE**MODIFICADOR DE -1 POR PASSO**

Um efeito tem 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; esta falha não se aplica. Efeitos com alcance de toque em geral não podem diminuir seu alcance, já que isto limita o efeito ao usuário (o que em geral torna-o mais parecido com uma desvantagem). Nos casos em que esta falha seja permitida, diminuir um efeito com alcance de toque para pessoal também é uma falha de -1.

ALUCINAÇÃO**MODIFICADOR DE -1**

Esta falha se aplica a efeitos como Camuflagem, Ilusão, Morfar, Obscurecer e outros que alteram a aparência de algo. Um efeito

alucinatório controla o modo como os outros *percebem* as coisas, em vez de criar um efeito verdadeiro e físico. Uma alucinação não tem efeito sobre alvos sem mente (como a maior parte das máquinas) e permite um salvamento de Vontade para ser sobrepujado se o observador tiver qualquer razão para acreditar que é falso (da mesma forma como ocorre para detectar uma ilusão). Alucinação inclui uma versão de Jogada de Salvamento — assim, esta falha não se aplica, embora Salvamento Adicional possa se aplicar.

CANSATIVO**MODIFICADOR DE -1**

Um efeito com esta falha causa fadiga quando você o usa. Você se recupera desta fadiga normalmente, e pode usar pontos heroicos para sobrepujá-la. Em essência, o poder exige esforço extra para ser usado (*M&M*, página 120). 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 efeito com alcance de percepção com esta falha funciona através dos sentidos *do alvo*, em vez dos seus próprios. Assim, um efeito Dependente de Visão exige que o alvo veja você, um efeito 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 automaticamente (usando a ação normal para o efeito), a menos que ele tenha sucesso 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 efeito funciona normalmente (e o alvo tem direito à jogada de salvamento normal contra ele, se houver).

Oponentes cientes de um efeito Dependente de Sentidos podem bloquear deliberadamente o sentido-alvo: olhando para outro lado, cobrindo os ouvidos, etc. 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. Os oponentes podem fazer isso fechando os olhos, usando protetores de ouvidos ou narinas ou usando efeitos como Obscurecer ou Ataque de Obscurecer contra você. Isto dá a você camuflagem total contra esse sentido.

Note que um efeito Dependente de Sentidos baseado em tato é essencialmente o mesmo que alcance de toque, já que você precisa tocar no alvo. Nesse caso, não use este modificador; em vez disso, reduza o alcance do poder para toque. Se você quiser que o alvo tenha uma chance adicional de evitar o toque (além da rolagem de ataque exigida), aplique o modificador Salvamento Adicional para permitir um salvamento de Reflexo. Efeitos À Distância Dependentes de Tato não são permitidos.

OPÇÃO: DURAÇÃO DE DISSIPAÇÃO

Com o feito de poder Dissipação Lenta, é bastante fácil e barato criar efeitos que demoram um longo tempo para se dissipar: apenas 4 graduações concedem uma taxa de dissipação de 1 ponto por hora, enquanto que 10 graduações compram uma taxa de 1 ponto de poder por ano!

O mestre pode limitar o número de aplicações de Dissipação Lenta a qualquer poder, especialmente com o extra Dissipação Total. Efeitos que se dissipam apenas após um dia ou mais devem ser controlados e monitorados cuidadosamente, em geral reservados para PNJs.

Contudo, se você quiser durações mais extremas de dissipação enquanto ainda as mantém sob controle, pode transformar o feito de poder Dissipação Lenta em um modificador de +1. Os efeitos são os mesmos: cada aplicação do extra move a taxa de dissipação um passo para cima na Tabela de Tempo, mas o custo aumenta muito — 4 aplicações podem dobrar o custo de um poder! Usar esta opção pode exigir que Dissipação Total transforme-se em um feito de poder, mas não necessariamente, já que concede um benefício significativo para efeitos que se dissipam.

Se você estiver usando esta opção, o modificador Independente permanece o mesmo, a menos que a taxa de dissipação seja melhorada. Nesse caso, aplique o extra Dissipação Lenta normalmente (aumentando o custo por graduação do efeito Independente).

DISSIPAÇÃO**MODIFICADOR DE -1**

A cada vez que você usa um efeito com esta falha, ele perde 1 ponto de poder (não graduação) e uma quantidade equivalente de eficiência. Para efeitos com uma duração maior que instantânea, cada rodada é considerada "um uso". Uma vez que o efeito chegue a 0 pontos (ou abaixo do custo mínimo para uma graduação), para de funcionar. Um efeito dissipado pode ser "recuperado" de alguma forma, como através de recarga, descanso, conserto e assim por diante. O mestre decide quando e como o efeito 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 efeito dissipado imediatamente e completamente, gastando um ponto heroico. O extra Dissipação Lenta reduz a taxa à qual um efeito se dissipa.

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 efeito com Distração exige mais concentração que o normal, fazendo com que você perca seu bônus de esquiva em qualquer rodada na qual o efeito 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. A duração de um efeito não pode ser diminuída abaixo de instantânea, e muitos efeitos tornam-se virtualmente inúteis com duração menor que concentração.

EFEITO COLATERAL**MODIFICADOR DE -1 OU -2**

Um fracasso ao usar um efeito 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. Se o Efeito Colateral *sempre* ocorrer quando você usar o poder, o modificador é de -2. A natureza exata do efeito colateral é determinada por você e pelo mestre.

Como regra geral, deve ser um efeito com valor semelhante ao poder que tem esta falha, não incluindo a redução de custo pela falha. Assim, um efeito com custo de 20 pontos deve ter um Efeito Colateral de 20 pontos. Efeitos colaterais típicos incluem Raio, Drenar e Atordoar, ou o mesmo efeito do poder (essencialmente, refletindo e afetando você). O Efeito Colateral não precisa de uma rolagem de ataque, e afeta apenas você, embora o mestre possa permitir Efeitos Colaterais com o modificador Área.

Alguns "efeitos colaterais" de poderes podem ser na verdade Deficiências Temporárias (veja na página 108).

EXIGE AGARRAR

MODIFICADOR DE -1

Um efeito com esta falha exige que você agarre e imobilize um alvo antes de poder usá-lo (veja **Agarrar**, *M&M*, página 154). Isto em geral se aplica a efeitos com alcance de toque utilizáveis contra outros, já que você precisa estar em combate corporal para agarrar. Se você não conseguir imobilizar o alvo, não pode usar o efeito. Se conseguir, o efeito ocorre automaticamente, como uma reação.

AGARRAR MENTAL

Como alternativa, o efeito pode exigir que você inicie uma manobra agarrar mental e imobilize o alvo (*M&M*, página 155). Isto é mais comum para efeitos com alcance de percepção que permitem salvamentos de Vontade, para refletir poderes mentais que exigem uma disputa de força de vontade. O modificador é -1, como normal.

EXIGE TESTE

MODIFICADOR DE -1

Um efeito com esta falha exige algum tipo de teste (em geral um teste de perícia) contra CD igual a $(10 + \text{gradação do poder})$ para funcionar normalmente. Se o teste falhar, o efeito não funciona, embora a ação necessária para usá-lo seja gasta (assim, tentar ativar um efeito que exige uma ação padrão usa uma ação padrão independente do sucesso ou falha no teste). O teste é parte da ação para usar o efeito e não concede nenhum benefício além de ajudar a ativá-lo. Contudo, os modificadores normais aplicam-se ao teste e, se você estiver incapaz de fazer o teste por qualquer razão, o efeito não funciona.

Este teste ocorre em adição a quaisquer testes que sejam necessários normalmente para o efeito. Assim, por exemplo, o teste de Notar ou Procurar normal feito em conjunto com um efeito sensorial não conta como uma aplicação desta falha. Aplicá-la exige um teste adicional antes dos testes normais.

Exemplo: *um feiticeiro tem Supersentidos 4 (detecção de magia, à distância, aguçado, analítico) que Exige Teste de Conhecimento (arcano). O jogador precisa fazer um teste de Conhecimento contra CD 14 (10 + 4 graduações) para lançar o feitiço, então o teste de Notar normal para perceber qualquer coisa, e talvez outro teste de Conhecimento (arcano) para interpretar o que o personagem percebe.*

OPÇÃO: TESTES PARCIAIS

Como opção, o mestre pode permitir que um teste que ultrapasse CD 10 mas que não atinja a CD total $(10 + \text{gradação})$ seja parcialmente bem-sucedido, concedendo o uso de uma graduação por ponto pelo qual o teste excedeu CD 10. Assim, um efeito com graduação 9 exige um teste contra CD 19, por exemplo, mas um resultado 14 no teste permite que o personagem use até 4 graduações do efeito. Caso uma graduação menor do efeito não faça nada, isto é o mesmo que uma falha no teste. Esta opção adiciona um pouco de complexidade, mas torna os testes mais flexíveis.



EXEMPLOS DE TESTES

Os testes de perícias que um efeito pode exigir incluem os seguintes.

- **Acrobacia:** para efeitos que exigem coordenação, habilidade atlética ou manobras complexas.
- **Blefar:** para efeitos que enganam os alvos, especialmente efeitos sensoriais como Camuflagem ou Ilusão.
- **Concentração:** um bom teste geral para quase qualquer efeito, especialmente aqueles que exigem atenção e foco.
- **Disfarce:** para efeitos sensoriais ou de alteração, especialmente Morfar. O teste exigido ocorre em adição ao teste necessário para disfarçar-se.
- **Intimidar:** para efeitos que causam medo (como Controle Emocional) ou efeitos ofensivos similares.

- **Conhecimento:** um teste de Conhecimento pode representar a necessidade de saber algo sobre o alvo do efeito ou sobre o efeito em si. Operar um dispositivo complexo também pode exigir um teste de Conhecimento.
- **Medicina:** para efeitos biológicos como Cura ou outros que exigem um salvamento de Fortitude (como o poder Controle Vital, no capítulo seguinte).
- **Performance:** para efeitos que exigem um salvamento de Vontade, incluindo efeitos sensoriais como Controle Emocional, Ilusão e Controle Mental.
- **Furtividade:** para efeitos sensoriais, especialmente Camuflagem.

INCONSTANTE**MODIFICADOR DE -1**

Um efeito Inconstante não funciona o tempo todo. A cada rodada, antes de usar ou manter o efeito, role um dado. Com uma rolagem de 10 ou menos, o efeito não funciona neste turno, mas você ainda usou a ação que ele exige. Você pode tentar de novo na rodada seguinte, gastando a ação mais uma vez. Gastar um ponto heroico na sua rolagem de constância permite que você seja automaticamente bem-sucedido (já que a rolagem é pelo menos um 11).

Como alternativa, em vez de fazer uma rolagem de constância, você pode escolher ter cinco usos do efeito, durante os quais ele funciona normalmente. Depois disso, ele para de funcionar até que você o “recarregue” de alguma forma (veja a falha **Dissipação**). O mestre pode permitir que você gaste um ponto heroico para recarregar automaticamente um poder Inconstante já gasto.

Poderes que só sejam inconstantes ocasionalmente (em menos de 50% do tempo) são melhores como complicações.

INCONTROLÁVEL**MODIFICADOR DE -1**

Você não tem controle sobre um efeito com esta falha. O mestre decide quando e como o poder funciona (essencialmente, tornando-o uma ferramenta de trama, veja em *M&M*, 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.

JOGADA DE SALVAMENTO**MODIFICADOR DE -1**

Aplicada a um efeito que normalmente não permite uma jogada de salvamento, esta falha dá direito a uma jogada — em geral Fortitude, Reflexo ou Vontade. Caso um efeito já permita um salvamento (mesmo se for inofensivo), esta falha não se aplica (mas veja **Salvamento Adicional**, na página ao lado). Já que efeitos que funcionam sobre outros permitem jogadas de salvamento por definição, esta falha quase sempre se aplica a efeitos pessoais que permitem que alguém que interaja com eles evite-os com um salvamento bem-sucedido.

Por exemplo, um efeito de Defesa Aumentada pode representar uma transmissão psíquica subconsciente que atrapalha seus oponentes. Contudo, pode permitir um salvamento de Vontade para sobrepujar o efeito, negando o bônus em Defesa contra um oponente bem-sucedido (e qualificando-se para esta falha). Da mesma forma, seu efeito de Camuflagem pode ser ilusório, permitindo um salvamento de Vontade.

LIMITADO**MODIFICADOR DE -1**

Um efeito 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: Utilizável Apenas Cantando em Voz Alta, Utilizável Apenas em Voo, Utilizável Apenas em Homens (ou Mulheres), Utilizável Apenas contra Fogo, Não Utilizável em Coisas Amarelas e assim por diante. Como regra geral, o poder deve perder cerca de metade de sua utilidade.

Muitos outros modificadores podem ser vistos como variações de Limitado (como Inconstante, que torna um efeito inútil em cerca de metade do tempo). Há vários exemplos no **Capítulo 3**, mas os jogadores e o mestre devem se sentir livres para criar seus próprios limites.

PARCIALMENTE LIMITADO

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 causa meio dano contra alvos com Proteção (para representar uma habilidade diminuída de penetrar blindagem) 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 Nulificação — ele se reativa automaticamente como uma reação 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 incorpóreo ou ter 9 m de altura. Isto já está incluído no valor da falha. Efeitos Permanentes que *não* sejam inconvenientes de forma alguma em geral não podem receber esta falha, e o mestre deve controlar sua aplicação, garantindo que seja mesmo uma falha.

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.

POR TRÁS DA MÁSCARA: EFEITOS INCONSTANTES E MUNIÇÃO

A falha Inconstante pode representar Dispositivos ou outros efeitos que ficam sem munição ou “travam” e devem ser recarregados ou reativados de alguma forma. Aplica-se apenas a efeitos em que isto aconteça com bastante frequência, como é dito na descrição da falha. Grandes capacidades de munição ou combustível, que esgotam-se apenas ocasionalmente, funcionam melhor como descritores ou complicações.

Exemplo: *um vigilante usa várias armas de fogo (adquiridas através do feito Equipamento). Em geral, o personagem tem munição suficiente para que isto não seja um problema, não importa quantos tiros ele dispare. Quando o mestre decide que, durante um longo tiroteio, suas armas ficam vazias, o jogador recebe um ponto heroico pelo contratempo.*

COMPLICAÇÕES DE PODER

Uma opção relacionada às desvantagens de poder são complicações de poder (veja **Complicações**, *M&M*, página 122). Os poderes oferecem muito potencial para complicar a vida de um personagem, e o mestre pode usar isto como uma oportunidade para conceder pontos heroicos e adicionar detalhes a aventuras sem muita complexidade em termos de criação de personagens ou jogo. Complicações são especialmente úteis para lidar com desvantagens ou limitações extremamente situacionais, que não surgem com frequência suficiente para definir as características de um personagem.

Pense em complicações de poder como façanhas de poder "inversas": os jogadores usam as façanhas para conceder a seus heróis um uso ocasional de uma capacidade que eles não têm normalmente, ao custo de um ponto heroico. Você pode usar complicações de poder para dar aos heróis uma desvantagem ou desafio ocasional adequado a seus poderes e descritores, concedendo ao jogador um ponto heroico.

Por exemplo, um herói que usa uma armadura tecnológica voa através de poderosos jatos em suas botas. Você decide que um vilão usa sua Armadilha grudenta para bloquear as entradas de ar dos jatos, desativando-os em um momento crítico. Armadilha normalmente não pode contratar Voo, e você não quer fazer um teste oposto entre o vilão e o herói, mas o Voo do herói não tem a desvantagem Perda de Poder (jatos bloqueados por um efeito de Armadilha grudento), porque é uma ocasião rara demais! Então você apenas descreve a ação e concede um ponto heroico ao jogador pela complicação de poder.

Se este tipo de desvantagem surgir com muita frequência e se todo vilão tentar desativar o Voo do herói desta forma, isto se torna uma desvantagem Perda de Poder, mas em geral é algo raro, uma complicação única ou ocasional.

RETROALIMENTAÇÃO

MODIFICADOR DE -1

Você sofre dor quando uma manifestação do seu efeito sofre dano. Esta falha se aplica apenas a efeitos com manifestações físicas, como Armadilha, Criar Objeto, Duplicação, Ilusão ou Invocação, por exemplo. Se a manifestação do seu poder sofrer dano, faça um salvamento contra dano não-letal igual ao dano do ataque, usando o bônus de salvamento de Resistência da manifestação em lugar do seu. 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.

SALVAMENTO ADICIONAL

MODIFICADOR DE -1

Um efeito com esta falha dá direito a *duas* jogadas de salvamento em vez de apenas uma. Se qualquer um dos salvamentos for bem-sucedido, o alvo evita o efeito. Isto se aplica apenas a efeitos que permitem uma jogada de salvamento (veja a falha **Jogada de Salvamento** para efeitos que normalmente não permitem um salvamento). O salvamento adicional pode ser do mesmo tipo que o primeiro ou de um tipo diferente; escolha quando o modificador é aplicado.

Os salvamentos ocorrem simultaneamente. Por exemplo, um efeito de Aura de Dano pode envolver lâminas girando, que um atacante pode evitar com um salvamento de Reflexo, sem necessidade do salvamento de Resistência contra o dano.

DESVANTAGENS DE PODER

Algumas desvantagens (*M&M*, página 124) são *desvantagens de poder*, o que significa que se aplicam a um poder específico, em vez de ao personagem. 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).

Desvantagens de poder diminuem o custo real de um poder. Isto é importante para coisas como estruturas de Repertório e Variáveis, que são limitadas pelo número de pontos de poder que você tem para designar. Assim, um poder com efeitos no valor de 20 pontos (incluindo modificações de extras e falhas), um feito de poder e uma desvantagem de poder de -2 pontos tem um

custo total de 19 pontos (20 + 1 -2). Isto significa, entre outras coisas, que se encaixa "dentro" de um Repertório ou Recipiente de 20 pontos.

VALOR DAS DESVANTAGENS

O valor em pontos de poder de uma desvantagem é baseado em duas coisas: sua *frequência* (o quão comum é para a desvantagem afetar seu personagem) e sua *intensidade* (o quão seriamente a desvantagem afeta o seu personagem). Quanto mais frequente 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.

FREQUÊNCIA

Desvantagens têm três níveis de frequência: 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 frequência* 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 frequência para ver se ela aparece na aventura. Caso contrário, o mestre pode simplesmente decidir colocar a desvantagem em jogo, com base em sua frequência.

Note que a frequência 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 frequência comum se aparecerem em metade das aventuras.

INTENSIDADE

A intensidade de uma desvantagem mede o impacto que ela tem sobre o personagem. Existem três níveis de intensidade: menor, moderada e maior. Desvantagens menores têm 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.

VALOR DA DESVANTAGEM

VALOR	FREQUÊNCIA: 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.

DESCRIÇÃO DAS DESVANTAGENS

Cada seção aqui descreve o efeito e valor da desvantagem. O mestre pode expandir ou modificar esta lista como quiser, para se adaptar melhor à campanha, usando os exemplos como parâmetros em termos de mecânica e valores.

AÇÃO**-1 PONTO POR PASSO**

Um efeito que exija mais que uma ação completa para ser usado é considerado uma desvantagem (veja a falha **Ação**, na página 103). Cada passo para cima na **Tabela de tempo** 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 (veja **Repertório**, na página 77): 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 tempo** 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 nesta desvantagem (necessitando de uma ação completa para trocar entre eles).

ALCANCE REDUZIDO**-1 A -3 PONTOS**

Esta desvantagem reduz o alcance máximo de um efeito à distância, que normalmente é (gradação x 30) metros. Por -1 ponto, reduz o alcance máximo a (gradação x 15) metros, o mesmo que alcance de arremesso. Por -2 pontos, reduz o alcance a (gradação x 7,5) metros. Uma redução maior reduz o efeito a alcance de toque (com o feito Alcance Estendido, se for necessário).

DEFICIÊNCIA TEMPORÁRIA**-1 A -4 PONTOS**

Você sofre uma deficiência quando usa um poder (veja a desvantagem **Deficiência**, *M&M*, página 126). Por exemplo, seus braços transformam-se em asas para que você possa voar (impedindo o uso de seus braços e mãos enquanto voa). Nesse caso você teria a deficiência de não possuir os braços, em geral muito comum e

maior (5 pontos), mas reduzida a frequência comum, já que só se aplica quando você estiver voando. Se você possuir pés preênsos (capazes de substituir suas mãos), não tem desvantagem alguma.

Esta desvantagem não se aplica a deficiências que já são implícitas por um efeito: por exemplo, um efeito de ataque que exija uma mão (para usar uma arma ou golpear) não é uma deficiência. O mestre deve aprovar qualquer deficiência temporária para garantir que seja uma deficiência real apropriada para a campanha.

FORÇA TOTAL**-1 PONTO**

Você não tem controle total sobre um efeito. Um efeito com esta desvantagem *deve* ser usado com todas as gradações, ou não pode ser usado. Isto significa que você não pode controlar um ataque (*M&M*, página 163), mover-se a menos que a sua velocidade total e assim por diante. Você ainda pode ativar e desativar o efeito (não é Permanente ou Incontrolável), só não pode "ajustá-lo". Você não pode ter o feito Preciso para um efeito afetado por esta desvantagem. Força Total é uma desvantagem incomum e menor.

IDENTIDADE NORMAL**-3 A -5 PONTOS**

Você possui duas identidades: uma com superpoderes 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 *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. Personagens com Dispositivos (veja na página 165) 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 em sua identidade normal por alguma razão.

Para que você tenha direito a esta desvantagem, deve haver algum meio razoável de impedi-lo de mudar da sua identidade normal para sua identidade superpoderosa. Por exemplo, você pode precisar de um Dispositivo (que pode ser roubado ou desativado), falar uma palavra mágica ou encanto (bloqueado por um Obscurecer Auditivo, uma mordaca ou um estrangulamento), engolir uma pílula especial e assim por diante. O mestre decide se uma condição dá direito a esta desvantagem. Se você puder mudar entre uma identidade normal e uma superpoderosa 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 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. Suas identidades podem ter aparências diferentes.

A intensidade desta desvantagem é maior (já que você perde acesso a todos os seus poderes). A frequência depende de quão difícil é assumir a sua super-identidade. Se for necessária uma ação livre, 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**-1 PONTO**

Um efeito passivo com esta desvantagem é perceptível de alguma forma (efeitos ativos são perceptíveis em princípio, veja **Notando efeitos de poderes**, na página 17). Escolha um efeito perceptível para o poder. Por exemplo, um Controle Mental Perceptível pode fazer com que os olhos do alvo brilhem ou que sua pele mude de cor, enquanto Proteção Perceptível pode ter a forma de um couro grosso e resistente ou placas blindadas. Perceptível é uma desvantagem incomum e menor, no valor de 1 ponto.

PERDA DE PODER**-1 A -3 PONTOS**

Você perde o uso de um poder com esta desvantagem sob certas condições. Exemplos incluem quando você é exposto a uma substância específica, quando é submerso em água, quando fica 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 frequência baseada em quão comum é encontrar essas condições, resultando num valor de 1 a 3 pontos. Você recupera o uso do poder quando a condição que desencadeou a perda deixa de afetá-lo.

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. Assim, os personagens não podem escolher Perda de Poder com a condição "quando dispositivos ou equipamentos são removidos".

PONTO FRACO**-1 PONTO**

Esta desvantagem torna um efeito de defesa que forneça um salvamento de Resistência vulnerável a acertos críticos. Um acerto crítico ignora completamente o efeito, desconsiderando seu bônus de Resistência 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**-3 A -5 PONTOS**

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. Qualquer que seja o caso, é preciso desfazer sua transformação.

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**-1 A -6 PONTOS**

Você tem duas ou mais formas ou identidades, que mudam contra a sua vontade. O valor da desvantagem é baseado na frequência



das mudanças e em quão difícil é para você resistir à mudança (intensidade). 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 superpoderes e humanas normais, você também possui a desvantagem Identidade Normal.

ESTRUTURAS DE PODER

Uma *estrutura* é formada pela combinação de efeito, modificadores, feitos e possivelmente desvantagens. A estrutura de poder normal é descrita na introdução e na página 66 de *M&M*:

Custo do poder = (efeito + extras - falhas) x graduação + (feitos - desvantagens)

O custo mínimo de um poder nesta e em todas as outras estruturas é 1 ponto de poder (embora, em alguns casos, 1 ponto possa fornecer mais de uma *graduação*, veja na página 97).

RECIPIENTE

Um *Recipiente* coloca um grupo de efeitos, modificadores, feitos e desvantagens com descritores em comum em uma estrutura que pode ser modificada como um poder inteiro por modificadores e

feitos "externos" que afetam a acessibilidade e o uso de todas as características do Recipiente.

Um Recipiente custa 5 pontos por graduação e concede um conjunto de (graduação x 5) pontos de poder que você pode usar para adquirir certas características, todas partes de uma "meta-característica" ou poder maior comum. Um exemplo disto é o poder Forma Alternativa (veja na página 173), um grupo de características conectadas a uma forma diferente. Embora os efeitos da forma possam ter seus próprios modificadores individuais, durações e assim por diante, a Forma Alternativa também tem suas próprias qualidades. Ativar a estrutura Recipiente ativa todos os seus poderes ao mesmo tempo, e desativá-la deixa todos inativos. Como você pode ver, em princípio, um Recipiente tem o mesmo custo de adquirir as características separadamente (5 pontos por graduação, concedendo 5 pontos de poder por graduação para gastar em características). A diferença entra em jogo quando os modificadores são aplicados ao recipiente em si e quando a ação e duração do Recipiente são consideradas.

AÇÃO

Um Recipiente como um todo é considerado ativo ou passivo, da mesma forma que um efeito (veja o **Capítulo 1**). Isto determina a ação e duração do efeito, e vice-versa.

Um Recipiente *ativo* exige uma ação livre para tornar os efeitos do Recipiente utilizáveis. Esta ação livre também pode ativar qualquer efeito no Recipiente que exija uma ação livre ou menos para ser usado ao mesmo tempo. Um exemplo é Forma Alternativa: uma ação livre muda o personagem para a outra forma e ativa qualquer de seus efeitos que também são ações livres.



Um Recipiente *passivo* não exige uma ação. Seus efeitos sempre estão disponíveis, embora nem sempre estejam necessariamente ativos e podem exigir ações diferentes para serem ativados individualmente. Um exemplo é um Dispositivo, um item que contém vários efeitos. O Dispositivo é um Recipiente passivo para esses efeitos, que estão sempre disponíveis, desde que o usuário esteja com o Dispositivo, mas eles podem exigir ativação própria.

A ação do Recipiente *não* afeta as ações de seus efeitos: elas permanecem iguais, a menos que sejam modificadas com extras e falhas. Assim, um Recipiente que contenha Dano, Proteção e Voo, por exemplo, tem ação livre ou nenhuma, mas seus efeitos ainda exigem uma ação padrão, nenhuma e de movimento, respectivamente.

Você pode mudar a ação de um Recipiente com extras e falhas. Isto modifica o custo da estrutura: mudar a ação de um Recipiente ativo de livre para movimento, por exemplo (um modificador de -1), transforma o custo da estrutura em 4 pontos por graduação (mas o Recipiente ainda concede 5 pontos de poder por graduação para serem aplicados a seus efeitos).

DURAÇÃO

Um Recipiente *ativo* tem duração sustentada: seus efeitos permanecem acessíveis enquanto você mantiver o Recipiente a cada rodada, como uma ação livre. Se você não puder manter o Recipiente, perde acesso a seus efeitos. Caso um personagem em Forma Alternativa não consiga manter o poder, reverte à sua forma normal.

Um Recipiente *passivo* tem duração permanente: seus efeitos estão sempre disponíveis, e não podem ficar indisponíveis a menos que outro modificador entre em jogo. Imagine um Dispositivo em forma de armadura: é um item real e permanente, com certas características que não desaparecem a menos que você o remova.

Assim como ocorre com ação, a duração de um Recipiente não afeta a duração dos efeitos que ele contém, com uma exceção: efeitos permanentes em um Recipiente sustentado ou contínuo param de funcionar se o Recipiente for desativado. Enquanto estão ativados, estes efeitos ainda têm as limitações de serem permanentes (não podem usar esforço extra ou contra-atacar outros efeitos) e você não pode desativá-los seletivamente; precisa desativar o Recipiente inteiro.

Por exemplo, um herói que se transforma em aço sólido tem um Recipiente ativo com (entre outras coisas) o efeito Proteção. Proteção é um efeito permanente – o herói não pode melhorá-lo com esforço extra. Também não pode escolher desativar sua Proteção para permitir que uma agulha penetre em sua pele, por exemplo. Precisa desativar todo o Recipiente. Em alguns casos, o mestre pode decidir que uma duração permanente não é uma falha significativa para um efeito em um Recipiente que você pode ativar e desativar. Nesse caso, o efeito pode ter uma duração diferente.

Você pode mudar a duração padrão de um Recipiente com extras e falhas, modificando o custo da estrutura. Assim, mudar a duração de um Recipiente para contínua (um modificador de +1) muda o custo da estrutura para 6 pontos por graduação (mas o Recipiente ainda concede 5 pontos por graduação para serem aplicados a seus efeitos).

RECIPIENTES E MODIFICADORES

Além dos modificadores Ação e Duração, alguns outros modificadores podem se aplicar à estrutura Recipiente com aprovação do mestre. Como regra geral, um modificador deve afetar a habilidade de ativar, acessar ou manter um Recipiente para que se aplique à estrutura como um todo em vez de aos efeitos individuais. A seguir estão algumas diretrizes.

- **Ação:** um Recipiente ativo pode aplicar a falha Ação, exigindo mais do que uma ação livre para ser ativado.
- **Afeta Outros:** você pode conceder um Recipiente com este extra a outra pessoa. Com a versão de +0, você só pode conceder o Recipiente e seus efeitos a outros; com a versão de +1, também pode usá-los você mesmo. Você pode conceder apenas o Recipiente inteiro. O mestre pode permitir que você conceda apenas alguns efeitos por um extra adicional de +1.
- **Alcance:** Recipientes têm alcance pessoal, e não podem aplicar este extra a menos que também tenham Afeta Outros (o que transforma seu alcance em toque). Uma aplicação permite que você conceda os efeitos do Recipiente à distância, enquanto que duas concedem alcance de percepção.
- **Cansativo:** se a ativação do Recipiente causar fadiga, esta falha pode se aplicar. Os efeitos não são cansativos, apenas a ativação.
- **Duração:** um Recipiente pode aplicar a falha Duração.
- **Efeito Colateral:** esta falha pode se aplicar a Recipientes com condições Inconstante ou similares, tornando sua ativação incerta. Nesse caso, o Efeito Colateral se aplica quando a ativação falha. Caso o Efeito Colateral sempre se aplique, nenhuma rolagem é necessária.
- **Inconstante:** aplicada a um Recipiente ativo, esta falha significa que ele nem sempre se ativa quando você quer. Você precisa fazer uma rolagem de constância a cada vez.
- **Limitado:** certas versões de Limitado — que afetam ativação ou manutenção — podem se aplicar a Recipientes, como apenas ser capaz de ativar um Recipiente à noite. As falhas aplicadas à estrutura Dispositivo são essencialmente versões específicas de Limitado.

REPERTÓRIO

Você tem uma coleção ou *Repertório* de (gradação em Repertório x 2) pontos de poder que pode usar para duplicar outros efeitos, que compartilham dos descritores e pontos disponíveis ao Repertório. Você pode designar os pontos de seu Repertório uma vez por rodada como uma ação livre a qualquer dos efeitos do seu Repertório. Seu Repertório também tem um efeito "padrão" no qual seus pontos estão aplicados; escolha-o quando criar a estrutura. Em essência, um Repertório é uma coleção de poderes, cada um estruturado normalmente, mas compartilhando do mesmo conjunto de pontos de poder. Cada configuração de um Repertório é chamada de um Poder Alternativo.

Um Poder Alternativo específico inclui todos os efeitos, feitos de poder, modificadores e desvantagens incluídos no poder específico. Assim, se seu Repertório conceder-lhe 20 pontos de poder para alocar e você tiver como Poder Alternativo um efeito que custe 4 pontos por graduação com dois feitos de poder, então tem 4 graduações nesse poder (por 16 pontos) mais dois feitos, para um custo total de 18 pontos. Quaisquer pontos "de sobra" no Repertório que não sejam designados para um Poder Alternativo ficam inativos.

Cada Poder Alternativo no seu Repertório exige um feito Poder Alternativo. Assim, ser capaz de aplicar os pontos do seu Repertório ao poder Raio custa um feito de poder. Para aplicá-los a Raio com o extra Área, você precisa de outro feito de poder. Aplicá-los a Voo custa outro feito de poder, etc.

LIMITES DE NÍVEL EM PODERES ALTERNATIVOS

Poderes Alternativos estão sujeitos aos limites de nível de poder normais. Assim, mesmo que você tenha pontos em seu Repertório suficientes para adquirir um efeito de Dano com 20 graduações, por exemplo, ainda está limitado ao nível de poder da campanha para dano. Isto pode resultar em "pontos desperdiçados" em alguns Poderes Alternativos, mas em geral é compensado pela flexibilidade de um Repertório. PNJs são limitados igualmente ao nível de poder que o mestre designar.

USANDO PODERES ALTERNATIVOS

Cada Poder Alternativo disponível no seu Repertório é utilizável individualmente. Enquanto um Poder Alternativo estiver em uso, nenhum dos outros está disponível. Assim, se você tiver um Repertório com Raio, Pasmal, Campo de Força e Voo como Poderes Alternativos, por exemplo, pode usar apenas um deles a cada rodada; os outros não funcionam e são considerados desativados. O feito de poder Dinâmico (veja a seguir) muda isto, permitindo que você "misture" Poderes Alternativos.

VÁRIOS EFEITOS EM UM PODER ALTERNATIVO

Um Poder Alternativo pode conter mais de um efeito, e você pode usar todos os efeitos de um Poder Alternativo normalmente, gastando as ações normais. Efeitos no mesmo Poder Alternativo não precisam ser Ligados, embora *possam* ser. Por exemplo, um Repertório com 10 graduações com 20 pontos de poder pode ter um Poder Alternativo de Voo 5 (10 pontos) e Campo de Força 10 (10 pontos), embora utilizáveis ao mesmo tempo. De fato, efeitos dentro do mesmo Poder Alternativo *devem* ter pontos designados a eles ao mesmo tempo e na mesma proporção para que possam ser usados, embora não precisem ser ativados ao mesmo tempo a menos que sejam Ligados.

FEITOS DE PODER

Feitos de poder dentro de um Poder Alternativo específico são considerados parte dele, e não feitos do Repertório em si. Assim, os pontos do Repertório devem ser designados a esses feitos para ativar o Poder Alternativo, quer os feitos estejam em uso ou não.

Alguns feitos de poder aplicam-se à estrutura Repertório em vez de a qualquer um de seus Poderes Alternativos. Esses feitos estão "de fora", sendo aplicados igualmente a todos os Poderes Alternativos. O mestre deve examinar com cuidado todos esses feitos, assegurando que se apliquem mesmo ao Repertório como um todo. Os pontos do Repertório não precisam ser aplicados a esses feitos.

- **Acurado:** este feito de poder pode ser aplicado ao Repertório como um todo, concedendo seus benefícios a todos os efeitos do Repertório que exigem rolagens de ataque, já que o Repertório pode ser considerado um único poder (com várias aplicações).
- **Dinâmico:** este feito torna faz um Poder Alternativo Dinâmico, permitindo que compartilhe os pontos do Repertório com outros Poderes Alternativos Dinâmicos. Você precisa aplicar este feito para tornar o poder padrão do Repertório dinâmico. Em geral, um Repertório precisa de pelo menos duas configurações Dinâmicas para que este feito seja útil, embora também possa ser apropriado para Repertórios em que um Poder Alternativo usa menos pontos do que o total do repertório (permitindo que esses pontos "desperdiçados" sejam usados em

POR TRÁS DA MÁSCARA: REPERTÓRIO

Repertório é uma estrutura de poder *muito* útil e flexível, um meio de ter vários efeitos com custo bastante reduzido. Em compensação, não se pode usar os diferentes efeitos ao mesmo tempo, e qualquer coisa que desabilite o Repertório anula *todos* os Poderes Alternativos. Repertórios são especialmente úteis para poderes que podem ter várias aplicações, uma de cada vez. Veja o capítulo **Poderes** para vários exemplos de Repertório.

Em última instância, o mestre decide os efeitos que podem ser agrupados em um Repertório. Devido ao desconto, considere com cuidado qualquer proposta de Repertório. Embora não seja tão amplo quanto a estrutura Variável, um Repertório merece atenção especial do mestre.

REPERTÓRIOS E PODER ALTERNATIVO

O feito Poder Alternativo em *M&M* essencialmente transforma qualquer poder normal em uma estrutura de Repertório com duas configurações (o efeito padrão e o Poder Alternativo). Este livro define Repertórios como maneiras específicas de estruturar poderes, facilitando a consulta, mas as mecânicas são essencialmente as mesmas: os personagens podem ter Repertórios de diferentes efeitos, e podem usar esforço extra para transformar um de seus poderes em um Repertório com um Poder Alternativo utilizável apenas uma vez.

outro lugar). O valor total de Poderes Alternativos Dinâmicos em uso não pode exceder os pontos de poder disponíveis ao Repertório, e a configuração pode ser mudada apenas uma vez por rodada.

- **Poder Alternativo:** este feito adiciona um Poder Alternativo ao Repertório, uma forma adicional na qual seus pontos de poder podem ser aplicados, sujeita às diretrizes normais para Poderes Alternativos (veja a seção **Feitos de poder**).

EXTRAS

Em geral, extras são aplicados aos vários efeitos em vez de ao próprio Repertório. Caso um extra específico se aplique a *todos* os Poderes Alternativos de um Repertório, o mestre pode decidir que ele se aplica ao Repertório, em nome da simplicidade. O extra então afeta qualquer Poder Alternativo que esteja sendo usado.

Exemplo: um Repertório de ataques usando uma nuvem de gás pode ter o extra *Área de Nuvem*. Nesse caso, você aumenta o custo do Repertório de 2 para 3 pontos por graduação e aplica 2 pontos de poder por graduação para cada Poder Alternativo, sem a necessidade de aplicar pontos ao extra *Área de Nuvem* a cada vez.

- **Ação:** a ação livre necessária para mudar a configuração de um Repertório pode ser reduzida para uma reação apenas com a permissão do mestre, para se encaixar em um conceito específico (um Repertório que muda automaticamente quando alguma circunstância ocorre). Mesmo nesse caso, o mestre deve pensar bem antes de permitir que um Repertório mude de configuração mais de uma vez por rodada.
- **Afeta Outros:** um Repertório pode ter este modificador, permitindo que você conceda o uso do Repertório a outra pessoa. O alvo controla a configuração de rodada a rodada (embora você possa cancelar o acesso dele ao Repertório quando quiser).
- **Alcance:** um Repertório com o modificador Afeta Outros pode ter o extra Alcance para melhorar a distância à qual você pode conceder seu uso. Isto não altera o alcance dos Poderes Alternativos do Repertório. Para fazer isso, aplique este modificador ao(s) efeito(s) dentro de um Poder Alternativo específico.
- **Ligado:** efeitos no mesmo Poder Alternativo não são ligados em princípio, mas podem ter este modificador, se você quiser usá-los apenas simultaneamente. Por exemplo, Dano 8 pode ter como Poder Alternativo Salto 4 Ligado a Velocidade 4.

FALHAS

Poderes Alternativos podem ter suas próprias falhas individuais, que reduzem o custo do Poder Alternativo (e o número de pontos do Repertório designados a ele) normalmente. Se uma falha específica se aplicar a todas as configurações de um Repertório, pode se aplicar à estrutura como um todo.

Exemplo: todos os Poderes Alternativos de um Repertório têm a falha *Cansativo*. O mestre pode permitir a aplicação de *Cansativo* ao próprio Repertório, reduzindo seu custo a 1 ponto por graduação (1 ponto de poder por 2 pontos no Repertório). Os efeitos são adquiridos com seu custo normal, sem a falha *Cansativo*, mas a falha se aplica a todos.

- **Ação:** modificar a ação necessária para mudar a configuração de um Repertório é uma desvantagem, e não uma falha (veja a seguir).
- **Distração:** um Repertório que distraia seu usuário ao ser reconfigurado é uma desvantagem em vez de uma falha (veja a seguir). Os Poderes Alternativos individuais podem ter esta falha. Nesse caso, ela se aplica a cada um deles, em vez de ao Repertório como um todo. Se todos os Poderes Alternativos do Repertório tiverem esta falha, ela se aplica a toda a estrutura, mas não conta no custo dos Poderes Alternativos.
- **Duração:** um Repertório tem duração "especial", que não pode ser modificada. Os Poderes Alternativos do Repertório usam suas durações individuais enquanto estiverem ativos. Mudar entre Poderes Alternativos conta como deixar de manter o(s) efeito(s) do Poder Alternativo. Efeitos duradouros persistem mesmo que não sejam mantidos, inclusive quando são parte de um Repertório.
- **Inconstante:** se esta falha for aplicada ao Repertório como um todo, mudar sua configuração exige um teste de constância. O jogador deve rolar um dado ao mudar o Repertório – com um resultado de 10 ou menos, o Repertório está "preso" na configuração atual.
- **Incontrolável:** e esta falha for aplicada à estrutura Repertório, o mestre controla suas mudanças de configuração – o momento da mudança e também a mudança em si. Se o Repertório tiver Poderes Alternativos Dinâmicos, o mestre também decide onde os pontos são alocados. Caso seja aplicada a um Poder Alternativo específico, esta falha tem seu efeito normal enquanto ele estiver em uso.

DESvantagens

Como já foi dito, desvantagens que se aplicam a Poderes Alternativos específicos em um Repertório são consideradas parte do Poder Alternativo, e não da estrutura como um todo.

Algumas desvantagens podem se aplicar à estrutura. Nesse caso, aplicam-se igualmente a todos os Poderes Alternativos.

- **Ação:** a desvantagem Ação aplicada a um Repertório aumenta o tempo necessário para mudar sua configuração. Cada ponto da desvantagem aumenta o tempo em um passo na Tabela de Tempo. Isto pode representar um Repertório que precisa ser "recalibrado" ou que exija esforço de algum tipo para ser reconfigurado. Como sempre, a desvantagem não pode ter um valor igual ou maior que o total do Repertório.
- **Distração:** caso a mudança de configuração do Repertório cause distração (fazendo com que você perca seu bônus de esquiva na rodada em que reconfigura-o), isto é uma desvantagem de 2 pontos para o Repertório.
- **Perda de Poder:** um Repertório pode parar de funcionar em alguma circunstância. Nesse caso, todos os poderes do Repertório ficam indisponíveis.

Exemplo: Adrian Arkano, o Mago Mestre da Terra, tem um Repertório de Magia com 16 graduações, representando sua maestria das artes místicas (com os descritores "mágico" ou "místico"). O jogador de Arkano escolhe Dano à Distância (uma rajada mística) como a configuração padrão do Repertório, assim como os seguintes Poderes Alternativos: Pasmarr (visual), PES (visual e auditivo), Ilusão (todos os sentidos), Mover Objeto, Obscurecer (visual) e Obscurecer (auditivo).

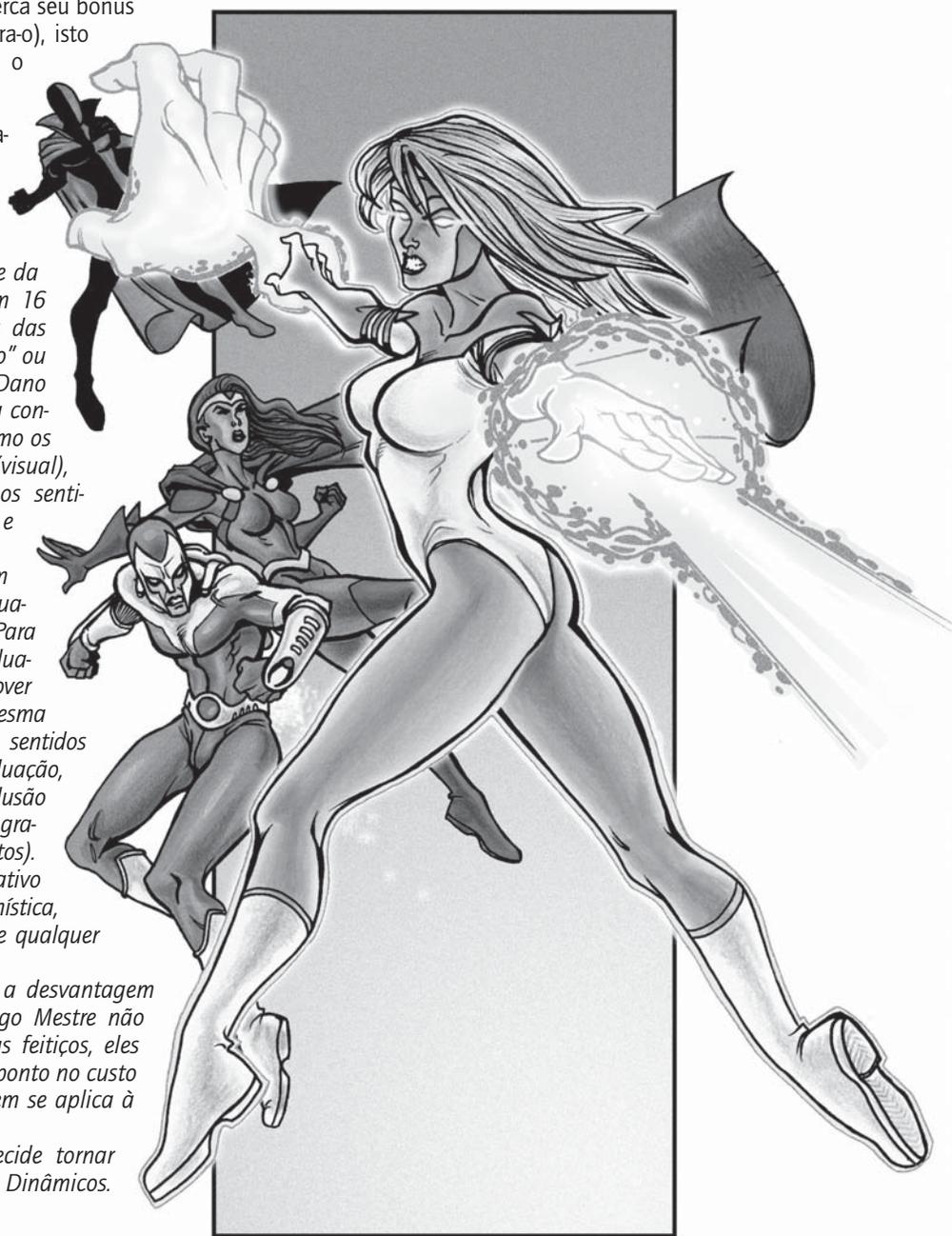
Cada Poder Alternativo pode ter um custo de até 2 pontos de poder por graduação do Repertório (ou 32 pontos no total). Para os efeitos que custam 2 pontos por graduação, como Dano à Distância, Pasmarr, Mover Objeto e Obscurecer, isto concede a mesma graduação do Repertório — 16. PES para sentidos visuais e auditivos custa 3 pontos por graduação, então tem graduação 10 (30 pontos) e Ilusão para todos os sentidos custa 4 pontos por graduação, então tem graduação 8 (32 pontos). Arkano pode usar apenas um Poder Alternativo de cada vez. Se quiser usar sua rajada mística, deve parar de usar Ilusão, Mover Objeto e qualquer outro Poder Alternativo que esteja ativado.

O jogador de Arkano também aplica a desvantagem Perda de Poder ao Repertório: se o Mago Mestre não puder falar e gesticular para lançar seus feitiços, eles não funcionam. Isto é uma redução de 1 ponto no custo do Repertório em si, já que a desvantagem se aplica à estrutura inteira.

Mais tarde, o jogador de Arkano decide tornar alguns de seus Poderes Alternativos Dinâmicos.

Ele aplica o feito de poder Dinâmico a PES, Obscurecer (visual) e Mover Objeto. Isto permite que ele designe pontos do Repertório a esses três Poderes Alternativos como quiser. Pode dividir seus pontos entre dois ou mais deles ao mesmo tempo, por exemplo. Contudo, ainda pode usar apenas um dos outros Poderes Alternativos de cada vez. Se o jogador quiser tornar a rajada mística dinâmica, deve gastar 1 ponto de poder para aplicar o feito Dinâmico a esse poder.

Se o jogador de Arkano criar um feitiço específico que o Mago Mestre precisa realizar durante o jogo, (que ainda não faça parte do Repertório), pode usar esforço extra ou gastar um ponto heroico para adquirir um único uso de um novo feito Poder Alternativo como uma façanha de poder.



Exemplo: Tek tem um Repertório de Dispositivos, descrito como seu "Tek-Pak", capaz de configurar-se em vários dispositivos úteis segundo os comandos mentais do herói. Isto é um Dispositivo (veja a estrutura Dispositivo) com um Repertório de 10 graduações e uma seleção de Poderes Alternativos. O jogador de Tek escolhe os seguintes Poderes Alternativos: raio 10 como o poder padrão, Pasmarr (visual) 10, Atordoar 6 (à Distância) e Teleporte 10. Como o Tek-Pak é um Dispositivo, está sujeito às limitações e regras normais para dispositivos. Como seus Poderes Alternativos não são Dinâmicos, Tek pode usá-los um de cada vez. É bem possível que o Tek-Pak tenha efeitos adicionais além de seu Repertório, coisas que não podem ser reconfiguradas, como Proteção ou Imunidade (suporte vital).

VARIÁVEL

Uma estrutura Variável contém *todas* as características de um tipo ou descritor! Estruturas Variáveis são quase ferramentas de trama ou características X (*M&M*, página 211). Estruturas Variáveis em geral são usadas para criar poderes com efeitos indeterminados que dependem muito de situações, que uma lista de efeitos não é capaz de cobrir. Contudo, também têm suas próprias desvantagens, incluindo complexidade e custo.

Com uma estrutura Variável, você tem um conjunto de (gradação x 5) pontos de poder que pode usar para adquirir certas outras características. Nenhuma característica pode ter graduação ou bônus maior que a graduação da estrutura Variável. O custo por graduação determina os tipos de características que você pode adquirir.

- **4 pontos:** uma característica de um tipo específico (valores de habilidades, perícias, feitos ou poderes com um tipo ou descritor específicos) de cada vez. Assim, você poderia adquirir qualquer perícia, uma de cada vez, por exemplo.
- **5 pontos:** qualquer característica, uma de cada vez.
- **6 pontos:** várias características de um tipo específico (valores de habilidades, perícias, feitos ou poderes com um tipo ou

descritor específicos), desde que o total das características não exceda (gradação x 5) pontos de poder.

- **7 pontos:** vários poderes de qualquer tipo ou descritor ao mesmo tempo, desde que o total das características não exceda (gradação x 5) pontos de poder.
- **8 pontos:** qualquer combinação de características, totalizando (gradação x 5) pontos de poder.

Você precisa de uma ação padrão para mudar a configuração dos pontos da sua estrutura Variável. A alocação dos pontos é sustentada. Assim, se você parar de manter a estrutura Variável, seus pontos voltam a um valor "nulo": você perde quaisquer características que adquiriu e precisa usar a ação para reconfigurar seus pontos Variáveis de novo.

Quaisquer pontos Variáveis que você não possa gastar devido às limitações do seu efeito são "desperdiçados". Assim, por exemplo, um personagem com Variável 1 (uma perícia qualquer, 4 pontos por graduação) pode adquirir 1 graduação em uma perícia qualquer (já que a característica é limitada pela graduação do poder). Os pontos remanescentes não podem ser designados a nada, pois o efeito é limitado a uma perícia de cada vez. O mesmo vale para feitos e alguns poderes de custo baixo.

Você também deve escolher um descritor específico para sua estrutura Variável, limitando seu escopo a características adequadas ao descritor. Por exemplo, uma estrutura Variável que simule as características de outras pessoas é limitada a características que o alvo possua, uma estrutura Variável que se adapta é limitada aos estímulos que sofre, etc. Este descritor *não* reduz o custo da estrutura, a menos que seja especialmente estreito. O mestre decide o que é um descritor adequado e quais deles podem ser considerados falhas. Use os poderes baseados na estrutura Variável neste livro como exemplos de descritores.

FEITOS DE PODER

Feitos de poder dentro de uma configuração específica de uma estrutura Variável são considerados parte dela, e não do efeito em si. Assim, os pontos de poder concedidos pela estrutura Variável devem ser designados a esses feitos.

POR TRÁS DA MÁSCARA: ESTRUTURAS VARIÁVEIS

A estrutura Variável é chamada de "Poder Variável" no *Manual do Malfeitor*, mas essencialmente ambos são a mesma coisa.

Poderes baseados em estruturas Variáveis são obviamente muito flexíveis. A responsabilidade de controlar o uso da estrutura na campanha fica nas mãos do mestre e do jogador. Caso contrário, seria necessário impor inúmeras limitações, o que impediria que a estrutura fizesse o que deve fazer: criar uma vasta gama de efeitos.

A estrutura Variável *não* deve ser "qualquer efeito que eu quiser". Este tipo de poder ilimitado não deve ficar nas mãos dos personagens jogadores, funciona melhor como uma característica X para PNJs. Uma estrutura Variável *pode* ser "qualquer efeito dentro de um conjunto de parâmetros", mas cabe a você e ao mestre defini-los. Os limites de flexibilidade em *M&M* são definidos por estruturas Variáveis, uso de esforço extra e pontos heroicos.

Muitos heróis de quadrinhos que *parecem* ter o poder de fazer "qualquer coisa" na verdade usam uma dessas opções em termos de regras. Por exemplo, o mestre mago ou o herói com o anel de poder podem fazer *praticamente* qualquer coisa. Contudo, em geral, têm certas habilidades que usam o tempo todo (poderes ou feitos que adquiriram com pontos de poder) e "truques" que realizam de vez em quando — essencialmente façanhas de poder advindas de esforço extra e possivelmente pontos heroicos. É por isso que o poder Magia, por exemplo, *não* é uma estrutura Variável normalmente: todos os poderes no jogo podem adquirir "façanhas" com esforço extra. Assim, a "variabilidade" da Magia vista nos quadrinhos já existe, sem a necessidade de dar aos jogadores carta branca para duplicar qualquer efeito.

Embora você possa permitir estruturas Variáveis ilimitadas, tenha noção das consequências. Especificamente, a necessidade de esforço extra e pontos heroicos para façanhas de poder diminui muito, e os jogadores são encorajados a "otimizar" os efeitos dos poderes de seus personagens para se adequar a cada situação, dificultando criar desafios para eles. Estruturas Variáveis ilimitadas também reduzem a necessidade de equipes. Se cada herói pode fazer *tudo*, por que trabalhar em conjunto?

Alguns feitos de poder aplicam-se à estrutura Variável em vez de a qualquer uma de suas configurações. Estes feitos existem “fora” do conjunto de pontos do poder e aplicam-se igualmente a todas as suas configurações. O mestre deve examinar com cuidado estes feitos gerais, para ter certeza de que se aplicam à estrutura como um todo. Os pontos de poder do efeito não precisam ser aplicados a esses feitos.

- **Acurado:** o mestre pode permitir que este feito de poder se aplique à estrutura como um todo, concedendo seus benefícios a todos os efeitos que exigem rolagens de ataque. Contudo, o mestre pode limitar este feito a estruturas com um foco estreito.
- **Dinâmico:** a estrutura Variável já é Dinâmica, e não precisa deste feito de poder.
- **Inato:** uma estrutura Variável pode ser Inata com a permissão do mestre. Nesse caso, todas as suas configurações são Inatas. Configurações individuais não podem ser Inatas, apenas a estrutura inteira. O mestre deve ter cuidado ao permitir isso.
- **Poder Alternativo:** uma estrutura Variável essencialmente contém todos os Poderes Alternativos possíveis para seu valor e descritores. Assim, não precisa deste feito de poder.

EXTRAS

Em geral, extras são aplicados aos efeitos em uma estrutura Variável em vez de à estrutura em si. Caso um extra específico se aplique a todas as configurações em uma estrutura Variável, o mestre pode permitir que ele se aplique ao efeito em si, por simplicidade. Isto deve ser limitado a extras que sempre se aplicam — em geral, não é o caso.

Alguns extras também se aplicam especificamente à estrutura Variável, em vez de a suas configurações.

- **Ação:** você pode mudar a configuração de sua estrutura mais rapidamente, embora ainda não possa fazê-lo mais de uma vez por rodada. O mestre deve ter cuidado com estruturas Variáveis que podem ser reconfiguradas como uma ação livre ou uma reação; elas concedem tremenda flexibilidade e podem tornar o jogo lento, enquanto o jogador pensa nas infinitas possibilidades para cada ação usando a estrutura.
- **Afeta Outros:** enquanto configurações individuais podem ter este modificador, uma estrutura Variável também pode afetar outros como um todo, permitindo que você conceda o uso do efeito e suas configurações a outra pessoa. O alvo controla a configuração de rodada a rodada (embora você possa retirar o uso do efeito quando quiser).
- **Alcance:** uma estrutura Variável que Afeta Outros pode ter o extra Alcance para melhorar a distância à qual você pode conceder o efeito. Isto não altera os alcances das várias configurações. Para fazer isso, aplique este modificador aos efeitos dentro de uma configuração específica.
- **Duração:** uma estrutura Variável contínua mantém sua configuração até que você escolha mudá-la, mesmo que você esteja atordoado ou nocauteado, ou até que o efeito seja nulificado.
- **Ligado:** efeitos na mesma configuração de uma estrutura Variável não são ligados em princípio, mas podem ter este modificador.

FALHAS

Configurações Variáveis podem ter suas próprias falhas, que reduzem seu custo. Se uma falha se aplicar a *todas* as configurações de uma estrutura Variável, o mestre pode permitir que ela reduza o custo da estrutura.

Exemplo: *todas as configurações de uma estrutura Variável específica são Cansativas. O mestre permite a aplicação de Cansativo à estrutura em si, reduzindo seu custo em 1 ponto por graduação. As configurações do efeito são adquiridas com seu custo normal, sem a falha Cansativo, mas ela se aplica a todas.*

- **Ação:** uma estrutura Variável que exija uma ação completa para ser reconfigurada tem uma falha de -1. Outros aumentos no tempo de reconfiguração aplicam a desvantagem de poder Ação.
- **Distração:** uma estrutura Variável que cause distração para ser reconfigurada possui uma desvantagem, não uma falha (veja a seguir). As configurações individuais do efeito podem ter a falha Distração — aplicada individualmente. Se todas as configurações tiverem a falha, ela pode se aplicar à estrutura como um todo.
- **Duração:** uma estrutura Variável com duração de concentração mantém sua configuração apenas enquanto você se concentra. Isto limita a utilidade do efeito, já que você precisa fazer testes de Concentração para usar qualquer configuração que exija mais do que uma ação de movimento, lidando com a estrutura Variável e quaisquer outros efeitos que você quiser usar. Uma estrutura Variável não pode ter duração instantânea.
- **Inconstante:** se esta falha for aplicada à estrutura Variável como um todo, a mudança de configuração torna-se Inconstante. O jogador deve fazer uma rolagem de constância para mudar a estrutura — com um resultado 10 ou menos, ela permanece “presa” em sua configuração atual.
- **Incontrolável:** se esta falha for aplicada a uma estrutura Variável (e não a uma ou mais de suas configurações), o mestre controla as mudanças de configuração ou todas as configurações são consideradas Incontroláveis (mas o usuário escolhe como o efeito é configurado). Incontrolável tem seu efeito normal quando se aplica a uma configuração específica.

DESVANTAGENS

- **Ação:** uma estrutura Variável que exija mais que uma ação completa para ser reconfigurada tem esta desvantagem de poder. Cada passo acima na Tabela de Tempo é uma desvantagem de -1 ponto. O mestre pode determinar um limite razoável a esta desvantagem para estruturas Variáveis (além do limite padrão de 1 ponto a menos que o custo total do efeito).
- **Distração:** caso reconfigurar a estrutura cause distração, o efeito tem uma desvantagem de poder de -2 pontos.

DESCRITORES

Descritores ajudam a dar vida a coleções de efeitos, modificadores, feitos e desvantagens, diferenciando-as de configurações semelhantes (ou mesmo idênticas) e tornando-as poderes distintos. Embora os descritores nem sempre tenham efeito em termos de jogo, são talvez o elemento mais importante para caracterizar os poderes.

Contudo, descritores *podem* ter efeito em regras. Especificamente, muitas vezes governam o modo como certos efeitos interagem, definindo os parâmetros de um efeito. Por exemplo, Imunidade e Nulificar funcionam contra efeitos com descritores específicos. Caso fossem limitados apenas a um tipo de efeito, muitos poderes típicos (como "Imunidade a Fogo" ou "Nulificar Poderes Mutantes") seriam impossíveis.

TIPOS DE DESCRITORES

Descritores têm muitas formas diferentes. São divididos de forma imprecisa nesta seção, e isto é proposital. Alguns descritores encaixam-se em mais de uma categoria, enquanto outros podem não se enquadrar em nenhuma destas categorias, sendo exclusivos de um personagem ou poder. Mesmo assim, a seguir estão os principais tipos de descritores para poderes em *M&M*, além de considerações sobre a criação e escolha de poderes para um personagem.

ORIGEM

Um descritor pode estar relacionado à origem de um poder, sua fonte ou aquilo que concedeu-o ao personagem. Você adquiriu Supervelocidade em um acidente científico ou meditando durante



anos em um templo secreto do Deus da Velocidade? A origem de um poder pode determinar a maneira como ele interage com outros poderes. Alguns poderes de mesma origem podem ser mais adequados para contra-atacar uns aos outros, por exemplo, ou para trabalhar em conjunto, combinando seus efeitos. A seguir estão alguns exemplos.

- **Poderes acidentais** são resultado do acaso ou de um acidente: ser atingido por um relâmpago, banhado por produtos químicos, exposto a radiação, etc. As circunstâncias de uma origem acidental podem ou não ser reproduzidas (e muitas pessoas tentam duplicá-las).
- **Poderes concedidos** são dídivas de uma entidade exterior de algum tipo, como uma divindade, um tipo de tecnologia, uma raça alienígena ou outro super-humano. O processo que concede os poderes pode ser transitivo como o efeito Fortalecer ou o poder Potencializar, ou permanente (anulado apenas por algum tipo de ferramenta de trama ou contratempo).
- **Poderes inventados** são criados por alguém — o inventor de um aparato tecnológico específico ou o projetista de uma técnica ou tecnologia capaz de conceder poderes.
- **Poderes mutantes** provêm do nascimento, mas não da raça ou espécie natural do personagem. São resultado de algum tipo de mutação genética, possivelmente devido a influências ambientais como químicos mutagênicos ou radiação. Já que envolvem uma mudança no DNA do personagem, podem ser hereditários.
- **Poderes treinados** são obtidos através de estudo e prática. Embora muitos sejam "superperícias" ou habilidades exóticas aprendidas com mestres, esta origem cobre qualquer poder que seja aprendido. Não é necessariamente limitada a poderes baseados em perícias ou características semelhantes a feitos. Por exemplo, o poder Magia pode ser adquirido através de treinamento e estudo.

FONTE

A fonte de um poder é diferente de sua origem. O potencial ou habilidade de usar o poder vem da origem, enquanto que o efeito do poder, ou seu "combustível", vem da fonte.

Superpoderes típicos de quadrinhos respondem a esta pergunta com descritores vagos, já que, no mundo real, a energia necessária para muitos poderes seria imensa, exigindo que todos os super-humanos fossem reatores ambulantes! Embora isto possa ser o caso no seu cenário, em geral a fonte do poder é apenas mais um descritor em *M&M*.

Descritores de fontes influenciam os efeitos de certos poderes, como Nulificar Poderes Mágicos, que pode contra-atacar poderes de fonte mágica, mesmo que seus efeitos não sejam mágicos. A seguir estão alguns exemplos.

- **Poderes biológicos** provêm da fisiologia do usuário, extraindo energia bioquímica de órgãos especializados ou funções biológicas, como a tinta de um polvo ou o odor de um gambá.
- **Poderes cósmicos** extraem energia do próprio universo, ou de fontes "cósmicas" como quasares, buracos brancos ou a radiação do Big Bang. Poderes cósmicos são quase divinos em muitos aspectos (veja a seguir), pois transcendem fontes de poder terrenas.

USOS CRIATIVOS DE DESCRITORES

Em muitos casos, os jogadores vão inventar usos criativos dos descritores de seus personagens. Isto deve ser encorajado e, em geral, permitido, desde que estes usos não tenham um impacto significativo no jogo. Assim, se um usuário de fogo quiser usar um pouquinho de seu poder Raio de Chamas para acender algumas velas, ou se o controlador de eletricidade quiser dar a partida em um carro, sem problemas. No segundo caso, você *pode* pedir um teste de Ofício (mecânica) para garantir que o personagem conheça os terminais e a voltagem correta, mas na maior parte dos casos é melhor permitir o truque e dar ao personagem uma chance de brilhar.

Situações em que usos criativos de descritores tenham efeitos significativos em jogo devem ser tratadas como façanhas de poder: escolha o efeito mais adequado ao resultado desejado e trate-o como um Poder Alternativo. Se um controlador de energia quiser usar seu poder como um desfibrilador para salvar uma vítima de ataque cardíaco, por exemplo, isto pode ser um efeito Cura, como uma façanha de Controle Elétrico. O herói usa esforço extra (ou um ponto heroico) e tem direito a um uso de Cura para estabilizar o paciente. Obviamente, poderes baseados em Repertórios são os mais eficientes para este tipo de coisa, mas, com as regras de esforço extra, qualquer poder pode ter um Poder Alternativo baseado em seus descritores.

- **Poderes divinos** provêm de um ser superior, essencialmente um ou mais deuses. Poderes divinos em geral são limitados às áreas de influência do(s) deus(es) e podem ser ligados à moralidade, disponíveis apenas a usuários com aliança à divindade (*M&M*, página 118).
- **Poderes extradimensionais** originam-se fora da dimensão padrão do cenário. Alguns poderes extradimensionais são científicos, enquanto outros são místicos, vindo de outros "planos", ou reinos que "o homem não deveria conhecer".
- **Poderes mágicos** utilizam energias místicas, qualquer que seja sua definição no cenário. Em geral, existe algum tipo de "energia mágica" que os magos e criaturas mágicas utilizam para seus poderes e efeitos. Note que poderes com fonte mágica não são necessariamente feitiços, embora possam ser. A baforada de um dragão pode usar magia, ou pode ser biológica, dependendo de seus descritores (sua definição no cenário).
- **Poderes morais** provêm de um ideal ou moralidade abstrata, essencialmente uma aliança a esse ideal. O mestre decide se um poder moral é consciente e capaz de interagir, o que importa é que o personagem acredita. "Bem" e "mal" são fontes morais comuns, mas outras podem incluir caos, lei, anarquia, ordem, justiça, equilíbrio, neutralidade, razão, etc.
- **Poderes psiônicos** são poderes da mente, advindos da psique do usuário (ou talvez do Inconsciente Coletivo, que atua como "poço" de poder psiônico). Esta fonte é associada com poderes "mentais" clássicos, como Telepatia ou Telecinesia, embora eles também possam ter outras fontes.
- **Poderes tecnológicos** são resultado de tecnologia, máquinas e aparatos. Embora fontes de poder tecnológico muitas vezes envolvam Dispositivos ou Equipamento, isso não é obrigatório; um poder tecnológico pode ser um implante permanente, por exemplo, sem as limitações de um Dispositivo (mas ainda afetado por efeitos ligados ao descritor tecnológico).

MEIO

O meio de um poder é aquilo que o poder usa para realizar seu(s) efeito(s). Muitas vezes, a fonte e o meio de um poder são a mesma coisa: um poder psiônico usa energia psiônica para abastecer e realizar seus efeitos; um poder divino usa energia divina, etc.

Contudo, em alguns casos a fonte e o meio podem ter diferenças significativas. Por exemplo, o poder de arremessar bolas de fogo concedido pelo Deus do Fogo tem origem concedida, fonte divina e usa fogo como meio de causar seu efeito Dano.

Descritores de meios em geral agrupam-se em materiais ou energéticos. Meios materiais são substâncias, desde coisas como ar e outros gases, água e outros líquidos e terra (solo, pedra, etc.) até materiais biológicos como ácido, sangue, etc. Meios energéticos são diferentes formas de energia, desde eletromagnetismo (eletricidade, luz, rádio, radiação, etc.) até gravidade, energia cinética ou algo exótico como energia divina, mágica ou psiônica.

RESULTADO

Por último, o *resultado* de um poder é o que ocorre quando o poder é usado, além das simples regras de seu efeito. Por exemplo, as regras de um efeito Armadilha descrevem as penalidades sofridas por um alvo enredado ou indefeso, mas não descrevem o resultado (a natureza da Armadilha). Podem ser grilhões de energia brilhante, correntes de gelo, regiões de areia movediça...

Descritores de resultados costumam ser bem amplos, devido à vastidão de resultados disponíveis no jogo. Alguns poderes podem não precisar de descritores de resultados. Afinal, "Controle Mental" já é uma descrição clara de um resultado. Contudo, "transe induzido em que o cérebro se torna capaz de aceitar programação neurolinguística" também é um resultado válido para o mesmo efeito.

Assim como descritores de meios, descritores de resultados podem ou não ser iguais a outros que o poder já possui. Por exemplo, uma arma de choque capaz de atordoar o sistema nervoso de seus alvos tem origem inventada (alguém projetou-a e construiu-a), fonte tecnológica (é um dispositivo tecnológico com uma bateria), usa um meio energético (choque elétrico) e resulta na sobrecarga elétrica do sistema nervoso do alvo (o descritor de resultado para seu efeito Atordoar). Isto oferece bastante informação sobre este poder específico e como ele pode interagir com outros efeitos.

APLICANDO DESCRITORES

A aplicação de descritores a um poder é apenas a descrição daquilo que o poder faz e a maneira como ele funciona: "A habilidade de curar pelas mãos, concedida por um deus", por exemplo, ou "O poder mutante de controlar campos magnéticos e mover objetos de metal ferroso". Bem mais interessante do que "efeito Cura" ou "Mover Objeto Limitado a Metais Ferrosos", não?

Em geral, você pode aplicar quaisquer descritores adequados e necessários para descrever os poderes de seu personagem, *desde que eles não mudem significativamente o modo como os poderes funcionam em termos de jogo*. Este é o elemento central. Embora os descritores possam sugerir interações ou benefícios e fraquezas menores, não devem mudar significativamente o modo como um efeito funciona — para isso, use feitos de poder, modificadores e desvantagens. "Área", por exemplo, não é um descritor, mas um extra.

INTERAÇÕES ENTRE FONTES DE PODERES

Em qualquer cenário com várias fontes de poderes, o mestre deve considerar o modo como diferentes fontes interagem e o que isto significa para o uso de poderes no cenário.

Em princípio, presume-se que as fontes de poder podem ser diferentes, mas seus *efeitos* interagem de forma normal. Assim, um Escudo Mental psiônico protege igualmente contra Leitura Mental e Controle Mental, independente de suas fontes. O mesmo vale para outros efeitos. As únicas exceções são efeitos que têm como alvo uma fonte de poder específica, como Drenar ou Nulificar, que podem ser limitados pela fonte como descritor. Esta é a abordagem mais fácil para cenários com várias fontes, mantendo-as em pé de igualdade.

Duas fontes também podem ser opostas entre si. Poderes morais ou divinos opostos (Bem e Mal, Lei e Caos, etc.) são exemplos disso. Poderes opostos em geral podem contra-atacar um ao outro (*M&M*, página 70).

Uma estrutura de poder oposta costuma estabelecer conflito entre usuários de duas fontes de poder, mesmo que não haja um conflito pré-existente (como ocorre com poderes morais opostos). Por exemplo, se poderes divinos tiverem a capacidade de contra-atacar forças mágicas e vice-versa, é provável que usuários de magia sejam agnósticos (ou ateus), enquanto que usuários de poder divino sejam hostis em relação àqueles que “usurpam” as energias concedidas pelos deuses para suas artes “profanas”.

APLICANDO DESCRITORES EM JOGO

Embora os descritores em geral sejam aplicados durante a criação dos poderes, em alguns casos certos descritores podem ser deixados em aberto, para que sejam definidos em jogo. Isto pode ocorrer porque ninguém lembrou de definir o descritor de antemão ou porque ele foi deixado em aberto de propósito.

Assim, por exemplo, uma heroína pode não conhecer a origem ou fonte de seus poderes, e sua jogadora *não quer* conhecê-las, tornando-as um mistério para ser resolvido em jogo. O mestre concorda, e assim os poderes da heroína não têm descritores de origem ou fonte. O mestre escolhe-os — a jogadora descobre apenas quando a heroína é afetada por um campo antimagia e seus poderes não funcionam! O mestre concede um ponto heroico à jogadora pelo contratempo inesperado, e agora a fonte é conhecida, embora sua origem permaneça um mistério...

A aplicação de descritores em jogo concede muita flexibilidade, permitindo que você resolva certas coisas “na hora” em vez de descrever cada detalhe de seu personagem minuciosamente de antemão. A ferramenta mais importante para aplicar descritores em jogo é o uso de pontos heroicos. Caso a aplicação seja um contratempo para o herói, o mestre deve conceder um ponto heroico ao jogador assim como em qualquer outro contratempo (*M&M*, página 122). Caso o novo descritor seja escolhido pelo jogador e conceda ao herói uma vantagem menor, você pode exigir que o jogador pague um ponto heroico pelo privilégio, embora possa equilibrar isto com o prêmio de um ponto heroico pela boa ideia, se quiser. Se não houver desvantagem ou benefício, não há custo em pontos heroicos.

MUDANDO DESCRITORES EM JOGO

Em algumas ocasiões, você ou um jogador podem querer mudar um descritor específico durante o jogo, removendo um descritor já existente ou substituindo-o por outro.

Às vezes isto ocorre quando o descritor que o personagem *pensava* existir mostra-se falso — por exemplo, o herói descobre que seus poderes “mágicos” são na verdade a habilidade mutante de manipular a realidade. Se a mudança não negar informações introduzidas previamente, isto é o mesmo que aplicar um descritor em jogo, e deve funcionar da mesma forma. Por outro lado, se outros efeitos já funcionaram sobre o herói como se seus poderes fossem mágicos, você precisa de algum tipo de explicação. O mestre pode limitar ou proibir a “descoberta” de um descritor que já foi estabelecido, embora ele ainda possa ser mudado.

A mudança de um descritor funciona melhor como uma ferramenta de trama, semelhante à a realocação de pontos de poder

e modificação de personagens (veja *M&M*, página 25). Se a exposição a estranhas forças mágicas mudar a fonte de poder de um personagem de biológica para mágica, a decisão cabe ao mestre. Assim como ocorre com a definição de descritores em jogo, se a mudança for um contratempo, o mestre deve conceder um ponto heroico ao jogador. Mudanças que concedem vantagens não têm custo, já que o mestre escolhe quando e onde elas acontecem.

Mudar *temporariamente* um descritor pode ser um uso de esforço extra, como qualquer outra façanha de poder. Por exemplo, um herói pode mudar o resultado de um efeito de Dano elétrico para um efeito de Mover Objeto magnético uma única vez. Isto é como qualquer façanha de poder, e os descritores adicionais ou modificados são uma parte importante da façanha. Às vezes uma façanha pode mudar apenas o(s) descritor(es) do efeito, como mudar um efeito de Dano de laser para raios gama, ou de calor para frio. O mestre decide quais mudanças são razoáveis como façanhas, com base nos descritores e efeitos já existentes do poder.

CRIANDO PODERES

Os componentes neste capítulo permitem que você crie uma tremenda variedade de poderes (como pode ser visto pela seleção de exemplos de poderes no **Capítulo 3**). Esta seção examina algumas diretrizes para a criação de novos poderes em *M&M*.

PROCEDIMENTO DE CRIAÇÃO DE PODERES

Quer você esteja criando um novo poder ou aprovando um poder criado por um jogador, considere os itens a seguir.

- **Tema:** em primeiro lugar, o tema do poder é apropriado ao cenário? Um poder como Controle de Radiação pode funcionar muito bem em um cenário após a era nuclear, mas não necessariamente em campanhas passadas antes da divisão do átomo, muito menos em fantasia medieval! O tema do poder prejudica o tema de outros poderes? Um poder “Controle de Energia” que combina todos os poderes “Controle” neste livro pode ser um pouco eficiente demais para PJs, por exemplo. Encoraje os jogadores a escolher temas apropriados.
- **Fonte:** certifique-se de que a fonte do poder é adequada ao cenário. Decida de antemão se certas fontes estão disponíveis, são limitadas a PNJs ou estão proibidas. Assim, se a magia não for uma fonte viável na sua campanha, tenha certeza de que os jogadores sabem disso antes de criar magos, espíritos

e golens encantados. Da mesma forma, certifique-se de que a fonte do poder é adequada ao tema e aos efeitos, e vice-versa.

- **Estrutura:** considere a estrutura do poder. A maior parte dos poderes tem a estrutura padrão de um ou mais efeitos básicos, mas alguns poderes exigem algo mais elaborado, como Repertório, Recipiente ou Variável. Se uma estrutura diferente for adequada ao poder, considere os efeitos que ela deve incluir. Tente limitar o uso de Recipiente e Variável apenas a poderes que realmente as exijam e examine com cuidado poderes criados por jogadores que usem essas estruturas. Pergunte a você mesmo se o poder realmente precisa da estrutura ou se ela é apenas uma forma de torná-lo mais eficiente e barato.
- **Efeitos:** quais efeitos o poder inclui? Embora a maior parte dos poderes tenha apenas um ou dois efeitos, outras estruturas exigem mais. Repertórios podem ter uma lista de Poderes Alternativos adequados, Recipientes podem ter uma lista de efeitos contidos neles e estruturas Variáveis podem ter listas de efeitos aos quais aplicam seus pontos. Sempre limite estruturas Variáveis a uma gama específica de efeitos, em vez de permitir qualquer efeito (ou qualquer grupo de efeitos que o jogador quer). Os efeitos devem ser adequados ao tema e à fonte do poder. Também considere os efeitos que o poder pode incluir se você escolheu limitar ou proibir certos efeitos em seu jogo.
- **Modificadores:** examine os modificadores do poder assim como quaisquer feitos e desvantagens (já aplicados ou em potencial). Certifique-se de que os modificadores foram aplicados corretamente a todos os efeitos o poder, de acordo com as diretrizes de sua estrutura. Cuidado com a aplicação de falhas "falsas" que apenas diminuem o custo do poder sem reduzir suas capacidades e de extras "vazios", não adequados ao poder, aplicados apenas para obter vantagem em jogo ou para usar pontos "de sobra" em um Poder Alternativo.
- **Influência:** por último, considere a influência do poder no jogo. Ele pode ser problemático? Exigirá contramedidas ou capacidades especiais para que os PNJs lidem com ele? Tem escopo grande demais? Por exemplo, se você planeja restringir sua campanha à terra, alcance interplanetário é grande demais e efeitos como Viagem Espacial são efetivamente inúteis. É melhor avisar seus jogadores. Se um poder parece ter o potencial para influenciar o jogo de forma indesejada, trabalhe com o jogador para diminuir sua escala.

FONTES DE PODER DISPONÍVEIS

Quais fontes de poder estão disponíveis no cenário e aos heróis? Você pode ter uma única fonte, várias fontes ou qualquer das fontes descritas neste livro (ou talvez outras que você mesmo crie). Cada abordagem tem vantagens e desvantagens.

As fontes de poder disponíveis influenciam a disponibilidade de vários poderes e seu avanço na campanha.

UMA FONTE

Uma única fonte de poder empresta um pouco de previsibilidade à natureza dos poderes no cenário. Isto não significa que todos os poderes são iguais, apenas que derivam da mesma fonte. Também não significa que todos os heróis têm a mesma origem ou adquiram seus poderes da mesma forma. Apenas que seus poderes são similares em um nível fundamental.

Um efeito imediato de ter uma única fonte de poder é a facilidade de contra-atacar e nulificar poderes. Quaisquer contramedidas associadas com o descritor de fonte funcionam sobre *todos* os poderes no cenário. Por exemplo, se a única fonte de poder do cenário for mágica, então nenhum poder funciona em uma área de Nulificar Magia, contrafeitiços mágicos afetam os poderes de todos, etc.

Isto tem vantagens e desvantagens. Você pode criar contramedidas para os poderes dos heróis com mais facilidade, mas eles também podem contra-atacar mais facilmente. Já que contramedidas para outras fontes de poder podem ser limitadas, qualquer um com outra fonte de poder — como um psíquico em um cenário onde todos os poderes são mágicos — tem uma vantagem significativa (e pode necessitar de uma ou mais graduações do feito Benefício, segundo a decisão do mestre).

Uma fonte para os poderes também pode limitar a disponibilidade de origens e dos próprios poderes, dependendo da fonte. Por exemplo, poderes psíquicos costumam ser bem amplos — mas se todos os poderes tiverem fonte divina, a disponibilidade de poderes depende da vontade dos deuses, e certos poderes podem estar restritos a certos patronos divinos.

Via de regra, cenários com uma única fonte são mais consistentes. Assim, uma única fonte de poder costuma ser melhor para cenários mais realistas.

EFEITOS ABSOLUTOS

Alguns personagens ficcionais têm certos poderes que são "absolutos", ataques que nunca erram (ou sempre matam, ou ambos), defesas invulneráveis, técnicas perfeitas de combate ou perícia, intuição infalível, etc. Pode ser difícil incluir estas habilidades absolutas no jogo, simplesmente porque são muito confiáveis. Podem causar desequilíbrio se os jogadores puderem usá-las com seu efeito máximo.

Contudo, *Mutantes & Malfeitores* permite efeitos absolutos. O exemplo clássico é Imunidade: concede sucesso automático em certos salvamentos, não importa a CD. Assim, um personagem com Imunidade a Efeitos de Fogo é *absolutamente* imune a fogo, a menos que o mestre introduza uma ferramenta de trama. Contudo, lembre-se do custo de Imunidade. É incrivelmente caro ser imune a "tudo". Imunidade para salvamentos de Fortitude, Reflexo e Vontade custa 90 pontos. Imunidade a dano físico e energético somada a isso totaliza 170 pontos!

Da mesma forma, poderes com alcance de percepção (incluindo aqueles melhorados com o extra Alcance) sempre "acertam". Assim, é possível criar um ataque que "nunca erra", embora o poder ainda deva permitir um salvamento. Em geral, um efeito com alcance de percepção sem salvamento é poderoso demais.

Embora habilidades e perícias "perfeitas" não sejam realmente permitidas em *M&M*, o feito Esforço Supremo (*M&M*, página 62) chega bem perto disso. Você pode gastar um ponto heroico para assegurar que o esforço do seu herói com uma característica específica seja tão bom quanto possível. Contudo, o sucesso não é assegurado. Isto é mais parecido com uma característica X (*M&M*, página 211). O mesmo em geral vale para conhecimento e intuição ilimitados: perícias de Conhecimento ou efeitos sensoriais (como PES) com graduações X.

Embora efeitos absolutos sejam possíveis, o mestre é sempre encorajado a examiná-los com cuidado, juntamente com seu impacto em potencial sobre o jogo, antes de permiti-los. Imunidade a Efeitos de Fogo provavelmente não será tão significativa quando Imunidade a Efeitos de Fortitude ou Imunidade a Dano.

VÁRIAS FONTES

Várias fontes de poder podem coexistir no mesmo cenário. Isto pode variar desde duas fontes (possivelmente opostas) até *todas* elas (veja **Qualquer fonte**, a seguir).

Várias fontes de poder permitem mais variedade em termos de poderes e origens, mas também exigem mais em termos de planejamento. Por exemplo, se defesas antimagia não têm efeito sobre poderes divinos ou os poderes psiônicos de uma raça misteriosa, é difícil criar uma defesa completa contra todos os poderes. Da mesma forma, nenhuma fonte tem “monopólio” sobre o cenário: se os usuários de magia se tornarem um problema, os campeões divinos podem mantê-los na linha (e vice-versa).

Poderes com diferentes fontes *podem* se opor até certo ponto (veja **Interações entre fontes de poderes**), mas não diretamente. Assim, os usuários de magia não estão indefesos contra os psiônicos, que não estão indefesos contra os mutantes, etc.

Embora várias fontes permitam variedade na criação de personagens, você deve considerar a possibilidade de indivíduos que usam mais de um tipo de poder. É possível ter tanto poderes mágicos quanto mutantes? Poderes divinos e psiônicos são compatíveis?

Se o mestre decidir que certas fontes são mutuamente exclusivas, isto *não* conta como uma falha ou desvantagem; é meramente um elemento do cenário. O personagem simplesmente abre mão de uma fonte em nome de outra.

QUALQUER FONTE

Por fim, alguns cenários permitem poderes advindos de *qualquer* fonte. Cenários de quadrinhos costumam permitir virtualmente qualquer fonte de poder, e os indivíduos podem até mesmo possuir mais de uma fonte. Por exemplo, um mutante psiônico pode ter implantes cibernéticos e usar feitiçaria, ou um alienígena escolhido como campeão por forças divinas cósmicas pode usar poderes elementais.

O principal desafio em cenários que permitem qualquer fonte é sua imprevisibilidade. Com todas as fontes em jogo, é quase impossível planejar e preparar-se para todas elas. Apenas o mais alto nível de Nulificar consegue contra-atacar *qualquer* fonte de poder; a maior parte das contramedidas é eficiente apenas em parte.

Cenários que permitem qualquer fonte costumam ser menos realistas por definição; são mundos onde habilidades cósmicas, divinas, mágicas, psiônicas e tecnológicas existem em conjunto! Mas os gibis não são conhecidos por seu realismo, e isto pode não ser problema para certos grupos.

DE EFEITO A CAUSA

A pergunta mais comum sobre novos poderes em *M&M* começa com “Como eu faço para...” e termina com qualquer coisa desde “...

criar uma arma mágica de arremesso indestrutível?” até “...criar um personagem capaz de fazer qualquer coisa?”. A resposta para essas (e muitas outras) perguntas sobre a criação de poderes depende da habilidade de partir dos *efeitos* do poder (o que o poder faz) e chegar em sua *causa* (o que o poder é ou como se chama).

Como você pode ver neste capítulo, os poderes em *M&M* são baseados em efeitos. Ou seja, o sistema lida com o que o poder faz, o efeito que ele tem, e deixa os detalhes de sua aparência, nome e origem para os descritores. Assim, é possível abranger a gama quase ilimitada de superpoderes em um único conjunto de regras: muitos deles têm efeitos semelhantes. O poder de mover metais com magnetismo não é muito diferente do poder de mover pedras misticamente ou do poder de mover objetos com telecinesia. Todos movem coisas, e as diferenças principais residem em sua descrição e limitações. Todos os poderes citados são baseados no efeito Mover Objeto, embora sejam características distintas.

Assim, o primeiro passo para criar um poder novo é perguntar “o que este poder faz?”. Em alguns casos, isso será bastante óbvio. Em outros, mais complicados, e pode envolver uma lista de várias coisas diferentes (o que pode sugerir uma estrutura como Repertório).

PODERES DE PJS E PNJS

Nem todos os poderes são criados da mesma forma. De fato, alguns podem ser bem problemáticos, simplesmente porque são muito úteis para superar certos desafios que o mestre deseja incluir!

Alguns poderes em HQs às vezes não se encaixam bem em um RPG, porque os personagens de um gibi ou filme sempre fazem o que o escritor deseja, nunca usando seus poderes para evitar uma cena interessante. Personagens de RPG, por outro lado, quase *sempre* usam seus poderes da forma mais eficiente — o que pode gerar dor de cabeça para o mestre, que não tem o mesmo controle criativo.

Embora intervenção do mestre seja uma maneira de lidar com isso (veja em *M&M*, página 124), às vezes não é suficiente. Você pode restringir certos poderes problemáticos apenas a PNJs, proibindo-os para os heróis. Isso pode não parecer justo, mas os PNJs já têm uma “vantagem”: podem ter qualquer capacidade que seja necessária para a história, inclusive características X. A ideia é manter os heróis em relativo equilíbrio e assegurar que haja desafios.

Por exemplo, você pode decidir que precognição apresenta problemas demais nas mãos de qualquer PJ. Assim, decide restringir o efeito a PNJs. Isto significa que você pode ter um personagem coadjuvante precognitivo que aparece de tempos em tempos para oferecer dicas enigmáticas sobre o futuro, mas controla as informações que os heróis recebem. Além disso, o PNJ sempre pode usar a desculpa de que as linhas de tempo estão confusas quando você quiser esconder algo dos jogadores.

PODERES COMO FERRAMENTAS DE TRAMA

Assim como é dito no **Capítulo 11** de *M&M*, muitas vezes é mais simples tratar certos personagens como ferramentas de trama, concedendo-lhes quaisquer capacidades que a história exija. Da mesma forma, muitas vezes é mais fácil para o mestre tratar certos poderes como ferramentas de trama, permitindo que façam o que for necessário para a história.

Poderes como ferramentas de trama ultrapassam até mesmo características X em alguns aspectos. Uma característica X deve funcionar como uma característica normal de seu tipo, mas com graduações ou bônus ilimitados. Já um poder como ferramenta de trama pode fazer basicamente *qualquer coisa*, mesmo que não haja uma característica com essa capacidade.

Por exemplo, imagine a habilidade de conceder desejos (talvez o poder como ferramenta de trama definitivo). Embora você possa chamar isso de “um efeito X Variável”, designando pontos ilimitados a um conjunto de efeitos ilimitado, por que se incomodar? Desde que você limite o poder a um personagem ferramenta de trama, precisa apenas criar diretrizes para seu funcionamento e seguir em frente. Qualquer detalhe a mais é apenas trabalho extra que não será visto por ninguém, já que os jogadores conhecerão apenas os efeitos da ferramenta de trama.



O mestre decide se há alguma razão dentro do jogo para que estes poderes sejam proibidos. Pode ser apenas “estes efeitos não estão disponíveis para personagens jogadores”, mas alguns mestres preferem outra razão. Talvez certos efeitos estejam conectados a certas origens ou fontes proibidas para PJs. Por exemplo, Controle Mental pode ser um efeito concedido apenas por certos seres sobrenaturais malignos, mas não por seus inimigos bondosos (que, em vez disso, concedem Cura). Talvez alguns poderes exijam (ou provoquem) certas desvantagens, desencorajando seu uso por PJs. As regras opcionais de Mácula no *Manual do Malfeitor* são ferramentas úteis para diminuir o apelo de certos efeitos.

A mesma diretriz vale para modificadores, feitos, desvantagens e até mesmo estruturas. Se algum desses causar incomodação demais, você pode proibi-los ou limitá-los a PNJs. Também é possível exigir que os PJs tenham algumas falhas que os PNJs não sofrem.

Um meio termo é exigir a falha Incontrolável para certos efeitos. Isto assegura que eles estejam sob controle do mestre, mas ainda disponível para jogadores (e mais baratos). No exemplo anterior, o mestre pode decidir que precognição é permitida para PJs, desde que seja Incontrolável e que ele mesmo decida quando e como o personagem recebe suas visões.

Pense de antemão no modo como as características podem ser restritas em seu jogo. Com opções como façanhas de poder e estruturas, os heróis de *M&M* têm muitos poderes para escolher. Mesmo se um efeito não estiver na ficha de personagem, o jogador pode tentar usá-lo! Se as regras básicas estiverem claras desde o começo, é pouco provável que haja discussões em jogo.

PODERES DE FORTALECIMENTO

Um tipo de poder que o sistema de *M&M* cobre apenas parcialmente é o “fortalecimento” ou “bônus” (também conhecido

como “buff”): um poder que aumenta ou melhora as características de outro personagem. Estes poderes podem ser problemáticos em jogo, e o mestre deve prestar atenção especial a eles. Exemplos de poderes de fortalecimento incluem o próprio Fortalecer e Potencializar, além de muitos efeitos com o extra Afeta Outros.

O problema é duplo: primeiro, estes poderes podem facilmente exceder o limite de nível de poder da campanha. Por exemplo, um personagem com Força 10 e Fortalecer Força 20 não é problema em um jogo com nível de poder 10: o bônus máximo do herói é +10 (Força 30). Contudo, quando o personagem usa o mesmo efeito Fortalecer em um colega com Força 36 (graças a uma troca entre ataque e dano), você tem um herói com bônus de Força +23! O mesmo vale para efeitos como Campo de Força que Afeta Outros – somado a Resistência alta, pode tornar um herói quase invulnerável, especialmente com o extra Impenetrável.

O problema aumenta ainda mais quando os jogadores criam personagens “de suporte” ou usam táticas em que um ou mais heróis existem principalmente para aumentar as características de seus colegas enquanto ficam longe do perigo. Se tudo que a Garota Campo de Força faz é conceder bônus de Resistência a seus amigos, há um problema.

NÍVEL DE PODER RÍGIDO

Uma solução é impor rigidamente o nível de poder: embora o poder da Garota Campo de Força possa conceder a *ela mesma* +10 de Resistência Impenetrável, é inútil para Homem-Pedra, seu colega que já está no limite de nível de poder da campanha para Resistência. Embora isso às vezes faça sentido, muitas vezes não faz: por que a super-arma de um personagem não causa dano nas mãos de outro? É equilibrado, mas pode prejudicar a coerência.

FORTELECIMENTO ILIMITADO

Como alternativa, você pode ignorar os limites de nível de poder para bônus situacionais como estes, aplicando-os de acordo com a situação. Isto permite que poderes de fortalecimento funcionem como deveriam: melhorando as características de todos. Contudo, em geral isto exige um acordo entre o mestre e os jogadores, para que não haja abuso ou criação de personagens cuja única função é fortalecer seus colegas. Talvez os jogadores precisem ignorar alguns caminhos óbvios de sucesso, aderindo ao espírito do jogo.

FORTELECIMENTO CARO

Uma opção intermediária é exigir esforço extra ou o gasto de um ponto heroico para que um efeito de fortalecimento melhore uma característica além do limite. Isto permite que um fortalecimento ocasional alcance níveis impressionantes, mas aumenta seu custo, para que os jogadores não usem a tática com frequência excessiva.

FORTELECIMENTO LIMITADO

Outra opção intermediária é permitir que poderes de fortalecimento melhorem características além do nível de poder, mas com menos eficiência. Por exemplo, um efeito de fortalecimento pode melhorar características até o limite normalmente, mas aplica apenas metade de seu benefício além do limite. Assim, um personagem que já está no limite e receba Fortalecer para essa característica aproveita apenas metade do aumento normal.

Você pode estender esta ideia para uma "tabela de custos" de fortalecimento em relação ao nível de poder. Por exemplo, exceder o limite significa metade do efeito; exceder além de 150% significa um quarto do efeito, e exceder em 200% é o máximo. Isto ajuda a manter estes poderes sob controle, mas é mais complexo.

MELHORANDO E ADICIONANDO PODERES

A origem de um poder não afeta apenas o momento e modo como ele é adquirido, mas também tentativas de melhorá-lo mais tarde. A fonte do poder pode entrar em jogo, especialmente se ele for concedido por alguma entidade externa. Nesses casos, a melhora pode depender da relação entre o usuário e a fonte!

MÉTODOS DE MELHORA

Examine os métodos de melhora de poderes a seguir e quais deles são adequados para quais poderes no seu jogo. Também examine os diferentes tipos de melhoria: melhora de poderes já existentes, adição de novos efeitos a poderes existentes, adição ou remoção de modificadores e aquisição de novos poderes.

MELHORA ATRAVÉS DE AVENTURAS

O mestre decide quais poderes podem ser melhorados apenas através do gasto de pontos de poder. Isto pode incluir efeitos já existentes, adição de extras, remoção de falhas ou adição de novos efeitos a um poder. Algumas dessas melhorias, ou todas, podem ter certas exigências. Por exemplo, os personagens podem ter de treinar, e o mestre pode proibir a adição de novos efeitos ou poderes sem algum tipo de transformação ou treinamento especial.

Os jogadores podem gastar seus pontos de poder em quaisquer melhorias que o mestre permita, desde que seus pré-requisitos sejam cumpridos.

MELHORA ATRAVÉS DE ESTUDO

Estudo e prática com um poder podem melhorar a habilidade de usá-lo e sua eficiência. Se um poder for baseado total ou parcialmente no conhecimento ou compreensão do usuário, o estudo pode ajudar a melhorá-lo. Se sua eficiência for baseada principalmente em seu uso, a prática pode contribuir.

O mestre deve decidir quais áreas de melhora são possíveis através de estudo e prática. Em alguns casos, apenas as graduações de um efeito melhoram, representando maior domínio. Em outros, o mestre pode permitir que a prática melhore outras características de um poder: adição de extras, remoção de falhas, etc.

Um professor pode ser útil para aprender a melhorar alguns poderes, mas apenas em áreas específicas. Pode ajudar um aluno a sobrepular as falhas de um poder ou adicionar extras.

Uma área específica em que estudo e prática se aplicam são feitos de poder, que muitas vezes são aplicações de um efeito. O mestre pode exigir certa quantidade de prática para que um personagem adquira o feito Preciso (além de algumas tentativas fracassadas de usá-lo!). Da mesma forma, você pode exigir que um personagem use um novo feito de poder algumas vezes através de esforço extra (*M&M*, página 120) antes de gastar pontos para adquiri-lo permanentemente.

TRANSFORMAÇÃO

Poderes às vezes são melhorados através de transformação: os heróis são expostos a condições semelhantes a uma origem, resultando em novos níveis de poder ou até mesmo novos poderes! Algumas transformações podem ser causadas por treinamento ou situações extenuantes. Por exemplo, um herói força seu poder ao limite em uma aventura. O mestre e o jogador concordam que isto provoca uma transformação, permitindo que o jogador gaste seus pontos acumulados para melhorar os poderes do herói. Algumas transformações são sutis e graduais, outras bastante dramáticas. Neste último caso, o mestre pode até mesmo permitir que os jogadores modifiquem completamente seus personagens, desde que mantenham o mesmo total de pontos (veja em *M&M*, página 25).

TIPOS DE MELHORA

Os poderes podem melhorar de várias formas diferentes: você pode adicionar graduações a um efeito ou adquirir efeitos novos, adicionar extras, remover falhas, adicionar feitos, remover desvantagens ou adicionar poderes inteiramente novos. Algumas dessas melhorias, ou todas, podem ser limitadas pelo cenário.

MELHORANDO EFEITOS

Os efeitos disponíveis em graduações podem ser melhorados. O mestre pode estabelecer um limite de graduações em certos efeitos além do limite normal de nível de poder. O mestre também deve pensar se deseja ou não aumentar o nível de poder da campanha para permitir melhora em efeitos e características já no limite (veja em *M&M*, página 178).

ADICIONANDO EFEITOS

Uma melhora comum é adicionar novos efeitos a um poder, expandindo seu escopo. Estes efeitos podem inicialmente ser façanhas de poder, que o usuário acaba dominando através da prática. Como alternativa, podem ser facetas inteiramente novas do poder, que o usuário "descobriu" ou desenvolveu. Novos efeitos podem exigir algum tipo de instrução (através de um professor ou com o próprio efeito) ou mesmo transformação.

O mestre pode exigir que o jogador tenha pontos de poder suficientes para pagar pelo efeito inteiro antes que o herói possa usá-lo, ou pode permitir que ele pague "em prestações", destinando pontos de poder para pagar o custo do novo efeito (isto é útil para efeitos adquiridos durante aventuras). Como um tipo de "crediário", o novo efeito pode inicialmente ter falhas para reduzir seu custo, acabando por conceder o uso ilimitado do efeito quando tudo for pago.

ADICIONANDO EXTRAS

Assim como ocorre com novos efeitos, os jogadores podem adicionar extras a efeitos já existentes. Eles são adicionados separadamente a cada efeito em um poder. Assim, se você deseja o extra Área para seu efeito de Dano, por exemplo, precisa aplicar Área de novo caso queira aplicá-lo a seu efeito Atordoar. Segundo a decisão do mestre, pode ser mais fácil adicionar extras do que efeitos novos.

Note que, uma vez que um extra seja aplicado, *sempre* está em efeito. Um efeito de Dano que adquire o extra Área sempre afeta uma área, por exemplo. Para adicionar versões alternativas de um efeito, use o feito Poder Alternativo.

REMOVENDO FALHAS

Treinamento e experiência podem ajudar a sobrepujar certas falhas, especialmente aquelas que representam inexperiência ou falta de controle. O mestre decide quais falhas podem ser removidas e como. Algumas não exigem nada além de tempo e esforço (e o gasto de pontos de poder). Outras podem exigir a ajuda de um professor ou algum tipo de "superação" para que o personagem as descarte. Por fim, algumas falhas podem ser permanentes, exceto no caso de uma transformação dramática. Ou talvez seja simplesmente impossível livrar-se delas; são parte da natureza dos poderes no cenário.

ADICIONANDO PODERES

Pode ser possível adquirir poderes inteiramente novos durante o jogo. O mestre decide se isso é possível e em quais condições. Você pode adquirir poderes novos apenas através de treinamento e experiência, como um telepata aprendendo PES ou um controlador de fogo aprendendo a controlar frio? Às vezes, poderes semelhantes podem ser aprendidos, embora você deva diferenciar a adição de efeitos a um poder do desenvolvimento de um poder novo.

Em outros cenários, adquirir novos poderes exige instrução ou mesmo algum tipo de transformação. Por exemplo, super-humanos muitas vezes adquirem novos efeitos ou extras para seus poderes, mas poderes novos exigem algum grande evento, equivalente a uma nova origem. Um herói pode ser exposto a um agente mutagênico, encontrar uma nova fonte de poder, inventar um novo dispositivo ou até mesmo morrer e voltar à vida com um poder inteiramente novo!

O mestre pode escolher restringir novos poderes a transformações. Os jogadores podem pedir um novo poder, mas cabe ao mestre decidir quando e como ele surge.

A despeito da maneira como forem adquiridos, novos poderes devem seguir as diretrizes de todos os poderes na campanha, a menos que o mestre especificamente escolha distorcer as regras por alguma razão.

DISPONIBILIDADE DE MELHORA

Como, quando e quanto os poderes podem ser melhorados? Melhora através de aventura e estudo coloca o controle nas mãos



dos jogadores, embora o mestre possa restringir o acesso a professores. Melhora através de transformação em geral significa um maior controle do mestre, que decide onde e quando as transformações acontecem. Isto é especialmente apropriado para poderes concedidos por entidades exteriores, como uma divindade ou um patrono cósmico, que julga de o usuário é merecedor.

Diferentes tipos de poderes podem ter diferentes métodos de melhora. Por exemplo, poderes mágicos podem ser melhorados através de estudo, enquanto que poderes divinos melhoram através de transformação (concedida pela divindade). Em geral, se um poder pode ser melhorado através de aventuras (gasto de pontos de poder), todos devem ter esta possibilidade, ou alguns jogadores terão uma vantagem injusta.

Da mesma forma, considere os tipos de melhora disponíveis. Mais uma vez, isto pode variar de um poder a outro. Alguns poderes podem permitir apenas a melhora de efeitos já existentes, enquanto outros podem admitir a adição de efeitos novos. O mestre decide se os personagens podem adquirir novos poderes durante o jogo ou apenas adicionar novos efeitos.

Por fim, você pode restringir certas combinações de métodos e tipos de melhora. Por exemplo, qualquer um pode melhorar as gradações de um efeito ou adicionar feitos através de estudo e treino, mas é necessário um professor para adicionar novos efeitos e extras ou remover falhas. Novos poderes podem estar disponíveis apenas através de transformação (em outras palavras, quando o mestre deseja), permitindo que o mestre controle sua introdução no jogo.

CAPÍTULO 3: PODERES

Usando os componentes de efeito, modificadores, feitos e desvantagens, combinando-os em várias estruturas e aplicando diferentes descritores, é possível montar uma gama praticamente ilimitada de superpoderes – dos mais sutis aos verdadeiramente avassaladores. O capítulo anterior fornece todas as ferramentas de que você precisa; este capítulo examina o que você pode fazer com essas ferramentas.

O **Capítulo 3** descreve vários exemplos de poderes que usam os componentes encontrados no **Capítulo 2**, adequados para criar heróis e vilões de *M&M*. Você pode usar estes poderes exatamente como são apresentados, eliminando a necessidade de criá-los do zero, mas também pode usá-los como exemplos do que é possível fazer com as regras. A seguir está o formato das descrições de poderes neste capítulo.

NOME DO PODER

Efeito: o(s) tipo(s) de efeito(s) que o poder possui.

Ação: a ação necessária para usar o poder.

Alcance: o alcance ao qual o poder funciona.

Duração: a duração do poder. Poderes duradouros têm "(D)" após sua duração.

Salvamento: a jogada de salvamento utilizada para resistir aos efeitos do poder.

Custo: quantos pontos de poder o poder custa por graduação.

Uma descrição do poder e o que ele faz em regras vem a seguir.

PODERES ALTERNATIVOS

Uma lista de Poderes Alternativos adequados (para poderes com a estrutura Repertório).

FEITOS DE PODER

Uma lista de quaisquer feitos de poder relevantes.

EXTRAS

Uma lista de quaisquer extras relevantes.

FALHAS

Uma lista de quaisquer falhas relevantes.

DESVANTAGENS

Uma lista de quaisquer desvantagens relevantes.

EFEITOS ASSOCIADOS

Uma lista de outros poderes frequentemente associados ao poder ou que se originam dele. São adições opcionais, mas não feitos de poder ou modificadores, já que contam como efeitos independentes, a menos que sejam Ligados ao poder principal para que possam ser ativados simultaneamente. Em princípio, os efeitos associados não são automaticamente Ligados.

Se qualquer desses itens não se aplicar, é omitido. Assim, se um poder não tem nenhum extra em particular associado a ele, o item **Extras** é omitido.

Em várias partes da descrição do poder, certos efeitos podem atuar com uma fração da graduação normal do poder (metade, dois terços, etc.). A menos que algo seja especificado em contrário, arredonde os resultados de todas as frações para baixo.

ABSORÇÃO

Efeito: Fortalecer, Proteção. **Ação:** reação (passivo).

Alcance: pessoal. **Duração:** contínua.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 4 pontos por grad.

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 quando você adquire este efeito. 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.

Você recebe 2 pontos de poder temporários para cada +1 de bônus de dano absorvido. Depois de absorver dano, como uma reação, você pode usar esses pontos de poder temporários para melhorar uma característica específica (como um efeito de Fortalecer) ou para se curar, aplicando os pontos ao efeito Cura (uma graduação de Cura por 2 pontos de poder, como normal). Escolha qual efeito você quer quando adquirir Absorção. Se escolher Fortalecer, você também deve determinar qual característica será beneficiada. O seu efeito Fortalecer por Absorção 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 (em vez de ter que esperar ou gastar um ponto heroico, como normal).

Você pode adquirir o outro efeito de Absorção como um feito Poder Alternativo, mas não pode usar ambos ao mesmo tempo. Assim, se você tem Fortalecer por Absorção, pode adquirir Cura como um feito de poder, mas precisa escolher um dos dois efeitos (Fortalecer ou Cura) a cada vez que absorve energia. Você também pode adquirir diferentes formas de Fortalecer por Absorção como Poderes Alternativos, ou aplicar modificadores de Fortalecer à sua Absorção. Veja a descrição do efeito Fortalecer para mais detalhes.

Exemplo: *Energética possui Absorção de Energia 9 e é atingida por um relâmpago com bônus de dano +7. Já que o dano é menor que sua graduação em Absorção, ela absorve-o por completo, recebendo 14 pontos de poder temporários (+7 de dano x2). Pode aplicar estes pontos absorvidos ao poder Raio, do mesmo tipo de energia que absorve. Assim, na rodada seguinte, ela pode disparar um Raio 7 em forma de relâmpago.*



PODERES

Nome	Ação	Alcance	Duração	Salvamento	Custo
Absorção	Reação	Pessoal	Contínua	Nenhum	4/grad.
Ácido	Padrão	Toque	Instantânea	Resistência	2/grad.
Adaptação	Completa	Pessoal	Contínua	Nenhum	6/grad.
Animação Suspensa	Completa	Pessoal	Contínua	Nenhum	2/grad.
Animar Máquinas	Padrão	À Distância	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Animar Objetos	Padrão	À Distância	Sustentada	Nenhum	3/grad.
Aura de Energia	Livre	Toque	Sustentada	Resistência	4/grad.
Bolsão Dimensional	Padrão/Movimento	Toque	Instantânea (D)	Reflexo/Vontade	2/grad.
Borrão	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	4 pontos
Cabelo Preênsil	Nenhuma	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Camaleão	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	2 ou 4 pontos
Campo de Força	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Campo de Reflexão	Reação	Pessoal	Instantânea	Nenhum	8/grad.
Chi	Padrão/Completa	Pessoal	Instantânea	Nenhum	1/grad.
Clariaudiência	Movimento	Estendido	Concentração	Nenhum	1/grad.
Clarividência	Movimento	Estendido	Concentração	Nenhum	2/grad.
Comer Matéria	Padrão	Toque	Instantânea	Nenhum	5 pontos +1/grad.
Construtos de Força	Padrão	À Distância	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Controle Cinético	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Controle Climático	Padrão	À Distância	Sustentada	Fortitude	2/grad.
Controle Cromático	Padrão	À Distância	Sustentada	Reflexo	2/grad.
Controle de Água	Padrão	Percepção	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Controle de Animais	Padrão	Percepção	Sustentada (D)	Vontade	2/grad.
Controle de Ar	Padrão	Percepção	Sustentada	Veja a descrição	2/grad.
Controle de Energia Cósmica	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Controle de Escuridão	Padrão	À Distância	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Controle de Fogo	Padrão	Percepção	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Controle de Fogo Infernal	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Controle de Fricção	Padrão	Percepção	Instantânea	Reflexo	3/grad.
Controle de Frio	Padrão	À Distância	Sustentada	Fortitude	2/grad.
Controle de Luz	Padrão	À Distância	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Controle de Micro-ondas	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Controle de Plantas	Padrão	À Distância	Instantânea	Reflexo	2/grad.
Controle de Plasma	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Controle de Poder	Padrão	Percepção	Sustentada	Vontade	2/grad.
Controle de Radiação	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Controle de Sonhos	Padrão	Percepção	Sustentada	Vontade	3/grad.
Controle de Terra	Padrão	Percepção	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Controle de Vibração	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Controle Dimensional	Livre	Pessoal	Especial	Nenhum	2/grad.
Controle Elétrico	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Controle Espacial	Movimento	Pessoal	Instantânea	Nenhum	2/grad.
Controle Espiritual	Padrão	Percepção	Sustentada	Vontade	2/grad.
Controle Gravitacional	Padrão	À Distância	Sustentada	Veja a descrição	2/grad.
Controle Magnético	Padrão	Percepção	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Controle Sônico	Padrão	À Distância	Instantânea	Reflexo/Fortitude	2/grad.
Controle Temporal	Movimento	À Distância	Sustentada	Veja a descrição	7/grad.
Controle Térmico	Padrão	À Distância	Sustentada	Fortitude	2/grad.
Controle Vital	Padrão	Percepção	Instantânea (D)	Fortitude	4/grad.
Corrosão	Padrão	Toque	Instantânea	Fortitude/Resistência	3/grad.
Desintegração	Padrão	À Distância	Instantânea	Fortitude/Resistência	5/grad.
Deslocamento de Imagem	Livre	À Distância	Sustentada	Nenhum	4 pontos
Dispositivo	Nenhuma	Toque	Especial	Nenhum	3 ou 4/grad.
Doença	Padrão	Toque	Veja a descrição	Fortitude	3/grad.
Dor	Padrão	Percepção	Concentração (D)	Vontade	5/grad.
Duplicação	Padrão	Pessoal	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Duplicação Mental	Padrão	Toque	Contínua	Vontade	3/rank
Elasticidade	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.

Nome	Ação	Alcance	Duração	Salvamento	Custo
Elo Eletrônico	Livre	Estendido	Sustentada	Nenhum	1/grad
Elo Sensorial	Movimento	Estendido	Concentração (D)	Vontade	2/grad
Engenhocas	Padrão	Pessoal	Contínua	Nenhum	6 ou 7/grad
Enxertos	Padrão	Toque	Sustentada	Fortitude	11/grad
Escudo	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad
Escudo Mental	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad
Escudo Sensorial	Reação	Pessoal	Permanente	Nenhum	1 ou 2/grad
Espelho	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	4/grad
Exorcismo	Padrão	Percepção	Instantâneo	Veja a descrição	2/grad
Feromônios	Reação	Sensorial	Sustentada (D)	Vontade	4/grad
Forma Alternativa	Livre	Pessoal	Sustentada ou Permanente	Nenhum	5/grad
Forma Astral	Padrão	Estendido	Contínua	Nenhum	5/grad
Fusão	Completa	Pessoal	Contínua	Nenhum	1/grad
Giro	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	2/grad
Golpe	Padrão	Toque	Instantânea	Resistência	1/grad
Hipnose	Padrão	Sensorial	Sustentada	Vontade	2/grad
Imã de Encrenca	Completa	Pessoal	Instantânea	Veja a descrição	2/grad
Imitação	Padrão	Toque	Sustentada	Nenhum	1 a 5/grad
Imitação de Animais	Livre	Pessoal	Contínua	Nenhum	9/grad
Imitação de Objetos	Movimento	Toque	Sustentada	Nenhum	6/grad
Imitação de Plantas	Livre	Pessoal	Contínua	Nenhum	9/grad
Imortalidade	Nenhuma	Pessoal	Permanente	Nenhum	5/grad
Imutabilidade	Nenhuma	Pessoal	Permanente	Nenhum	10 pontos
Incendiar	Padrão	Percepção	Instantânea	Vontade	3/grad
Invisibilidade	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	4 ou 8 pontos
Invocar Armas	Livre	Pessoal	Veja a descrição	Resistência	2/grad
Magia	Padrão	À Distância	Instantânea	Veja a descrição	2/grad
Memória Corporal	Livre	Pessoal	Contínua	Nenhum	9/grad
Metamorfose	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	8/rank
Moldar Matéria	Padrão	À Distância	Sustentada (D)	Nenhum	4/grad
Mudança de Idade	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	8 pontos
Mutação	Padrão	Toque	Sustentada (D)	Fortitude	4/grad
Nêmesis	Livre	Percepção	Contínua	Nenhum	8/grad
Parar o Tempo	Padrão	À Distância	Sustentada	Reflexo	7/grad
Petrificação	Padrão	À Distância	Sustentada	Fortitude	3/grad
Possessão	Padrão	Toque	Sustentada (D)	Vontade	3/grad
Potencializar	Completa	Toque	Sustentada	Vontade	6/grad
Quicar	Reação	Pessoal	Permanente	Nenhum	2/grad
Raio	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad
Rajada Mental	Padrão	Percepção	Instantânea	Vontade	4/grad
Repelir	Padrão	Toque	Sustentada	Vontade	1/grad
Reserva de Poder	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	2/grad
Resistência a Poder	Reação	Pessoal	Instantânea	Nenhum	2/grad
Salto Evolucionário	Livre	Pessoal	Contínua	Nenhum	10 pontos
Silêncio	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1 ou 2 pontos
Sono	Padrão	À Distância	Instantânea (D)	Fortitude	3/grad
Supervelocidade	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	5/grad
Superventrioloquismo	Livre	Estendido	Sustentada	Nenhum	1/grad
Surto de Adrenalina	Livre	Pessoal	Varia	Nenhum	1/grad
Telecinesia	Padrão	À Distância	Sustentada	Nenhum	2/grad
Telelocalização	Completa	Estendido	Concentração (D)	Vontade	1/grad
Telepatia	Padrão	Percepção/Estendido	Concentração (D)	Vontade	2/grad
Toque da Morte	Padrão	Toque	Instantânea	Fortitude	1/grad
Tradutor Universal	Reação	Pessoal	Contínua	Nenhum	8 pontos
Transferência	Padrão	Toque	Instantânea	Fortitude	2 a 10/grad
Transmissão	Movimento/Completa	Pessoal	Instantânea	Nenhum	1/grad
Transmutação	Padrão	À Distância	Sustentada (D)	Nenhum	5/grad
Troca Mental	Padrão	Percepção	Sustentada (D)	Vontade	2/grad
Viagem Onírica	Movimento	Percepção	Sustentada	Vontade	1/grad

FEITOS DE PODER

- **Conversão de Energia:** você pode converter energia absorvida em outro tipo de energia (som em luz, ou energia cinética em calor, etc). Isso permite que você absorva um tipo de energia e projete outro, se tiver um poder Raio (ou se o seu efeito Fortalecer por Absorção conceder um poder Raio).
- **Dissipação Lenta:** este feito de poder reduz a taxa à qual a sua energia acumulada se dissipa, se você possuir o extra Armazenagem de Energia (veja a seguir).

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 (gradação x 10) pontos de energia de uma só vez (energia em excesso é dissipada inofensivamente). Energia armazenada "vaza" inofensivamente à 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 efeitos de Absorção (Fortalecer ou Cura), como quiser, a uma taxa de 1 ponto por graduação. O feito Progressão 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, etc.) a uma distância de (gradação do poder x 30 m), com uma rolagem de ataque à distância. Isto exige uma ação padrão. Reduza a energia que a fonte gera na rodada num valor igual às suas graduações neste poder, e ganhe pontos de poder tem-

porários em valor igual ao dobro das graduações da fonte ou ao dobro das 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 efeitos**, na página 18).

FALHAS

- **Limitado (-2):** a sua Absorção afeta apenas um tipo específico de energia, como frio, eletricidade, calor, radiação e assim por diante.

ÁCIDO

Efeito: Dano, Efeito Secundário.

Ação: padrão (ativo).

Alcance: toque.

Duração: instantânea (veja a descrição).

Salvamento: Resistência.

Custo: 2 pontos por grad.

Você pode exalar ácido a partir de suas mãos, afetando qualquer coisa que puder tocar. Seu ácido causa dano igual à sua graduação na rodada do ataque e na rodada seguinte. Contudo, seu dano de ácido não se acumula. Assim, o dano secundário só ocorre em rodadas em que você não faça um ataque de Ácido bem-sucedido.

Exemplo: a mortal Carícia golpeia com seu toque ácido, causando dano a Dédalos. Ela consegue atingi-lo de novo na rodada seguinte, e Dédalos mais uma vez sofre o dano. Ele consegue se afastar dela, mas na próxima rodada faz mais um salvamento de Resistência contra o ácido de Carícia, pois seu secundário funciona. Então o efeito do ácido para.

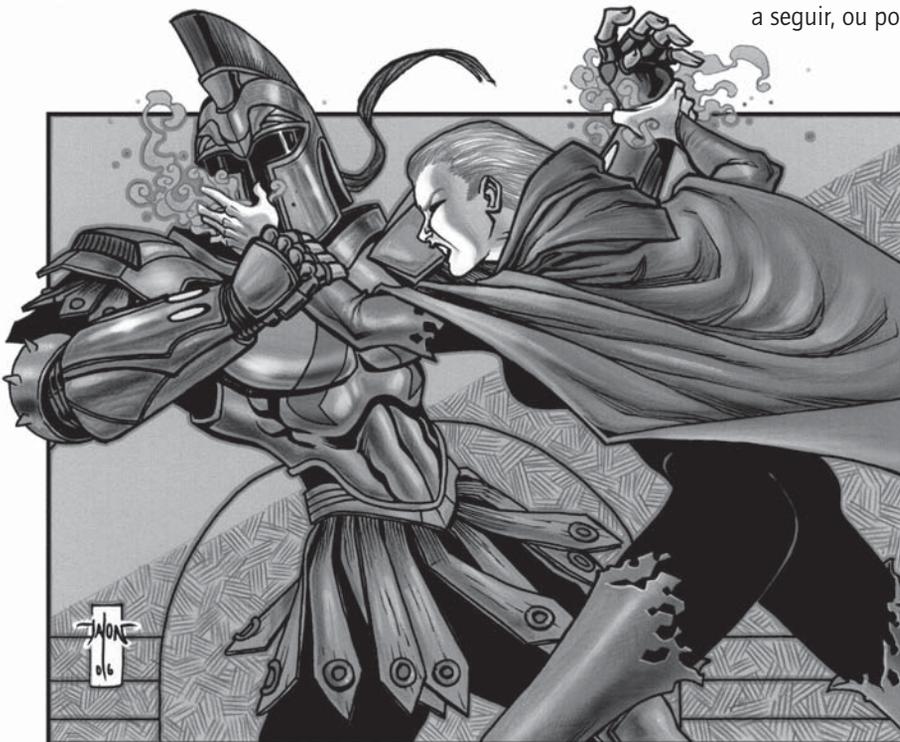
PODERES ALTERNATIVOS

Em vez do efeito descrito anteriormente, Ácido pode ter os efeitos a seguir, ou possuir um ou mais deles como Poderes Alternativos.

- **Corrosão:** você pode usar o poder Corrosão com dois terços de sua graduação em Ácido (veja a descrição de Corrosão).
- **Drenar Impenetrável:** seu toque corrosivo enfraquece a Proteção Impenetrável do alvo, temporariamente removendo o modificador Impenetrável de um número de graduações igual à sua graduação em Ácido (assim, Ácido 8 remove 8 graduações de Impenetrável).

FEITOS DE PODER

- **Ataque Dividido:** você pode usar este feito para simular um ataque a dois alvos de cada vez com dano reduzido. O dano secundário do seu ácido também é reduzido.
- **Incurável:** dano por Ácido pode não ser reparado por Cura ou Regeneração normais.
- **Preciso:** com este feito de poder, você pode controlar seu ácido com precisão, permitindo que (por exemplo) você grave linhas finas em materiais ou destrua apenas um pequeno mecanismo sem afetar nada ao seu redor. O



mestre pode exigir um teste de perícia (Ofício, Concentração, Prestidigitação ou outra) para alguns usos.

- **Pujante:** o mestre pode permitir este feito de poder para Ácido (deixando que se acumule com dano por Força), mas a maioria dos usuários de ácido costuma depender do dano de seu poder em vez de sua Força.
- **Reversível:** você pode consertar e remover o dano causado por seu ácido. Talvez seu "ácido" seja na verdade um tipo de nanossolvente molecular, retendo uma "memória" dos objetos que destrói e sendo capaz de reconstruí-los, por exemplo.
- **Sutil:** embora este feito de poder não seja comum para Ácido, ainda pode ser aplicado. Ácido normal é visível, normalmente causando um chiado, borbulhando e fumegando. Ácido Sutil é menos perceptível. Até que a dor seja sentida, não há aviso. Útil para um usuário que oferece uma mão "amiga" em cumprimento, por exemplo.

EXTRAS

- **Área:** seu Ácido espalha-se para afetar uma área, como tudo em um raio (Estouro) ou uma nuvem ácida (Nuvem) ao seu redor. As áreas Linha e Cone podem representar um esguicho ou spray de ácido. Explosão pode representar um gás ácido cuja força diminui com a distância. Uma área de Trilha pode ser algo como um rastro gosmento ácido que uma criatura rastejante deixa por onde passa, ou um rastro de névoa ácida.
- **Aura:** você exala ácido por seu corpo inteiro, afetando qualquer coisa que toca automaticamente. Você pode fazer ataques ácidos normalmente, mas também causa dano ácido a qualquer um que o toque ou tente agarrá-lo (veja a extra Aura).
- **Automático:** não é o extra mais adequado para Ácido, mas pode representar a habilidade de causar dano adicional com um ataque certeiro (em outras palavras, quanto melhor a rolagem de ataque, melhor o bônus de dano) sem necessariamente a capacidade de sobrepujar certo nível de Resistência.
- **Contagioso:** este é um extra comum para Ácido. O poder padrão presume que o ácido não prejudica qualquer um exceto o alvo com seu dano secundário. Este extra faz com que todos que toquem o alvo sejam afetados.
- **Penetrante:** outro extra comum para Ácido, representa a habilidade de corroer a maior parte das defesas, tornando até mesmo Resistência Impenetrável vulnerável a seu dano. É especialmente eficiente para baixas graduações de Ácido, permitindo que afete potencialmente qualquer alvo.
- **Salvamento Alternativo:** Ácido aplicado a Fortitude pode representar um tipo de veneno de contato de ação rápida com um efeito secundário semelhante, mais veloz que o extra Veneno normal, mas também mais facilmente anulado (já que a toxina pode ser removida com limpeza em vez de apenas por Medicina ou Cura).
- **Veneno (+0):** aplicado a Ácido, este extra pode substituir o modificador Efeito Secundário, adiando o segundo salvamento contra o ácido para um minuto depois em vez de a rodada seguinte. O mestre pode permitir que você personalize o intervalo de tempo entre os efeitos para qualquer período entre uma rodada e um minuto (ou talvez mais).

FALHAS

- **Alvo Limitado (-1):** seu Ácido afeta apenas um tipo específico de alvo, como apenas seres vivos ou não vivos. O primeiro pode indicar um tipo de "ruptura celular" ou solvente orgânico, enquanto que o segundo pode envolver degeneração acelerada de matéria não viva, por exemplo. Alvos especialmente limitados podem valer um modificador maior.

DESVANTAGENS

- **Perda de Poder:** esta desvantagem pode indicar um material específico que seu Ácido não afeta, como vidro e cerâmica, metais preciosos, etc. Materiais mais comuns (e frequentes) rendem mais pontos de poder, enquanto materiais extremamente comuns merecem a falha Alvo Limitado.

EFEITOS ASSOCIADOS

Os efeitos a seguir podem ser relacionados ao poder Ácido ou ser Poderes Alternativos, no caso de efeitos não permanentes.

- **Escavação:** ácido é um bom descritor para a capacidade de cavar um túnel através até mesmo de pedra sólida.
- **Forma de Ácido:** um personagem capaz de exalar ácido pode também ser capaz de transformar seu corpo em ácido! Veja a descrição de Forma Alternativa.
- **Imunidade:** um usuário de ácido pode ter Imunidade a dano por ácido (2 graduações, pelo descritor bastante específico) ou Imunidade a todos os efeitos de ácido (5 graduações). Imunidade a veneno, sufocamento e até mesmo suporte vital também são comuns.
- **Sangue Ácido:** em vez de ser capaz de usar seu Ácido à vontade, você automaticamente faz um "ataque" de Ácido em qualquer um que cause uma condição ferido ou pior em você através de dano letal em combate corpo-a-corpo. Você usa Ácido como uma reação (a ser ferido), mas deve ser ferido para que o efeito ocorra. O custo do poder permanece o mesmo.

ADAPTAÇÃO

Efeito: Variável. **Ação:** completa (passivo).

Alcance: pessoal. **Duração:** contínua.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 6 pontos por grad.

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. Características adaptadas não podem exceder o limite de nível de poder da campanha.

Você pode sugerir poderes de Adaptação, mas o mestre tem a palavra final sobre os poderes que você recebe. Veja os vários exemplos a seguir para diretrizes sobre ambientes e adaptações adequadas. 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, não podendo realizar nenhuma outra ação durante a rodada. Isto significa que você não pode se adaptar a ataques, por que o poder não reage com rapidez suficiente.

EXEMPLO DE ADAPTAÇÕES AMBIENTAIS

Aqui estão alguns exemplos de ambientes hostis e a(s) característica(s) que um personagem com Adaptação pode adquirir em resposta. Veja **O ambiente** (*M&M*, páginas 167 a 170) para mais detalhes sobre perigos ambientais.

- **Ácido:** ácido pode existir na atmosfera (*M&M*, página 170), em forma líquida ou até mesmo nos tecidos e secreções de certas plantas ou animais, especialmente alienígenas. Imunidade 5 (efeitos de ácido) é o poder mais provável, com Imunidade adicional se o ácido for atmosférico (veja *Atmosfera* ou *Gás Venenosos*, a seguir).
- **Aquático:** uma criatura que respira ar submersa em água (ou uma criatura que respira água cercada por ar) adquire Imunidade 1 (afogamento). Se estiver em águas especialmente profundas adquire Imunidade 3, adicionando frio e pressão à lista, para se adaptar completamente às profundezas.
- **Atmosfera ou Gás Venenosos:** Imunidade 3 (veneno e sufocamento) concede proteção contra uma atmosfera venenosa, quer seja de um mundo alienígena ou por toxinas em uma atmosfera comum.
- **Escurecimento:** embora escurecimento não seja um "ambiente hostil", é desconfortável e pode se encaixar em Adaptação com a permissão do mestre. Supersentidos (visão na penumbra ou visão no escuro) são as adaptações mais prováveis.
- **Espaço:** personagens expostos ao espaço precisam lidar com falta de ar, frio e radiação cósmica. Isto exige pelo menos 5 graduações em Imunidade (frio, radiação, sufocamento e vácuo). O mestre pode adicionar mais uma graduação para ignorar a desorientação devido à baixíssima gravidade do espaço.
- **Fogo/Calor:** um ponto de Adaptação é suficiente para fornecer Imunidade 1 (calor). O mestre pode exigir Imunidade 2 para calor extremo, enquanto que calor intenso o bastante para causar dano exige Imunidade 5. Exposição a algo como um incêndio florestal ou uma casa em chamas também pode fornecer Imunidade a sufocamento devido à fumaça.
- **Frio:** um ponto de Adaptação é suficiente para fornecer Imunidade 1 (frio). O mestre pode exigir Imunidade 2 para frio extremo, enquanto que frio intenso o bastante para causar dano exige pelo menos Imunidade 5.
- **Gravidade Alta:** um personagem sob gravidade alta pode adquirir Superforça para sobrepujar alguns dos efeitos. Como alternativa, pode simplesmente adquirir Imunidade 1 (gravidade alta), permitindo que aja como se estivesse na gravidade normal da Terra.
- **Gravidade Baixa:** um personagem em um ambiente de baixa gravidade pode adquirir Densidade para receber massa (e peso) adicional ou apenas receber Imunidade 1 (gravidade baixa) permitindo que aja como se estivesse na gravidade normal da Terra.
- **Luz:** embora Adaptação normal não funcione com rapidez suficiente para proteger contra ataques de Pasmarr, permite que um personagem se adapte a luz cegante contínua (por sol forte ou uma fonte artificial), concedendo Imunidade 2 (luz bri-

lhante). Isto inclui imunidade a queimaduras pelo sol, embora não a desidratação e outros perigos.

- **Queda:** um personagem em queda pode adaptar-se e adquirir Voo com a falha Planar. Apenas 1 graduação já é suficiente para permitir que o personagem plane lentamente ao chão, como se usasse um paraquedas. Quedas de alturas especialmente grandes também podem exigir Imunidade contra ar rarefeito ou mesmo fricção atmosférica (quedas de órbita). Segundo a decisão do mestre, um personagem pode adquirir Imunidade 5 (dano por queda) em vez de Planar, fazendo um pouso mais espetacular – mas igualmente seguro.
- **Radiação:** Imunidade 1 (radiação) é suficiente para proteger contra radiação ambiental. Segundo a decisão do mestre, Imunidade 2 pode ser necessária para exposição a altos níveis de radiação, como no espaço profundo ou por materiais radioativos poderosos. Veja o *Manual do Malfeitor*, página 125, para opções detalhadas de efeitos de radiação. Imunidade 5 protege contra Dano por radiação, enquanto que Imunidade 10 protege contra todos os efeitos de radiação.
- **Vácuo:** exposição ao vácuo resulta em Imunidade 3 (sufocamento, vácuo) para lidar com os dois principais perigos.
- **Ventos Fortes:** frente a um vento poderoso o bastante para empurrá-lo ou até mesmo carregá-lo, um personagem com Adaptação provavelmente adquire graduações em Imóvel suficientes para ignorar os efeitos, além de Supermovimento (estabilidade) para ignorar a dificuldade de movimento (como aquela causada por Controle Climático).

Note que os ambientes mais caros listados acima custam apenas cerca de 5 pontos. Assim, a maioria dos personagens em geral só precisa de baixas graduações em Adaptação, a menos que modificadores como Reação sejam aplicados.

FEITOS DE PODER

- **Condicional:** Adaptação inclui uma versão deste feito, ativamente em resposta a um ambiente hostil, e não precisa de Condicional.
- **Preciso:** nem este feito e nem Seletivo permitem que o usuário controle o(s) poder(es) que Adaptação fornece. Isto exige pelo menos um extra.
- **Seletivo:** Adaptação que Afeta Outros em Área pode ter este feito de poder, permitindo que você escolha quem na área é beneficiado pelos efeitos.
- **Sutil:** como um poder contínuo, Adaptação não é imediatamente perceptível e não precisa deste feito de poder.

EXTRAS

- **Ação:** este extra reduz a quantidade de tempo necessária para que você se adapte. Se você reduzir a ação para reação, pode se adaptar a qualquer efeito nocivo, inclusive ataques, uma vez por rodada, como uma reação. Assim, se você for atingido por um Raio de fogo, adquire Imunidade a Fogo, por exemplo. Se for atingido por vários efeitos nocivos na mesma rodada, adapta-se apenas ao primeiro. Você pode escolher retardar sua Adaptação (suprimindo-a conscientemente) se quiser adaptar-se a um ataque posterior na rodada.

- **Afeta Outros:** Adaptação com este extra pode conceder seus benefícios a outro personagem. Por +0 de modificador, o poder afeta a outra pessoa, mas não você. Por +1, afeta ambos simultaneamente. Para conceder os benefícios de Adaptação à distância, você precisa deste extra e de Área ou Alcance.
- **Alcance:** Adaptação que Afeta Outros pode ter este extra, para conceder seus benefícios à distância.
- **Área:** Adaptação que Afeta Outros pode ter este extra para estender-se a todos em uma área.
- **Controlado:** você pode exercer controle consciente sobre sua Adaptação, suficiente para escolher o(s) poder(es) que adquire em resposta a qualquer perigo. Os poderes ainda precisam ajudá-lo a sobrepujar o perigo, mas você poderia escolher Voo em vez de Planar para lidar com uma queda ou Absorção em vez de Imunidade contra calor ou radiação. O mestre ainda tem a palavra final sobre os poderes escolhidos.

FALHAS

- **Duração:** Adaptação pode ter duração reduzida para sustentada como uma falha de -1, significando que, se você não puder manter o poder por alguma razão, perde sua proteção. Adaptação utilizável como uma reação pode até mesmo ter duração instantânea (uma falha de -2), significando que só serve para proteger contra efeitos instantâneos como ataques ou surtos súbitos de calor, frio, etc. Devido a sua natureza variável, Adaptação não pode ter duração permanente.
- **Inconstante:** Adaptação com esta falha nem sempre funciona (algo perigoso para um personagem que depende deste poder). É bom ter algum tipo de plano de contingência para quando a Adaptação Inconstante falha (veja a seção Desvantagens, a seguir, para algumas sugestões).
- **Incontrolável:** Adaptação já é Incontrolável na maior parte dos aspectos e não pode ter esta falha.

DESvantagens

- **Ação:** Adaptação com esta desvantagem exige mais de uma ação completa para ser ativada. Embora isto possa parecer inútil, devido à natureza imediata da maior parte dos perigos ambientais, uma forma limitada de Adaptação ainda pode ter algumas utilidades. O mestre pode permitir que esta forma de Adaptação "prepare" um personagem para condições nas proximidades. Por exemplo, um personagem com Adaptação que exige uma hora para ser ativada (uma desvantagem de 3 pontos) pode ser capaz de se adaptar enquanto usa equipamento de suporte vital como um traje espacial ou tanque de oxigênio. Quando o poder se ativa, o personagem não precisa mais do equipamento. Ele pode até mesmo adaptar-se enquanto estiver em um veículo ou estrutura expostos ao ambiente, como um submarino, nave espacial ou base lunar.
- **Perceptível:** esta desvantagem torna dos efeitos de Adaptação claramente perceptíveis. O personagem pode adquirir escamas, barbatanas e guelras embaixo d'água, por exemplo, ou desenvolver pele metálica reflexiva sob calor extremo. O mestre escolhe os efeitos perceptíveis.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Imunidade:** a maior parte das configurações de Adaptação depende do efeito Imunidade em maior ou menor grau. Consulte a descrição de Imunidade para mais detalhes.

ANIMAÇÃO SUSPensa

Efeito: Imunidade. **Ação:** completa (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** contínua.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 pontos.

Você pode entrar em um transe semelhante à morte, que suspende a maior parte de suas funções corporais e concede Imunidade (suporte vital), permitindo que você sobreviva sem oxigênio, comida, água e outros, por longos períodos de tempo. Você também não envelhece em animação suspensa. Você pode escolher um momento pré-determinado para sair do transe ou uma condição geral como quando você for tocado, exposto ao ar ou à luz, etc. Exceto por isso, você não percebe seus arredores em animação suspensa, embora saiba se sofreu qualquer dano e se está em condições seguras ao sair do transe.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Outros:** por 1 ponto, você também pode colocar outro alvo voluntário em animação suspensa. Aplique o efeito Progressão para alvos adicionais. Se sua Animação Suspensa apenas afetar outros, o custo básico não muda. Se quiser ser capaz de colocar alvos involuntários em animação suspensa, use o efeito Transformação (veja no capítulo anterior).

ANIMAR MÁQUINAS

Efeito: Invocar Máquina Animada. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode imbuir máquinas com o que parece ser vida, animando-as como construtos sob seu controle. Use as regras para o poder Animar Objetos (veja abaixo), incluindo os exemplos de objetos para máquinas de diferentes tamanhos — este poder é essencialmente Animar Objetos com o modificador Limitado a Máquinas.

ANIMAR OBJETOS

Efeito: Invocar Objeto Animado. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **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**, *M&M*, página 148). Crie o objeto como um construto, com (graduação x 15) pontos de poder totais, ou use um dos exemplos na seção a seguir. 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, bolas rolam, carros dirigem a si mesmos, etc.

EXEMPLOS DE OBJETOS ANIMADOS

- **Diminuto:** For 1 (inclui Encolhimento), Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1; *Poderes:* **Imunidade 30** (efeitos de Fortitude), **Proteção 5** (Impenetrável), **Encolhimento 12** (Inato; Permanente); *Combate:* Ataque +5 (inclui +4 por tamanho), Dano -5 (desarmado), Defesa 15 (inclui +4 por tamanho), Iniciativa +0; *Salvamentos:* Resistência +2 (+5 por Proteção, -3 por tamanho), Fortitude +0, Reflexo +0, Vontade -5; *Custo:* Habilidades -38 + Perícias 0 + Feitos 0 + Poderes 53 + Combate 4 + Salvamentos 0 = 19 pontos.
- **Minúsculo:** For 4 (inclui Encolhimento), Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1; *Poderes:* **Imunidade 30** (efeitos de Fortitude), **Proteção 5** (Impenetrável), **Encolhimento 8** (Inato; Permanente); *Combate:* Ataque +3 (inclui +2 por tamanho), Dano -3 (desarmado), Defesa +3 (inclui +2 por tamanho), Iniciativa +0; *Salvamentos:* Resistência +3 (+5 por Proteção, -2 por tamanho), Fortitude +0, Reflexo +0, Vontade -5; *Custo:* Habilidades -36 + Perícias 0 + Feitos 0 + Poderes 49 + Combate 4 + Salvamentos 0 = 17 pontos.
- **Pequeno:** For 8 (inclui Encolhimento), Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1; *Poderes:* **Imunidade 30** (efeitos de Fortitude), **Proteção 5** (Impenetrável), **Encolhimento 4** (Inato; Permanente); *Combate:* Ataque +2 (inclui +1 por tamanho), Dano -1 (desarmado), Defesa +2 (inclui +1 por tamanho), Iniciativa +0; *Salvamentos:* Resistência +4 (+5 por Proteção, -1 por tamanho), Fortitude +0, Reflexo +0, Vontade -5; *Custo:* Habilidades -36 + Perícias 0 + Feitos 0 + Poderes 45 + Combate 4 + Salvamentos 0 = 13 pontos.
- **Médio:** For 12, Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1; *Poderes:* **Imunidade 30** (efeitos de Fortitude), **Proteção 5** (Impenetrável); *Combate:* Ataque +1, Dano +1 (desarmado), Defesa +1, Iniciativa +0; *Salvamentos:* Resistência +5 (por Proteção), Fortitude +0, Reflexo +0, Vontade -5; *Custo:* Habilidades -36 + Perícias 0 + Feitos 0 + Poderes 40 + Combate 4 + Salvamentos 0 = 8 pontos.
- **Grande:** For 20 (inclui Crescimento), Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1; *Poderes:* **Crescimento 4** (Inato; Permanente), **Imunidade 30** (efeitos de Fortitude), **Proteção 5** (Impenetrável); *Combate:* Ataque +1 (inclui -1 por tamanho), Dano +5 (desarmado), Defesa +1 (inclui -1 por tamanho), Iniciativa +0; *Salvamentos:* Resistência +7 (inclui Crescimento e Proteção), Fortitude +0, Reflexo +0, Vontade -5; *Custo:* Habilidades -36 + Perícias 0 + Feitos 0 + Poderes 53 + Combate 8 + Salvamentos 0 = 25 pontos.
- **Enorme:** For 28 (inclui Crescimento), Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1; *Poderes:* **Crescimento 8** (Inato; Permanente), **Imunidade 30** (efeitos de Fortitude), **Proteção 5** (Impenetrável); *Combate:* Ataque +1 (inclui -2 por tamanho), Dano +9 (desarmado), Defesa +1 (inclui -2 por tamanho), Iniciativa +0; *Salvamentos:* Resistência +9 (inclui Crescimento e Proteção), Fortitude +0, Reflexo +0, Vontade -5; *Custo:* Habilidades -36 + Perícias 0 + Feitos 0 + Poderes 65 + Combate 12 + Salvamentos 0 = 41 pontos.
- **Descomunal:** For 36 (inclui Crescimento), Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1; *Poderes:* **Crescimento 12** (Inato; Permanente), **Imunidade 30** (efeitos de Fortitude), **Proteção**

5 (Impenetrável); *Combate:* Ataque +1 (inclui -4 por tamanho), Dano +13 (desarmado), Defesa +1 (inclui -4 por tamanho), Iniciativa +0; *Salvamentos:* Resistência +11 (inclui Crescimento e Proteção), Fortitude +0, Reflexo +0, Vontade -5; *Custo:* Habilidades -36 + Perícias 0 + Feitos 0 + Poderes 77 + Combate 20 + Salvamentos 0 = 61 pontos.

- **Colossal:** For 44 (inclui Crescimento), Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1; *Poderes:* **Crescimento 16** (Inato; Permanente), **Imunidade 30** (efeitos de Fortitude), **Proteção 5** (Impenetrável); *Combate:* Ataque +1 (inclui -8 por tamanho), Dano +17 (desarmado), Defesa +1 (inclui -8 por tamanho), Iniciativa +0; *Salvamentos:* Resistência +13 (inclui Crescimento e Proteção), Fortitude +0, Reflexo +0, Vontade -5; *Custo:* Habilidades -36 + Perícias 0 + Feitos 0 + Poderes 89 + Combate 36 + Salvamentos 0 = 89 pontos.
- **Incrível:** For 52 (inclui Crescimento), Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1; *Poderes:* **Crescimento 20** (Inato; Permanente), **Imunidade 30** (efeitos de Fortitude), **Proteção 5** (Impenetrável); *Combate:* Ataque +0 (inclui -12 por tamanho), Dano +21 (desarmado), Defesa +0 (inclui -12 por tamanho), Iniciativa +0; *Salvamentos:* Resistência +15 (inclui Crescimento e Proteção), Fortitude +0, Reflexo +0, Vontade -5; *Custo:* Habilidades -36 + Perícias 0 + Feitos 0 + Poderes 101 + Combate 48 + Salvamentos 0 = 113 pontos.

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** (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 objetos sólidos por um outro tipo, por +0 de modificador, transformando 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, etc.

AURA DE ENERGIA

Efeito: Dano, Aura.

Ação: livre (ativo).

Alcance: toque.

Duração: sustentada.

Salvamento: Resistência.

Custo: 4 pontos por grad.

Você pode cercar seu corpo com uma aura de energia que causa dano a qualquer um que entre em contato com você. O bônus de dano é igual à sua graduação neste poder. Defina o tipo de energia que a sua aura causa quando adquire este poder.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** a energia da sua aura afeta alvos intangíveis, com metade da graduação normal. Se você aplicar duas graduações deste feito, a aura funciona com sua graduação normal em alvos intangíveis.
- **Alcance Estendido:** este feito de poder não se aplica a Aura de Energia. Para estender o "alcance" da aura, aplique o extra Área (veja abaixo).
- **Condicional:** sua Aura de Energia se ativa automaticamente em resposta a uma certa circunstância ou evento. Depois de fazer isso uma vez, deve ser "preparada" de novo (veja a descrição do feito de poder Condicional). Caso sua Aura de Energia possa se reativar automaticamente por um número ilimitado de vezes, aplique o extra Ação em vez deste feito (tornando seu uso uma reação a algo).
- **Incurável:** o dano causado pela sua Aura de Energia não pode ser recuperado por efeitos de Cura ou Regeneração, a menos que sejam Persistentes. Adequado para descritores como radiação ou necromancia.
- **Reversível:** você pode remover qualquer dano causado por sua Aura de Energia à vontade, como uma ação livre.
- **Seletivo:** você pode contrair sua Aura de Energia para cobrir apenas partes de seu corpo, permitindo que você deixe suas mãos livres enquanto mantém o resto de seu corpo recoberto, por exemplo. Se sua Aura de Energia for permanente ou tiver o extra Área, você não pode ter este feito de poder. Auras de Energia em Área devem aplicar o extra Ataque Seletivo.

EXTRAS

- **Afeta Corpóreo:** este extra permite que um ser incorpóreo tenha uma Aura de Energia que afeta alvos corpóreos.
- **Área:** sua Aura de Energia afeta uma área ao seu redor, em geral um Estouro ou uma Trilha. Como extras estão sempre ativados, uma Aura de Energia em Área sempre cobre a área em questão, a menos que você escolha diminuir sua graduação efetiva. Você também pode adquirir a versão em Área como um Poder Alternativo, permitindo que você expanda sua aura, ao custo de parte de sua eficiência (já que essa versão terá graduação menor, devido à diferença de custo). Esta também é uma maneira de poder útil para uma Aura de Energia normal.
- **Ataque Seletivo:** se você tem Aura de Energia em Área, este extra permite que escolha quem dentro da área é afetado.

FALHAS

- **Permanente:** sua Aura de Energia está sempre em efeito e não pode ser desativada. Isto cria problemas para tocar e manipular certos materiais, e provavelmente significa o fim de sua vida social, exceto para pessoas imunes ao seu tipo de energia.

BOLSÃO DIMENSIONAL

Efeito: Ataque de Movimento Dimensional. **Ação:** padrão/movimento (ativo).

Alcance: toque. **Duração:** instantânea (D).

Salvamento: Ref/Von. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você possui uma "dimensão de bolso", capaz de abrigar uma certa quantidade de materiais ou mesmo 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**. Você pode armazenar itens até sua capacidade máxima e retirá-los mais tarde. Se você tentar exceder a capacidade do bolsão, nada acontece. Você não pode armazenar apenas parte de uma criatura ou da massa de um objeto; o item cabe inteiramente no bolsão, ou não cabe. 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 pode usar Movimento Dimensional para escapar automaticamente. Além disso, 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.

FEITOS DE PODER

- **Progressão:** você pode aplicar este feito para aumentar a capacidade do seu Bolsão Dimensional independentemente de sua graduação. A graduação é a mesma para outros propósitos (especialmente CD de salvamento).

EXTRAS

- **Alcance:** um Bolsão Dimensional à distância pode "consumir" alvos distantes com uma rolagem de ataque à distância, puxando-os para dentro com uma rolagem bem-sucedida e um salvamento falho. Um Bolsão Dimensional com alcance de percepção faz o mesmo neste alcance, sem necessidade de rolagem de ataque.
- **Área:** você pode agarrar quaisquer criaturas ou objetos soltos na área afetada e armazená-los em seu Bolsão Dimensional, desde que sua massa total não exceda a capacidade do bolsão. Para escolher quais coisas são atraídas ao seu bolsão e quais não são afetadas, aplique o extra Ataque Seletivo.
- **Aura:** com este extra, qualquer um que toque em você ou agarre-o (ou que você agarre) pode ser sugado ao seu Bolsão Dimensional. O alvo faz um salvamento de Reflexo normal para evitar ser preso. O seu Bolsão Dimensional deve ter pelo menos duração de concentração.
- **Duração:** um Bolsão Dimensional com duração de concentração ou sustentada permite salvamentos adicionais nos intervalos da Tabela de Tempo, enquanto que um Bolsão Dimensional contínuo não permite salvamentos adicionais; os alvos presos devem encontrar outra maneira de escapar, ou aguardar serem resgatados.

FALHAS

- **Exige Agarrar:** para prender um oponente móvel em seu Bolsão Dimensional, você deve primeiro imobilizá-lo com uma manobra agarrar. O alvo imobilizado tem direito a um salvamento normal para evitar ser preso e deve continuar a fazer salvamentos a cada rodada em que você o deixe imobilizado com a manobra.
- **Retroalimentação:** os alvos presos dentro do seu Bolsão Dimensional podem atacá-lo para libertar-se. Um ataque que cause dano é feito contra sua Defesa normal, e você usa sua graduação em Bolsão Dimensional no lugar do seu salvamento de Resistência. Todos esses ataques são tratados como dano não-letal. Caso um ataque deixe-o atordoado, os alvos presos têm direito a um novo salvamento para escapar. Caso um ataque deixe-o inconsciente, todos os alvos presos são automaticamente libertados.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Dispositivo:** o custo de Bolsão Dimensional não inclui quaisquer Dispositivos ou Equipamento que você possa ter armazenado no bolsão. Você deve adquiri-los separadamente com a estrutura Dispositivo e o feito Equipamento.
- **Intangibilidade:** você pode transportar seu corpo parcialmente até outra dimensão (como a dimensão do bolsão), tornando-o incorpóreo (Intangibilidade 4) no mundo material.
- **Movimento Dimensional:** você pode ter a capacidade de "dobrar" seu Bolsão Dimensional ao seu redor, para mover-se de uma dimensão a outra. Você não precisa de Afeta Outros para carregar "passageiros" desde que eles estejam dentro do seu Bolsão Dimensional quando você se mover, mas precisa do extra para levar pessoas consigo fora de seu bolsão.
- **PES:** você pode usar seu Bolsão Dimensional como um meio ou "janela" para enxergar em outros lugares. Caso sua PES se estenda até outras dimensões, aplique o feito de poder Dimensional a PES.
- **Teleporte:** "dobrando" o seu Bolsão Dimensional como descrito acima, você pode se mover de um lugar a outro na sua dimensão nativa, recebendo o efeito Teleporte.

Exemplo: Singularidade, o "buraco negro vivo", pode absorver massa em um vácuo extradimensional. Bolsão Dimensional 10 dá a ela uma capacidade total de 50.000 quilos. Onze graduações do feito Progressão aumentam isto para 500 milhões de quilos (500.000 toneladas), suficiente para que ela absorva algo do tamanho de um prédio grande de uma só vez. Para afetar áreas tão imensas, o mestre aplica o extra Explosão (para um raio básico de 30 metros) e mais uma graduação em Progressão (aumentando o raio para 75 metros).

O "efeito buraco negro" de Singularidade também está sempre ativo. Assim, o mestre aumenta a duração para contínua (um extra de +3), então aplica Aura (extra de +1) e Permanente (falha de -1). Singularidade não pode desativar seu efeito, ele funciona em qualquer coisa que entre em contato com sua área. Já que a forma de Singularidade é incorpórea, o extra Afeta Corpóreo (+1) também se aplica. Por fim, o mestre decide que ela vai

precisar de ainda mais capacidade de armazenagem. Assim, aplica um modificador especial de +0, dizendo que qualquer matéria não viva que seja sugada torna-se irrecuperável, mas sua capacidade é "renovada" a cada rodada. Criaturas vivas ainda contam contra a capacidade e podem tentar escapar normalmente (mas Singularidade provavelmente não vai consumir quinhentas mil toneladas de criaturas vivas tão rápido).

Totalizando os custos, o mestre chega a um modificador final de +5, para um custo de 7 pontos por graduação, ou 70 pontos de poder – mais 12 pontos em feitos de poder, para um custo total de 82 pontos. Qualquer um a 75 metros de Singularidade deve fazer um salvamento de Reflexo (CD 10) ou será sugado a seu buraco negro, com a CD aumentando em +1 a cada 7,5 metros mais para perto (até um máximo de CD 20 para criaturas adjacentes a ela). Examinando o poder, o mestre decide que faz mais sentido que Força resista à gravidade, então aplica um modificador Salvamento Alternativo de +0, substituindo o salvamento de Reflexo por um teste de Força (incluindo modificadores de recuo por tamanho, Imobilidade e Superforça). O custo final permanece o mesmo.

BORRÃO

Efeito: Camuflagem (visual) 4. **Ação:** livre (ativo).

Alcance: pessoal.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 4 pontos.

Você pode "borrar" ou obscurecer sua silhueta e forma à vontade, tornando mais difícil vê-lo. Você recebe camuflagem parcial contra todos os sentidos visuais enquanto sustentar seu poder.

CABELO PREËNSIL

Efeito: Membros Adicionais, Alongamento.

Ação: nenhuma (veja a descrição).

Alcance: pessoal.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 1 ponto por graduação.

Seu cabelo pode animar-se e agarrar objetos, como se fosse feito de um ou mais tentáculos. Este poder quase sempre é possuído por super-heroínas ou vilãs com longos cabelos. Com 1 graduação, seu Cabelo Preênsil pode se esticar para alcançar objetos adjacentes a você (o alcance normal de um braço). Para cada graduação adicional, escolha um dos efeitos a seguir.

- Seu Cabelo Preênsil pode formar tentáculos adicionais. Cada graduação aplicada a isto aumenta o número total de tentáculos um passo na **Tabela de progressão** (dois tentáculos, então cinco, dez, etc.).
- Seu Cabelo Preênsil pode se estender a uma distância maior. Cada graduação adicional aplicada a isto concede 1 graduação no efeito Alongamento.

PODERES ALTERNATIVOS

Embora Cabelo Preênsil costume ser usado como um ou mais membros extras, também pode fornecer Poderes Alternativos.

- **Proteção Capilar:** você pode usar seu Cabelo Preênsil para desviar projéteis lentos, como um efeito de Deflexão com sua graduação neste poder.
- **Rede de Cabelo:** seu cabelo animado pode prender um alvo como um efeito Armadilha com o modificador Engolfar, com metade da sua graduação neste poder.
- **Ventania Capilar:** girar seu cabelo como um ventilador gera um efeito de Supersopro com metade da sua graduação em Cabelo Preênsil (veja o feito de poder Supersopro, de Superforça).

FEITOS DE PODER

- **Alcance Estendido:** como Cabelo Preênsil tem alcance pessoal (e seu alcance é determinado pela designação de graduações), este feito de poder não se aplica.

CAMALEÃO

Efeito: Camuflagem (visual) 2 ou 4. **Ação:** livre (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 ou 4 pontos.

Você se “mescla” com o ambiente, como uma versão superpoderosa de um camaleão. Você recebe camuflagem total contra visão normal. Pelo dobro do custo (4 pontos), recebe camuflagem total contra todos os sentidos visuais.

Seu poder Camaleão funciona apenas enquanto você não se mover mais rápido que seu ritmo normal (o que concede ao poder tempo suficiente para se adaptar aos arredores). Caso você se mova a um ritmo maior, perde todos os benefícios da camuflagem até que desacelere.

CAMPO DE FORÇA

Efeito: Proteção. **Ação:** livre (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **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 com esforço extra e usá-lo para façanhas de poder. Contudo, ele se desativa se você não puder mantê-lo (por exemplo, se for atordoado e falhar no teste de Concentração).

FEITOS DE PODER

- **Seletivo:** você pode “ajustar” o seu Campo de Força para filtrar algumas coisas, enquanto permite que outras passem através dele. Útil para bloquear ataques enquanto permite que efeitos inofensivos passem.

EXTRAS

- **Afeta Outros:** este extra (como um modificador de +1) estende os benefícios do seu Campo de Força a uma outra pessoa que você esteja tocando. O feito de poder Progressão permite que você aumente o número de pessoas que pode pro-

teger de uma só vez. Como regra geral, até oito pessoas podem estar em contato com você ao mesmo tempo.

- **Alcance:** um Campo de Força que Afeta Outros pode ter este extra para proteger outras pessoas à distância.
- **Duração:** um Campo de Força contínuo não se desativa se você não puder mantê-lo (por estar atordoado, etc.). Permanece ativo até ser nulificado ou até que você escolha desativá-lo.
- **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 concede seu bônus, perde eficiência no valor de 1 ponto de poder. Quando for reduzido a 0 pontos de poder, é desativado. Isto é o mesmo que a falha Dissipação. Seu Campo de Força não recupera eficiência perdida enquanto estiver ativo; deve ser desativado.
- **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 -3.
- **Permanente:** um Campo de Força Permanente não pode ser desativado; deve ser Seletivo para que você possa comer e beber através dele (entre outras coisas). Caso contrário, você precisa de Imunidade (suporte vital). Um Campo de Força Permanente pode causar outras inconveniências, de acordo com a decisão do mestre.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Construtos de Força:** um personagem capaz de criar um Campo de Força pode avançar ao poder Construtos de Força.
- **Escudo Mental:** alguns Campos de Força protegem contra efeitos mentais, além de físicos, possuindo um efeito de Escudo Mental Ligado.
- **Imunidade:** alguns Campos de Força têm efeitos de Imunidade Sustentada Ligados, especialmente suporte vital, permitindo que o usuário ignore certos perigos enquanto o campo estiver ativo.

CAMPO DE REFLEXÃO

Efeito: Deflexão. **Ação:** reação (passivo).

Alcance: pessoal. **Duração:** instantânea.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 8 pontos por grad.

Você é cercado por um efeito que faz com que os ataques contra você sejam refletidos de volta ao atacante. Quando você for acertado por um ataque, faça um teste de poder Campo de Reflexão. Se o resultado do teste for igual ou maior que o resultado da rolagem de ataque, o ataque é refletido. Faça outra rolagem de ataque para acertar o atacante, usando sua graduação em Campo de Reflexão como bônus de ataque.

Se o seu teste de poder inicial contra o ataque falhar, você é afetado normalmente. Seu Campo de Reflexão não funciona contra ataques com alcance de percepção ou outros efeitos que não exigem uma rolagem de ataque, como efeitos em área. Ele funciona contra ataques surpresa, mesmo quando você está desprevenido ou atordoado, a menos que você escolha não usá-lo.

EXTRAS

- **Acerto Automático (+1):** se você conseguir refletir um ataque, ele automaticamente acerta o atacante, sem que você precise fazer uma rolagem.

FALHAS

- **Limitado:** seu Campo de Reflexão é restrito a um tipo específico de ataque, como apenas ataques físicos ou energéticos, ou apenas ataques em corpo-a-corpo ou à distância. Um descritor mais limitado pode valer um modificador de 2 ou até mesmo -3, segundo a decisão do mestre.

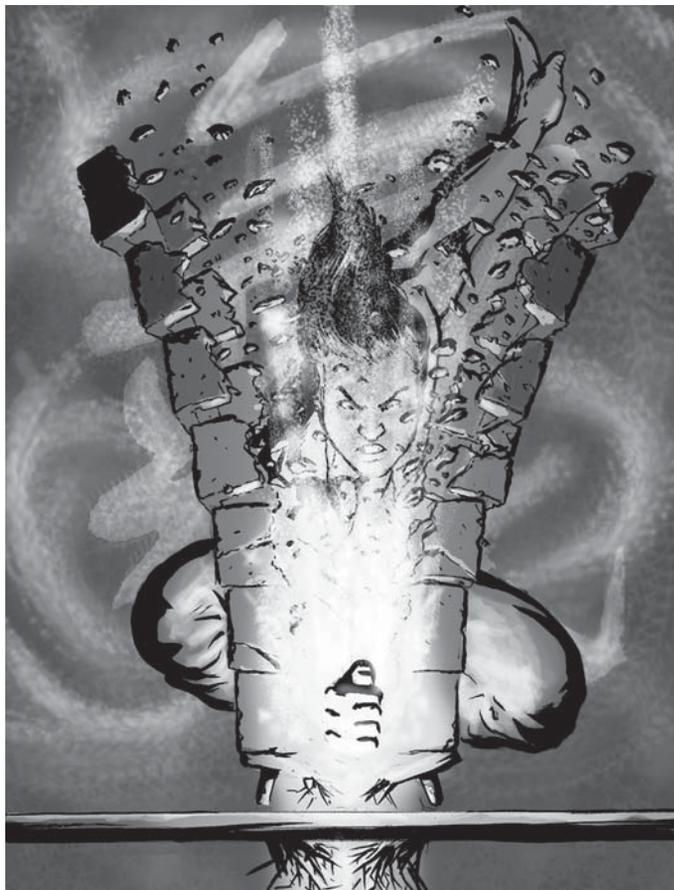
CHI

Efeito: Repertório (Fortalecer, Cura). **Ação:** padrão ou completa (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** instantânea.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 ponto por graduação.

Você pode controlar e canalizar seu *chi*, ou força vital. Escolha um dos efeitos a seguir quando adquire este poder.



- Como uma ação padrão, você pode melhorar um dos seus valores de habilidades físicas (Força, Destreza ou Constituição) temporariamente, como um efeito de Fortalecer. Você recebe pontos de valor de habilidade iguais à sua graduação no poder, que se dissipam à taxa de 1 ponto por rodada.
- Como uma ação completa, você pode se curar, como um efeito de Cura com graduação igual à sua graduação neste poder.

Você pode adquirir o outro efeito de Chi como um Poder Alternativo.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Imunidade:** você pode adquirir qualquer uma das seguintes Imunidades como feitos de poder de Chi: envelhecimento, frio, doença, calor, veneno, fome e sede, sono ou sufocamento. Estas Imunidades têm duração sustentada, representando a focalização de seu *chi*. Você deve gastar uma ação livre para ativá-las e uma ação livre a cada rodada para mantê-las, e pode melhorá-las usando esforço extra.

CLARIAUDIÊNCIA

Efeito: PES (auditivo). **Ação:** movimento (ativo).

Alcance: estendido. **Duração:** concentração.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 ponto por graduação.

Você pode ouvir coisas em um local distante, como se estivesse presente. Sua graduação em Clariaudiência determina a distância máxima à qual você pode deslocar sua audição na **Tabela de alcance estendido**. Veja o efeito **PES**.

CLARIVIDÊNCIA

Efeito: PES (visual). **Ação:** movimento (ativo).

Alcance: estendido. **Duração:** concentração.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode ver coisas em um local distante, como se estivesse presente. Sua graduação em Clarividência determina a distância máxima à qual você pode deslocar sua visão na **Tabela de alcance estendido**. Veja o efeito **PES**.

COMER MATÉRIA

Efeito: Drenar Resistência, Imunidade. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: toque. **Duração:** instantânea.

Salvamento: nenhum (veja a descrição). **Custo:** 5 pontos + 1 ponto por graduação.

Você tem o poder de comer (e digerir) essencialmente qualquer coisa que caiba em sua boca. Isto pode se originar de ácidos superfortes, uma "fornalha nuclear" interna, poder mágico vindo do Espírito da Fome ou quaisquer outros descritores.

Qualquer material não-vivo que você mastiga perde Resistência igual à sua graduação em Comer Matéria a cada rodada. Quando a Resistência chega a 0, você engoliu-o e destruiu-o. Com Comer

Matéria 20, você pode essencialmente consumir mordidas de quase qualquer material automaticamente a cada rodada.

Você é completamente imune a qualquer coisa que engole, incluindo materiais normalmente tóxicos, radioativos ou explosivos. Você pode até mesmo engolir uma granada ou beber napalm. Você ainda é afetado por perigos externos e por agentes que entram em seu sistema através de respiração ou pela corrente sanguínea, a menos que adquira os efeitos de Imunidade apropriados.

EXTRAS

- **Armazenagem Estomacal:** em vez de destruir um objeto, você pode escolher engoli-lo inteiro, como um uso de Bolsão Dimensional com sua graduação em Comer Matéria, e regurgitá-lo mais tarde, como uma ação de movimento. Sua graduação determina quanto material você pode armazenar, obviamente através de alguma forma de compressão de matéria ou compartimento extradimensional, a menos que o mestre limite este tamanho ao que caberia em um estômago humano. Nesse caso, este extra torna-se um feito de poder.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Ácido:** caso seu poder Comer Matéria venha de algum tipo de ácido digestivo supercorrosivo, você pode ter a habilidade de cuspir ácido a curtas distâncias, como um ataque de toque ou mesmo um ataque À Distância ou com Alcance Estendido.

CONSTRUTOS DE FORÇA

Efeito: Repertório (Criar Objeto). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode gerar um campo de força sólido, criando formas geométricas simples, como um efeito Criar Objeto. Entre outras coisas, você pode usar os objetos de força como barreiras protetoras, concedendo a você e a outros Resistência igual à sua graduação.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão Poderes Alternativos adequados para este poder.

- **Armadilha de Força:** você pode prender alvos dentro de campos de força que limitam sua mobilidade, recebendo um efeito de Armadilha com a sua graduação em Construtos de Força.
- **Deflexão:** você pode modelar campos de força para defletir qualquer ataque à distância dentro do alcance normal, recebendo um efeito de Deflexão à Distância (todos os ataques) com metade da sua graduação em Construtos de Força.
- **Estraçalhar:** projetando um campo de força dentro de um objeto e expandindo-o, você pode danificar sua estrutura, recebendo Dano à Distância Penetrante com alcance de Percepção, com dois terços da sua graduação, Limitado a objetos.
- **Raio de Força:** você pode modelar um campo de força em uma rajada de energia cinética que causa dano igual à sua graduação (um efeito de Dano à Distância).
- **Sufocar:** envolvendo a cabeça de um alvo com um campo de força, você causa um efeito de Sufocar com a sua graduação em Construtos de Força.



FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** os seus Construtos de Força afetam seres intangíveis, com metade de sua Resistência normal (1 graduação) ou com sua Resistência completa (2 graduações).
- **Progressão:** você pode criar construtos de força maiores. Cada graduação neste feito de poder move o volume básico dos seus construtos (um cubo com 1,5 m de lado) um passo para cima na **Tabela de progressão** (para um cubo com 3 metros de lado, então 7,5 metros, etc.).
- **Seletivo:** você pode tornar seus construtos seletivamente incorpóreos contra certos efeitos e corpóreos contra outros, mudando sua seletividade a cada rodada, como uma ação livre. Entre outras coisas, isto permite que aliados ou certos ataques passem pela cobertura fornecida por seus construtos, enquanto outros são bloqueados.
- **Sutil:** é difícil detectar seus construtos. Com uma graduação, é necessário um teste de Notar (CD 20) para percebê-los. Com duas graduações, seus construtos são imperceptíveis a todos os sentidos, exceto tato (pois continuam sólidos).

EXTRAS

- **Afeta Outros:** este extra não é necessário para que outras pessoas se beneficiem da cobertura fornecida por seus construtos.
- **Área:** sua graduação em Construtos de Força e qualquer feito Progressão definem a área coberta pelos construtos. Este extra não se aplica.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Campo de Força:** um Campo de Força é um poder adicional natural para alguém capaz de criar Construtos de Força.
- **Imunidade:** caso as pessoas dentro dos seus construtos fiquem protegidas do ambiente lá fora, você pode ter Imunidade 9 (suporte vital) que Afeta Outros (+1) em Área Moldável, Ligada a seus Construtos de Força (ao custo total de 27 pontos).
- **Voo de Força:** você pode se erguer em uma plataforma ou estrutura feita de força. Se você puder ser derrubado, aplique a falha Plataforma a seu Voo.

CONTROLE CINÉTICO

Efeito: Repertório (Dano). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** instantânea.

Salvamento: Resistência. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode gerar e projetar energia cinética como uma rajada de força, um efeito de Dano à Distância com a sua graduação em Controle Cinético. Você também desenvolve vários Poderes Alternativos baseados na manipulação de energia cinética.

CONTRA-ATACANDO

Controle Cinético pode contra-atacar outros efeitos que canalizam energia cinética, principalmente Dano de força ou impacto e Mover Objeto. Controle Cinético não oferece a capacidade de contra-ata-



car todos os *ataques* físicos, a menos que tenha Deflexão como um Poder Alternativo ou adicional.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão Poderes Alternativos adequados para um Repertório de Controle Cinético.

- **Deflexão:** você pode drenar ou redirecionar a energia cinética de projéteis físicos, recebendo Deflexão (projéteis lentos e rápidos) com sua graduação em Controle Cinético.
- **Drenar Movimento:** com um toque, você pode drenar energia cinética, criando um efeito Drenar Movimento com a sua graduação em Controle Cinético.
- **Fortalecer Movimento:** com um toque, você pode canalizar energia cinética para aumentar a velocidade de movimento de um alvo, concedendo um efeito Fortalecer Movimento com a sua graduação em Controle Cinético.
- **Lentidão:** você drena a energia cinética de um alvo, deixando-o mais lento. Este é um efeito de Paralisia à Distância com a falha Lentidão, com graduação igual à sua graduação em Controle Cinético. Sem esta falha, você pode paralisar os alvos completamente, mas a graduação é reduzida a dois terços.
- **Mover Objeto:** através de manipulação cuidadosa da energia cinética, você pode fazer com que objetos se movam sob seu comando, sem que você precise tocá-los. Este é um efeito de Mover Objeto com sua graduação em Controle Cinético.
- **Nulificar Movimento:** você pode remover a energia cinética de um objeto em movimento, deixando-o temporariamente parado. Isto é um efeito Nulificar Movimento com sua graduação em Controle Cinético. Objetos autopropelidos podem se mover de novo na rodada seguinte, reativando seu efeito de movimento.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Campo de Força:** você cerca-se com um Campo de Força de energia cinética, ou talvez drena a energia cinética de ataques (caso seu Campo de Força seja Limitado a dano físico).
- **Imobilidade:** você pode absorver a energia cinética de um impacto, impedindo que ele o desloque, recebendo o efeito Imobilidade (possivelmente com Irrefreável, se puder produzir o mesmo efeito em movimento).
- **Velocidade:** direcionando mais energia cinética a seu movimento, você pode se mover em velocidades sobre-humanas.
- **Voo:** canalizando energia cinética como propulsão, você pode voar.

CONTROLE CLIMÁTICO

Efeito: Repertório (Controle Ambiental). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** sustentada.

Salvamento: Fortitude. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode controlar e alterar o clima. Escolha um dos seguintes efeitos de Controle Ambiental: calor, distração (precipitação), obs-

truir movimento (superfícies congeladas ou molhadas), frio ou visibilidade reduzida (chuva).

Você pode adquirir os outros efeitos como Poderes Alternativos. A opção de "misturar ambientes" (veja em Controle Ambiental) é especialmente adequada para Controle Climático.

CONTRA-ATAcando

Controle Climático pode ser capaz de contra-atacar vários poderes. Em especial, pode contra-atacar a si mesmo e poderes semelhantes, como Controle de Ar. Pode contra-atacar os efeitos ambientais de poderes como Controle de Frio e Controle de Fogo, aumentando ou diminuindo a temperatura, e pode ser capaz de contra-atacar efeitos de fogo com chuvas súbitas.

Precipitação como chuva pesada pode ajudar a contra-atacar os efeitos de Camuflagem, revelando as pegadas de um personagem invisível e sua silhueta. O personagem ainda tem camuflagem, mas pode ser atacado.

Um poder como Controle de Ar talvez possa contra-atacar Controle Climático, movendo as massas de ar. Da mesma forma, poderes que afetem temperaturas podem ser capazes de contra-atacar ou anular alguns efeitos climáticos: neve e gelo derretem rapidamente sob calor extremo, por exemplo. O mestre deve usar o bom senso para lidar com a interação entre esses efeitos.

PODERES ALTERNATIVOS

Além dos vários efeitos de Controle Ambiental, a seguir estão alguns Poderes Alternativos adequados para Controle Climático.

- **Armadilha:** você pode reduzir a temperatura rapidamente, prendendo um alvo em uma massa de gelo. Este é um efeito de Armadilha com sua graduação em Controle Climático. Também pode ter o extra Sufocante, se cobrir o alvo completamente.
- **Controle de Ar:** o poder de controlar o clima implica a habilidade de moldar e direcionar ar e vento. Assim, o efeito básico e quaisquer Poderes Alternativos de Controle de Ar são adequados a Controle Climático.
- **Fadiga:** além dos efeitos ambientais normais de calor e frio extremos, alguns controladores do clima podem usar essas condições para causar fadiga a seus alvos. Este é um efeito de Fadiga à Distância com descritor ambiental e dois terços da sua graduação em Controle Climático, ou metade da sua graduação, se o alcance for percepção. Alvos imunes à condição ambiental apropriada não são afetados.
- **Neve:** a neve cobre uma área, impondo -4 de penalidade por visibilidade em testes de Notar e Procurar e criando uma superfície que obstrui o movimento (*M&M*, página 34). Neve profunda torna a superfície muito ruim, mas diminui sua graduação efetiva a dois terços para determinar a área afetada.
- **Obscurecer:** você pode invocar névoa espessa que cobre uma área, criando um efeito de Obscurecer Visual com sua graduação em Controle Climático.
- **Pasmar:** relâmpagos, trovões e chuva podem ser capazes de cegar ou ensurdecer os alvos. Isto é normalmente um efeito de Pasmar Visual ou Auditivo com sua graduação em Controle Ambiental, mas pode ser ambos ao mesmo tempo, com dois terços da sua graduação em Controle Ambiental. Efeitos de Pasmar em Área também são comuns.



- **Relâmpago:** controladores de clima muitas vezes atacam com relâmpagos disparados de suas mãos, olhos, boca ou das nuvens. Caso você mesmo dispare seus relâmpagos, possui o poder Raio com descritor relâmpago e graduação igual à sua graduação em Controle Climático. Caso eles sejam disparados das nuvens, aplique o feito de poder Indireto, reduzindo a graduação de Raio em 1.
- **Vento:** você cria um vento forte na área, que automaticamente apaga chamas abertas e impõe -2 de penalidade em ataques com armas arremessadas e testes de Notar auditivos. Com dois terços da sua graduação normal, você pode criar um vento muito forte que aumenta a penalidade para -4 e tem 50% de chance de apagar também chamas protegidas (como lampiões). Com metade da sua graduação, você pode causar uma tempestade de vento em que armas arremessadas por força manual erram automaticamente e todos os outros ataques à distância sofrem -4 de penalidade, testes de Notar auditivos têm -8 de penalidade e até mesmo chamas protegidas têm 75% de chance de se apagar. Por fim, com um terço da sua graduação, você pode criar furacões que apagam todas as chamas e impõem -20 de penalidade em todos os testes de Notar auditivos.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Imunidade:** o poder de controlar o clima pode conceder certa Imunidade a seus efeitos. Controladores do clima muitas vezes são imunes a ambientes quentes e frios (1 graduação cada). Imunidade a relâmpagos naturais também custa 1 graduação, enquanto que Imunidade a dano elétrico custa 5 graduações e Imunidade a todos os efeitos elétricos custa 10 graduações. Imunidade a Efeitos Climáticos também custa 10 graduações, mas não inclui relâmpagos e eletricidade (assim, incluí-los aumenta o custo total a 20 graduações).
- **Voo:** você pode voar, controlando os ventos para que o carreguem. Em geral, esta forma de Voo é limitada à velocidade máxima do vento, com graduação máxima igual a 3 (150 m).

CONTROLE CROMÁTICO

Efeito: Transformação Limitada. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** sustentada (D).

Salvamento: Reflexo (veja a descrição). **Custo:** 2 pontos por grad.

Este poder um pouco esquisito é a habilidade de mudar as cores: tornar uma maçã azul ou roxa em vez de vermelha ou verde, por exemplo, ou tornar uma laranja... Bem, qualquer coisa além de cor de laranja. Você pode transformar as cores de objetos que ocupam um cubo com 1,5 m de lado por graduação. Alvos móveis têm direito a um salvamento de Reflexo para evitar serem "coloridos" (não há efeito em caso de sucesso no salvamento). As mudanças de cor duram enquanto seu poder durar.

À primeira vista, Controle Cromático não parece muito útil, mas pode fazer algumas coisas, incluindo as seguintes.

- Ajudar em disfarce e camuflagem, concedendo +5 de bônus em testes de Disfarce e Furtividade com as cores certas.

- Já que cor é usada para transmitir informação (escrita preta sobre fundo branco, por exemplo), mudar cores muda a informação. Texto branco sobre fundo branco é ilegível.
- Você pode colorir objetos transparentes, tornando-os opacos – obscurecendo janelas, telas, etc.
- Fornecer "pigmentos" e a habilidade de usá-los em qualquer lugar: tornar o uniforme do vilão rosa-choque, mudar a cor de um veículo para que se perca no ambiente, conceder um tom de pele normal a um companheiro com pele azul ou verde, etc.

CONTRA-ATACANDO

Já que cores são feitas de diferentes frequências de luz, Controle Cromático implica a habilidade de influenciar a luz de várias maneiras. Ou seja, potencialmente pode contra-atacar efeitos baseados em luz e escuridão. Por exemplo, Controle Cromático poderia alterar a frequência de um laser ou refratar a luz em um espectro. Da mesma forma, poderia alterar a opacidade de algo que obscurece a visão, permitindo que a luz passe por uma camada de fumaça ou que névoa não prejudique a visão.

Da mesma forma, Controle de Escuridão e Controle de Luz (e efeitos relacionados) podem ser capazes de contra-atacar Controle Cromático.

PODERES ALTERNATIVOS

- **Cegar:** você pode cegar um alvo que dependa de lentes (como a córnea humana) para enxergar, simplesmente tornando-as opacas. Isto é um efeito de Pasmal Visual com alcance de percepção, com graduação igual a dois terços da sua graduação em Controle Cromático.
- **Ilusão:** controle suficiente sobre cores permite que você crie Ilusão Visual com graduação igual à sua graduação em Controle Cromático. O mestre pode exigir o feito de poder Preciso para que você tenha este Poder Alternativo, simplesmente porque a criação de ilusões convincentes exige controle fino do seu poder.
- **Nausear:** com um caleidoscópio de cores conflitantes, você induz vertigem e náusea, um efeito de Nausear à Distância com graduação igual a dois terços da sua graduação em Controle Cromático. Como alternativa, substitua por um efeito de Atordoar pelo mesmo custo.
- **Obscurecer:** a habilidade de controlar as cores permite que você impeça a passagem de luz através de uma área, "colorindo" o ar e criando um efeito de Obscurecer Visual com graduação igual à sua graduação em Controle Cromático.
- **Pasmal:** você emite uma rajada cegante de cores que funciona como um efeito de Pasmal Visual com graduação igual à sua graduação em Controle Cromático. Você também pode adquirir Pasmal Visual com Área de Estouro, afetando um raio de (graduação x 1,5 metros) ao seu redor pelo mesmo custo e graduação.
- **Transparência:** você pode remover a cor de um objeto, tornando-o transparente e concedendo-lhe camuflagem visual parcial (veja em *M&M*, página 161). Usos para isso incluem camuflagem "camaleônica" ou a capacidade de enxergar o que está por trás de barreiras (e afetar o que quer que seja com efeitos com alcance de percepção).

FEITOS DE PODER

- **Preciso:** você pode aplicar seu Controle Cromático como se tivesse um "pincel" infinitamente delgado. O mestre pode pedir testes de Concentração ou Ofício (artístico) para usos especialmente delicados.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Controle de Luz:** a capacidade de controlar as cores implica a capacidade de influenciar a luz. Um personagem com Controle Cromático também pode ter o poder Controle de Luz.

CONTROLE DE ÁGUA

Efeito: Repertório (Mover Objeto). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: percepção. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode controlar uma massa de água (doce ou salgada, mas não outros líquidos), como um efeito de Mover Objeto com sua graduação neste poder. Como regra geral, 1,5 metro cúbico de água pesa 1.500 kg, exigindo 7 graduações para ser movido. Cada graduação adicional dobra a quantidade de água que você pode mover de cada vez.

CONTRA-ATACANDO

A capacidade de mover e controlar água é útil principalmente para contra-atacar efeitos que a água possa apagar ou abafar de alguma forma, como fogo e certos efeitos químicos, como ácido. Controle de Água pode contra-atacar a si mesmo e também pode ser capaz de contra-atacar outros efeitos segundo a decisão do mestre — por exemplo, transformando objetos de terra em lama ou temporariamente removendo certos gases ou químicos do ar.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão alguns Poderes Alternativos adequados para um Repertório de Controle de Água.

- **Armadilha:** criando grilhões de gelo ou "água dura", você pode prender um alvo com um efeito de Armadilha com a sua graduação em Controle de Água. Como alternativa, você pode prender alguém em uma bolha de água. Este efeito tem os modificadores Regeneração e Sufocante (+2 no total), com graduação igual a metade da sua graduação em Controle de Água.
- **Atordoar:** uma rajada de água pode atordoar um alvo como um efeito de Atordoar à Distância. A graduação é dois terços da sua graduação em Controle de Água.
- **Controle de Correntes:** você pode controlar o movimento e a velocidade de correntes de água, aumentando ou reduzindo a graduação de movimento em Natação em um valor igual à sua graduação em Controle de Água. As mudanças na graduação voltam ao normal à taxa de 1 graduação por rodada depois que o efeito é usado.
- **Criar Objeto:** você pode formar objetos sólidos de água (através de gelo ou água "dura", sólida em qualquer temperatura). Os objetos têm Resistência igual à sua graduação em Controle

de Água e podem ocupar um volume de até um cubo de 1,5 m de lado por graduação. Veja o efeito Criar Objeto.

- **Derrubar:** uma rajada de água pode enviar um alvo ao chão como um efeito de Derrubar, possivelmente com o modificador Recuo.
- **Desidratar:** você remove a água do corpo do alvo, como um efeito de Dano à Distância com Salvamento de Fortitude e dois terços da sua graduação em Controle de Água.
- **Obscurecer:** você pode criar névoa, dispersando vapor no ar. Este é um efeito de Obscurecer Visual com a sua graduação em Controle de Água.
- **Raio:** você pode direcionar uma poderosa rajada de água que causa dano de esmagamento igual à sua graduação em Controle de Água. Alguns Raios aquáticos podem aplicar o efeito de poder Recuo, aumentando seu impacto.
- **Sufocar:** você pode preencher os pulmões de um alvo com água, criando um efeito de Sufocar com alcance de percepção e metade da sua graduação em Controle de Água.

FEITOS DE PODER

- **Adaptação ao Ambiente:** você tem Adaptação ao Ambiente (aquático) como um feito de poder em vez de um feito normal. Os efeitos são os mesmos.

EXTRAS

- **Alcance:** já que o efeito básico de Controle de Água tem alcance de percepção, muitos de seus Poderes Alternativos também podem ter este alcance, mas não necessariamente. Por exemplo, mesmo que um herói possa controlar água à vontade, suas rajadas de água ainda podem exigir rolagens de ataque.

DESVANTAGENS

- **Fraqueza:** desidratação ou distância de água por longos períodos de tempo podem ser fraquezas para controladores de água.
- **Vulnerabilidade:** controladores de água às vezes são vulneráveis a efeitos de calor.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Forma de Água:** um personagem capaz de controlar água também pode ser capaz de transformar-se em água. Veja o poder Forma Alternativa.
- **Imunidade:** Imunidade a afogamento (a capacidade de respirar água) custa 1 graduação. Imunidade a dano de água custa 5 graduações, enquanto que Imunidade a todos os efeitos de água custa 10 graduações. Controladores de água também podem ter Imunidade a outros efeitos, especialmente frio e alta pressão (como existe no fundo do oceano).
- **Invocar Elemental:** você pode criar ou invocar criaturas feitas de água animada. Veja o efeito Invocar.
- **Natação:** a habilidade de mover-se rapidamente pela água é um efeito associado natural.

CONTROLE DE ANIMAIS

Efeito: Controle Mental. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: percepção. **Duração:** sustentada (D).

Salvamento: Vontade. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode exercer controle mental sobre animais (criaturas com Inteligência 1 ou 2 e o descritor "animal"). Veja **Animais**, *M&M*, página 229. Faça um teste de poder oposto pelo 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 tempo**, 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, mas não quebram o controle.

FEITOS DE PODER

- **Elo de Comunicação:** você pode dar ordens a animais controlados 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 seu elo sensorial.

FALHAS

- **Limitado (-1):** você só pode controlar tipos específicos de animais, como aves, animais marinhos ou répteis.

CONTROLE DE AR

Efeito: Repertório (Mover Objeto). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: percepção. **Duração:** sustentada.

Salvamento: veja a descrição. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você tem a habilidade de moldar e controlar massas de ar. Você pode criar ventos poderosos, movendo objetos com uma Força efetiva igual a (gruaçãoção em Controle de Ar x 5). Assim, um personagem com Controle de Ar 5 pode criar ventos capazes de mover objetos com Força efetiva 25 (5 x 5), movendo uma carga pesada de até 400 quilos e empurrando até 2 toneladas (empurrando um veículo com rodas, por exemplo).

Uma rajada de vento pode derrubar um alvo. Trate isto como um ataque de derrubar sem rolagem de ataque, já que Controle de Ar tem alcance de percepção. O alvo faz um teste de Força ou Destreza (o que for maior) oposto pelo seu teste de Controle de Ar. Se você vencer, o alvo é derrubado. Ele não tem a oportunidade de derrubá-lo, já que não é você que o derruba, mas o ar.

CONTRA-ATACANDO

A habilidade de controlar o ar oferece várias oportunidades de contra-ataque.

Você pode contra-atacar os efeitos de vento natural, assim como de outro uso de Controle de Ar. Um controlador de ar pode apagar chamas (um teste de Controle de Ar contra a gruaçãoção da chama ou seu bônus de dano) e contra-atacar usos específicos de Controle de Fogo, embora rajadas de vento apenas fortaleçam incêndios com combustível suficiente. O mestre também pode decidir que grandes áreas de fogo — digamos, um raio igual a (gruaçãoção em Controle de Ar x 1,5 m) — excedem a capacidade do personagem.

Controle de Ar pode contra-atacar algumas formas de Voo, criando ventos poderosos que prendem o alvo no chão. Isto depende dos descritores de Voo e do julgamento do mestre.

Por fim, embora não seja exatamente um contra-ataque, você pode usar Controle de Ar para criar "almofadas" de ar para apanhar objetos em queda, talvez até mesmo os alvos de um contra-ataque em seu Voo! Subtraia a gruaçãoção do poder do dano de queda a cada rodada. Algumas rodadas costumam ser suficientes para gerar uma queda suave como uma pluma.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão Poderes Alternativos adicionais adequados a um Repertório de Controle de Ar.

- **Ar Sólido:** você pode solidificar o ar em uma substância dura e cristalina, moldando-a à vontade, como o poder Criar Objeto com a sua gruaçãoção em Controle de Ar.
- **Fedor:** você pode macular o ar ao redor de um alvo com um fedor nauseante, como o poder Nausear com alcance de percepção. Assim, a gruaçãoção efetiva é metade da sua gruaçãoção em Controle de Ar e a CD do salvamento é igual a 10 + metade da sua gruaçãoção em Controle de Ar.
- **Névoa:** você pode invocar uma névoa espessa que obscurece a visão como um uso do poder Obscurecer, afetando todos os sentidos visuais e preenchendo uma área com 1,5 metros de raio com uma gruaçãoção, movendo-se um passo acima na **Tabela de Progressão** para cada gruaçãoção adicional.
- **Rajada de Ar:** você pode disparar uma poderosa rajada de ar comprimido, como um uso do poder Raio, causando dano igual à sua gruaçãoção a uma distância normal.
- **Rifle de Ar:** você pode usar um estouro de ar comprimido para propelir pequenos objetos como balas, causando dano igual à gruaçãoção do poder à distância, como Raio. A principal diferença entre isto e Rajada de Ar (acima) é que Rifle de Ar tem descritor balístico, que pode interagir de modo diferente com vários efeitos. Além disso, pode ser capaz de infligir dano letal (que talvez Rajada de Ar não possa), dependendo da campanha.
- **Sufocar:** controlando o ar, você pode cortar o fluxo de oxigênio de um alvo. Isto funciona como o poder Sufocar com alcance de percepção. Assim, a gruaçãoção efetiva é metade da sua gruaçãoção em Controle de Ar e a CD do salvamento é igual a 10 + metade da sua gruaçãoção em Controle de Ar.
- **Tela de Vento:** você pode usar ventos poderosos para desviar projéteis. Isto funciona como o poder Deflexão contra projéteis lentos, utilizável como uma reação. Assim, tem bônus igual à metade da sua gruaçãoção em Controle de Ar. Você pode

tornar este efeito de Deflexão um poder associado (fora do Repertório de Controle de Ar) para usá-lo ao mesmo tempo que seus outros efeitos de Controle de Ar.

- **Tornado:** você pode criar um poderoso vórtice de vento que causa dano em uma grande área, agindo como um Raio com o modificador Área de Estouro. Este tornado continua a causar dano na área enquanto você se concentra (o efeito tem duração de concentração). O bônus de dano é metade da sua graduação em Controle de Ar, e o raio do tornado é 1,5 vezes seu bônus de dano em metros. Assim, Controle de Ar 8 resulta em um tornado com +4 de bônus de dano e raio de 6 metros.
- **Vento:** você cria um vento forte na área, que apaga chamas abertas e impõe -2 de penalidade em ataques com armas arremessadas e testes de Notar auditivos. Com dois terços da sua graduação normal, você pode criar um vento muito forte que aumenta a penalidade para -4 e tem 50% de chance de apagar também chamas protegidas (como lampiões). Com metade da sua graduação, você pode causar uma tempestade de vento em que armas arremessadas por força manual erram automaticamente e todos os outros ataques à distância sofrem -4 de penalidade, testes de Notar auditivos têm -8 de penalidade e até mesmo chamas protegidas têm 75% de chance de se apagar. Por fim, com um terço da sua graduação, você pode criar furacões que apagam todas as chamas e impõem -20 de penalidade em todos os testes de Notar auditivos.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** Controle de Ar já afeta formas gasosas (Intangibilidade 2) com os descritores apropriados. A aplicação deste feito de poder permite que Controle de Ar afete também formas de energia e incorpóreas.
- **Brisa Oportuna:** este feito estende seu controle inconsciente do ar, para que você nunca fique desarrumado pelo vento, mas sempre tenha uma brisa exata para fazer seus cabelos ou capa balançarem no momento certo. O mestre pode ocasionalmente conceder-lhe +2 de bônus em testes de interação.
- **Indireto:** como um poder com alcance de percepção, Controle de Ar já possui algumas qualidades Indiretas. Alguns efeitos de Controle de Ar, especialmente poderes de Raio, podem ter este feito para refletir sua capacidade de originar-se de diferentes direções.
- **Preciso:** Controle de Ar Preciso permite que você comande a intensidade exata do vento — por exemplo, criando um redemoinho em uma área controlada ou filtrando certas impurezas do ar. Contudo, isto não permite que você mova objetos com controle preciso, apenas o ar (veja o efeito Mover Objeto).
- **Purificar Ar:** sempre que você desejar, pode limpar e purificar o ar em um raio igual a (graduação de Controle de Ar x 1,5 m) dentro do alcance de percepção. Isto elimina odores desagradáveis e pode, segundo a decisão do mestre, permitir que você mascare cheiros, permitindo que você use Controle de Ar para contra-atacar efeitos dependentes de olfato.
- **Sutil:** embora o ar em geral não possa ser visto, seus efeitos podem ser ouvidos e sentidos. Assim, Controle de Ar não é considerado Sutil como padrão.



EXTRAS

- **Afeta Corpóreo:** um ser com Intangibilidade 2 não precisa deste extra para Controle de Ar; pode usar o poder normalmente em seu estado gasoso.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Bolha de Ar:** alguns personagens com Controle de Ar podem ser capazes de criar ar, ou pelo menos "reciclá-lo", retirando o dióxido de carbono e restaurando o nível de oxigênio. Este poder pode variar desde uma forma de Imunidade a Sufocamento com duração sustentada (2 graduações) até uma versão do mesmo poder com Afeta Outros e Área, criando uma "bolha" de ar respirável com um raio básico de 3 metros ao redor do usuário. O feito de poder Progressão pode expandir o tamanho máximo da bolha.
- **Cavalgar o Ar:** ventos poderosos podem erguê-lo, permitindo que você voe. Isto é o poder Voo, em geral limitado à velocidade máxima do vento (e à sua capacidade de respirar). Em geral, isto é Voo 5, uma velocidade de cerca de 450 km/h. Alguns usuários deste efeito têm a falha Planar, sendo apenas capazes de viajar com os ventos, mas incapazes de ganhar altitude sozinhos.
- **Escudo de Vento:** cercando-se por um redemoinho concentrado, uma tela de vento ou até mesmo uma "carapaça" de "ar rígido", você obtém proteção adicional. Um Escudo de Vento é um tipo de Campo de Força, concedendo um bônus em Resistência com duração sustentada.
- **Forma de Ar:** um personagem com Controle de Ar também pode ser capaz de se transformar em ar ou névoa (veja o poder Forma Alternativa).
- **Sentir Fluxo de Ar:** enviando um fluxo de ar ao seu redor, você pode notar a posição e os movimentos de objetos. Esta é uma forma de visão cega tátil (veja o efeito Supersentidos).

CONTROLE DE ENERGIA CÓSMICA

Efeito: Repertório (Dano). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** instantânea.

Salvamento: Resistência. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você usa poder cósmico primordial. Você pode lançar um Raio de energia cósmica, causando Dano à Distância igual à sua graduação neste poder. Controle de Energia Cósmica tem vários outros efeitos em potencial, dependendo da maneira como seu usuário desenvolve o poder. Veja **Poderes Alternativos**, a seguir.

CONTRA-ATACANDO

Controle de Energia Cósmica pode contra-atacar outros poderes com descritor cósmico, especialmente aqueles que usam uma fonte de energia semelhante. Também pode contra-atacar alguns efeitos de energia eletromagnética, já que mexe com as forças primordiais do universo.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão Poderes Alternativos adequados para um Repertório de Controle de Energia Cósmica. O mestre pode aprovar outros.



- **Animação:** você projeta energia cósmica para emprestar um simulacro de vida a objetos, recebendo o poder Animar Objetos com dois terços da sua graduação em Controle de Energia Cósmica. Este uso exige concentração – você não pode usar outros efeitos de energia cósmica enquanto mantém este.
- **Armadilha:** você prende um alvo em grilhões de energia cósmica, um efeito de Armadilha com graduação igual à sua graduação neste poder.
- **Criar Objeto:** você pode formar objetos sólidos de energia cósmica, recebendo Criar Objeto com graduação igual à sua graduação neste poder.
- **Cura:** imbuindo um alvo com energia cósmica, você pode curar ferimentos com um efeito de Cura com graduação igual à sua graduação neste poder.
- **Fortalecer:** você aumenta suas próprias habilidades com energia cósmica, Fortalecendo qualquer uma de suas características em um número de pontos de poder igual à sua graduação em Controle de Energia Cósmica, até o limite de nível de poder. Como sempre, você só pode se beneficiar de um efeito de Fortalecer de cada vez.
- **Pasmar:** você pode criar um clarão de luz brilhante para cegar temporariamente um alvo, um efeito de Pasmar Visual com a sua graduação em Controle de Energia Cósmica.
- **Teleporte:** você pode usar poder cósmico para distorcer o espaço, permitindo que saia do espaço-tempo normal como um efeito de Teleporte com graduação igual à sua graduação em Controle de Energia Cósmica.

- **Transformação:** o poder cósmico rearranja átomos e moléculas ao seu comando, concedendo a você a capacidade de transmutar matéria não-viva, um efeito de Transformação Contínua com um terço da sua graduação em Controle de Energia Cósmica. Assim, 12 graduações concedem a você Transformação 4, suficiente para afetar 5 quilos de matéria por uso. Como alternativa, você pode ter efeitos de Transformação mais concentrados como Poderes Alternativos separados, com maior graduação, devido a seu custo individual menor.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Campo de Força:** você pode se cercar com um Campo de Força de energia cósmica.
- **Imortalidade:** energia cósmica reforça sua energia vital, permitindo que você se recupere de qualquer ferimento. Aplique graduações do efeito Regeneração a Ressurreição, permitindo que você faça testes para se recuperar da morte.
- **Imunidade:** muitos seres dotados de energia cósmica ignoram as fraquezas dos mortais comuns, possuindo algum nível do efeito Imunidade – desde Imunidade a envelhecimento até Imunidade a efeitos de Fortitude, ignorando quase todas as fraquezas físicas.
- **Viagem Espacial:** muitos personagens com poderes cósmicos têm a capacidade de viajar pelo espaço a grandes velocidades. Alguns podem usar Dispositivos de Viagem Espacial (veja o poder Dispositivo), enquanto outros podem viajar por seu próprio poder.

CONTROLE DE ESCURIDÃO

Efeito: Repertório (Obscurecer). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 2 pontos por grad.

Você pode cobrir uma área de escuridão, criando Camuflagem Visual total em um raio de 1,5 m com 1 graduação (veja o efeito **Camuflagem** no **Capítulo 2**). Cada graduação adicional move o raio um passo para cima na **Tabela de progressão**.

CONTRA-ATACANDO

Controle de Escuridão é o poder óbvio para contra-atacar efeitos de luz, incluindo coisas como lasers. Da mesma forma, efeitos de luz, incluindo Controle Ambiental (iluminação), podem contra-atacar Controle de Escuridão.

PODERES ALTERNATIVOS

- **Animar Sombras:** você pode dar vida a sombras, um efeito de Invocar com graduação igual à sua graduação neste poder.
- **Cegar:** uma rajada de escuridão pode cegar temporariamente um alvo, um efeito de Pasmor Visual com graduação igual à sua graduação neste poder.
- **Drenar Energia:** sua escuridão pode absorver energia, concedendo a você um efeito de Drenar com graduação igual à sua graduação neste poder, utilizável contra qualquer fonte de energia radiante (calor, luz, radiação, etc.).

- **Drenar Vida:** sua escuridão pode diminuir a "luz" dentro de criaturas vivas, drenando sua força vital como um efeito de Drenar Constituição à Distância com graduação igual a sua graduação de Controle de Escuridão.
- **Golpe Sombrio:** formando armas de escuridão, você pode causar dano igual à sua graduação neste poder em combate corpo-a-corpo.
- **Grilhões Sombrios:** grilhões de sombra sólida prendem seu alvo, um efeito de Armadilha com graduação igual à sua graduação neste poder.
- **Objetos Sombrios:** você forma objetos de sombra sólida, um efeito de Criar Objeto com a sua graduação neste poder.
- **Passo das Sombras:** você pode entrar em uma sombra e emergir em outra, em outro lugar, como um uso do poder Transmissão com o meio sombras.
- **Raio de Escuridão:** você pode projetar escuridão como uma força física, um efeito de Dano à Distância com sua graduação em Controle de Escuridão.
- **Vidência Sombria:** você pode enxergar e escutar em lugares tocados por sombras, como um efeito de PES Visual e Auditivo com sua graduação neste poder.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Campo de Sombras:** sombras recobrem-no em um Campo de Força de escuridão.
- **Supersentidos:** visão no escuro é um Supersentido natural para um controlador de escuridão, assim como visão na penumbra. Outros Supersentidos podem incluir coisas como sonar ou sentido sísmico para orientação no escuro.

CONTROLE DE FOGO

Efeito: Repertório (Mover Objeto).

Ação: padrão (ativo).

Alcance: percepção.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 2 pontos por grad.

Você pode controlar o movimento e expansão de chamas com bônus de dano igual ou menor que a sua graduação neste poder. Você pode fazer o fogo "saltar" a uma distância máxima de (graduação x 1,5) metros, o que pode fazer com que ele se espalhe por uma área maior, ou mesmo que cruze alguma barreira intransponível.

CONTRA-ATACANDO

Controle de Fogo é mais útil para contra-atacar poderes com descritores de frio ou água, embora possivelmente seja capaz de contra-atacar outros efeitos de fogo (consumindo o oxigênio de que necessitam) ou mesmo coisas como efeitos magnéticos (já que o magnetismo se enfraquece na presença de calor intenso).

Efeitos de frio e água podem contra-atacar Controle de Fogo, assim como outros efeitos capazes de apagar chamas ou impedir que o oxigênio chegue até o foco (como Controle de Terra, em algumas circunstâncias). Mesmo que um efeito de fogo específico seja contra-atacado, o usuário ainda pode criar outro efeito na rodada seguinte.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão Poderes Alternativos adequados para um Repertório de Controle de Fogo, ou utilizáveis no lugar do efeito básico.

- **Bola de Fogo:** você arremessa uma rajada ou bola de chamas que explode com impacto, cobrindo uma área. O dano é dois terços da sua graduação em Controle de Fogo (para o efeito de Dano à Distância em Área de Explosão, arredondado para baixo) e a explosão tem raio igual ao bônus de dano multiplicado por 3 m. A cada 3 metros a partir do centro da explosão, o bônus de dano diminui em 1, até chegar a 0.
- **Chama Fulgurante:** você cria um fulgor de chamas, um efeito de Pasmal Visual contra um alvo com sua graduação em Controle de Fogo. Você também pode criar uma Chama Fulgurante que irradia-se a partir de você em um raio igual a (graduação em Controle de Fogo x 1,5) metros em todas as direções, como um Poder Alternativo separado (Pasmal Visual com alcance de Toque em Área de Estouro).
- **Deflexão:** você pode defletir projéteis físicos com labaredas, incinerando-os ou vaporizando-os antes que o atinjam. Este é um efeito de Deflexão com graduação igual à sua graduação de Controle de Fogo.
- **Derreter:** você gera calor intenso o bastante para derreter materiais com Resistência igual ou menor que sua graduação em Controle de Fogo. Assim, por exemplo, se você tem Controle de Fogo 10 poderia gerar calor suficiente para derreter aço (Resistência 10), enquanto que se tiver Controle de Fogo 20 poderia derreter qualquer material, exceto as superligas mais resistentes ao calor.
- **Incendiar:** você pode fazer com que objetos prendam fogo espontaneamente, como o poder Incendiar, com dois terços da sua graduação em Controle de Fogo.
- **Nova:** você produz uma explosão de chamas como uma Bola de Fogo (veja acima), mas centrada em você, com bônus de dano igual à sua graduação em Controle de Fogo, fazendo com que a explosão se estenda mais longe. Isto pode ser aumentado ainda mais com esforço extra ou usando opções do *Manual do Malfetor* (veja **Esforço extraordinário**, *Manual do Malfetor*, página 82).
- **Nuvem de Fumaça:** você cria uma nuvem de fumaça cegante, um efeito de Obscurecer Visual com a sua graduação em Controle de Fogo.
- **Objetos de Fogo:** você pode formar objetos de chamas, como um efeito de Criar Objeto com a sua graduação neste poder. Contudo, os objetos não têm um valor de Resistência (sendo intangíveis), mas causam dano igual à metade da sua graduação em Controle de Fogo contra qualquer um que tocá-los.
- **Raio de Chamas:** você pode disparar rajadas de fogo que causam dano igual à sua graduação neste poder (um efeito de Dano à Distância).
- **Sufocar:** criando fumaça sufocante e chamas que consomem o oxigênio disponível, você produz um efeito de Sufocar à Distância em Área de Estouro com metade da sua graduação em Controle de Fogo.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Aura de Chamas:** você cerca seu corpo com uma aura de chamas que causa dano. Veja o poder Aura de Energia.
- **Forma de Chamas:** o poder de controlar fogo pode também permitir que você se transforme em fogo. Isto é um pouco mais avançado que o poder Aura de Chamas (veja acima), pois você realmente se torna um ser de fogo vivo. Veja o poder Forma Alternativa.
- **Forma de Fumaça:** em vez de transformar-se em chamas, um controlador de fogo pode transformar-se em uma nuvem de fumaça. Veja Forma Alternativa para criar uma forma gasosa como essa, provavelmente com algum efeito de Sufocar para representar os perigos de inalação.
- **Imunidade:** Controle de Fogo pode conceder alguma Imunidade, desde Imunidade a Ambientes Quentes (1 graduação) até Imunidade a Dano de Fogo (5 graduações) ou a Efeitos de Fogo (10 graduações). Alguns controladores de fogo têm Imunidade a Fogo Limitada a chamas sob seu controle direto (uma falha de -1).
- **Supersentidos:** Supersentidos apropriados para um controlador de fogo incluem infravisão (enxergar fontes de calor, 1 graduação).
- **Voo de Chamas:** projetando fogo atrás de você como um foguete e possivelmente erguendo-se com o calor, você recebe o efeito Voo.

CONTROLE DE FOGO INFERNAL

Efeito: Repertório (Dano).

Ação: padrão (ativo).

Alcance: à distância.

Duração: instantânea.

Salvamento: Resistência.

Custo: 2 pontos por grad.

Você pode gerar e projetar uma energia mística chamada "fogo infernal", que se parece com uma chama, embora não seja realmente fogo. Escolha a cor e estilo do seu fogo infernal (descritores) 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, um efeito de Dano à Distância com graduação igual à sua graduação neste poder (veja o poder **Raio**).

CONTRA-ATAcando

Controle de Fogo Infernal pode ser capaz de contra-atacar a si mesmo, dependendo das circunstâncias (por exemplo, usar uma rajada para contra-atacar outra). Talvez também possa contra-atacar poderes com descritores divinos ou bondosos. À medida que a gama de efeitos se expande com Poderes Alternativos adicionais, Controle de Fogo Infernal torna-se mais útil para contra-atacar outros efeitos: a capacidade de gerar calor, por exemplo, pode contra-atacar poderes relacionados a frio, assim como a habilidade de influenciar emoções pode contra-atacar poderes emocionais.

Poderes divinos ou sagrados (e outros como Magia) podem contra-atacar Controle de Fogo Infernal. Segundo a decisão do mestre,

certos lugares especialmente sagrados podem enfraquecer ou contra-atacar alguns efeitos deste poder.

PODERES ALTERNATIVOS

Poderes Alternativos adequados para Controle de Fogo Infernal incluem os seguintes.

- **Controle Ambiental:** seu fogo infernal pode afetar o ambiente ao redor, em geral criando calor extremo (ou talvez calor infernal), embora luz e até mesmo frio sejam alternativas possíveis (ou Poderes Alternativos adicionais).
- **Controle Emocional:** você pode ajustar o fogo infernal para influenciar emoções, especialmente desespero, medo e ódio (embora descritores diferentes possam afetar emoções diferentes). A gama de emoções limitada não é suficiente para uma falha, apenas adequada aos descritores.
- **Criar Objeto:** você pode formar objetos sólidos de fogo infernal. Estas coisas costumam ser feitas de chamas que não causam dano. Objetos comuns incluem jaulas, barreiras, tronos, etc.
- **Cura:** aparentemente incomum para um poder infernal, alguns tipos de Controle de Fogo Infernal podem curar, embora isto seja mais comum para descritores como Fogo Sagrado. Você pode usar o efeito Cura com sua graduação neste poder.
- **Golpe:** você pode formar armas brancas de fogo infernal, como espadas, chicotes ou tridentes, causando dano igual à sua graduação neste poder como um ataque corpo-a-corpo. Como Golpe custa 1 ponto por graduação e é limitado pelo nível de poder, o mestre pode permitir que tenha extras como Penetrante.
- **Invocar Demônios:** você pode invocar servos infernais. Podem ser os arquétipos diabrete ou demônio guerreiro (*M&M*, página 233). Qualquer um exige Controle de Fogo Infernal 6. Um grupo de cinco desses capangas exige 4 graduações adicionais, para um total de 10 (aplicando Progressão 2 e o extra Horda). Outra forma típica de invocação é uma carruagem flamejante puxada por dois cavalos infernais voadores. Use o arquétipo cavalo (*M&M*, página 230), adicionando Voo 4 (Afeta Outros), Imunidade 40 (dano de fogo, efeitos de Fortitude) e Proteção 3, para um custo total de 82 pontos. Você precisa de 10 graduações em Controle de Fogo Infernal para invocar este conjunto de capangas (dois capangas de graduação 6 ao mesmo tempo).
- **Nausear:** em vez de causar dano, o fogo infernal pode causar dor terrível, com um toque (um efeito de Nausear com sua graduação em Controle de Fogo Infernal) ou à distância, adicionando o extra Alcance e reduzindo sua graduação para dois terços da graduação de Controle de Fogo Infernal.
- **Obscurecer:** seu fogo infernal pode bloquear um sentido específico, usando escuridão sobrenatural, fumaça sulfurosa ou talvez uma "cortina de maldade" para prejudicar sentidos especiais como Percepção Infernal ou Mágica, ou Detectar Maldade.
- **Pasmar:** um clarão de fogo infernal pode temporariamente cegar um alvo (devido à luz ou à influência sobrenatural). Pasmear em Área de Estouro também é uma opção, assim como um efeito que funciona especificamente contra sentidos sobrenaturais, como Detectar Maldade ou Percepção Mágica.

- **Raio da Alma:** seu fogo infernal pode "queimar" a mente ou espírito de um alvo em vez de apenas seu corpo. Este é um efeito de Dano à Distância com salvamento de Vontade, com dois terços da sua graduação em Controle de Fogo Infernal.
- **Teleporte:** você pode transportar-se (talvez levando outros) em uma explosão de fogo infernal e enxofre, possivelmente viajando através de alguma dimensão demoníaca. Como padrão, isto é Teleporte com graduação igual à sua graduação em Controle de Fogo Infernal.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** por sua natureza sobrenatural, este é um feito de poder comum para efeitos de Controle de Fogo Infernal.
- **Dimensional:** este feito de poder também é comum para Controle de Fogo Infernal, especialmente com duas graduações, permitindo que o poder se estenda a várias dimensões infernais (ou saia dessas dimensões, atingindo a dimensão material).
- **Incurável:** dano sobrenatural pode ser Incurável.
- **Sutil:** Controle de Fogo Infernal raramente é Sutil.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Aura de Fogo Infernal:** você pode se cercar com uma aura de fogo infernal, causando dano a qualquer um que toque em você (veja o poder Aura de Energia).
- **Campo de Fogo Infernal:** uma aura de fogo infernal por-tege-o (veja o poder Campo de Força).
- **Imunidade:** usuários de fogo infernal podem ser imunes a certas preocupações dos mortais, possuindo graduações de Imunidade – desde Imunidade a Fogo Infernal (1 graduação) até suporte vital e efeitos de Fortitude.
- **Supermovimento (dimensional):** um usuário de fogo infernal pode ser capaz de viajar até uma ou mais dimensões infernais, possivelmente levando outros consigo.
- **Supersentidos:** profundamente conectado ao espectro moral, um usuário de fogo infernal pode ter Supersentidos como Detectar Bondade ou Maldade, Detectar Vida ou Percepção Divina, Infernal ou Mágica.
- **Regeneração:** além de Controle de Fogo Infernal, poderes demoníacos podem incluir Regeneração, especialmente de dano letal, possivelmente com os modificadores Persistente, Crescimento de Membros e Ressurreição. Esta última pode envolver a volta do espírito do personagem de algum sub-mundo infernal para habitar um corpo reconstruído.

CONTROLE DE FRICÇÃO

Efeito: Repertório (Armadilha, Derrubar).

Ação: padrão (ativo).

Alcance: percepção.

Duração: instantânea.

Salvamento: Reflexo.

Custo: 3 pontos por grad.

Você pode afetar a fricção de uma área com (graduação x 1,5) metros de raio, dentro do alcance. Você pode aumentar a fricção,

fazendo com que qualquer um que toque no chão fique grudado, como um uso de Armadilha, mas você só pode deixar os alvos enredados. Você também pode diminuir a fricção, fazendo com que todos na área escorreguem, como um uso de Derrubar. Escolha um efeito quando você adquirir este poder. Você pode adquirir o outro uso como um feito Poder Alternativo.

CONTRA-ATAcando

Controle de Fricção é útil principalmente para contra-atacar a si mesmo e outros efeitos baseados em fricção, embora possa ser capaz de contra-atacar alguns efeitos baseados em calor ou efeitos de Armadilha, reduzindo a fricção.

PODERES ALTERNATIVOS

Além dos dois efeitos já descritos, a seguir estão Poderes Alternativos adequados para um Repertório de Controle de Fricção.

- **Controle Ambiental:** o efeito de prejudicar movimento de Controle Ambiental pode se originar da mudança de fricção em uma superfície, tornando-a "grudenta" ou escorregadia. Controle Ambiental com Alcance de Percepção e graduação igual à sua graduação neste poder.
- **Nulificar Máquinas:** você tem um efeito de Nulificar com Alcance de Percepção, utilizável contra qualquer máquina com partes móveis, fazendo com que elas parem de se mover.
- **Pasmar:** você faz com que as pálpebras de um alvo se grudem, deixando-o cego. Este é um efeito de Pasmar Visual com Alcance de Percepção e duração de concentração, Limitado a alvos que têm pálpebras e precisam piscar (sem efeito contra máquinas, muitos alienígenas, etc.).
- **Penetrante:** você pode reduzir a fricção de armas físicas, concedendo-lhes maior capacidade de penetrar armadura e permitindo que você aplique o modificador Penetrante a qualquer arma física que possa enxergar, até sua graduação em Controle de Fricção. O efeito é Penetrante, Afeta Outros (+0) e tem Alcance de Percepção (+2).
- **Raio:** você aumenta a fricção entre um alvo móvel e o ar ao redor dele, fazendo com que sofra dano de calor. Este é um efeito de Dano com Alcance de Percepção e duração de concentração (a vítima continua a sofrer o dano de calor enquanto você mantiver o efeito), Limitado a alvos em movimento. O dano é igual à sua graduação em Controle de Fricção.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Campo de Força:** um Campo de Força Limitado a dano físico pode representar a ausência de fricção na superfície de seu corpo, fazendo com que os ataques simplesmente "deslizem" sobre você sem causar dano. Isto também pode ser um efeito de Deflexão, se você quiser torná-lo mais direto (e mais definitivo, sem depender de um salvamento de Resistência).
- **Imunidade:** Imunidade a calor por fricção (1 graduação) é um poder muitas vezes associado a Controle de Fricção. Graduações maiores podem incluir Imunidade a dano por calor (5 graduações) ou a efeitos de calor (10 graduações).
- **Supermovimento:** efeitos de Supermovimento baseados em Controle de Fricção podem incluir estabilidade, sem rastros e escalar paredes (controlando a fricção entre você e a superfície).

- **Velocidade:** este poder pode ser a capacidade de "deslizar" por uma área quase sem fricção que você cria sob seus pés, embora provavelmente deva ser restrito a poucas graduações (2 ou 3).

CONTROLE DE FRIO

Efeito: Repertório
(Controle Ambiental).

Ação: padrão (ativo).

Alcance: à distância.

Duração: sustentada.

Salvamento: Fortitude.

Custo: 2 pontos por grad.

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**. Veja **O ambiente, M&M**, página 167, para os efeitos de frio extremo.

CONTRA-ATAcando

A habilidade de controlar frio pode ser capaz de contra-atacar a si mesma (dependendo dos descritores do poder). Controle de Frio em geral também contra-ataca efeitos envolvendo fogo ou calor. De acordo com o mestre, um controlador de frio também pode contra-atacar efeitos envolvendo meios líquidos ou gasosos, congelando-os. Por exemplo, um uso de Controle de Frio para contra-atacar uma nuvem de gás venenoso, diminuindo a temperatura e transformando o gás em um sólido.

Efeitos de fogo e calor podem contra-atacar Controle de Frio. O mestre pode aplicar os efeitos de um ambiente quente como um modificador em efeitos de Controle de Frio: -1 de penalidade em graduação para calor intenso e -2 para calor extremo. Isto não é considerado uma desvantagem, apenas um efeito dos descritores de Controle de Frio. Se o controlador de frio diminuir a temperatura na área, outros usos do poder podem ser menos afetados.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão Poderes Alternativos adicionais adequados a um Repertório de Controle de Frio.

- **Armadilha:** você pode prender um alvo em gelo. Isto é um efeito de Armadilha com graduação igual à sua graduação de Controle de Frio. Uma armadilha de gelo pode ter variações com modificadores de Armadilha – como o extra Sufocante, para armadilhas que cobrem completamente seus alvos.
- **Condições Geladas:** você congela as superfícies ao seu redor, prejudicando o movimento através da área como um efeito de Controle Ambiental, reduzindo o movimento terrestre a um quarto da velocidade normal. Isto é menos intenso que o efeito Gelo Escorregadio, mas estende-se a uma área muito maior.
- **Criar Gelo:** você pode criar massas de gelo a partir da umidade do ar, esculpindo-as em várias formas. Isto é um efeito Criar Objeto Independente com sua graduação em Controle de Frio. Os objetos de gelo que você cria são "supercongelados", com Resistência maior que o normal (baseada em sua graduação de Controle de Frio), embora ainda possam derreter. Você também congela massas de água, afetando um cubo com 1,5 m de lado por graduação em Controle de Frio. Caso isto possa prender nadadores no gelo, use as regras para prender alguém com um objeto criado, descritas no efeito Criar Objeto.

- **Enfraquecer:** diminuir drasticamente a temperatura de materiais pode torná-los quebradiços. Isto é um efeito de Drenar Resistência à Distância que Afeta Objetos com graduação igual à sua graduação em Controle de Frio.
- **Fadiga:** congelando o ar ao redor de um alvo (e talvez até mesmo em seu interior), você causa um efeito de Fadiga à Distância com dois terços da sua graduação em Controle de Frio (já que Fadiga à Distância custa 3 pontos por graduação).
- **Gelo Escorregadio:** você recobre o chão com uma camada de gelo escorregadio. Isto é um efeito de Derrubar à Distância, contra um único oponente ou (mais comumente) com Área de Estouro, estendendo-se ao seu redor. Ambos os efeitos têm graduação igual à sua graduação em Controle de Frio. A versão em Área estende-se em um raio igual a (graduação x 1,5 metros) ao seu redor. Como alternativa, você pode ter um efeito com Área de Cone ou de Linha, permitindo que você crie camadas de gelo com diferentes formas à sua frente, ou até mesmo Área de Trilha, deixando a camada atrás de você enquanto você se move.
- **Obscurecer:** Controle de Frio pode gerar uma nevasca que age como um efeito de Obscurecer Visual com graduação igual à sua graduação em Controle de Frio. Quando a nevasca termina, o efeito pode se transformar em Condições Geladas (veja acima), se você quiser, ou a neve pode simplesmente derreter.
- **Pasmar:** gelo muito polido ou uma cortina de neve podem causar uma espécie de cegueira temporária, um efeito de Pasmar Visual com sua graduação em Controle de Frio.
- **Raio de Frio:** você atinge um alvo com uma rajada de frio intenso, causando choque térmico e dano. Isto é um efeito de Dano à Distância baseado em Fortitude (3 pontos por graduação). Assim, a graduação é igual a dois terços da sua graduação em Controle de Frio. É útil para driblar Resistência, mas não tem efeito em alvos imunes a frio ou efeitos de Fortitude.
- **Raio de Gelo:** você arremessa uma massa sólida de gelo contra um oponente, causando dano por contusão, ou uma saraivada de estilhaços ou facas de gelo, causando dano letal por corte ou perfuração, como um poder Raio com graduação igual à sua graduação em Controle de Frio. Imunidade a dano por frio não protege contra este ataque – embora seja “frio”, ele é puramente físico.

DESvantagens

- **Fraqueza:** um controlador de frio pode ter uma Fraqueza envolvendo temperaturas extremas, “derretendo” no calor ou dependendo de absorção de calor para funcionar.
- **Perda de Poder:** uma versão mais intensa do efeito de ambientes quentes citado acima. Controle de Frio com esta desvantagem não funciona em condições de calor intenso (2 pontos) ou extremo (3 pontos).
- **Ponto Fraco:** em vez da vulnerabilidade normal a acertos críticos, o mestre pode aprovar uma variação desta desvantagem que se aplica a um tipo de ataque. Por exemplo, ataques de calor ignoram a Resistência de uma armadura de gelo.
- **Vulnerável:** controladores de frio podem ser Vulneráveis a ataques de fogo e calor (em geral, um efeito comum). Como

alternativa, podem ser Vulneráveis a efeitos de frio originados de outras fontes, pois dependem de calor de alguma forma, embora isto também possa se manifestar como uma Fraqueza.

EFEITOS ASSOCIADOS

A seguir estão alguns poderes adicionais frequentemente associados a Controle de Frio.

- **Absorção:** um controlador de frio pode ter o poder de absorver dano por frio. Da mesma forma, também pode ser capaz de absorver dano por calor, usando a energia para curar-se ou melhorar Controle de Frio (já que o poder de gerar frio implica a capacidade de absorver ou drenar calor de alguma forma).
- **Armadura de Gelo:** você pode formar uma armadura de gelo que protege-o contra dano, como o poder Campo de Força ou Proteção com duração contínua, segundo sua preferência.
- **Forma de Gelo:** você pode transformar seu corpo em gelo. Veja o poder Forma Alternativa.
- **Imunidade:** Imunidade a ambientes frios (1 graduação), a dano por frio (5 graduações) ou a efeitos de frio (10 graduações) são frequentemente associadas a Controle de Frio. A capacidade de regular sua temperatura também pode conceder graduações de Imunidade a calor.
- **Rampas de Gelo:** você pode se mover rapidamente sobre rampas de gelo formadas pelo seu poder. Isto é um efeito de Voo com a desvantagem de que você pode sofrer a manobra derrubar (sendo derrubado de suas rampas), no valor de -1 ponto.
- **Supermovimento:** um controlador de frio pode ter os efeitos Permeiar, Estabilidade ou Sem Rastros de Supermovimento, todos Limitados a gelo e neve (reduzindo seu custo a 1 ponto por graduação).
- **Supersentidos:** visão de raio X, Limitada a gelo e neve, é um poder útil para um personagem capaz de atravessar massas sólidas de gelo com Permeiar. Infravisão (a habilidade de enxergar diferenças de temperatura) também pode ser associada a Controle de Frio.

CONTROLE DE LUZ

Efeito: Repertório (Controle Ambiental). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode gerar luz tão brilhante quanto a luz do sol, iluminando uma área com raio determinado por sua graduação, como um uso de Controle Ambiental.

CONTRA-ATAcando

Controle de Luz é obviamente útil para contra-atacar efeitos com o descritor escuridão. Assim, pode contra-atacar efeitos de Obscurecer baseados em escuridão, por exemplo. Também pode ser capaz de contra-atacar certos efeitos baseados em luz, interferindo com hologramas e construtos de “luz sólida”, ou poderes como Controle Cromático. A capacidade de controlar a luz pode também contra-atacar ataques baseados em luz: raios laser, luz cegante, etc.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão Poderes Alternativos adequados para um Repertório de Controle de Luz.

- **Aura Cegante:** como uma ação padrão, você pode irradiar luz tão forte que qualquer um olhando diretamente para você pode ficar temporariamente cego por um efeito de Pasmal Visual em Área com Alcance de Percepção, com metade de sua graduação em Controle de Luz.
- **Comunicação:** um laser modulado pode ser usado como meio de Comunicação, em geral visual ou auditivo (embora o sinal possa transmitir qualquer tipo de informação). Veja o efeito Comunicação, e configure-o como desejar, usando os pontos disponíveis em seu Repertório. Como alternativa, este efeito pode ser adquirido fora do Repertório, estando disponível o tempo todo.
- **Controle Ambiental:** além de iluminar, Controle de Luz também pode gerar calor, projetando radiação infravermelha. Para gerar luz e calor ao mesmo tempo, você precisa adquirir um efeito Controle Ambiental separado ou diminuir sua graduação em Controle de Luz pela metade para determinar seu raio (já que os efeitos juntos custam o dobro).
- **Criar Objeto:** você pode formar objetos de "luz sólida", em geral brilhantes e translúcidos ou opacos (segundo sua escolha).
- **Cura:** algumas formas divinas ou mágicas de Controle de Luz podem conceder "luz curativa", permitindo que você use o poder Cura com sua graduação em Controle de Luz. O extra Energizante é comum.
- **Golpe:** você pode criar armas brancas ou ataques de luz, desde um "punho laser" até uma "espada laser" ou mesmo armas de "luz sólida" que causam dano em corpo-a-corpo igual à sua graduação em Controle de Luz.
- **Ilusão:** com o poder de gerar e distorcer luz, você pode criar hologramas, Ilusões Visuais com sua graduação em Controle de Luz. Aplique o feito de poder Progressão para aumentar o tamanho de suas projeções.
- **Obscurecer:** você pode controlar a luz em uma área para obscurecer a visão, preenchendo a região com luz cegante ou removendo toda a luz. Este é um efeito Obscurecer Visual com sua graduação em Controle de Luz.
- **Pasmal:** o efeito Pasmal Visual clássico é uma rajada de luz cegante, com graduação igual à sua graduação em Controle de Luz. Formas não-visuais de Pasmal dificilmente são associadas a Controle de Luz.
- **PES:** a capacidade de direcionar e reunir luz permite que você enxergue lugares distantes, recebendo PES Visual com sua graduação em Controle de Luz. Note que "luz" *não* constitui uma falha Meio para PES, pois é necessária para sentidos visuais normais de qualquer forma.
- **Raio:** você pode projetar um raio de luz como um efeito de Dano à Distância. Este raio pode ser um laser (luz coerente), que em um cenário realista causa dano letal, mas muitas vezes não é letal nos quadrinhos. Uma variação é o "raio fotônico" não-letal, ou algo como um projétil de "luz sólida".

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** este feito de poder pode representar a capacidade de modular a frequência da luz para afetar seres intangíveis. Note que efeitos sensoriais (como Pasmal) funcionam contra seres intangíveis de qualquer forma e não precisam deste feito.
- **Alcance Ampliado:** devido à natureza de um raio laser, um Raio de Luz pode ter este feito de poder, refletindo sua precisão em longas distâncias, possuindo maior incremento de alcance (ou mesmo descartando o incremento de alcance, com 3 graduações).
- **Ricochete:** como a luz normalmente "ricocheteia" em superfícies reflexivas, o mestre pode permitir um uso limitado deste feito sem custo para um controlador de luz quando há uma superfície reflexiva disponível (um espelho, metal polido, etc.). Quando houver dúvida, o mestre pode exigir o gasto de um ponto heroico.
- **Sutil:** embora alguns efeitos de Controle de Luz não sejam muito Sutis, alguns podem usar luz fora do espectro visível, como um Raio infravermelho ou ultravioleta.

FALHAS

- **Dependente de Sentidos:** Controle de Luz encaixa-se bem com esta falha, além de possuir efeitos que já são Dependentes de Sentidos por natureza. Por exemplo, Nausear ou Atordoar com Alcance de Percepção podem ser Dependentes de Sentidos, representando efeitos de luz modulada que prejudicam o equilíbrio ou causam enjoo e inconsciência.

EFITOS ASSOCIADOS

- **Campo de Força:** você pode se cercar com um campo protetor de luz sólida.
- **Forma de Luz:** um controlador de luz pode ser capaz de transformar seu corpo em luz. Veja o poder Forma Alternativa.
- **Imunidade:** Imunidade a efeitos de Pasmal baseados em luz (1 graduação) é comum para controladores de luz. Outros tipos de Imunidade incluem Dano por luz (5 graduações) e todos os efeitos de luz (10 graduações).
- **Invisibilidade:** este poder pode se basear na capacidade de "distorcer" a luz ao redor de algo, tornando-o invisível.
- **Supersentidos:** a capacidade de controlar a luz pode fornecer certos sentidos visuais, especialmente Visão na Penumbra, Infravisão, Ultravisão e Visão Estendida ou Radial.
- **Teleporte:** um efeito de Teleporte pode ser a habilidade de transformar-se em luz imaterial, viajar na velocidade da luz a outro lugar e voltar à sua forma material. Este tipo de Teleporte pode ser Limitado a lugares onde a luz pode penetrar normalmente (bloqueado por barreiras opacas, por exemplo). Realisticamente, devido à velocidade da luz, este poder deveria ter no máximo 10 graduações.
- **Viagem Espacial:** Controle de Luz pode estar conectado à habilidade de viajar pelo espaço à velocidade da luz (1 graduação). A capacidade de voar à velocidade da luz na atmosfera é consideravelmente mais útil (e cara).

- **Voo:** controladores de luz frequentemente podem voar, às vezes cercados por uma aura brilhante ou deixando um rastro luminoso. Voar à velocidade da luz exige Voo 20.

CONTROLE DE MICRO-ONDAS

Efeito: Repertório (Dano). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** instantânea.

Salvamento: Resistência. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode emitir e controlar micro-ondas (e ondas de rádio), sendo capaz de projetar um raio de micro-ondas como um efeito de Dano à Distância, além de desenvolver vários Poderes Alternativos.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão Poderes Alternativos adequados para um Repertório de Controle de Micro-Ondas.

- **Bombardeio de Micro-Ondas:** em vez de um "raio" concentrado, você projeta um bombardeio de micro-ondas que causa dano ao alvo de dentro para fora. Este é um efeito de Dano com salvamento de Fortitude, com bônus igual a dois terços da sua graduação em Controle de Micro-Ondas.
- **Estouro de Micro-Ondas:** você emite um estouro de micro-ondas em todas as direções, causando dano de calor igual à sua graduação em Controle de Micro-Ondas em um raio de (graduação x 1,5) metros.
- **Estouro de Rádio:** você emite um estouro de frequência de rádio em um raio de (graduação x 1,5) metros, um efeito de Psmar contra quaisquer sentidos de rádio na área (com o salvamento de Reflexo normal para evitar e um salvamento de Fortitude para recuperar-se). Dispositivos não se recuperam até que sejam consertados ou reativados, em geral exigindo um teste de Ofício (eletrônica).
- **Interferência de Rádio:** você pode gerar estática de rádio em um raio de (graduação x 1,5) metros em alcance normal, um efeito de Obscurecer contra quaisquer sentidos de rádio na área afetada.
- **Sobretensão:** um bombardeio de micro-ondas pode desativar equipamentos elétricos como um efeito de Nulificar com sua graduação em Controle de Micro-Ondas. Equipamento normal não funciona até que seja consertado, exigindo um teste de Ofício (eletrônica).

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Aura de Micro-Ondas:** você cerca-se com um campo de micro-ondas que causa dano de calor em qualquer um que entre em contato com você. Veja o poder Aura de Energia.
- **Campo de Força:** você pode cercar seu corpo com um campo protetor de energia, recebendo o poder Campo de Força.
- **Comunicação de Rádio:** a capacidade de emitir e controlar ondas de rádio lhe concede a habilidade de transmitir e receber como um aparelho de rádio vivo, um efeito de Comunicação de Rádio (veja o efeito Comunicação). Caso isto exija sua atenção, pode ser um Poder Alternativo.

- **Supersentidos:** sentidos de rádio encaixam-se bem com a habilidade de gerar e controlar frequências de rádio e micro-ondas. Isto inclui Comunicação de Rádio (acima) e radar (veja Supersentidos).

- **Transmissão:** você pode ter a capacidade de não apenas controlar micro-ondas e ondas de rádio, mas transformar-se nelas e deslocar-se! Isto é o poder Transmissão por meio de ondas de rádio. Você pode mover-se instantaneamente de um transmissor de rádio ou micro-ondas a um receptor (incluindo vários sistemas de comunicação celulares e sem fio). Este poder costuma ser limitado a 10 graduações (a velocidade da luz).

- **Voo:** aquecendo o ar para gerar propulsão, você recebe o efeito Voo.

CONTROLE DE PLANTAS

Efeito: Repertório (Armadilha). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** instantânea.

Salvamento: Reflexo. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode controlar o crescimento e movimento de plantas. Você pode fazer com que as plantas em uma área com (graduação x 1,5) metros de raio cresçam e enredem oponentes, como um efeito Armadilha. Os alvos na área têm direito a um salvamento de Reflexo para diminuir a graduação efetiva do poder à metade, além do salvamento de Reflexo normal para evitar serem enredados.

CONTRA-ATACANDO

Controle de Plantas é útil para contra-atacar outros usos de Controle de Plantas, embora possa contra-atacar outros efeitos com a permissão do mestre. Por exemplo o efeito Controle de Insetos (veja abaixo) pode contra-atacar outros efeitos que controlam ou influenciam essas criaturas. Da mesma forma, Controle de Plantas pode ser capaz de contra-atacar efeitos baseados em plantas, usando pólen ou toxinas como meio, por exemplo.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão Poderes Alternativos adequados para um Repertório de Controle de Plantas.

- **Atordoar:** usando uma toxina vegetal ou influenciando a flora intestinal, você pode atordoar uma criatura com um toque, como um efeito Atordoar com sua graduação em Controle de Plantas. Se você puder fazer isso em alcance normal, reduza a graduação a dois terços da sua graduação em Controle de Plantas.
- **Controle de Insetos:** você pode emitir aromas que atraem e influenciam o comportamento de insetos, recebendo um efeito Invocar Enxame de Insetos com sua graduação em Controle de Plantas. Uma vez que você pare de manter este efeito, qualquer enxame se dispersa, efetivamente desaparecendo.
- **Crescimento de Plantas:** você pode estimular o crescimento das plantas, inclusive a tamanhos maiores que o normal. Este é um efeito de Crescimento que Afeta Outros (+0) Limitado a Plantas (-1) com duração Permanente (+0), pois as plantas aumentadas permanecem assim. Aplique graduações de Crescimento iguais à sua graduação em Controle de Plantas. Assim, com Controle de Plantas 12, você pode aumentar uma

planta em três categorias de tamanho (transformando uma muda Pequena em uma árvore Enorme, por exemplo).

- **Fadiga:** com um toque, você pode causar uma reação alérgica ou drenar a umidade de alvos vivos, um efeito de Fadiga com a sua graduação em Controle de Plantas. Se você puder causar Fadiga em alcance normal, reduza a graduação para dois terços da sua graduação neste poder.
- **Nausear:** o seu toque pode transmitir uma toxina vegetal ou alergênico que induz enjoo, como um efeito Nausear com sua graduação neste poder. Se você puder induzir Náusea em alcance normal, reduza a graduação efetiva a dois terços da sua graduação em Controle de Plantas.
- **Percepção Vegetal:** você pode perceber coisas que ocorrem perto de plantas vivas, como um efeito de PES com dois terços da sua graduação em Controle de Plantas. Veja PES, no capítulo anterior.
- **Transformação:** você pode transformar um tipo de planta em outro. Isto é um efeito de Transformação sustentado com metade da sua graduação em Controle de Plantas. Plantas transformadas voltam ao normal com o tempo (presuma um bônus de +0 no salvamento contra o efeito duradouro).
- **Transmissão:** você pode transportar-se, "entrando" em uma planta grande o bastante para acomodar seu corpo e "saindo" de uma planta semelhante em seu local de destino, como o poder Transmissão com sua graduação em Controle de Plantas. Como alternativa, se você tiver Forma de Planta (veja a seguir), pode ser capaz de abandonar sua forma atual e criar uma nova forma em outro lugar. O efeito é o mesmo, apenas com descritores diferentes.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Falar com Plantas:** você pode se comunicar com plantas comuns, aprendendo o que elas sabem e "falando" com elas. Veja o efeito Compreender, no capítulo anterior.
- **Forma de Planta:** a capacidade de controlar plantas pode se originar de *ser* uma planta, ou ao menos ser capaz de se transformar em uma! Você tem o poder Forma Alternativa, podendo mudar de sua forma de carne e osso para uma forma de vegetal móvel ou uma versão permanente (uma planta móvel e inteligente). Veja Forma Alternativa.
- **Fotossíntese:** 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).
- **Golpe:** você tem membros de madeira, talvez cobertos de espinhos, possuindo um efeito de Dano que melhora seus ataques desarmados. Se os benefícios se acumularem com sua Força normal, aplique o efeito de poder Pujante.
- **Proteção:** sua pele é coberta por armadura semelhante a casca de árvore.
- **Supermovimento:** efeitos de Supermovimento apropriados para controladores de plantas incluem permear (através de plantas, madeira ou terra natural), deslizar (como uma gavinha pelo chão), balançar-se (por cipós), estabilidade (raízes e capacidade de mover-se por vegetação rasteira) e sem rastros.

CONTROLE DE PLASMA

Efeito: Repertório (Dano).

Ação: padrão (ativo).

Alcance: à distância.

Duração: instantânea.

Salvamento: Resistência.

Custo: 2 pontos por grad.

Você pode gerar e projetar plasma altamente energético como um efeito de Dano à Distância com sua graduação em Controle de Plasma. Plasma é o quarto estado da matéria: um gás altamente energizado e extremamente quente, como o material que compõe as estrelas. Plasma muitas vezes possui radiação ou emissões de ondas de rádio, que podem afetar sua interação com alguns efeitos.

CONTRA-ATACANDO

Plasma é útil para contra-atacar os mesmos tipos de efeitos que calor intenso. Assim, poderia contra-atacar efeitos de frio e água (vaporizando-a). Emissões de plasma podem, segundo a decisão do mestre, ser capazes de contra-atacar certos efeitos baseados em rádio, gerando estática.

Campos magnéticos intensos são usados para "prender" plasma energético. Assim, Controle Magnético pode contra-atacar Controle de Plasma, gerando um campo protetor para conter sua energia.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão Poderes Alternativos adequados para um Repertório de Controle de Plasma.

- **Derreter:** o calor de seu plasma pode derreter objetos, reduzindo sua Resistência em um valor igual à sua graduação neste poder a cada rodada, como um efeito Drenar Resistência à Distância. Objetos sólidos com Resistência reduzida abaixo de 0 tornam-se poças de líquido.
- **Desintegração:** concentrando o calor do plasma, você pode vaporizar seus alvos, como o poder Desintegração com metade da sua graduação em Controle de Plasma.
- **Escavação:** perfurando o solo com uma tocha de plasma, você recebe o efeito Escavação à Distância com sua graduação neste poder.
- **Estouro de Plasma:** você irradia plasma até (graduação x 1,5) metros em todas as direções, causando dano igual à sua graduação neste poder. Este é um efeito de Dano em Área de Estouro com salvamento de Reflexo para meio dano.
- **Obscurecer:** aumentando as emissões de rádio e radiação do seu plasma, você cria interferência com sentidos de rádio, um efeito de Obscurecer Rádio com sua graduação em Controle de Plasma.
- **Pasmar:** você pode gerar um clarão intenso em vez de calor, temporariamente cegando um oponente com um efeito de Pasmar Visual com sua graduação em Controle de Plasma.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Aura de Plasma:** você cerca seu corpo com uma aura que causa dano de plasma (veja o poder Aura de Energia).
- **Campo de Força:** você pode cercar-se com um Campo de Força de plasma energizado.

- **Imunidade:** Imunidade a ambientes frios e quentes é comum para controladores de plasma. Outras Imunidades podem incluir radiação (1 graduação), dano de calor (5 graduações) e efeitos de calor (10 graduações).
- **Voo:** projetando um jato de plasma como propulsão, você pode voar.

CONTROLE DE PODER

Efeito: Controle Mental. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: percepção. **Duração:** sustentada (D).

Salvamento: Vontade. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode influenciar os poderes de outros, controlando quando e como são usados. Faça um teste de Controle de Poder contra o resultado do salvamento de Vontade de seu alvo.

Se você vencer, pode fazer com que os poderes do alvo façam qualquer coisa que possam fazer normalmente, embora você não controle o *corpo* do alvo. Assim, por exemplo, você poderia ativar o raio laser ocular de um alvo, mas não pode direcionar sua visão. Segundo a decisão do mestre, seu esforço extra pode conceder ao alvo um feito de poder temporário (incluindo um Poder Alternativo), forçando seus poderes além de seus limites normais.

Você precisa usar a ação normal para ativar os poderes do alvo. Assim, se o poder exigir uma ação padrão, você deve realizar uma ação padrão para forçar o alvo a usá-lo, por exemplo. Nenhuma ação é necessária por parte do alvo, que pode agir normalmente dentro dos limites de seus poderes ativos. O alvo não pode ativar ou desativar os poderes, já que você os controla.

Os alvos têm direito a outro salvamento de Vontade oposto ao seu teste de poder a cada intervalo na **Tabela de tempo** (um minuto, cinco minutos, etc.), com +1 de bônus cumulativo por salvamento. Os alvos também têm direito a novos salvamentos quando você os força a usar um poder em forte oposição às crenças deles – como ativar o efeito de Dano em Área de Estouro de um herói no meio de um grupo de crianças. O mestre pode conceder um bônus de +1 a +4 no salvamento, dependendo das circunstâncias. Uma vítima de Controle de Poder também pode usar esforço extra para obter um novo salvamento a qualquer momento.

Se o salvamento do alvo for bem-sucedido, não há efeito (ou o controle é quebrado), e você deve usar esforço extra para afetar o mesmo alvo com Controle de Poder na mesma cena.

EXTRAS

- **Afeta Corpóreo:** como um efeito sensorial mental, Controle de Poder funciona normalmente em alvos corpóreos enquanto você estiver incorpóreo, e não precisa deste extra. Da mesma forma, afeta alvos intangíveis sem necessidade do feito de poder Afeta Intangível.
- **Área:** seu Controle de Poder afeta todos os alvos em uma determinada área. Você pode influenciar os poderes de cada alvo a cada rodada, usando a maior ação necessária. Assim, se você afeta poderes que exigem uma ação livre, uma ação de movimento e uma ação padrão, pode afetar todos com uma ação padrão. Se você puder excluir alguns alvos na área que afeta, aplique o extra Ataque Seletivo.
- **Contagioso:** Controle de Poder Contagioso espalha-se de uma vítima a outra, deixando-as sob seu controle, enquanto o efeito durar. Veja o extra Área para diretrizes sobre como influenciar vários alvos ao mesmo tempo.
- **Duração:** Controle de Poder Contínuo não permite salvamentos adicionais para quebrar o efeito com o tempo. Mesmo assim, forçar o alvo a usar um poder fortemente contra suas convicções ainda permite um novo salvamento, da mesma forma que uso de esforço extra. Se você parar de manter o Controle de Poder (ou ele for contra-atacado ou nulificado), o efeito é desativado.
- **Salvamento Alternativo:** Controle de Poder primariamente biológico – afetando o corpo do alvo em vez de sua mente – pode exigir um salvamento de Fortitude.

FALHAS

- **Duração:** Controle de Poder com duração de concentração exige que você use uma ação padrão por rodada para manter o controle, e uma ação completa quando ativar quaisquer poderes que necessitem de uma ação de movimento ou maior. Se você perder a concentração, o poder para de funcionar.

POR TRÁS DA MÁSCARA: CONTROLE DE PODER E NULIFICAR

Se Controle de Poder permite que você desative e controle os poderes do alvo, por que escolher Nulificar (que apenas desativa-os)? Embora Controle de Poder permita que você desative poderes, não é tão eficiente nisso quanto Nulificar. Tenha em mente que:

- Controle de Poder permite que você desative um poder apenas se o alvo puder fazê-lo. Assim, não pode desativar poderes Permanentes ou Incontroláveis.
- Controle de Poder não permite que você contra-ataque poderes.
- A duração de Controle de Poder permite salvamentos adicionais. Nulificar com duração sustentada ou contínua não permite salvamentos adicionais, o poder fica desativado enquanto Nulificar permanecer ativo.
- O salvamento contra Controle de Poder é afetado pelo uso que você está tentando fazer dos poderes do alvo. O salvamento contra Nulificar não é afetado pelas conduções ou pelos sentimentos do alvo.
- Controle de Poder não funciona sobre efeitos – apenas sobre os usuários dos poderes. Nulificar funciona sobre ambos. Assim, você pode Nulificar um objeto criado, um foco de chamãs ou um construto invocado.
- Controle de Poder funciona apenas sobre alvos com controle consciente de seus poderes. Não afeta alvos imunes a efeitos mentais ou sem controle sobre os poderes. Você pode Nulificar uma máquina, mas não pode usar Controle de Poder sobre ela, a menos que seja consciente (e assim, afetada por efeitos mentais).

Controle de Poder Instantâneo permite que o alvo faça um novo salvamento a cada rodada enquanto o efeito estiver ativado, com +1 de bônus cumulativo por rodada.

- **Efeito Colateral:** se você não conseguir controlar os poderes de um alvo, sofre algum tipo de ferimento ou inconveniência, desde efeitos de Dano ou Atordoar até o efeito que estava tentando controlar. Como alternativa, o alvo pode assumir controle de seus poderes!

CONTROLE DE RADIAÇÃO

Efeito: Repertório (Dano). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** instantânea.

Salvamento: Resistência. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode gerar e projetar rajadas radioativas como um efeito de Dano à Distância. 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 detectores de radiação) e tem efeitos similares a Drenar Constituição (veja **Poderes Alternativos**, abaixo).

CONTRA-ATAcando

Controle de Radiação pode contra-atacar outros efeitos de radiação, e o calor gerado pode contra-atacar efeitos de frio. Altos níveis de radiação podem ser capazes de contra-atacar outros efeitos segundo a decisão do mestre. Uma possibilidade é interromper ondas de rádio e formas de comunicação semelhantes.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão alguns Poderes Alternativos adequados a um Repertório de Controle de Radiação.

- **Controle Ambiental:** você pode irradiar uma área temporariamente, criando um nível moderado de radiação (veja o *Manual do Malfeitor*, página 125, e o capítulo anterior para mais detalhes sobre níveis de radiação). Este é um efeito de Controle Ambiental com sua graduação neste poder.
- **Drenar Constituição:** radiação mais realista causa dano celular e genético. Isto pode ser um efeito Drenar Constituição à Distância com sua graduação em Controle de Radiação, ou Doença de Drenar Constituição à Distância com metade da sua graduação (uma versão mais agressiva, que causa dano progressivo à saúde do alvo).
- **Nausear:** um surto de radiação causa enjoo e desorientação, um efeito de Nausear à Distância com dois terços da sua graduação em Controle de Radiação.
- **Nulificar:** com a permissão do mestre, Controle de Radiação pode ser capaz de Nulificar certos poderes com fonte genética, através de dano genético temporário (ou mesmo permanente). Exemplos incluem poderes mutantes ou frutos de engenharia genética. Em geral, este é um efeito de Nulificar com sua graduação, embora versões de maior duração sejam possíveis.
- **Obscurecer Rádio:** um campo radioativo de nível baixo pode interromper comunicação por rádio, criando um efeito de Obscurecer Rádio, possivelmente Ligado a Controle Ambiental.

- **Pasmar:** radiação pode causar cegueira temporária ou mesmo mais severa. O efeito básico é Pasmar visual com graduação igual à sua graduação em Controle de radiação. Para dano radioativo mais severo aos olhos, o mestre pode permitir um efeito de Pasmar com duração sustentada ou mesmo contínua, exigindo tratamento médico (ou um poder como Cura ou Regeneração com o feito de poder Crescimento de Membros).
- **Transformação:** seu Controle de Radiação pode induzir mutações temporárias em outros, um efeito de Transformação com metade da sua graduação em Controle de Radiação. Essas transformações podem ser contínuas, mas também podem ser Incontroláveis – você não escolhe a transformação (uma ótima oportunidade para que o mestre introduza uma complicação).

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** este feito de poder é adequado a Controle de Radiação, permitindo que certos complementos de ondas afetem alvos intangíveis – especialmente em forma de energia ou incorpórea. Também é uma façanha de poder eficiente.
- **Incurável:** este é feito de poder é adequado para dano radioativo que não possa ser curado por Cura ou Regeneração.
- **Sutil:** a maior parte dos efeitos de radiação não são Sutil por natureza; a radiação das HQs em geral é visível na forma de luz brilhante. Uma graduação neste feito de poder pode tornar um efeito de radiação perceptível apenas por sentidos especializados, como contadores Geiger e outros semelhantes.

EXTRAS

- **Ataque Seletivo:** devido aos perigos de certos efeitos de radiação em área, este é um extra especialmente útil.
- **Doença:** este modificador é adequado e efeitos de "doença radioativa", sejam eles baseados em Dano ou Drenar. Não é muito eficiente em combate, mas pode causar ferimentos sérios (até mesmo fatais) em longo prazo.
- **Ligado:** Controle de Radiação pode ser Ligado a certos efeitos, como um efeito de Dano Ligado a Doença de Drenar, por exemplo – uma rajada radioativa que causa dano inicial e também doença radioativa.
- **Penetrante:** certos tipos de Dano radioativo podem ter este modificador.

FALHAS

- **Efeito Colateral:** radiação pode causar vários Efeitos Colaterais. Os mais comuns nas HQs são efeitos de Drenar ou Dano progressivos. Para um efeito colateral suave e gradual, use uma desvantagem em vez desta falha (que simula efeitos colaterais maiores e imediatos).

DESVANTAGENS

- **Força Total:** alguns efeitos de Controle de Radiação (ou todos) podem ter esta desvantagem, representando incapacidade de limitá-los a menos que seu efeito total. Se todos os efeitos em seu Repertório de Controle de Radiação tiverem esta desvantagem, aplique-a ao custo do poder em si. Caso apenas alguns efeitos no Repertório tiverem a desvantagem, aplique-a apenas a eles, "liberando" pontos no Repertório.



- **Fraqueza:** um controlador de radiação pode depender de doses de radiação ou do consumo de materiais radioativos, sofrendo fraqueza quando não tiver acesso a isso.
- **Tóxico:** um controlador de radiação que emite níveis baixos de radiação constantemente, expondo as pessoas ao redor a radiação amena, tem uma desvantagem comum e maior (4 pontos), ou muito comum e maior (5 pontos) para radiação baixa. Todas as pessoas que passarem um dia ou mais com o personagem devem ser bem-sucedidas em salvamentos de Fortitude (CD 12 ou 15, respectivamente) para evitar doença radioativa (1 dia/12 horas, 1 de dano em Constituição por salvamento falho).

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Absorção de Radiação:** você tem a habilidade de absorver radiação e canalizar sua energia para melhorar suas outras características. Veja Absorção e aplique a falha Limitado a Radiação (-2 de modificador).
- **Aura de Radiação:** você pode cercar seu corpo com uma aura de radiação que causa dano (veja o poder Aura de Energia). Sua Aura de Radiação pode ser Ligada a Campo de Força.
- **Campo de Força:** você pode cercar-se com um campo de energia protetora.
- **Imunidade a Radiação:** Imunidade a ambientes radioativos (1 graduação) é comum para controladores de radiação, assim como Imunidade a seus próprios poderes (1 graduação). Outros níveis incluem Imunidade a Dano de Radiação (5 graduações) e Imunidade a Efeitos de Radiação (10 graduações).

- **Supersentidos:** efeitos de Supersentidos associados a Controle de Radiação incluem infravisão e ultravisão (1 graduação cada, pela capacidade de enxergar outros comprimentos de ondas radioativas), detectar radiação e visão de raio X (possivelmente com a capacidade de emitir e perceber raios X).
- **Voo:** seu campo radioativo pode anular os efeitos da gravidade sobre você.

CONTROLE DE SONHOS

Efeito: Ilusão, Limitado.

Ação: padrão (ativo).

Alcance: percepção.

Duração: sustentada.

Salvamento: Vontade (veja a descrição).

Custo: 3 pontos por grad.

Você pode projetar sonhos na mente de um alvo enquanto ele dorme, fazendo com que experimente o que você quiser enquanto sonha. Isto funciona como um efeito de Ilusão com graduação igual à sua graduação neste poder, com o benefício adicional de que a maioria dos alvos não costuma duvidar de sonhos, pois já sabe que eles não são reais. O mestre deve julgar as circunstâncias de descrença nas imagens que você cria.

Os sonhos são experiências sensoriais completas e parecem especialmente vívidos e realistas (tanto quanto você quiser torná-los). Os sonhos que você cria são apenas sonhos, e não têm efeito direto sobre o alvo, embora sonhos perturbadores possam causar insônia ou ter outros efeitos psicológicos. O mestre pode exigir um teste de poder ou de uma perícia apropriada (como Blefar ou Intimidação) para medir a eficiência de quaisquer táticas psicológicas. Os supersticiosos podem acreditar que sonhos especialmente vívidos são visões, orientação divina ou evidência de possessão ou outros problemas sobrenaturais.

Para afetar um alvo, você deve ser capaz de percebê-lo exatamente enquanto ele dorme, ou deve "marcá-lo" com seu poder enquanto está acordado (e enquanto você puder percebê-lo exatamente). Se você sustentar seu Controle de Sonhos até a próxima vez em que a vítima dormir, o poder entrará em efeito nesse momento, e o alvo começará a sonhar segundo seus comandos.

FEITOS DE PODER

- **Condicional:** com este feito você pode "marcar" um alvo (como descrito acima) sem necessidade de manter Controle de Sonhos. O poder se ativa automaticamente na próxima vez em que o alvo adormece. Você pode programar uma sequência de sonhos ou escolher supervisioná-la e dirigi-la, como preferir.

EXTRAS

- **Dano (+3):** os sonhos que você cria são tão realistas que podem causar ferimentos psicossomáticos (veja o extra Dano, do efeito Ilusão).

CONTROLE DE TERRA

Efeito: Repertório (Mover Objeto).

Ação: padrão (ativo).

Alcance: percepção.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 2 pontos por grad.

Você pode controlar e mover uma massa de solo ou minerais como um efeito de Mover Objeto com graduação igual à sua graduação neste poder. Você precisa apenas perceber exatamente os materiais e possuir Força efetiva (graduações) suficiente para movê-los.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão alguns Poderes Alternativos adequados a um Repertório de Controle de Terra.

- **Armadilha:** materiais terrosos cercam e prendem um alvo, como um efeito de Armadilha com a sua graduação em Controle de terra. Extras como Construção, Obscurecer Visão e Sufocamento podem se aplicar, e poder ser Poderes Alternativos adicionais (com diferentes configurações e modificadores).
- **Atordoar:** uma pedra arremessada ou um golpe de terra endurecida atordoar o alvo, como um efeito de Atordoar à Distância com dois terços da sua graduação em Controle de Terra.
- **Elementais de Terra:** você imbui massas de terra com o que parece ser vida, ou invoca espíritos da terra sob seu comando. Isto é um efeito de Invocar Elementais de Terra com a sua graduação em Controle de Terra. Note que este efeito impede que você faça outros usos de Controle de Terra enquanto mantiver os elementais. Se você trocar para outro Poder Alternativo, as criaturas invocadas são desativadas.
- **Escavação:** você pode retirar terra e pedras do caminho para escavar o chão, recebendo um efeito de Escavação à Distância com graduação igual à sua graduação neste poder.
- **Moldar Pedra:** você pode moldar massas de pedra como argila em diferentes formas, um efeito de Transformação com metade da sua graduação em Controle de Terra. Se o efeito for contínuo (durando até que você ou outra pessoa mudem a forma), aumente o custo (e diminua sua graduação) de acordo.
- **Obscurecer:** você pode levantar uma nuvem de poeira e areia, criando um efeito de Obscurecer Visual com a sua graduação em Controle de Terra.
- **Pasmar:** um jato de areia no rosto de um alvo concede um efeito de Pasmar Visual com graduação igual à sua graduação neste poder.
- **Raio de Magma:** você projeta uma rajada de rocha derretida que causa dano de calor igual à sua graduação, como o poder Raio. Outra versão deste efeito — Erupção de Magma — aplica o efeito de poder Indireto, permitindo que a rajada (ou mesmo uma Explosão de Magma) se origine abaixo do alvo.
- **Raio de Terra:** você pode golpear alvos à distância com pedras ou colunas de terra e rocha, que causam dano igual à sua graduação (veja **Raio**, página 193). Um Raio de Terra em Área pode criar uma explosão de pedras ou uma erupção de terra.
- **Terra para Lama:** você transforma pedra sólida e terra em lama espessa, criando um efeito de Impedir Movimento, como em Controle Ambiental, que reduz o movimento terrestre a um quarto da velocidade normal na área afetada.
- **Camuflagem:** você pode se mesclar com ambientes de terra e pedra, recebendo Camuflagem Visual (Limitada, 4 pontos).
- **Controle de Plantas:** controle sobre o solo pode se estender a controle sobre a flora.
- **Controle Gravitacional:** um personagem com poderes da Terra pode ter alguma influência sobre a gravidade.
- **Densidade:** um personagem feito de terra ou pedra provavelmente possui graduações neste efeito, muitas vezes Permanente e talvez Inato, em geral como parte de uma Forma Alternativa (veja a seguir).
- **Forma de Terra:** a capacidade de controlar a terra pode ser acompanhada pelo poder de se transformar em terra! Várias Formas Alternativas são adequadas incluindo areia ou solo, pedra sólida, cristal, metal ou mesmo magma, possivelmente todas em um Repertório de Formas Alternativas.
- **Imobilidade:** você pode se “fixar” ao chão, adquirindo o efeito Imobilidade (possivelmente com duração sustentada, se você precisar de concentração mínima para mantê-lo).
- **Regeneração:** você se cura mais rápido em contato com terra e pedra naturais, um efeito de Regeneração com a falha Fonte (terra).
- **Superforça:** devido à força da pedra e da terra, muitos personagens desse tipo possuem Força Aumentada e/ou Superforça.
- **Supermovimento:** poderes baseados em terra podem conceder vários efeitos de Supermovimento, incluindo Permeiar, Estabilidade, Sem Rastros e Escalar Paredes, potencialmente Limitados a materiais ou superfícies terrosos.
- **Supersentidos:** Controle de Terra pode ser acompanhado por maior percepção ou sensibilidade, incluindo efeitos de Supersentidos como rastrear ou sentido sísmico.

CONTROLE DE VIBRAÇÃO

Efeito: Repertório (Dano). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** instantânea.

Salvamento: Resistência. **Custo:** 2 pontos por graduação.

Você pode gerar e projetar vibrações, criando rajadas de energia vibratória como um efeito de Dano de Contusão à Distância.

CONTRA-ATACANDO

Controle de Vibração pode contra-atacar outros efeitos vibratórios, incluindo efeitos sônicos, igualando e cancelando suas frequências vibratórias. Efeitos de Obscurecer Auditivo podem ser capazes de contra-atacar efeitos de vibração, mas não automaticamente. Use as regras de contra-ataque normais.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão alguns Poderes Alternativos adequados para um Repertório de Controle de Vibração.

- **Atordoar:** uma rajada concentrada de vibrações atinge o alvo com um efeito de Atordoar à Distância com dois terços da sua graduação em Controle de Vibração.

EFEITOS ASSOCIADOS

Os poderes a seguir são associados a Controle de Terra.

- **Deflexão:** vibrações permitem que você use Deflexão em projéteis (lentos ou rápidos) com sua graduação neste poder.
- **Drenar Resistência:** emanando as vibrações certas, você pode enfraquecer a estrutura de objetos, acabando por fazer com que se tornem quebradiços. Este é um efeito de Drenar Resistência à Distância Limitado (afeta apenas objetos) com sua graduação neste poder.
- **Escavação:** suas vibrações direcionadas podem criar um túnel pelo chão, concedendo um efeito de Escavação à Distância com sua graduação neste poder.
- **Intangibilidade:** você pode vibra as moléculas de seu corpo para que passem por matéria comum, ficando incorpóreo como o efeito de Intangibilidade 4. Você deve ter Controle de Vibração 10 para escolher este Poder Alternativo.
- **Motosserra:** vibrando suas mãos em alta velocidade, você as transforma em "motosserras" capazes de cortar quase qualquer material. Este é um efeito de Dano Físico Penetrante com sua graduação neste poder.
- **Nausear:** vibrações direcionadas prejudicam o ouvido interno do alvo, causando um efeito de Nausear à Distância com dois terços da sua graduação em Controle de Vibração.
- **Nulificar Máquinas:** suas vibrações podem interferir com o funcionamento de máquinas complexas, um efeito de Nulificar Máquinas com sua graduação neste poder.
- **Obscurecer Auditivo:** emanando vibrações contrárias, você cancela todos os sons em um raio de (graduação x 1,5) metros, em alcance normal.
- **Onda de Choque:** você envia uma onda de vibrações a (graduação x 1,5) metros em todas as direções, um efeito de Dano de Contusão em Área de Estouro.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** certas vibrações podem ser capazes de afetar alvos intangíveis até certo ponto.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Campo de Força:** você pode se cercar com um Campo de Força vibratória. Ele pode ser Limitado a dano físico (realisticamente, provavelmente deveria ser), mas não necessariamente.
- **Camuflagem:** controlando as vibrações que você emite, você pode adquirir Camuflagem contra sentidos auditivos ou sentido sísmico.
- **Supersentidos:** Supersentidos associados a Controle de Vibração incluem audição aumentada, detectar vibrações, rastrear (vibração) e ultra-audição.

CONTROLE DIMENSIONAL

Efeito: Repertório (Formas Alternativas).

Ação: livre (ativo).

Alcance: pessoal.

Duração: especial.

Salvamento: nenhum.

Custo: 2 pontos por grad.

Você pode mudar as dimensões físicas de seu corpo, "contraíndo-se" para menos de três dimensões ou "expandindo-se" para mais de três. Escolha um dos efeitos a seguir ao qual aplicar os pontos do seu Repertório quando adquirir este poder. Você pode adquirir os outros como Poderes Alternativos dentro do seu Repertório de Controle Dimensional.

- **Forma unidimensional:** transformando-se em uma linha matemática, você se torna virtualmente invisível (Camuflagem Visual Total, 8 pontos) e pode passar por qualquer abertura ou espaço (Intangibilidade 4, Limitado a aberturas e espaços, afetado por efeitos dimensionais, 16 pontos).
- **Forma bidimensional:** você torna-se perfeitamente plano, sem profundidade. Você pode escorregar por qualquer abertura larga o bastante para acomodar sua espessura (Intangibilidade 1, Limitado a espessura, 4 pontos), torna-se invisível quando visto de lado (Camuflagem Visual Total, Limitado a um lado, 4 pontos) e pode aplicar o extra Penetrante a sua Força, usando suas mãos como armas com gume infinitamente afiado, capazes de infligir dano letal (aplique pontos do seu Repertório ao extra Penetrante, até seu bônus de Força).
- **Forma tridimensional:** esta é sua forma padrão, na qual tem suas características normais. Você pode voltar à forma tridimensional automaticamente como uma ação livre a partir de qualquer outra forma dimensional.
- **Forma tetradimensional:** você pode "evitar" barreiras tridimensionais (Intangibilidade 3, 15 pontos) e percebe-as como se não estivessem lá (visão e audição que Penetram Camuflagem, 8 pontos). Você também tem maior capacidade de mover objetos tridimensionais; aplique pontos de seu Repertório a Força Aumentada e Superforça.
- **Forma pentadimensional:** você transcende o tempo normal como compreendido por seres tridimensionais, adquirindo o poder Controle Temporal. Aplique os pontos do seu Repertório a esse poder e quaisquer efeitos que deseje.
- **Forma hexadimensional:** você transcende barreiras dimensionais normais, sendo capaz de cruzá-las à vontade e adquirindo Supermovimento (Dimensional) 3.

CONTRA-ATAcando

Controle Dimensional pode permitir que você contra-ataque certos efeitos dimensionais ou espaciais usados diretamente contra você. Por exemplo, pode ser uma defesa adequada contra Ataques de Movimento Dimensional ou Temporal, ou de Teleporte. Já que Controle Dimensional é um poder pessoal, em geral não pode ser usado para contra-atacar outros efeitos que não sejam usados diretamente contra você.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** outros efeitos com este feito de poder funcionam normalmente contra alvos em formas uni, bi ou tetradimensionais.
- **Dimensional:** algumas qualidades deste feito de poder são inerentes a Controle Dimensional, especialmente o efeito hexadimensional, embora o mestre possa permitir opções como aplicar Dimensional à força do personagem, para a capacidade de "tocar" em outras dimensões e afetar coisas nelas.

- **Dinâmico:** os Poderes Alternativos de Controle Dimensional em geral são mutuamente exclusivos. Contudo, se você quiser, pode aplicar o feito de poder Dinâmico a um ou mais Poderes Alternativos para misturar diferentes qualidades dimensionais, como fazer uma parte de seu corpo existir em um estado dimensional e outra, em outro.

EXTRAS

- **Afeta Corpóreo:** personagens em forma unidimensional precisam deste extra para afetar o mundo físico com um efeito não sensorial, incluindo Força normal.
- **Afeta Outros:** este extra permite que você leve outra pessoa consigo para o mesmo estado dimensional ou (pela versão de +0) que você conceda estados dimensionais diferentes a outros enquanto mantém seu próprio estado tridimensional.
- **Ataque:** um Ataque de Controle Dimensional pode forçar um alvo a um estado dimensional diferente, que pode impor sérias restrições a sua capacidade de interagir com coisas normais (tridimensionais).

FALHAS

- **Ação:** aumentar a ação necessária para mudar de forma é uma desvantagem de poder, não uma falha (veja a estrutura Repertório e a desvantagem de poder Ação).
- **Duração:** a duração de Controle Dimensional é baseada na duração de seus vários efeitos. Você pode mudar suas durações – e os pontos do Repertório de Controle Dimensional alocados a eles – individualmente.

CONTROLE ELÉTRICO

Efeito: Repertório (Dano).

Ação: padrão (ativo).

Alcance: à distância.

Duração: instantânea.

Salvamento: Resistência.

Custo: 2 pontos por grad.

Você pode gerar eletricidade, projetando um relâmpago como um efeito de Dano à Distância com a sua graduação neste poder. Você pode desenvolver vários Poderes Alternativos.

CONTRA-ATACANDO

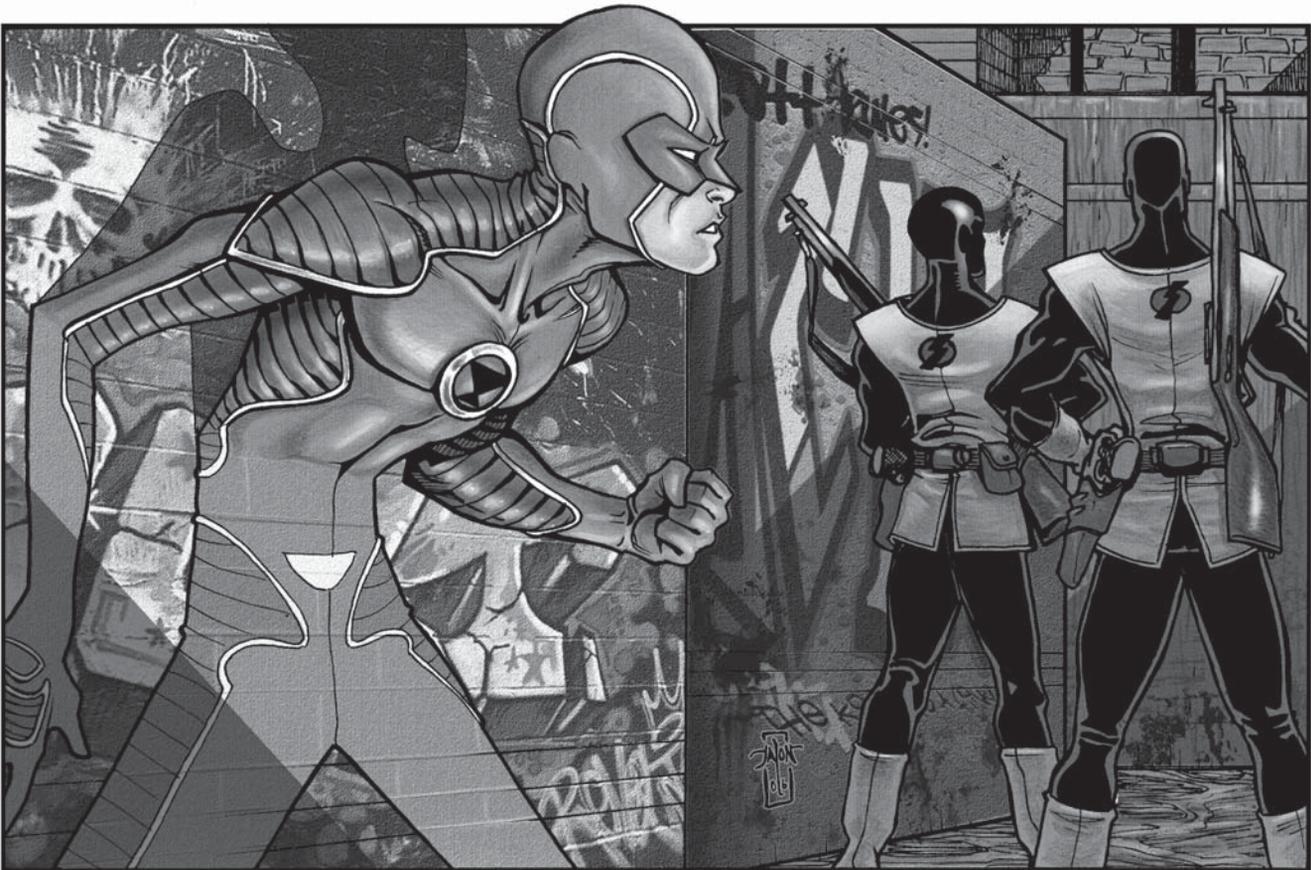
Controle Elétrico pode contra-atacar a si mesmo e outros efeitos elétricos, aterrando ou drenando sua energia. Controle Magnético pode talvez contra-atacar Controle Elétrico, criando interferência, e o mestre pode decidir que certos efeitos capazes de "aterrar" eletricidade também podem contra-atacá-lo.

Controle Elétrico com os Poderes Alternativos certos pode ser capaz de contra-atacar outras coisas. Por exemplo, se você possui um efeito de Pasmear na forma de luz cegante, pode usá-lo para contra-atacar efeitos de escuridão, enquanto que um efeito de trovão ensurdecedor poderia contra-atacar certos efeitos baseados em som ou audição.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão Poderes Alternativos adequados para um Repertório de Controle Elétrico.

- **Animar Máquinas:** você imbui movimento em máquinas através de eletricidade, operando-as como marionetes. Você



pode usar o poder Animar Máquinas, descrito neste capítulo, com sua graduação em Controle Elétrico.

- **Atordoar:** um estouro elétrico pode atordoar seus alvos, como um efeito de Atordoar à Distância com dois terços da sua graduação em Controle Elétrico.
- **Aura Elétrica:** você pode cercar seu corpo com uma aura de eletricidade, chocando qualquer um que toque em você com um efeito de Dano com metade da sua graduação em Controle Elétrico. Você pode adquirir esta habilidade como um poder associado separado, ao custo de 4 pontos por graduação.
- **Bola de Relâmpago:** você pode projetar um efeito de Dano em Área de Estouro à Distância com graduação igual a dois terços da sua graduação em Controle Elétrico, afetando todos os alvos na área.
- **Confusão:** alterando os impulsos elétricos no cérebro do alvo, você causa um efeito de Confusão com graduação igual à sua graduação neste poder.
- **Controle de Máquinas:** você recebe o efeito de poder Controle de Máquinas de Elo Eletrônico (mesmo se não tiver o Poder Alternativo Elo Eletrônico), permitindo que use seu Controle Elétrico para controlar máquinas remotamente.
- **Drenar Eletricidade:** drenando energia elétrica, você enfraquece e até mesmo desativa efeitos que dependem dela. Isto é um efeito de Drenar Eletricidade à Distância com metade da sua graduação em Controle Elétrico.
- **Elo Eletrônico:** com um controle fino sobre pequenos impulsos elétricos, você pode se comunicar com aparelhos eletrônicos, como um poder Elo Eletrônico baseado em rádio, com sua graduação em Controle Elétrico.
- **Pasmar:** você pode criar um arco de eletricidade cegante, um efeito de Pasmar Visual com a sua graduação neste poder. Como alternativa, você pode criar um trovão ensurdecedor, um efeito de Pasmar Auditivo em Área de Estouro com a sua graduação neste poder.
- **Soco Trovejante:** carregando seu punho com energia elétrica, você causa dano de eletricidade igual à sua graduação em Controle Elétrico, juntamente com um trovão (um efeito de Pasmar Auditivo Ligado, com sua graduação neste poder).
- **Transmissão:** você pode transformar seu corpo inteiro em eletricidade e "saltar" através de fios elétricos e materiais condutores semelhantes, como o poder Transmissão com sua graduação em Controle Elétrico.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Absorção Elétrica:** um controlador de eletricidade pode ser capaz de absorver energia elétrica, recebendo o poder Absorção Limitado a dano elétrico.
- **Forma Elétrica:** o poder de controlar eletricidade pode conceder a capacidade de transformar-se em eletricidade! Veja o poder Forma Alternativa.
- **Imunidade:** controladores de eletricidade podem ser imunes a eletricidade em vários graus – de Imunidade a Dano



Elétrico (5 graduações) a Imunidade a Efeitos de Eletricidade (10 graduações).

- **Pilotar Arco:** você pode voar pelo ar, sobre um arco de energia elétrica, recebendo o efeito Voo (possivelmente com a falha Plataforma, se você puder cair do arco).
- **Sentir Eletricidade:** você pode perceber energia elétrica, sua força e direção geral de seu fluxo ao seu redor, um efeito de Supersentidos 3 (detectar eletricidade, à distância, aguçado).

CONTROLE ESPACIAL

Efeito: Repertório (Teleporte). **Ação:** movimento (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** instantânea.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode distorcer o espaço, incluindo distâncias e topografia. Dobrando o espaço, você pode saltar através de distâncias instantaneamente, como um efeito de Teleporte (veja no capítulo anterior) com sua graduação neste poder.

CONTRA-ATACANDO

Controle Espacial é útil para contra-atacar efeitos que envolvam algum tipo de manipulação espacial ou dimensional. Isto inclui Teleporte (e Ataques de Teleporte), outros usos de Controle Espacial e possivelmente poderes como Telecinesia, dependendo de seus descritores. Controle Espacial pode ser contra-atacado por si mesmo ou por poderes dimensionais semelhantes.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão alguns Poderes Alternativos adequados a um Repertório de Controle Espacial.

- **Alongamento:** você altera sua própria topografia espacial, permitindo que se “estique” em grandes distâncias, recebendo o efeito Alongamento com sua graduação neste poder.
- **Âncora Dimensional:** você “endurece” o espaço em uma área específica, dificultando qualquer teleporte para dentro ou para fora. Isto é Nulificar Teleporte em Área de Estouro com Duração Sustentada e graduação igual à metade da sua graduação em Controle Espacial. Os alvos que falhem no salvamento de Vontade contra sua Âncora Dimensional não podem usar Teleporte. Os alvos podem usar esforço extra para fazer um salvamento adicional contra o efeito.
- **Ataque de Teleporte:** você pode fazer um ataque à distância que teleporta os alvos aonde você desejar, um efeito de Ataque de Teleporte à Distância com dois terços da sua graduação em Controle Espacial.
- **Deflexão:** distorcendo o espaço, você recebe Deflexão com graduação igual a dois terços da sua graduação em Controle Espacial.
- **Duplicação:** dobrando a topografia espacial, você pode existir em dois lugares ao mesmo tempo, recebendo um efeito de Duplicação com a falha Real. Caso sua graduação em Controle Espacial seja maior que seu total de pontos de poder dividido por 30, aplique feitos de poder ou extras de Duplicação a este Poder Alternativo (como o feito Progressão e o extra Horda).
- **Raio:** você atinge um alvo com um choque espacial concentrado que age como um efeito de Dano à Distância.
- **Teleportal:** você pode abrir portais entre dois pontos no espaço com um Teleporte com metade da sua graduação em Controle Espacial. Veja o extra Portal, de Teleporte.
- **Velocidade:** encurtando a distância efetiva entre dois pontos, você recebe os benefícios do efeito Velocidade com sua graduação neste poder.

CONTROLE ESPIRITUAL

Efeito: Controle Mental, Limitado. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: percepção. **Duração:** sustentada (D).

Salvamento: Vontade. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode exercer controle sobre espíritos e criaturas espirituais (em geral, seres incorpóreos e sobrenaturais). Você precisa perceber exatamente o espírito — assim, ele deve ser visível, a menos que você tenha um Supersentido como Detectar Espíritos Exato. O espírito faz um salvamento de Vontade (CD 10 + graduação em Controle Espiritual). Se o salvamento for bem-sucedido, você não pode tentar controlar esse espírito de novo na mesma cena sem usar esforço extra. Se o salvamento falhar, você controla as ações do espírito, que deve obedecer a suas ordens. O espírito faz um novo salvamento para se libertar do seu controle a cada intervalo na **Tabela de tempo**, a partir de um minuto.

EXTRAS

- **Duração:** Controle Espiritual Contínuo não permite novos salvamentos devido à passagem do tempo, embora o espírito tenha direito a um novo salvamento para ordens especialmente perigosas. Exceto por isso, seu domínio permanece até que seja nulificado ou que você escolha terminá-lo.

EFETOS ASSOCIADOS

O mestre pode permitir outras versões Limitadas de Controle Mental, semelhantes a Controle Espiritual, para outros tipos de criaturas: demônios, fadas, alienígenas, etc.

CONTROLE GRAVITACIONAL

Efeito: Repertório (Mover Objeto, Área). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** sustentada.

Salvamento: veja a descrição. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode controlar a intensidade da gravidade em um raio de (graduação no poder x 1,5) metros dentro do seu alcance. Isto funciona como um efeito Mover Objeto 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 própria 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 arrastarse 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 fosse arremessado por alguém com Força igual a (graduação em Controle Gravitacional x 5), até uma distância igual à área do poder.

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 Força efetiva 42 para capacidade de carga (+10 por dois aumentos de tamanho). O poder de Gravitar tem Força efetiva (14 x 5), ou 70. Isso impõe uma carga pesada de 200 toneladas sobre Maximus. Sua carga máxima atual (cerca de 10 toneladas) é menor. Assim, 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 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 para 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.

CONTRA-ATACANDO

Controle Gravitacional pode contra-atacar outros efeitos gravitacionais. Dependendo de seus descritores, também pode contra-atacar outros efeitos de Mover Objeto (aumentando o peso de um objeto enquanto alguém tenta movê-lo). Este é um uso normal de contra-ataque – não perca tempo determinando o novo peso de cada coisa, apenas resolva a disputa com um teste de poder oposto.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão Poderes Alternativos adequados para um Repertório de Controle Gravitacional.

- **Controle Ambiental:** você pode criar os ambientes de baixa e alta gravidade deste efeito. Para criar ambos, adquira dois Poderes Alternativos (veja o efeito Controle Ambiental).
- **Deflexão:** você pode defletir projéteis físicos, aumentando seu peso e fazendo com que errem – um efeito de Deflexão (projéteis lentos e rápidos) com sua graduação neste poder.
- **Raio:** você gera uma rajada de força gravitacional que causa dano de contusão, um efeito de Dano à Distância com sua graduação em Controle Gravitacional.
- **Telecinesia:** você pode mover objetos usando gravidade concentrada, um efeito de Mover Objeto com sua graduação neste poder.

FEITOS DE PODER

- **Adaptação ao Ambiente:** Adaptação ao Ambiente para gravidade alta e baixa podem ser feitos de poder de Controle Gravitacional.

FALHAS

- **Limitado a Aumento ou Diminuição (-1):** você pode apenas aumentar ou diminuir a gravidade em uma área, não ambos.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Campo de Força:** você pode cercar-se com um Campo de Força de gravidade concentrada.
- **Salto:** reduzindo a força da gravidade sobre você mesmo, você é capaz de saltar distâncias maiores que o normal, da mesma forma que pessoas em ambientes de baixa gravidade. Muitas vezes este efeito possui os extras Afeta Outros e Área ou Alcance.
- **Voo:** seu controle sobre a gravidade pode permitir que você voe. Afeta Outros e Área ou Alcance são extras comuns, permitindo que você conceda o efeito a outras pessoas.

CONTROLE MAGNÉTICO

Efeito: Repertório (Mover Objeto).

Ação: padrão (ativo).

Alcance: percepção.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 2 pontos por grad.

Você pode mover objetos de metal ferroso (ferro, aço, níquel e cobalto) como o efeito Mover Objeto com a sua graduação neste poder. Controle Magnético não pode mover materiais não-ferrosos sem um extra (veja abaixo).

CONTRA-ATACANDO

Controle Magnético contra-ataca outros efeitos magnéticos e pode ser capaz de contra-atacar efeitos elétricos ou eletrônicos, criando interferência que impede o fluxo da eletricidade. Um contra-ataque de aparatos eletrônicos mais amplo exige o efeito Nulificar (veja em **Poderes Alternativos**, a seguir).

Magnetismo funciona melhor em ambientes frios e condutores. Efeitos de calor e de fogo podem contra-atacar Controle Magnético.

PODERES ALTERNATIVOS

- **Animar Máquinas:** você movimenta máquinas, operando-as como marionetes. Você pode usar o poder Animar Máquinas com sua graduação em Controle Magnético.
- **Armadilha:** você pode prender um alvo em grilhões de metal magnetizado, um efeito de Armadilha com sua graduação em Controle Magnético.
- **Atração/Repulsão:** controlando seu campo magnético, você pode atrair ou repelir os objetos metálicos em um raio de (graduação x 1,5 m) ao seu redor. Este é um efeito de Mover Objeto com Alcance de Toque em Área de Estouro.
- **Bala:** você pode acelerar pequenos pedaços de metal e dispará-los contra seus alvos, como um efeito de Dano à Distância com sua graduação em Controle Magnético. Se você puder disparar uma saraivada de “balas”, pode aplicar o modificador Automático, reduzindo a graduação efetiva do efeito a dois terços da sua graduação em Controle Magnético. Você pode ter ambas as versões como Poderes Alternativos separados.
- **Controle Ambiental:** você pode usar Controle Magnético para criar condições que distraem seus oponentes, magnetizando pequenos objetos metálicos e fazendo-os voar. Não é o bastante para causar dano, mas pode provocar distração.
- **Deflexão:** você pode usar magnetismo para defletir ataques físicos, um efeito de Deflexão (projéteis lentos e rápidos) com sua graduação em Controle Magnético.
- **Moldar Metal:** você pode moldar metais magnéticos, como um efeito de Transformação Contínuo com Alcance de Percepção, com um terço da sua graduação em Controle Magnético. Assim, por exemplo, com Controle Magnético 12 e Moldar Metal, você pode modelar 5 kg de metal por rodada (Transformação com 4 graduações).
- **Obscurecer:** embora magnetismo não afete sentidos como visão e audição, pode Obscurecer sentidos de rádio, criando interferência capaz de bloquear rádio, radar e semelhantes.
- **Raio:** você pode projetar uma rajada de força magnética como um efeito de Dano à Distância com sua graduação em Controle Magnético.

FEITOS DE PODER

- **Indireto:** Controle Magnético muitas vezes possui a primeira graduação deste feito de poder. Controle Magnético Indireto presume que você possa gerar campos magnéticos à distância, sem que emanem de seu corpo.
- **Sutil:** Controle Magnético muitas vezes possui este feito de poder, tornando-se indetectável sem instrumentos específicos

e coisas semelhantes. Controle Magnético sem este feito em geral tem algum efeito visual, como um brilho em suas mãos e/ou olhos, e nos objetos afetados.

EXTRAS

- **Área:** este extra permite que você use Controle Magnético em todos os objetos de metal ferroso na área afetada. Estouro é a área mais comum, mas Explosão também é frequente, para atração magnética que enfraquece com a distância.
- **Ataque Seletivo:** este extra é útil para Controle Magnético em Área, permitindo que você não afete alguns alvos.
- **Telecinético (+1):** seu Controle Magnético é tamanho que afeta objetos não-ferrosos, essencialmente removendo a falha Limitado (apenas metais ferrosos) do efeito e sendo usado como o poder Telecinesia.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Campo de Força:** você pode cercarse com um Campo de Força de energia magnética. Normalmente, funciona contra

PESO DE OBJETOS COMUNS

A seguir estão os pesos de alguns objetos metálicos comuns que podem ser movidos com Controle Magnético, com a graduação necessária.

GRADUAÇÃO	PESO	OBJETO
1	25 kg	Viga de aço de 3 metros.
2	50 kg	Barril de pregos.
3	100 kg	Bigorna.
4	200 kg	Tonel de aço cheio.
5	400 kg	Motocicleta.
6	800 kg	Carro compacto.
7	1,5 t	Carro de luxo.
8	3 t	Caminhonete.
9	6 t	Vagão de trem ou metrô.
10	12 t	Avião caça, caminhão.
11	24 t	Transporte militar blindado.
12	50 t	Tanque, locomotiva.
13	100 t	Avião de carga.
14	200 t	Avião 747.
15	400 t	Plataforma petrolífera.
16	800 t	Ponte pequena.
17	1.600 t	Navio de guerra.
18	3.200 t	Trem de carga, submarino nuclear.
19	6.400 t	Navio cargueiro (vazio).
20	12.500 t	Navio cargueiro (cheio).

todas as formas de dano, mas pode ser Limitado a apenas ataques físicos (-1) ou apenas a armas de metal ferroso (-3).

- **Supermovimento:** o efeito escalar paredes, Limitado a estruturas de metal (desde paredes metálicas até prédios com vigas metálicas) é adequado a um controlador de magnetismo.
- **Supersentidos:** Supersentidos associados com a habilidade de sentir e controlar campos magnéticos incluem detectar magnetismo, senso de direção (você é uma bússola viva) e radar.
- **Voo:** você pode voar, usando atração e repulsão em linhas de força magnética, como o campo magnético do planeta. Caso seu Voo seja limitado de alguma forma (por exemplo, você pode voar apenas em linha reta, na direção de grandes massas de metal), pode possuir a falha correspondente.

CONTROLE SÔNICO

Efeito: Repertório (Pasmarr). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** instantânea.

Salvamento: Ref/Fort. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode gerar um som ensurdecedor em um raio de (graduação x 1,5) metros, que age como um efeito Pasmarr Auditivo.

CONTRA-ATACANDO

Controle Sônico pode contra-atacar a si mesmo e também outros efeitos baseados em audição, criando padrões de ondas sonoras e interferência. Da mesma forma, alguns efeitos que dependem de audição e geram ondas sonoras (audíveis ou ultrassônicas) podem ser capazes de contra-atacar Controle Sônico.

Segundo a decisão do mestre, Controle Sônico pode ser capaz de contra-atacar alguns efeitos vulneráveis a vibrações. Da mesma forma, efeitos que abafam vibrações podem contra-atacar Controle Sônico. Isto inclui vácuo.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão alguns Poderes Alternativos adequados a um Repertório de Controle Sônico.

- **Atordoar:** um estouro repentino de som concentrado cria um efeito de Atordoar à Distância com dois terços da sua graduação em Controle Sônico.
- **Estilhaçar:** vibrações sônicas concentradas podem reduzir a Resistência de qualquer objeto com estrutura cristalina em alcance de percepção, estilhaçando-os. Isto inclui materiais como gelo, vidro, cristal, a maior parte dos tipos de pedra e muitos metais.
- **Estouro:** você projeta energia sônica em todas as direções, até (graduação x 1,5) metros, causando dano sônico igual à sua graduação.
- **Ilusão:** seu controle sobre o som é preciso o bastante para criar ilusões auditivas, um efeito de Ilusão Auditiva Sustentado.
- **Nausear:** você projeta ondas sonoras que interferem com o ouvido interno do alvo, causando vertigem e náusea. Este é um efeito de Nausear à Distância com dois terços da sua graduação em Controle Sônico.



- **Obscurecer:** você cria vibrações sônicas que anulam outras ondas sonoras em uma área de (gradação x 1,5) metros em qualquer lugar dentro de alcance de percepção, como um efeito de Obscurecer Auditivo. Além de dificultar comunicação e audição, este efeito contra-ataca efeitos dependentes de audição.
- **Pasmar Concentrado:** você pode concentrar sua projeção sônica, fazendo um ataque de Pasmar Auditivo contra um único alvo em alcance de percepção.
- **Raio:** uma rajada concentrada de energia sônica pode criar um efeito de Dano à Distância.

FEITOS DE PODER

- **Preciso:** você pode modular seus poderes sônicos para duplicar exatamente qualquer tom.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Absorção de Som:** você tem o poder Absorção, Limitado a energia sônica (um modificador de -2).
- **Campo de Força:** você pode formar um escudo de energia sônica ao redor de seu corpo, como o poder Campo de Força.
- **Camuflagem:** o poder de controlar o som pode conceder-lhe um efeito de Camuflagem Auditiva, como o poder Silêncio.
- **Escudo Sensorial:** em vez de (ou além de) Imunidade, um controlador de som pode ter Escudo Sensorial (audição), recebendo um bônus em salvamentos contra efeitos dependentes de audição.

- **Imunidade:** a capacidade de controlar energia sônica pode conceder-lhe certa Imunidade. Você pode ser imune a efeitos de Pasmar sônicos (1 graduação), a dano sônico (5 graduações) ou a todos os efeitos sônicos (10 graduações).
- **Supersentidos:** os Supersentidos mais apropriados para um personagem com Controle Sônico são audição aumentada (especialmente audição exata ou estendida), sonar, ultra-audição e sentido sísmico (captação de vibrações minúsculas).
- **Voo:** usando a projeção de ondas sonoras como sustentação, você é capaz de voar, possivelmente com a falha Planar (embora alguns controladores de som tenham Voo verdadeiro). Se você usar ondas ultrassônicas, seu Voo não é mais perceptível que o efeito normal (exceto para pessoas com ultra-audição). Caso seu Voo seja acompanhado por um guincho agudo, aplique a falha Perceptível, ou talvez um efeito de Pasmar ou Obscurecer Auditivos e Ligados.

CONTROLE TEMPORAL

Efeito: Repertório, Rapidez, Velocidade. **Ação:** movimento (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** sustentada.

Salvamento: veja a descrição. **Custo:** 7 pontos por grad.

Você pode controlar o fluxo do tempo. Você possui todos os benefícios de Supervelocidade, mudando sua relação proporcional com o fluxo. Também pode compartilhar esses benefícios com um outro personagem em seu alcance (o mesmo que Supervelocidade que Afeta Outros à Distância). Você pode adquirir quaisquer feitos de poder de Supervelocidade como feitos de Controle Temporal.

CONTRA-ATACANDO

Controle Temporal pode contra-atacar vários efeitos temporais, assim como efeitos que dependem de tempo (como Rapidez) ou poderes como Supervelocidade. Certos poderes que influenciam dimensões podem ser capazes de contra-atacar Controle Temporal, de acordo com o mestre. Por exemplo, a capacidade de "esticar" o espaço pode ser capaz de contra-atacar a capacidade de "comprimir" o tempo quando o objetivo é mover-se rapidamente.

PODERES ALTERNATIVOS

Além dos vários feitos Poder Alternativo de Supervelocidade, a seguir estão alguns Poderes Alternativos adequados para um Repertório de Controle Temporal. São baseados no Repertório já incluso no poder (2 pontos por graduação).

- **Cura:** você pode acelerar o processo de cura natural, recebendo o efeito Cura com sua graduação em Controle Temporal.
- **Fuga Temporal:** você pode invocar duplicatas de si mesmo, vindas de diferentes períodos de tempo, recebendo Duplicação com os modificadores Heroico e Real com sua graduação em Controle Temporal. Você precisa ter uma graduação em Controle Temporal igual ou maior ao seu total de pontos de poder dividido por 15 para utilizar este efeito. Aplique pontos de poder adicionais no feito Progressão ou em outros modificadores.
- **Parar o Tempo:** você pode usar seu Controle Temporal para deter o fluxo do tempo, como o poder Parar o Tempo.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Imunidade:** imunidades comuns relacionadas a Controle Temporal incluem envelhecimento (1 graduação) e efeitos temporais (em geral 1 graduação, embora o mestre possa exigir 2 ou 5 graduações, dependendo da frequência de tais efeitos no cenário).
- **Supersentidos:** Supersentidos envolvendo percepção do tempo aprimorada podem estar relacionados a Controle Temporal. Algumas possibilidades incluem poscognição, precognição, percepção temporal (para notar outros efeitos temporais) e sentido temporal.

CONTROLE TÉRMICO

Efeito: Repertório (Controle Ambiental). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** sustentada.

Salvamento: Fortitude. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode afetar a temperatura em uma área, aumentando-a ou diminuindo-a, como um efeito de Controle Ambiental. Você pode adquirir o outro efeito de Controle Térmico (aumentar ou diminuir a temperatura, de acordo com o que escolheu anteriormente) como um Poder Alternativo do efeito primário.

PODERES ALTERNATIVOS

- **Ataque Térmico:** você pode induzir mudanças de temperatura no corpo de um alvo. Este é um efeito de Dano com Salvamento de Fortitude, com bônus igual a dois terços da sua graduação em Controle Térmico. Caso seu Ataque Térmico tenha alcance de percepção, sua graduação é metade da graduação em Controle Térmico.

CONTROLE VITAL

Efeito: Repertório (Nausear). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: percepção. **Duração:** instantânea (D).

Salvamento: Fortitude. **Custo:** 4 pontos por grad.

Você pode exercer controle sobre os processos vitais e, talvez, sobre matéria orgânica. Você pode impedir funções biológicas de criaturas na sua linha de visão, como um uso do efeito Nausear (resistido por um salvamento de Fortitude).

CONTRA-ATAcando

Controle Vital pode contra-atacar a si mesmo e efeitos de Cura, impedindo seus benefícios sobre um alvo. Para uma habilidade mais ampla de contra-atacar efeitos com descritores biológicos, veja Poderes Alternativos, abaixo.

PODERES ALTERNATIVOS

- **Atordoar:** você pode causar dor ou choque em criaturas biológicas, um efeito de Atordoar com Alcance de Percepção com sua graduação neste poder.
- **Controle Emocional:** você pode influenciar as emoções de um alvo, controlando secreções glandulares e neuroquímica, recebendo Controle Emocional resistido por Fortitude.

- **Cura:** você pode restaurar saúde e equilíbrio a sistemas biológicos, um efeito de Cura com Alcance de Percepção com sua graduação em Controle Vital.
- **Drenar:** você pode diminuir os valores de habilidades físicas de um alvo, um efeito de Drenar com Alcance de Percepção com sua graduação em Controle Vital.
- **Fadiga:** você pode drenar a energia bioquímica de um alvo, um efeito de Fadiga com Alcance de Percepção com sua graduação em Controle Vital.
- **Fortalecer:** você pode melhorar os valores de habilidades físicas de um alvo, um efeito de Fortalecer com Alcance de Percepção com sua graduação em Controle Vital.
- **Moldar Carne:** você pode modelar carne e ossos como se fossem argila. Este é um efeito de Transformação (coisas vivas em outras coisas vivas) com Alcance de Percepção, com dois terços da sua graduação em Controle Vital.
- **Sufocar:** você pode impedir que uma criatura respire, um efeito de Sufocar com Alcance de Percepção com sua graduação em Controle Vital.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Constituição Aumentada:** o poder de controlar a vida pode aprimorar seu corpo, concedendo Constituição sobre-humana e capacidade de sobrepujar doenças, toxinas e ferimentos.
- **Imunidade:** seu controle sobre sua própria fisiologia pode conceder-lhe Imunidade a efeitos como envelhecimento, doença e venenos. Veja também o poder Imutabilidade, neste capítulo. Caso esta Imunidade exija concentração, torne-a sustentada.
- **Regeneração:** controle sobre seu corpo permite que você se recupere rapidamente de ferimentos, mesmo quando sua atenção está concentrada em outra coisa ou quando você está incapacitado.

CORROSÃO

Efeito: Dano, Drenar, Afeta Objetos. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: toque. **Duração:** instantânea.

Salvamento: Fort/Resist. **Custo:** 3 pontos por grad.

O seu toque enfraquece e corrói a matéria. Alvos vivos fazem um salvamento de Fortitude. Em caso de falha, subtraia o valor pelo qual o salvamento falhou do bônus de Resistência do alvo, até um máximo igual à sua graduação neste poder, antes de causar dano igual à sua graduação neste poder. Objetos não-vivos perdem um valor Resistência igual à sua graduação automaticamente e sofrem dano de acordo com sua Resistência diminuída. O dano é causado mesmo que o alvo não perca Resistência. A Resistência de um alvo vivo pode ser reduzida até -5 (-10 para objetos). Alvos vivos recuperam Resistência perdida à taxa de 1 ponto por rodada. Objetos devem ser consertados.

FEITOS DE PODER

- **Reversível:** você pode remover e reparar dano causado por sua Corrosão à vontade, como uma ação livre.

EXTRAS

- **Área:** um efeito de Corrosão em Área afeta tudo na área ao seu redor. Isto pode ser problemático em se tratando de pisos, paredes, tetos e até mesmo o solo! Para ser mais eficiente, você deve aplicar o modificador Ataque Seletivo.
- **Alcance:** uma versão à distância de Corrosão é o poder Desintegração.

DESINTEGRAÇÃO

Efeito: Dano, Drenar, Afeta Objetos. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** instantânea.

Salvamento: Fort / Resist. **Custo:** 5 pontos por grad.

Você pode projetar um ataque que enfraquece e destrói a estrutura de objetos. Faça uma rolagem de ataque à distância. Se você acertar, o alvo faz um salvamento de Fortitude, e se falhar perde Resistência igual à margem pela qual falhou. Objetos (e outros alvos sem um valor de Constituição) falham automaticamente neste salvamento e perdem resistência igual a graduação do poder. 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 com Constituição 1 ou mais recuperam Resistência perdida à taxa de 1 ponto por rodada e recuperam-se do dano normalmente. Objetos devem ser consertados.



FEITOS DE PODER

- **Reversível:** você pode restaurar, instantânea e completamente, um alvo que desintegrou, como uma ação livre.

DESLOCAMENTO DE IMAGEM

Efeito: Camuflagem Visual, Limitado. **Ação:** livre (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 4 pontos.

Você pode criar uma distorção visual que faz com que você pareça estar numa área adjacente (a cerca de 1,5 metro de distância) de onde você realmente está. Isto fornece camuflagem total, pois oponentes que atacam sua posição aparente têm 50% de chance de erro e é difícil detectar sua posição verdadeira (use as diretrizes na descrição do efeito **Camuflagem**). Este poder não é tão útil quanto invisibilidade verdadeira, pois sua imagem deslocada ainda está presente. Qualquer um que veja-a sabe que você está por perto, apenas não sabe necessariamente onde. Você pode mudar a posição da sua imagem deslocada como uma ação livre, uma vez por rodada, mas ela deve sempre permanecer dentro de 1,5 metro da sua posição verdadeira.

DISPOSITIVO

Efeito: recipiente. **Ação:** nenhuma.

Alcance: toque. **Duração:** especial.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 3 ou 4 pontos por grad.

Um *Dispositivo* é um tipo de Recipiente (veja a estrutura de poder **Recipiente**), um item que lhe dá certas características. Pode ser um 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.

O custo de um Dispositivo depende da facilidade com que você pode perdê-lo. Por 4 pontos por graduação (efetivamente, uma falha de -1), é difícil perder o Dispositivo. Só pode ser tomado de você enquanto você estiver indefeso (*M&M*, página 171). Exemplos incluem uma armadura ou um anel mágico. Por 3 pontos por graduação (efetivamente, uma falha de -2), é fácil perdê-lo, e ele pode ser tomado de você com um desarme bem-sucedido (*M&M*, página 157). Exemplos incluem uma arma ou um chapéu.

Um item que não pode ser tirado de você de forma alguma não é um Dispositivo, apenas um descritor para outro efeito. Por exemplo, um braço biônico pode conceder Força Aumentada e ter um descritor tecnológico, mas como não pode ser tomado (a não ser por meio de cirurgia ou decepando-o), não conta como um Dispositivo.

Com a permissão do mestre, você pode dividir pontos de poder deste efeito 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.

DANIFICANDO DISPOSITIVOS

Dispositivos sofrem dano como objetos (*M&M*, página 166). Trate a Resistência do Dispositivo como (10 + graduação). Um Dispositivo

desabilitado para de funcionar, enquanto que um Dispositivo “moribundo” está destruído e deve ser substituído ou reconstruído.

Consertar um Dispositivo normalmente é um teste de Ofício, com CD e tempo exigido dependendo do dano: simples (CD 15, uma hora) para consertar um Dispositivo “ferido” e complexo (CD 25, 24 horas) para consertar um Dispositivo desabilitado. Dispositivos destruídos devem ser completamente reconstruídos.

DISPOSITIVOS E ESFORÇO EXTRA

Quando você adquire um Dispositivo, escolha se esforço extra se aplica a você ou ao Dispositivo (veja **Esforço extra**, *M&M*, página 120). Caso se aplique a você, siga as regras normais. Caso se aplique ao Dispositivo, então o uso de esforço extra para melhorar as características do Dispositivo desgasta sua estrutura e sistemas. Um Dispositivo “fatigado” perde 2 pontos de poder de cada um de seus efeitos. Um Dispositivo “exausto” perde 6 pontos de poder de cada um de seus efeitos. Um Dispositivo levado além da exaustão fica desabilitado e para de funcionar. Os modificadores duram até que o Dispositivo seja consertado (uma tarefa de conserto simples ou moderada, respectivamente, *M&M*, página 52).

FEITOS DE PODER

Os efeitos de um Dispositivo podem ter seus próprios feitos de poder. São associados ao efeito específico e tirados do conjunto de pontos de poder do Dispositivo. Os feitos a seguir se aplicam à estrutura Dispositivo em si. Assim, seu custo é adicionado ao custo por graduação da estrutura.

- **Acurado:** um Dispositivo com este feito de poder aplica seu bônus de ataque a todos os efeitos do Dispositivo que exijam rolagens de ataque.
- **Inato:** a estrutura Dispositivo é Inata por definição, e não pode ser alterada por efeitos de característica como Fortalecer, Drenar ou Nulificar, embora eles possam afetar as características de um Dispositivo, dependendo de seus descritores. A qualidade Inata de um Dispositivo não pode ser removida.
- **Indestrutível:** seu Dispositivo não sofre dano, embora ainda sofra os efeitos de esforço extra, caso se apliquem ao Dispositivo e não a você. O mestre pode proibir a aplicação de esforço extra a Dispositivos indestrutíveis.
- **Restrito:** apenas certas pessoas podem usar o seu Dispositivo. Ele pode funcionar apenas com membros de uma linhagem específica, pessoas com Força ou Sabedoria extraordinárias (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. Com três graduações de Restrito, apenas um grupo limitado pode até mesmo erguer seu Dispositivo (que pode exigir Força extraordinária ou outra qualidade) e apenas você pode usá-lo.

FAÇANHA DE PODER: INVOCAR DISPOSITIVOS

Alguns personagens podem ter a habilidade de “invocar” Dispositivos de um bolsão dimensional, arsenal escondido ou simplesmente do nada. Em geral, essas coisas *não* são criadas com a estrutura Dispositivo. Os “dispositivos” são meros descritores dos efeitos do personagem, já que não podem realmente ser tomados (o personagem pode invocá-los de novo). Nas raras ocasiões em que *são* tomados, isto é mais um caso de intervenção do mestre ou contra-ataque do que das limitações inerentes de uma estrutura Dispositivo. Os jogadores que desejarem criar personagens capazes de invocar Dispositivos à vontade devem simplesmente escolher os efeitos apropriados usando a estrutura padrão e aplicar “invocar dispositivos” como um descritor.

EXTRAS

- **Afeta Outros:** um Dispositivo já possui certas qualidades deste modificador, já que um Dispositivo que não seja Restrito (veja acima) é utilizável por qualquer um. Como você perde o uso do Dispositivo, este é um modificador de +0. Os vários efeitos de um Dispositivo também podem ter Afeta Outros, especialmente se sua função for estender seus benefícios além do próprio usuário, como Imunidade que Afeta Outros para um “envelope atmosférico” gerado por um Dispositivo.

FALHAS

- **Duração:** a duração de um Dispositivo não pode ser mudada. Dispositivos tecnicamente não têm “duração”, pois são itens independentes, mesmo que sejam considerados parte das características do personagem. Segundo a decisão do mestre, um Dispositivo que para de funcionar quando o usuário não pode realizar ações livres (como um poder sustentado) pode ter uma falha de -1, mas examine esta opção com cuidado. Um “Dispositivo” como este pode ser apenas um descritor para um poder sustentado.

DESVANTAGENS

- **Identidade Normal:** a necessidade de ativar ou vestir um Dispositivo (como um amuleto mágico ou uma armadura) pode constituir uma desvantagem Identidade Normal. Assim, se o personagem recebe todos os seus poderes de um Dispositivo em forma de armadura, por exemplo, e precisar de uma ação completa para vesti-lo e ativar seus sistemas, isto é uma desvantagem Identidade Normal de 4 pontos.
- **Perda de Poder:** a perda de um Dispositivo e seus efeitos já está incluída em seu custo. Assim, a desvantagem Perda de Poder não é aplicável neste caso.

DOENÇA

Efeito: Drenar.

Ação: padrão (ativo).

Alcance: toque.

Duração: veja a descrição.

Salvamento: Fortitude.

Custo: 3 pontos por grad.

Você pode infectar outras pessoas com doenças, com um toque. Escolha um valor de habilidade. Qualquer um que falhe no salvamento de Fortitude contra sua Doença sofre dano a este valor de habilidade igual ao valor pelo qual o salvamento falha, ou sua graduação (o que for menor) quando a doença surte efeito no dia seguinte. A cada dia a partir disso, outro salvamento é exigido, com o mesmo efeito. Dois salvamentos bem-sucedidos em sequência permitem que a vítima supere a Doença. Até que isso ocorra, o efeito continua até que o valor de habilidade afetado chegue a 0.

Cura pode contra-atacar uma Doença. Um teste de poder com um resultado maior que a CD de salvamento da Doença elimina-a. O bônus de recuperação de Regeneração também se aplica como um bônus aos salvamentos de Fortitude contra Doença.

FEITOS DE PODER

- **Dormente:** uma vez que a vítima seja infectada pela sua Doença, ela fica dormente, sem surtir efeito até que você escolha ativá-la, em um momento pré-determinado (escolhido quando você infecta a vítima) ou em um momento posterior, quando a vítima estiver dentro do alcance da sua Doença (normalmente toque). A Doença então surte seu efeito normal. Se você ativar uma Doença Dormente um dia ou mais após a infecção, ela pode ter seu efeito inicial imediatamente ou até um dia mais tarde, segundo sua escolha.
- **Incurável:** efeitos de Cura normais e medicina comum são inúteis contra a sua Doença. Apenas Cura Persistente ou dois salvamentos bem-sucedidos em sequência removem os efeitos.
- **Imunidade a Doenças:** você é imune a doenças, incluindo aquelas que você causa em outras pessoas.
- **Poder Alternativo:** você pode criar doenças que afetam outras habilidades. Cada habilidade diferente é um Poder Alternativo separado, utilizável individualmente. Assim, se sua Doença normal drenar Força, você pode adquirir uma Doença que drena destreza como um Poder Alternativo.
- **Reversível:** você pode remover os efeitos de qualquer Doença que infligir à vontade, com um toque e uma ação livre.

EXTRAS

- **Aura (+3):** qualquer um que você toque ou agarre (ou que toque em você ou agarre-o) pode ser infectado com sua Doença. A vítima faz um salvamento para cada rodada de contato (e infecção em potencial). Se sua Aura de Doença estiver sempre ativa (você não pode controlar quem é afetado), este é um modificador de +2.
- **Contagioso:** a sua Doença é altamente contagiosa. Qualquer um que entre em contato com uma vítima infectada deve fazer um salvamento de Fortitude contra a CD original para evitar infecção.
- **Duração:** Doença tem duração especial, que não pode ser modificada.

DOR

Efeito: Atordoar. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: percepção. **Duração:** concentração (D).

Salvamento: Vontade. **Custo:** 5 pontos por grad.

Você pode infligir mentalmente dor debilitante em um alvo que possa perceber exatamente. Use uma ação padrão. O alvo faz um salvamento de Vontade (CD 10 + graduação em Dor). Uma falha significa que o alvo está tonto. Uma falha por 5 ou mais significa que o alvo está atordoado, enquanto que uma falha por 10 ou mais significa que o alvo fica inconsciente. O alvo tem direito a um novo salvamento a cada intervalo na **Tabela de tempo**, a partir de um

minuto após o uso do efeito, ou até que você pare de se concentrar no poder. Um salvamento que falhe por uma margem maior que a anterior aumenta o efeito do poder, como descrito acima.

FEITOS DE PODER

- **Preciso:** você pode controlar precisamente o nível de dor que causa, permitindo que provoque um nível menor do efeito, se quiser (por exemplo, impedindo que o alvo fique inconsciente).
- **Reversível:** você pode remover os efeitos de seu poder Dor à vontade, como uma ação livre.
- **Sedativo:** você pode impedir que um alvo deixado inconsciente por seu poder recupere a consciência, como um efeito sustentado e duradouro. Veja a descrição do feito de poder Sedativo.

EXTRAS

- **Duração:** Dor Sustentada exige apenas uma ação livre por rodada. Dor em geral não pode ter duração contínua, exceto com permissão do mestre, pois não permitiria salvamentos além do primeiro.
- **Salvamento Alternativo:** Dor pode exigir um salvamento de Fortitude caso estimule os nervos e receptores de dor em vez de ter efeito direto no cérebro.

FALHAS

- **Alcance:** Dor com alcance de toque ou à distância exige uma rolagem de ataque bem-sucedida para tocar no alvo antes que o salvamento seja feito.
- **Dependente de Sentidos:** você causa dor através de um meio sensorial, como um som de alta frequência ou luz que estimula a dor através dos nervos ópticos. Bloquear o sentido afetado também bloqueia o efeito de Dor.
- **Efeito Colateral:** caso seu alvo seja bem-sucedido no salvamento, seu efeito Dor se volta contra você — você deve fazer um salvamento; em caso de falha, será afetado!

DUPLICAÇÃO

Efeito: Invocar Duplicata. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode criar uma duplicata de si mesmo. A sua duplicata é um capanga com as mesmas capacidades que você, exceto por este poder e quaisquer pontos heroicos. Você pode gastar seus próprios pontos heroicos para as ações da sua duplicata.

Você deve ter este poder com uma graduação igual ao seu total de pontos de poder (menos o custo de Duplicação) 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 iniciais iguais a (graduação no 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. Em qualquer caso, suas duplicatas não possuem o poder Duplicação, apenas você.

POR TRÁS DA MÁSCARA: DUPLICAÇÃO

Duplicação (como vários efeitos de Invocar) é potencialmente problemática, pois efetivamente concede a um personagem várias ações, permitindo que um jogador controle mais de um personagem. Se você não quiser proibir Duplicação, tenha em mente algumas coisas.

Pense bem antes de permitir o extra Heroico, especialmente em conjunto com a habilidade de criar mais de uma duplicata. Ele pode desequilibrar o poder e permitir que o duplicador brilhe mais que os outros heróis. Da mesma forma, o extra Horda pode ser mais adequado a PNJs.

As regras para auxílio e vários atacantes (*M&M*, página 10 e 162) são boas diretrizes para lidar com grupos de duplicatas trabalhando juntas com o mesmo objetivo. Encoraje os jogadores a usar ações de auxílio e táticas coordenadas para simplificar as ações das duplicatas em combate, concedendo um bônus ao personagem em vez de realizar ações individuais.

Embora isso não esteja na descrição do poder, um elemento importante da maioria dos duplicadores das HQs é que costumam ser pessoas mais ou menos normais, exceto por seu poder de Duplicação. Sua vantagem não são poderes extraordinários, mas seus números. Você pode levar esse arquétipo em consideração quando um jogador quiser criar um duplicador. Esta é uma ocasião em que o extra Heroico pode ser menos problemático.

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 (veja *M&M*, página 165).
- **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:** a cada vez em que você aplica este feito, o seu número de duplicatas aumenta um passo na **Tabela de progressão** (2, 5, 10, etc.). Você pode criar apenas uma duplicata por ação padrão.
- **Sacrifício:** quando você é atingido por um efeito que exige um salvamento, pode gastar um ponto heroico 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.
- **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 de todas as duplicatas quando para de usar 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 Resistência da duplicata (que deve ser igual ao seu).
- **Sequencial (-1):** suas duplicatas são "numeradas" em ordem de criação. Você é o Número 1, a primeira duplicata é o Número 2, etc. Se alguma duplicata da sequência ficar inconsciente ou for eliminada, o mesmo acontece com todas as duplicatas posteriores (com números maiores).

DUPLICAÇÃO MENTAL

Efeito: Variável.

Ação: padrão (ativo).

Alcance: toque.

Duração: contínua.

Salvamento: Vontade.

Custo: 3 pontos por grad.

Você pode "duplicar" a mente de outro personagem. Você precisa tocar o alvo, que faz um salvamento de Vontade. Se o salvamento for bem-sucedido, o poder não funciona. Se falhar, você ganha perícias mentais iguais às do alvo, até um valor igual à sua graduação x 5 em pontos de poder. Duplicação Mental 8 permite que você ganhe até 40 pontos de poder em perícias, por exemplo.

Uma vez que este poder duplica perícias de Conhecimento, você passa a saber tudo que o alvo sabe, embora o mestre possa exigir um teste de Conhecimento (usando a graduação de perícia do alvo, mas o seu modificador de Inteligência) para lembrar de informações específicas. Você mantém a duplicata da mente do alvo e seu conhecimento pelo tempo que quiser. Como seus pontos de poder são limitados, você pode "apagar" uma mente duplicada para abrir espaço para outra.

FALHAS

- **Heroico (+1):** as suas duplicatas não estão sujeitas às regras de capangas. O mestre pode restringir ou mesmo proibir este extra para personagens jogadores.
- **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.
- **Ações Limitadas (-1):** embora você e suas duplicatas possam cada um fazer uma ação de movimento por rodada, apenas um de vocês (você ou uma de suas duplicatas) pode fazer uma ação padrão a cada rodada. Assim, em geral apenas um do grupo pode fazer um ataque por rodada, por exemplo.
- **Múltiplas Personalidades (-1):** a personalidade de um alvo que você duplicou pode sobrepujar a sua própria de vez em quando. O mestre pode iniciar uma manobra agarrar men-

tal (*M&M*, página 155) contra você, usando as características mentais do alvo, como um contratempo. Se a personalidade invasora vencer, controla o seu corpo como um uso do poder Possessão. Você precisa ser bem-sucedido em um salvamento de Vontade contra CD 10 + o bônus de salvamento de Vontade do alvo para recuperar o controle. Você também recupera o controle se o seu poder Duplicação Mental for nulificado.

ELASTICIDADE

Efeito: Alongamento. **Ação:** movimento (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 ponto por grad.

Seu corpo é elástico, permitindo que você se estique a distâncias maiores que o normal, um efeito de Alongamento com a sua graduação em Elasticidade. Este poder também pode ser útil para vários Poderes Alternativos e associados.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão Poderes Alternativos adequados para um Repertório de Elasticidade. A graduação efetiva do Repertório é metade da graduação de Elasticidade (devido à diferença de custo).

- **Deslizar:** estendendo seu corpo como uma cobra, você desliza pelo chão à sua velocidade normal, recebendo Supermovimento 1 (deslizar). Exige pelo menos 2 graduações em Elasticidade.
- **Grudar-se:** pressionando sua forma elástica contra uma superfície, você pode escalá-la à metade da sua velocidade de movimento normal, recebendo Supermovimento (escalar paredes) 2. Exige pelo menos 4 graduações em Elasticidade.
- **Mola:** enrolando a metade inferior de seu corpo como uma mola, você pode saltar grandes distâncias. Este é um efeito de Salto com graduação igual à sua graduação neste poder.
- **Morfar:** você tem controle suficiente sobre sua forma elástica para mudar sua forma e simular outras formas. Isto em geral é a versão de 3 pontos de Morfar, embora o mestre possa permitir a falha Limitado (você mantém suas cores normais), reduzindo o custo para 2 pontos por graduação – em outras palavras, você possui 1 graduação em Morfar para cada 2 graduações em Elasticidade.
- **Planar:** você expande seu corpo como um paraquedas ou vela, permitindo que você plane ao vento, recebendo Voo com a falha Planar (1 graduação por graduação em Elasticidade, até um máximo de 4 graduações, a velocidade máxima de Planar).

FEITOS DE PODER

- **Estrangular:** com a habilidade de estender mãos e dedos, este feito torna-se adequado como feito de poder de Elasticidade. Para uma versão mais rápida, adquira o Poder Alternativo Sufocar ou adicione o extra Sufocamento a um poder associado, como Boneco de Piche.

EFETOS ASSOCIADOS

- **Boneco de Piche:** sua forma elástica é gosmenta e grudenta, fazendo com que qualquer um que toque em você ou acerte-o com um ataque em corpo-a-corpo fique preso. Este é um efeito

de Engolfar em Área (Armadilha), ao custo de 5 pontos por graduação (veja o efeito **Armadilha**).

- **Forma Fluida:** seu corpo é elástico o bastante para fluir como um líquido através de qualquer abertura ou prisão que não cerque-o completamente, concedendo-lhe um efeito Intangibilidade 1.
- **Membros Adicionais:** você pode ser capaz de remodelar seu corpo a ponto de receber Membros Adicionais, que devem ter duração sustentada (já que exigem algum esforço para serem criados e mantidos).
- **Quicar:** o poder Quicar é muitas vezes associado a formas elásticas ou borrachentas (veja **Quicar**, página 192).
- **Soco Telegráfico:** você pode "arremessar" um punho a uma distância maior, usando sua elasticidade para acelerá-lo, recebendo um efeito de Golpe Pujante que aumenta o dano do seu soco, com a falha Limitado (você pode adicionar apenas +1 de dano para cada 1,5 m entre você e o alvo, até seu máximo). Quanto mais seu Soco Telegráfico viaja, mais dano ele causa.

ELO ELETRÔNICO

Efeito: Comunicação. **Ação:** livre (ativo).

Alcance: estendido. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 ponto por grad.

Você pode se ligar com computadores à distância. Escolha um meio sensorial, como com o efeito Comunicação (veja no **Capítulo 2**). 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 que não conhece, você deve ser capaz de percebê-lo exatamente, ou deve procurá-lo (veja **Estender buscas**, *M&M*, página 54). Você pode usar a perícia Computadores em um computador enquanto estiver ligado com ele, levando o tempo normal. Este poder funciona como um efeito de Comunicação Mental para computadores inteligentes.

PODERES ALTERNATIVOS

- **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, um efeito de Mover Objeto com a sua graduação neste poder (Limitado a apenas máquinas). Você faz uso normal de suas várias perícias para operar máquinas, caso necessário.
- **Deflexão de Armas:** você pode defletir armas eletrônicas, interferindo com seus sistemas de mira, recebendo um efeito de Deflexão com a sua graduação em Elo Eletrônico, utilizável apenas contra ataques guiados ou mirados eletronicamente.

FEITOS DE PODER

- **Ciberespaço:** você pode projetar sua consciência no "ciberespaço" de uma rede de computadores, operando "dentro" do sistema. Seu corpo físico permanece inconsciente e indefeso enquanto sua mente está no ciberespaço.

ELO SENSORIAL

Efeito: PES (todos os sentidos), Limitado. **Ação:** movimento (ativo).

Alcance: estendido. **Duração:** concentração (D).

Salvamento: Vontade. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você tem o poder de perceber através dos sentidos de outras pessoas, como se fossem seus próprios sentidos. Escolha um alvo que você conheça ou que você possa perceber exatamente, dentro do alcance do seu Elo Sensorial (determinado pela **Tabela de alcance estendido**). O alvo faz um salvamento de Vontade (CD 10 + graduação em Elo Sensorial). Se o salvamento for bem-sucedido, nada acontece, e você precisa de esforço extra para tentar usar Elo Sensorial de novo no mesmo alvo e na mesma cena.

Se o salvamento falhar, você pode perceber tudo que o alvo percebe, pelo ponto de vista dele, usando os sentidos dele (incluindo quaisquer Supersentidos). Você não pode controlar as ações do alvo, e não pode comandar a direção de seu olhar, os sentidos que ele usa, etc. Você também não pode ler os pensamentos do alvo ou acessar suas memórias (para ser capaz de fazer isso, veja o efeito **Leitura Mental**).

O alvo do seu Elo Sensorial fica automaticamente ciente do que está acontecendo, quer o salvamento tenha sucesso ou falhe, e pode tentar impedir que você note algo. O alvo também pode se comunicar com você de certa forma, simplesmente falando em voz alta — você ouve o que ele ouve. Contudo, você não pode enviar nenhuma comunicação sem algum tipo de efeito de Comunicação (veja no capítulo anterior).

O alvo faz um novo salvamento de Vontade a cada intervalo na **Tabela de tempo**. Um salvamento bem-sucedido encerra o efeito. O efeito também para de funcionar se você parar de mantê-lo. O alvo percebe quando o Elo Sensorial é desativado por qualquer razão.

Enquanto você estiver usando Elo Sensorial, está vulnerável a quaisquer efeitos sensoriais contra o alvo. Assim, um efeito Pasmarr ou Dependente de Visão usados contra o alvo também afetam você. Você se recupera desses efeitos independentemente do alvo (que pode se recuperar antes de você). Caso você se recupere primeiro, os sentidos do alvo ainda podem estar afetados, limitando as informações que oferecem a você.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** como um efeito sensorial, este poder já funciona em alvos intangíveis, sem necessidade deste feito.
- **Dimensional:** com este feito de poder, seu Elo Sensorial pode afetar alvos em outras dimensões, desde que você os conheça.
- **Sutil:** é mais difícil para o alvo detectar um Elo Sensorial com este feito. A primeira graduação em Sutil exige um teste de Notar contra CD 20. A segunda torna o poder completamente imperceptível.

EXTRAS

- **Duração:** Elo Sensorial Sustentado pode ser mantido com mais facilidade, mas ainda impõe certos limites, pois os sentidos do alvo sobrepujam os seus. Você precisa do extra Simultâneo para usar ambos os conjuntos de sentidos ao mesmo tempo. Veja a descrição do efeito PES.

FALHAS

- **Limitado:** Elo Mental pode ser Limitado a um tipo específico de alvo, como apenas animais ou apenas mulheres. Um tipo especialmente limitado de alvo, como apenas pássaros ou apenas pessoas em uma região específica, é um modificador de -2.
- **Retroalimentação:** ataques que causem dano ao alvo também causam dano a você! Caso seu alvo sofra dano, faça um salvamento contra o dano, usando sua graduação em Elo Sensorial como bônus de salvamento. Você sofre apenas dano não-lethal por este efeito, mesmo que o alvo sofra dano letal.

ENGENHOCAS

Efeito: Variável. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** contínua.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 6 ou 7 pontos por grad.

Você pode criar uma vasta gama de Dispositivos (veja o poder **Dispositivo**) à vontade. Da mesma forma que Dispositivo, Engenhocas fornece 5 pontos de poder por graduação para criar esses itens. Você pode distribuir seus pontos entre diversos Dispositivos, se quiser. Alterar seus pontos de Engenhocas é uma ação padrão. Cada configuração dura até que você deseje alterá-los de novo (o poder tem duração contínua, mas os poderes dos Dispositivos individuais podem ter durações diferentes).

As suas engenhocas funcionam como Dispositivos normais (veja *M&M*, página 128).

O custo de Engenhocas depende de quão fácil elas podem ser tiradas de você. Se as suas engenhocas são fáceis de perder (podem ser tomadas com um desarme bem-sucedido), o poder custa 6 pontos por graduação. Se elas são difíceis de perder (só podem ser tomadas quando você está indefeso), o poder custa 7 pontos por graduação. Se você não puder perder suas engenhocas, então na verdade possui algum tipo diferente de poder com estrutura Variável, possivelmente Metamorfose (que permite que você transforme partes de si mesmo em diferentes itens, por exemplo).

ENXERTOS

Efeito: Separação Anatômica, Variável. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: toque. **Duração:** sustentada.

Salvamento: Fortitude. **Custo:** 11 pontos por grad.

Este poder bizarro permite que você "roube" partes do corpo de um alvo e use-as no lugar das suas próprias, recebendo algumas de suas características! Por exemplo, você pode roubar os braços de um alvo, recebendo sua Força, ou roubar sua boca, recebendo sua voz e poderes vocais. Você não pode roubar a cabeça ou cérebro de um alvo ou substituir sua própria cabeça ou cérebro, mas pode roubar praticamente qualquer outra coisa, com a permissão do mestre.

Para roubar parte de um corpo, você deve tocar no alvo (com uma rolagem de ataque em corpo-a-corpo bem-sucedida). O alvo faz um salvamento de Fortitude (CD 10 + graduação em Enxertos). Caso sua tentativa seja bem-sucedida, a parte afetada desaparece

POR TRÁS DA MÁSCARA: ENGENHOCAS E INVENÇÕES

Relativamente poucos personagens de quadrinhos realmente possuem o poder Engenhocas. A maioria tem o feito Inventor (usando as regras de invenções para improvisar dispositivos; veja *M&M*, página 131) ou usa pontos heroicos para realizar façanhas de poder com os Dispositivos que já possuem, modificando-os para obter um determinado efeito temporariamente. O poder Engenhocas funciona melhor em personagens com uma gama realmente vasta de Dispositivos, que podem alterar à vontade. Como todas as estruturas Variáveis, este poder deve ser monitorado e controlado cuidadosamente pelo mestre, para evitar que torne-se uma solução fácil para todos os problemas.

do corpo do alvo e aparece grudada em seu corpo (no lugar de suas próprias partes, caso necessário).

Você pode roubar uma parte por graduação em Enxertos. Conjuntos de partes (como pares de olhos ou braços) contam como duas partes. Em alguns casos, o mestre decide quais partes são necessárias para obter uma característica específica. Por exemplo, para roubar Imunidade a afogamento de um personagem que respira água, você poderia precisar de seus pulmões, guelras ou outras partes. Você pode adquirir um máximo de (graduação x 5) pontos de poder em características por partes roubadas, a despeito de quantas roubar. Assim, seus pontos podem se esgotar antes que você atinja o limite de partes, especialmente se roubar características poderosas.

O alvo deste poder perde a parte do corpo, sofrendo a desvantagem Deficiência apropriada, mas não é ferido. Assim, roubar a mão de alguém, por exemplo, resulta em um coto (e não um corte sanguinolento), mas deixa o personagem maneta. Roubar olhos deixa o personagem cego, roubar sua boca deixa-o mudo, etc. O roubo de uma parte não prejudica o alvo de forma alguma, exceto por suas capacidades físicas. Assim, roubar os pulmões de alguém para adquirir Supersopro (ou roubar seu nariz e sua boca) não impede que o alvo respire, por exemplo. Por quê? Principalmente porque isto seria poderoso demais, e tentar aplicar realismo a um poder como este causa muito mais problemas do que diversão.

Exemplo: o macabro Homem-Retalho possui Enxertos 12 (ao custo de 132 pontos de poder). Ele pode roubar até doze partes de corpos (uma por graduação), até um total de 60 pontos em características (12 graduações x 5). Lutando contra a Liga da Liberdade, ele rouba as pernas de Johnny Foguete (duas partes), recebendo 10 graduações em Velocidade, ao custo de 10 pontos de seu conjunto disponível. Isto impede que Johnny se mova. O mestre decide que o Homem-Retalho não recebe o poder completo de Supervelocidade de Johnny, pois possui apenas as pernas do velocista. Na rodada seguinte, o vilão rouba um braço do Capitão Trovejante, recebendo Controle Elétrico 10, Força Aumentada 20 e Superforça 5 (os dois últimos limitados a um braço, uma falha de -1 segundo o mestre). Isto custa mais 35 pontos. Ele pode roubar mais nove partes, até um total de 15 pontos de poder adicionais.

Quando a duração de Enxertos termina, as partes roubadas voltam imediatamente a seus donos, a despeito da distância.

Enxertos é um poder incomum para um herói, embora o mestre possa permiti-lo, se quiser. Versões vilanescas muitas vezes são características X com graduação ilimitada (*M&M*, página 211).

FEITOS DE PODER

- **Alcance Estendido:** como um poder com alcance de toque, Enxertos pode receber este feito de poder, estendendo o alcance do seu ataque de toque.

EXTRAS

- **Alcance (+2):** Alcance custa o dobro para Enxertos. Um poder Enxertos à Distância pode roubar partes de corpos com uma rolagem de ataque à distância, enquanto que Enxertos com Alcance de Percepção não exige rolagem de ataque, afetando todos que você puder perceber exatamente (embora ainda dê direito a um salvamento).
- **Duração (+2):** Enxertos com duração contínua significa que o efeito permanece ativo até que você escolha revertê-lo. Custa o dobro do normal (um extra de +2), pois se aplica ao roubo e ao ganho de características.
- **Salvamento Alternativo:** Reflexo ou Vontade podem ser apropriados para alguns tipos de Enxertos, dependendo de seus descritores.
- **Vampírico:** quando você rouba uma parte, automaticamente recebe um teste de recuperação contra sua pior condição de dano, com um bônus igual à sua graduação em Enxertos.



ESCUDO

Efeito: Esquiva Aumentada. **Ação:** livre (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 ponto por grad.

Você possui um escudo capaz de defletir ataques. Você ganha um bônus de esquiva em sua Defesa igual à sua graduação em Escudo. Como você precisa ser capaz de empunhar o escudo, 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, embora possa ser. Também pode ser um efeito que você pode criar do nada, como um campo de força em formato de disco.

PODERES ALTERNATIVOS

- **Dano:** você pode usar seu escudo também como uma arma, recebendo um efeito de Dano igual à sua graduação em Escudo. Contudo, em uma rodada na qual usa seu escudo para causar dano, você perde o bônus de esquiva que ele concede.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Campo de Força:** seu Escudo pode ser capaz de conceder um bônus em salvamentos de Resistência — essencialmente o mesmo que o poder Campo de Força. Este pode ser um Poder Alternativo, mas é igualmente provável que seja um efeito adicional, utilizável ao mesmo tempo.
- **Deflexão:** você também pode ser capaz de usar seu escudo para defletir ataques, adquirindo o poder Deflexão. Pode ser um Poder Alternativo — mas, como uma Deflexão útil custa mais que Escudo (e um escudo poderia conceder ambos os efeitos ao mesmo tempo), é mais eficiente como um efeito separado.

ESCUDO MENTAL

Efeito: Vontade Aumentada, Impenetrável. **Ação:** livre (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 ponto por graduação.

Este poder protege-o de efeitos mentais. Você é automaticamente bem-sucedido em salvamentos de Vontade contra efeitos mentais com um modificador de CD de salvamento 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.

EXTRAS

- **Afeta Outros:** você pode conceder os benefícios de seu Escudo Mental a uma outra pessoa que estiver tocando. Por +1 adicional, você pode fazer isso à distância.
- **Área:** um Escudo Mental que Afeta Outros com este extra pode conceder seus benefícios a todos na área afetada, útil para proteger grupos contra ataques mentais. "Estender" um Escudo Mental desta forma é uma façanha de poder comum; divida a

graduação por 3 para obter a graduação efetiva de um Poder Alternativo (Escudo Mental que Afeta Outros em Área).

ESCUDO SENSORIAL

Efeito: Salvamento Aumentado. **Ação:** reação (passivo).

Alcance: pessoal. **Duração:** permanente.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 ou 2 pontos por grad.

Um dos seus sentidos (escolhido quando você adquire este poder) é protegido contra efeitos sensoriais, concedendo-lhe +2 de bônus por graduação em salvamentos contra eles. Este bônus se aplica tanto aos salvamentos iniciais quando aos salvamentos secundários contra efeitos duradouros. Você é automaticamente bem-sucedido em salvamentos contra efeitos sensoriais com graduação menor que a sua graduação em Escudo Sensorial. Por 2 pontos por graduação, todos os seus sentidos são protegidos contra efeitos sensoriais. Para proteção contra efeitos mentais, veja o poder Escudo Mental.

ESPELHO

Efeito: Camuflagem Visual. **Ação:** livre (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 4 pontos.

Você pode criar várias imagens espelhadas de si mesmo, que surgem em áreas adjacentes a você. Já que é difícil perceber de um momento ao outro quais imagens são falsas e qual é o "verdadeiro você", você tem camuflagem total contra ataques (os atacantes têm 50% de chance de erro), mas obviamente não recebe os benefícios completos de camuflagem para passar despercebido, já que tanto você quanto suas imagens permanecem visíveis.

EXORCISMO

Efeito: Nulificar. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: percepção. **Duração:** instantânea.

Salvamento: veja a descrição. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode banir certas criaturas invocadas de volta ao lugar de onde vieram e interromper certas influências mentais por criaturas opostas à sua aliança. Em geral isto é a capacidade que personagens bondosos possuem de banir criaturas e influências malignas, mas pode funcionar ao contrário ou envolver outros descritores (ordem contra caos, por exemplo).

Faça um teste oposto entre o poder-alvo e a sua graduação em Exorcismo. Se você vencer, o poder-alvo é contra-atacado e desativado, embora o usuário possa reativá-lo normalmente. Utilizado contra criaturas invocadas, Exorcismo desativa o efeito de Invocar, fazendo com que as criaturas desapareçam e voltem de onde vieram. Utilizado contra efeitos mentais como Controle Emocional ou Controle Mental, Exorcismo interrompe o efeito, restaurando o estado mental normal da vítima. Se você perder o teste oposto, precisa usar esforço extra para tentar exorcizar de novo o mesmo alvo na mesma cena.

EXTRAS

- **Duração:** caso a duração do seu Exorcismo seja aumentada acima de instantânea, nenhum efeito contra-atacado pode ser reativado enquanto o poder for mantido. Assim, criaturas não podem ser invocadas de novo, efeitos mentais não podem ser restabelecidos, etc. O usuário de um efeito contra-atacado pode usar esforço extra para ter direito a outro teste oposto contra você. Caso ele tenha sucesso, o efeito pode ser reativado.

FEROMÔNIOS

Efeito: Controle Emocional (amor). **Ação:** reação (ativo).

Alcance: sensorial (olfato). **Duração:** sustentada (D).

Salvamento: Vontade. **Custo:** 4 pontos por grad.

Seu corpo emite feromônios extremamente fortes, emissões bioquímicas que afetam a atração. Qualquer um que chegue a (graduação x 1,5) metros de você deve fazer um salvamento de Vontade. Em caso de falha, a postura do alvo torna-se amigável em relação a você. Com uma falha por 5 ou mais, torna-se prestativa. Com uma falha por 10 ou mais, o alvo torna-se fanático por você (veja *M&M*, página 175). O alvo tem direito a um novo salvamento de Vontade a cada intervalo na **Tabela de tempo**.

Um salvamento bem-sucedido significa que o alvo não é afetado por seus Feromônios e deve fazer um novo salvamento a cada intervalo na **Tabela de tempo** enquanto estiver na área que você afeta (um minuto, cinco minutos, etc.). Passar muito tempo próximo a um personagem com Feromônios faz com que praticamente qualquer um seja influenciado pelo poder.

Seus Feromônios têm efeito automaticamente, sem que você precise realizar qualquer ação ou esforçar-se, embora ainda precise interagir normalmente para comandar seus novos "seguidores". Uma vez que sejam afetados, os alvos podem sair da área que você afeta, mas permanecem sob seu controle até que tenham sucesso em um salvamento. Aqueles que permanecerem dentro da área quando forem bem-sucedidos devem fazer um novo salvamento na rodada seguinte. Um novo sucesso bloqueia o efeito por pelo menos um minuto (quando então um novo salvamento é necessário). Já que Feromônios são levados pelo ar, alvos que não respiram não são afetados, e efeitos sensoriais que bloqueiam o olfato podem bloquear temporariamente seus Feromônios.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** como um efeito sensorial, Feromônios já funciona em seres intangíveis, desde que precisem respirar. Aqueles com Imunidade (sufocamento ou suporte vital) não respiram e não são afetados.
- **Elo Mental:** você forma um elo mental sustentado (como o efeito de Supersentidos Elo de Comunicação) com todos que falham no salvamento contra seus Feromônios, permitindo que você se comunique com eles mentalmente como uma ação livre.
- **Progressão:** cada graduação neste feito move o raio básico um passo acima na Tabela de Progressão, partindo de (graduação x 1,5) metros para (graduação x 3) metros, (graduação x 7,5) metros, etc. O mestre decide um limite razoável — em geral graduação x 30 metros, pois nessa distância a concentração de feromônios em geral fica muito difusa.

EXTRAS

- **Ataque Seletivo:** você pode escolher não afetar algumas pessoas dentro da área de seus Feromônios.

FALHAS

- **Alcance:** seus Feromônios afetam apenas alvos adjacentes a você (dentro de 1,5 metro). Você deve ter mais de uma graduação para aplicar esta falha.
- **Limitado:** seus Feromônios afetam apenas um tipo específico de alvo (apenas mulheres ou apenas crianças, por exemplo). Ou então você pode alcançar apenas postura prestativa.

FORMA ALTERNATIVA

Efeito: Recipiente. **Ação:** livre (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada ou permanente.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 5 pontos por grad.

Você pode existir em uma forma além da mera carne e ossos, recebendo características adicionais. 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. Suas características de Forma Alternativa em geral são *adicionadas* às características de sua forma normal (carne e osso). Caso suas características pré-existentes mudarem, veja o feito de poder Alomorfia de **Morfar** — é necessário redistribuir suas características.

Você tem 5 pontos de poder por graduação para aplicar em poderes relacionados à sua forma. Uma vez que você escolha as características da sua Forma Alternativa, elas não mudam.

EXEMPLOS DE FORMAS ALTERNATIVAS

- **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 Supermovimento (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 1, Raio, Supermovimento (deslizar, escalar paredes) e Voo.
- **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 Supermovimento (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 Supermovimento (deslizar, escalar paredes).
- **Energética:** você é feito de energia, como fogo ou luz. Aplique seus pontos em Aura de Energia, Imunidade, Intangibilidade 3, Raio, Transmissão (por meio de sua energia) e Voo.
- **Fantasma:** você é incorpóreo e invisível, e em geral não é afetado pelo mundo físico. Aplique seus pontos em Camuflagem, Imunidade, Intangibilidade 4 e Voo.

- **Gasosa:** você é uma nuvem de gás, como névoa ou vapor. Aplique seus pontos em Camuflagem, Imunidade, Intangibilidade 2, Sufocamento e Voo.
- **Líquida:** você é feito de líquido (como água). Aplique seus pontos em Alongamento, Camuflagem (Limitado a submerso -1), Imunidade, Intangibilidade 1, Natação, Raio e Sufocamento.
- **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 Nereida, que tem o poder de transformar-se em água. Ela tem Forma de Água 6. Natasha designa os 30 pontos de poder da Forma de Água de 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 Sufocamento 4 (8 pontos). Ela põe os pontos restantes no feito Adaptação ao Ambiente (submerso), com a permissão do mestre. Como todos os seus poderes não instantâneos são sustentados, sua Forma Alternativa também tem duração sustentada.*

FALHAS

- **Projeção (-1):** em vez de você se transformar em sua Forma Alternativa, uma nova forma surge com as características concedidas pelo poder, enquanto sua forma normal fica inconsciente. Sua mente controla a nova forma. Quando você desativa Projeção de Forma Alternativa, sua mente retorna a seu corpo normal, que recobra a consciência. Assim, por exemplo, se Umbra envia sua consciência a sua sombra, separando-a de seu corpo para assumir sua Forma de Sombra, isto é uma Projeção, e seu corpo normal fica inconsciente até que sua forma de sombra (e sua mente) retorne.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Repertório:** já que você só pode existir em uma forma alternativa de cada vez, pode assumir qualquer outra forma alternativa com custo igual ou menor como um Poder Alternativo em um Repertório (trocando entre elas como uma ação livre, uma vez por rodada).

FORMA ASTRAL

Efeito: Comunicação e PES. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: estendido. **Duração:** contínua.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 5 pontos por grad.

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.

Sua forma astral pode se mover para longe de seu corpo até uma distância baseada na sua graduação neste poder, na tabela **Alcance estendido**. Você pode ir a qualquer lugar dentro do alcance instantaneamente, como uma ação de movimento. Outros podem sentir a presença de sua forma astral (uma sensação vaga

de uma presença ou de ser observado) com um teste de Notar (CD 10 + graduação), a menos que você tenha o feito de poder Sutil (veja a seguir). Personagens com Percepção Mental percebem a sua forma astral como se você fosse visível, a menos que ela seja completamente Sutil. A sua forma astral tem os seus sentidos visuais, auditivos e mentais normais.

Enquanto estiver em forma astral, você pode ficar visível à vontade e comunicar-se com outros. Este é um efeito mental, e só afeta criaturas com habilidades mentais. Você pode aplicar o feito Seletivo para tornar sua forma astral visível e audível apenas para algumas pessoas. Efeitos sensoriais funcionam normalmente em sua forma astral, e você pode usar seus próprios efeitos sensoriais mentais sobre o mundo físico nessa forma (mas não outros efeitos sensoriais, a menos que eles tenham o extra Afeta Corpóreo). Características com o feito Afeta Intangível funcionam sobre sua forma astral, e seus próprios efeitos com o extra Afeta Corpóreo funcionam sobre o mundo físico.

Uma forma astral pode afetar outra com efeitos mentais e com o feito Afeta Intangível. Também pode iniciar manobras agarra men-



tais (*M&M*, página 155) contra outra forma astral, mas não contra seres físicos, a menos que o ser físico use um efeito (como *Leitura Mental*) para iniciar a manobra.

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, como uma ação livre. A sua forma astral deve estar adjacente ao seu corpo para que você faça isso (exigindo uma ação de movimento para voltar ao local do seu corpo, se ele estiver longe). Caso sua forma astral seja impedida de entrar em contato com seu corpo de alguma forma, você não pode voltar. Assim, é possível que um efeito que Afeta Intangível “prenda-o do lado de fora”, por exemplo.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** efeitos com este feito de poder podem afetar sua forma astral como se fosse sólida. Veja a descrição do feito para mais detalhes.
- **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.
- **Seletivo:** você pode usar este feito de poder para tornar sua forma astral seletivamente visível e audível para outras pessoas, comunicando-se com algumas e permanecendo indetectável para outras.
- **Sutil:** uma graduação deste feito torna sua forma astral indetectável para aqueles sem sentidos mentais. Duas graduações tornam sua forma astral completamente indetectável, a menos que você escolha o contrário. O mestre pode desejar monitorar Formas Astrais completamente Sutis com cuidado, pois são muito úteis para espionar e usar efeitos mentais à distância. Note que os efeitos que você usa enquanto estiver em sua Forma Astral não são necessariamente Sutis, a menos que também tenham este feito.

EXTRAS

- **Ação:** normalmente você precisa de uma ação padrão para separar sua forma astral de seu corpo físico. Este extras diminui essa ação, até um mínimo de uma ação livre.
- **Afeta Corpóreo:** efeitos com este extra funcionam normalmente sobre o mundo físico enquanto você estiver em forma astral. Você precisa aplicar Afeta Corpóreo a seu valor de Força ou a um efeito de Mover Objeto para movimentar objetos físicos ou exercer Força em forma astral.
- **Afeta Outros:** você pode levar outros consigo ao plano astral, se eles forem voluntários e estiverem em contato com seu corpo físico. Se você só puder enviar as formas astrais de outros e não a sua própria, isto é um modificador de +0. Se você puder levar uma outra pessoa consigo, é um modificador de +1. Aplique o feito de poder Progressão para aumentar o número de pessoas que pode levar consigo ao mesmo tempo.
- **Ataque:** você pode forçar a forma astral de alguém a sair de seu corpo físico! Você deve tocar o alvo (a menos que também aplique o extra Alcance), que tem direito a um salvamento de Vontade (CD 10 + graduação em Ataque de Forma Astral). Um sucesso significa que não há efeito. Uma falha significa que

O PLANO ASTRAL

Na maior parte dos cenários que incluem o poder Forma Astral, há algum tipo de “plano astral”, um plano de existência alternativo onde as formas astrais residem. Um plano astral não é necessário para o poder Forma Astral (formas astrais podem existir no plano físico, na forma de “ectoplasma” ou algum tipo de matéria espiritual incorpórea) – é simplesmente um elemento comum.

O plano astral costuma possuir um aspecto “exterior” e um aspecto “interior”. O plano astral exterior toca o mundo material ou plano físico, permitindo que formas astrais percebam coisas no mundo material, usem efeitos sensoriais e sejam afetadas por efeitos desse tipo, como é dito no poder. O extra Afeta Corpóreo permite que formas astrais afetem o mundo material, enquanto que o feito de poder Afeta Incorpóreo permite que seres físicos afetem formas astrais no plano astral exterior.

O plano astral inferior é separado do mundo material e muitas vezes é chamado de plano astral “profundo” ou “superior”. É um mundo conceitual, em geral representado como psicodélico, com “bolsões” de realidades diferentes: ilhas flutuantes de matéria sólida em um vácuo, por exemplo. O plano astral interior pode ser relacionado ao inconsciente coletivo ou ao “plano dos sonhos” (se isso existir no cenário). Sua forma é em grande parte ditada pelas expectativas daqueles que viajam lá, assim como por mitos e arquétipos culturais.

O plano astral interior pode atuar como uma “ponte” entre planos de existência, permitindo que formas astrais com duas ou mais graduações do feito de poder Dimensional viajem até esses planos, onde podem existir em forma astral ou até mesmo material (dependendo da natureza e leis do lugar). Seres no plano astral interior precisam do feito de poder Dimensional para perceber e afetar outros no plano astral exterior ou no plano material (e vice-versa).

O mestre decide se o “plano astral” (ou qualquer dimensão alternativa) existe no cenário, e quais são suas propriedades.

a forma astral do alvo é expulsa de seu corpo e não pode voltar. O Ataque de Forma Astral é um efeito duradouro. Assim, o alvo tem direito a um novo salvamento para cada intervalo na Tabela de Tempo, para tentar retornar. A vítima também tem todos os benefícios normais do poder Forma Astral e pode usar efeitos mentais ou poderes com o extra Afeta Corpóreo sobre o mundo físico.

FALHAS

- **Duração:** Forma Astral não pode ser sustentada ou instântânea. Duração de concentração é uma falha de -1 para este poder, limitando o usuário a uma única ação de movimento por rodada em forma astral, a menos que tenha sucesso em um teste de Concentração para manter o poder como uma ação de movimento (podendo assim realizar uma ação padrão). Uma falha no teste significa que você não pode realizar nenhuma ação na rodada, enquanto mantém a estabilidade de seu corpo astral.
- **Permanente:** uma Forma Astral Permanente significa que você não pode voltar ao seu corpo físico! Ele permanece em coma e deve receber cuidados (ficando conectado a suporte vital, sendo preservado por magia, etc.). Você ainda é afetado por dano e outras coisas que afetam seu corpo. Seres astrais sem nenhum tipo de corpo físico (uma vantagem significativa) devem escolher uma Forma Alternativa Permanente em vez deste poder para refletir sua natureza.

DESVANTAGENS

- **Ação:** se você precisar de mais do que uma ação livre para reintegrar sua forma astral e seu corpo físico, aplique esta desvantagem — 1 ponto para uma ação completa, 1 ponto adicional para cada passo acima na Tabela de Tempo (um minuto, cinco minutos, etc.). Durante esse tempo, sua forma astral fica dentro do seu corpo físico e você permanece em um transe profundo. Você fica inconsciente e incapaz de agir.

FUSÃO

Efeito: Invocar Componentes. **Ação:** completa (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** contínua.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 ponto por graduação.

Uma Fusão é composta de duas (ou mais) criaturas que se juntam para formar uma única entidade mais poderosa. Juntar-se para criar a fusão exige uma ação padrão, mas separar-se é uma ação livre.

A forma combinada tem este poder, e os 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 (mas nem sempre) 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.

A condição dos componentes em geral não tem efeito sobre o personagem combinado, e vice-versa. Assim, se um ou mais componentes tiverem sofrido dano, a fusão não tem dano quando eles se combinam, e os componentes ainda têm quando se separam (quer a fusão tenha sofrido dano ou não). As formas separadas recuperam-se normalmente de dano, mas o tempo passado na outra forma conta como "descanso" para elas. Assim, enquanto a forma combinada existe, considera-se que os componentes estão "descansando" e recuperando-se de qualquer dano que possam ter sofrido.

Todos os componentes da fusão devem estar presentes para formar a entidade combinada, embora apenas um precise ser capaz de ativar o poder. Os componentes não podem fazer nada na rodada em que se combinam; a forma de fusão pode agir normalmente na rodada seguinte, rolando iniciativa como se estivesse entrando no combate (o que, essencialmente, é o que acontece).

FEITOS DE PODER

- **Distante:** as formas componentes podem se juntar através de uma distância maior. Trate cada graduação deste feito de poder como uma graduação no efeito Teleporte. A distância entre os componentes não pode ser maior que o alcance do feito de poder Distante na Tabela de Alcance Estendido. A forma combinada pode surgir em qualquer lugar onde um dos componentes estiver, escolhido quando o poder é ativado. Distante com 20 graduações permite que os componentes se juntem a partir de qualquer lugar. Quando a Fusão se separa, todos os componentes aparecem juntos no mesmo lugar. Dobre o custo deste feito se os componentes puderem reaparecer em qualquer lugar dentro da graduação do feito na Tabela de Alcance Estendido quando ocorre a separação.

- **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.

Exemplo: o *Time Trindade* é composto de três pessoas que podem se fundir para formar *Triplicata*. O jogador constrói *Triplicata* como um personagem de nível de poder 10, e cada um dos membros do *Time Trindade* com 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.

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 resulta em 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).

FALHAS

- **Retroalimentação:** esta falha significa que dano aos componentes afeta a fusão, e vice-versa. A forma combinada sofre as piores condições de dano de todas as formas componentes, enquanto que os componentes sofrem as mesmas condições que a forma combinada tem quando ocorre a separação. Assim, por exemplo, se a forma combinada está inconsciente com três condições machucado, todos os componentes também estarão inconscientes com três condições machucado quando se separarem.

GIRO

Efeito: Salvamento Aumentado. **Ação:** livre (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode girar ao redor do seu eixo vertical a uma velocidade tremenda, sem ficar desorientado. Enquanto você está girando, ganha um bônus igual à sua graduação neste poder em salvamentos de Resistência e contra ataques de agarrar e Armadilhas.

FEITOS DE PODER

- **Visão Radial:** enquanto você está girando, ganha a habilidade de enxergar em todas as direções, como o poder Supersentidos (Radial).

EFETOS ASSOCIADOS

- **Escavação:** enquanto está girando, você pode criar um túnel, como uma broca, recebendo o efeito Escavação.
- **Tempestade de Lâminas:** girando rapidamente e arremessando várias pequenas lâminas (facas, shuriken, etc.), você cria um efeito de Dano Letal em Área de Estouro ao seu redor (ao custo de 2 pontos por graduação) com um raio de (graduação x 1,5) metros. Se suas armas puderem perfurar superfícies extremamente duras devido à velocidade do seu Giro, você pode aplicar o extra Penetrante.
- **Voo:** seu Giro permite que você voe como um tornado.

GOLPE

Efeito: Dano.	Ação: padrão (ativo).
Alcance: toque.	Duração: instantânea.
Salvamento: Resistência.	Custo: 1 ponto por graduação.

Este poder causa dano em combate corpo-a-corpo. Pode representar garras, campos de energia, força concentrada ou outros, dependendo de seus descritores. Armas brancas são Dispositivos ou equipamentos com este poder.

Sua graduação em Golpe 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. Seu dano máximo é limitado pelo nível de poder da campanha.

Veja feitos de poder adequados a Golpe na descrição do efeito **Dano**, no capítulo anterior. Em particular, Pujante é um feito comum para este poder, permitindo que você adicione seu bônus de Força ao dano.

EXEMPLOS DE PODERES GOLPE

- **Campo de Energia:** suas mãos são cercadas por campos de energia que aumenta a força de seus golpes ou causa dano por si só.
- **Chifres:** você possui chifres retos ou curvos, pontiagudos ou enrodilhados (como os de um cabrito montês) em sua cabeça. Você causa mais dano com suas cabeçadas.
- **Espinhas:** você possui espinhas pontiagudas em suas mãos, aumentando seu dano com socos. Se você tiver espinhas em todo o seu corpo, causando dano a qualquer um que tocar em você, possui uma Aura de Golpe (veja o extra Aura).
- **Força de Ataque:** você simplesmente bate mais forte que a maioria. Este tipo de Golpe costuma possuir o feito Pujante, permitindo que se acumule com seu bônus de Força normal.
- **Garras:** você possui garras em seus dedos, nas costas de suas mãos, etc.

HIPNOSE

Efeito: Controle Mental, Dependente de Sentidos.	Ação: padrão (ativo).
Alcance: sensorial (audição).	Duração: sustentada.
Salvamento: Vontade.	Custo: 2 pontos por grad.

Você pode induzir seus alvos a um poderoso transe hipnótico, apenas pelo som de sua voz. Um alvo específico capaz de ouvi-lo deve fazer um salvamento de Vontade para evitar seu efeito. Em caso de falha, você pode dar ordens a seu novo servo. Veja o efeito **Controle Mental** para detalhes, feitos de poder e modificadores.

FALHAS

- **Dependente de Sentidos (-0):** Hipnose já é Dependente de Audição. Segundo a decisão do mestre, sua Hipnose pode depender de visão (um olhar hipnótico, espirais em movimento ou luzes estroboscópicas, por exemplo).

ÍMÃ DE ENCRENCA

Efeito: Teleporte.	Ação: completa (passivo, veja a descrição).
Alcance: pessoal.	Duração: instantânea.
Salvamento: veja a descrição.	Custo: 2 pontos por grad.

Você tem verdadeiro talento para encontrar encrenca, mesmo contra sua vontade! Em essência, você está em algum tipo de "sintonia" com certos perigos e ameaças. Quando um deles ocorre dentro do alcance do seu poder (mostrado na **Tabela de alcance estendido**), você surge lá! Isto funciona como um efeito de Teleporte estendido (veja **Teleporte** no capítulo anterior). Você não pode fazer nada na rodada em que é transportado e perde seu bônus de esquiva em Defesa por uma rodada depois de chegar, devido à desorientação.

Seu poder possui discernimento suficiente para não colocá-lo em situações *imediatamente* fatais (como o centro de uma explosão, por exemplo), mas às vezes você precisará pensar e agir rápido para escapar de algum perigo!

Ímã de Encrenca tem o mesmo custo de Teleporte porque, embora esteja em grande parte sob controle do mestre, o efeito é útil para levá-lo imediatamente ao local de um problema. Em jogos nos quais Ímã de Encrenca seja uma ferramenta de trama para envolver os heróis em aventuras, o mestre pode ignorar seu custo. Em jogos em que seja mais um problema do que um poder, o mestre pode permitir que seja uma desvantagem!

IMITAÇÃO

Efeito: Variável.	Ação: padrão (ativo).
Alcance: toque.	Duração: sustentada.
Salvamento: nenhum.	Custo: 1 a 5 pontos por grad.

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. Assim, 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 tipo escolhido de cada vez. Assim, 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 67) — 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 que estiver imitando (o que exige uma rolagem de ataque corpo-a-corpo). Características imitadas duram enquanto você mantiver o efeito Imitação. Se você não puder mantê-lo, perde quaisquer características imitadas. Características imitadas não se acumulam com as suas ou com outras características imitadas; apenas a característica mais alta se aplica. Todas as 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 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 pode 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). Restringir os pontos de poder disponíveis pode limitar a graduação que o efeito pode alcançar, exceto para características baratas como perícias.

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** (5 alvos, então 10, 25, etc.).
- **Cumulativo (+1):** as suas características imitadas se acumulam até certo ponto. 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 Superforça, adquire a maior graduação em Superforça e adiciona +2 graduações pelos outros dois alvos. O bônus total ainda não pode exceder a sua graduação neste poder.
- **Duração (+1):** com duração contínua, você pode manter características imitadas enquanto o poder estiver ativo, embora não possa exceder seu número máximo de alvos.
- **Percepção (+2):** você pode imitar qualquer alvo que possa perceber exatamente, sem necessidade de uma rolagem de ataque.
- **Residual (+1):** você pode imitar os poderes de um alvo usando energia residual deixada 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

- **Canalização (-1):** você só pode imitar as características de um alvo morto, "canalizando" seu espírito! Você precisa de algum tipo de foco, escolhido quando adquire esta falha, como algo que pertenceu ao falecido, algo que estava presente no momento de sua morte ou em sua tumba, conhecimento de seu nome verdadeiro (ou algum outro detalhe pessoal), etc. O mestre deve aprovar seu meio de canalização. Se você puder canalizar qualquer alvo morto sem necessidade de um foco, esta falha se torna um extra de +1, já que a limitação de imitar alvos mortos é sobrepujada pela eliminação da necessidade de ter um alvo presente e pela imensa gama de alvos em potencial (todos que já morreram!). O mestre pode mudar isto com base no contexto da campanha. Por exemplo, se não houver super-humanos mortos na história da campanha, esta é uma falha séria (que pode inviabilizar o poder). Se quase todos os super-humanos estiverem mortos (devido a alguma catástrofe ou crise, por exemplo), é um modificador de +0 ou um extra.
- **Efeito Colateral (-1):** se você tentar imitar uma característica com graduação maior que o seu poder, sofre um Efeito Colateral. Em geral, isto é um efeito Atordoar, Fadiga ou Raio com graduação igual à do efeito-alvo. Assim, 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.
- **Jogada de Salvamento (-1):** os alvos têm direito a um salvamento de Vontade quando você tenta imitá-los (CD 10 + graduação em Imitação). Se o alvo for bem-sucedido, você não pode imitá-lo no mesmo encontro sem usar esforço extra.
- **Limitado (-1):** você só pode imitar um tipo específico de alvo. Por exemplo, só pode imitar as características de animais, ou de objetos inanimados. Em geral, "apenas humanos" não constitui uma limitação suficiente, mas pode vir a constituir, caso não-humanos sejam comuns na campanha. A falha Canalização (acima) é um exemplo de Imitação Limitada.
- **Maculado (-1):** você adquire as desvantagens do alvo (*M&M*, página 124) enquanto imitá-lo.
- **Múltiplas Personalidades (-1):** a personalidade de um alvo que você imitou pode sobrepujar a sua própria de vez em quando. O mestre pode iniciar uma manobra agarrar mental (*M&M*, página 155) contra você, usando as características mentais do alvo, como um contratempo. Se a personalidade invasora vencer, controla o seu corpo como um uso do poder Possessão. Você precisa ser bem-sucedido em um salvamento de Vontade contra CD 10 + o bônus de salvamento de Vontade do alvo para recuperar o controle. Você também recupera o controle se o seu poder for nulificado.

POR TRÁS DA MÁSCARA: IMITAÇÃO

Imitação, especialmente com os modificadores certos, pode ser um efeito muito poderoso. O mestre pode 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.

IMITAÇÃO DE ANIMAIS

Efeito: Variável.

Ação: livre (ativo).

Alcance: pessoal.

Duração: contínua.

Salvamento: nenhum.

Custo: 9 pontos por grad.

Você pode ganhar as características de qualquer animal. Veja **Animais**, *M&M*, página 229, e a seção **Exemplos de características de animais**, a seguir. Você recebe os valores de habilidades físicas e bônus de perícias do animal (se forem maiores que os seus), seus feitos e poderes, até um total de (gradação x 5) pontos de poder.

Você 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, nas rodadas seguintes, a força de um elefante, as garras de um tigre e o voo de uma águia. Você só pode imitar as características de um animal por vez.

EXEMPLOS DE CARACTERÍSTICAS DE ANIMAIS

Use os conjuntos de exemplos de características de animais a seguir como referência e diretriz para montar outras configurações de Imitação de Animais. Animais com tamanho maior que Médio em geral concedem uma graduação de Superforça para cada categoria de tamanho adicional (refletindo sua maior capacidade de carga), enquanto que características advindas da forma física do animal (como Crescimento, Encolhimento e Membros Adicionais) *não* estão incluídas, já que a forma do imitador não muda significativamente.

- **Aranha:** **Força Aumentada 8, Constituição Aumentada 4, Armadilha 8, Supermovimento 3** (balançar-se, escalar paredes 2), **Supersentidos 5** (sentido sísmico, visão no escuro), **Superforça 2**; 43 pontos, 9 graduações.
- **Baleia:** **Força Aumentada 25, Constituição Aumentada 15, Superforça 3, Supersentidos 5** (visão cega auditiva, visão na penumbra), **Natação 1**; Tolerância; Notar +8; 55 pontos, 11 graduações.
- **Camaleão:** **Camuflagem 4** (visual, Camaleão), **Destreza Aumentada 2, Supermovimento 1** (escalar paredes); Furtividade +8; 10 pontos, 2 graduações.
- **Cão:** **Força Aumentada 4, Destreza Aumentada 4, Constituição Aumentada 4, Velocidade 1, Supersentidos 3** (faro, rastrear, ultra-audição); 16 pontos, 4 graduações.
- **Cobra:** **Força Aumentada 6, Destreza Aumentada 6, Constituição Aumentada 2, Proteção 2, Supermovimento 1** (deslizar), **Supersentidos 2** (faro, infravisão); Escalar +8, Notar +8, Furtividade +8, Nadar +8; Agarrar Aprimorado, Imobilizar Aprimorado; 30 pontos, 6 graduações.
- **Coruja:** **Destreza Aumentada 6, Voo 1, Supersentidos 1** (visão na penumbra); Notar +8, Furtividade +8; 13 pontos, 3 graduações.
- **Crocodilo:** **Força Aumentada 16, Constituição Aumentada 8, Proteção 3, Supersentidos 1** (visão na penumbra), **Superforça 1, Natação 1**; Adaptação ao Ambiente (aquático); 32 pontos, 7 graduações.
- **Elefante:** **Força Aumentada 20, Constituição Aumentada 10, Proteção 4, Golpe 1** (Pujante), **Superforça 2**; Tolerância; 41 pontos, 9 graduações.
- **Enguia:** **Imunidade 1** (afogamento), **Atordoar 6** (Aura, eletricidade), **Supersentidos 1** (visão na penumbra), **Natação 2**; Adaptação ao Ambiente (aquático); 23 pontos, 5 graduações.
- **Falcão:** **Destreza Aumentada 6, Voo 2, Supersentidos 2** (visão estendida, visão na penumbra); Notar +4; 13 pontos, 3 graduações.
- **Formiga:** **Força Aumentada 16, Constituição Aumentada 8, Supermovimento 2** (escalar paredes), **Supersentidos 2** (faro, visão na penumbra), **Superforça 5**; 40 pontos, 8 graduações.
- **Gato:** **Destreza Aumentada 4, Golpe 1** (Pujante), **Supermovimento 1** (queda lenta), **Supersentidos 1** (visão na penumbra); Acrobacia +8, Escalar +8, Furtividade +8; 15 pontos, 3 graduações.
- **Golfinho:** **Destreza Aumentada 6, Golpe 1** (Pujante), **Supersentidos 5** (sonar, visão cega auditiva, visão na penumbra), **Natação 3**; Notar +8; Adaptação ao Ambiente (aquático); 19 pontos, 4 graduações.
- **Lagartixa:** **Destreza Aumentada 2, Regeneração 5** (ferido/5 minutos, desabilitado/20 minutos, Crescimento de Membros), **Supermovimento 1** (escalar paredes), **Supersentidos 3** (infravisão, visão na penumbra, faro); 13 pontos, 3 graduações.
- **Leopardo:** **Destreza Aumentada 4, Salto 2, Velocidade 3, Supersentidos 2** (visão na penumbra, faro); Acrobacia +4, Furtividade +4; 13 pontos, 3 graduações.



- *Macaco*: **Destreza Aumentada 4, Supermovimento 1** (balançar-se), **Supersentidos 1** (visão na penumbra); Acrobacia +8, Escalar +12, Furtividade +8; 14 pontos, 3 graduações.
- *Minhoca*: **Escavação 2, Constituição Aumentada 4, Regeneração 12** (+4 de bônus de recuperação, ferido e desabilitado/1 minuto, Crescimento de Membros), **Supersentidos 3** (sentido sísmico); 22 pontos, 5 graduações.
- *Morcego*: **Destreza Aumentada 4, Voo 1, Supersentidos 4** (sonar, visão cega auditiva); Notar +4, Furtividade +4; 12 pontos, 3 graduações.
- *Mosca*: **Destreza Aumentada 4, Voo 2, Supersentidos 2** (sentido de perigo, visão radial); Iniciativa Aprimorada, Tomar a Iniciativa; 12 pontos, 3 graduações.
- *Polvo/Lula*: **Força Aumentada 15, Imunidade 2** (afogamento, pressão), **Obscurecer** (visão) **4** (Limitado a submerso), **Proteção 10, Supersentidos 1** (visão na penumbra), **Superforça 2, Natação 3**; Notar +8; Duro de Matar, Tolerância, Agarrar Aprimorado, Imobilizar Aprimorado; 45 pontos, 9 graduações.
- *Símio*: **Força Aumentada 10, Destreza Aumentada 4, Constituição Aumentada 4, Proteção 3, Supersentidos 2** (visão na penumbra, faro), **Superforça 1**; Escalar +12, Notar +4; 29 pontos, 6 graduações.
- *Tubarão*: **Força Aumentada 2, Destreza Aumentada 4, Constituição Aumentada 2, Imunidade 1** (afogamento), **Proteção 3, Golpe 1** (Pujante), **Supersentidos 2** (visão na penumbra, faro), **Natação 2**; Notar +6, Nadar +6; Adaptação ao Ambiente (aquático), Fúria; 23 pontos, 5 graduações.
- *Urso*: **Força Aumentada 16, Constituição Aumentada 8, Proteção 2, Supersentidos 2** (visão na penumbra, faro), **Superforça 1**; Escalar +8, Notar +4; 33 pontos, 7 graduações.

EXTRAS

- **Alvo Adicional (+1)**: você pode imitar as características de dois animais ao mesmo tempo, combinando-as. Múltiplas características do mesmo tipo não se acumulam, use apenas o maior bônus. Cada aplicação adicional deste extra move o número máximo de animais que você pode imitar ao mesmo tempo um passo para cima na **Tabela de progressão** (5 alvos, então 10, 25, etc.).
- **Cumulativo (+1)**: as suas características imitadas se acumulam até certo ponto. 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.

FALHAS

- **Alvo Necessário (-1)**: você precisa de um alvo animal para imitar, e 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 em um ambiente urbano.

IMITAÇÃO DE OBJETOS

Efeito: Variável.

Ação: movimento (ativo).

Alcance: toque.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 6 pontos por grad.

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 173), obtendo quaisquer poderes aplicáveis para a forma. 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, limitados pela graduação ou bônus 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.

EXTRAS

- **À Distância (+1)**: você pode imitar objetos a um alcance normal, fazendo uma rolagem de ataque à distância para "tocar" o objeto com seu poder.
- **Ação**: este extra reduz a ação necessária para imitar um objeto. Se você reduzi-la a reação, pode imitar um efeito prejudicial, incluindo ataques, uma vez por rodada, como uma reação. Em geral, você adquire Imunidade ao efeito. Assim, se for atingido por um efeito de Dano de fogo, transforma-se em uma Forma de Fogo, com Imunidade a Fogo, por exemplo. Se for atingido por vários efeitos prejudiciais na mesma rodada, pode imitar apenas um, em geral o primeiro. Você pode escolher retardar o efeito de sua Imitação de Objetos para se adaptar a um ataque posterior na rodada.
- **Alvo Extra (+1)**: você pode imitar as características de até dois objetos ao mesmo tempo. Você deve tocar cada objeto separadamente, e cada um conta como um uso separado do poder. Múltiplas características do mesmo tipo não se acumu-

POR TRÁS DA MÁSCARA: O QUE É UM "ANIMAL"?

A definição exata de "animal" para propósitos deste poder é deixada nas mãos do mestre, até certo ponto. Presume-se que seja qualquer criatura terrestre existente que não seja uma planta, fungo ou micro-organismo, mas o mestre é livre para limitar ou ampliar a definição. Por exemplo, um imitador pode duplicar as características de dinossauros e outros animais extintos? E as características de criaturas alienígenas? A descrição do poder presume que isso seja impossível, mas você pode permitir, se quiser (talvez exigindo um feito de poder ou extra). Imitação de Animais estende-se normalmente a insetos e aracnídeos? Em princípio sim, mas o mestre também pode restringir isso, ou cobrar um feito de poder ou extra.

Note que a maior parte dos exemplos de pacotes de características de animais custam, no máximo, 9 graduações. É improvável que os imitadores precisem de mais de 10 graduações, a menos que possam imitar animais especialmente poderosos (como baleias) ou combinar as características de vários animais. Lembre-se disso ao criar imitadores.

lam; use apenas o maior bônus. A cada vez adicional que você aplicar este modificador, mova o número de objetos um passo para cima na Tabela de progressão (5 alvos, então 10, 25, etc.).

- **Cumulativo (+1):** as suas características imitadas se acumulam até certo ponto. Você ganha a maior característica imitada, e aumenta-a em +1 a cada vez que imitar a mesma característica. Por exemplo, se você ganhar Superforça de três objetos diferentes, adquire a maior graduação em Superforça e adiciona +2 graduações pelos outros dois.
- **Duração:** Imitação de Objetos contínua permite que você mantenha as características que adquiriu até que escolha desativar o poder ou imitar um objeto diferente.
- **Percepção (+2):** você pode imitar qualquer objeto que possa perceber exatamente, sem necessidade de tocá-lo ou de uma rolagem de ataque.

IMITAÇÃO DE PLANTAS

Efeito: Variável. **Ação:** livre (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** contínua.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 9 pontos por grad.

Você pode adquirir as características de plantas, transformando-se e tornando-se mais parecido com elas. Você recebe características físicas até um custo total de (graduação x 5) pontos de poder, e pode mudar as características que adquire uma vez pro rodada, como uma ação livre. Isto é muito semelhante a um poder Forma de Planta (veja em **Forma Alternativa**) que você pode reconfigurar à vontade. Assim, em uma rodada pode ser resistente e forte como uma árvore, na rodada seguinte pode ser flexível como um cipó, então flutuante como uma vitória-régia e assim por diante. Você mantém as características que imitou até decidir mudá-las, ou até que seu poder seja nulificado de alguma forma.

EXEMPLOS DE CARACTERÍSTICAS DE PLANTAS

A seguir estão alguns exemplos de características que você pode adquirir com Imitação de Plantas. Não são as únicas, e o mestre pode permitir quaisquer características adicionais que sejam adequadas aos descritores do poder.

- **Alongamento:** você pode alongar seus membros como trepadeiras ou gavinhas.
- **Casca:** casca de árvore cresce sobre sua pele, concedendo-lhe Proteção.
- **Crescimento:** você cresce até o tamanho de uma árvore grande, recebendo graduações de Crescimento, com todos os efeitos normais.
- **Enraizar:** inserindo raízes na terra, você aplica pontos ao efeito Imobilidade.
- **Escavação:** estruturas semelhantes a raízes permitem que você use Escavação no solo.
- **Espinhas:** você adquire espinhos afiados em suas mãos e braços, aplicando pontos a um efeito de Dano, possivelmente com o feito de poder Pujante, para que se acumule com seu bônus de Força.

- **Fotossíntese:** sua pele torna-se esverdeada 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 1 (fome).
- **Imunidade:** além de fotossíntese (veja acima), você pode receber Imunidade a condições como sono, doenças e venenos que afetam apenas animais ou acertos críticos (5 graduações para receber todas ao mesmo tempo).
- **Membros Adicionais:** você recebe Membros Adicionais semelhantes a galhos ou cipós, que pode usar como "mãos" para manipular objetos.
- **Regeneração:** você pode curar-se rapidamente de dano. Aplique os pontos de Imitação de Plantas ao efeito Regeneração, incluindo o feito de poder Crescimento de Membros, para que você seja capaz de recuperar membros e órgãos perdidos.
- **Veneno:** com um toque, você pode afetar um alvo com toxinas vegetais, recebendo Drenar, Fadiga, Dano, Nausear ou Atordoar com o modificador Veneno.

FALHAS

- **Alvo Necessário (-1):** você precisa de uma planta para imitar, e não pode imitar qualquer planta, apenas aquelas num raio igual à sua graduação neste poder em quilômetros. O seu poder é muito eficiente em uma selva ou parque, nem tanto em um deserto ou cidade (a menos que haja uma área verde por perto).

DESVANTAGENS

- **Fraqueza:** um imitador de plantas pode sofrer com efeitos como desfolhantes (perda de Constituição) ou por estar em ambientes com pouca ou nenhuma vida vegetal, como desertos ou áreas urbanas.
- **Vulnerável:** um imitador de plantas pode ser vulnerável a efeitos que causam dano em plantas, como frio intenso, ou ode queimar como madeira (sofrendo mais dano por ataques de fogo e calor).

IMORTALIDADE

Efeito: Imunidade, Regeneração. **Ação:** nenhuma (passivo).

Alcance: pessoal. **Duração:** permanente.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 5 pontos.

Você não pode morrer! Bem, tecnicamente você *pode* morrer, mas sempre se recupera. Você é imune a envelhecimento, doenças e venenos. Caso sua condição torne-se morto, você pode fazer um teste de recuperação (CD 10) em uma semana. Um sucesso indica que sua condição torna-se inconsciente e desabilitado. A partir daí, você se recupera normalmente. Uma falha significa que você permanece morto por mais uma semana, quando então tem direito a mais um teste de recuperação, e assim por diante. Este é um efeito de Regeneração 1 designado a Ressurreição, com o extra Ressurreição Verdadeira. Para recuperar-se da morte e de ferimentos com mais rapidez, aplique mais graduações de Regeneração (veja a descrição de **Regeneração**).

IMUTABILIDADE

Efeito: Imunidade.	Ação: nenhuma (passivo).
Alcance: pessoal.	Duração: permanente.
Salvamento: nenhum.	Custo: 10 pontos.

Você é completamente imune a qualquer efeito que altere suas características, incluindo Fortalecer, Drenar e outros, assim como Transformação e efeitos de alteração usados como ataques. Você é automaticamente bem-sucedido no salvamento contra eles – o que em geral significa que não é afetado.

INCENDIAR

Efeito: Dano (fogo).	Ação: padrão (ativo).
Alcance: percepção.	Duração: instantânea.
Salvamento: Vontade.	Custo: 3 pontos por grad.

Você pode fazer com que objetos que pode enxergar entrem em combustão espontânea. Use uma ação padrão para causar dano de fogo igual à sua graduação neste poder em um alvo que você possa perceber exatamente. Se você incendiar materiais inflamáveis, eles podem continuar a queimar, causando +2 de dano de fogo por rodada. Um salvamento de Reflexo bem-sucedido (CD 15) pode apagar qualquer material em chamas em contato com um personagem (roupas, por exemplo). Imersão em água ou outro material que abafe as chamas apaga-as automaticamente.

FEITOS DE PODER

- **Reversível:** você pode apagar qualquer chama acesa por seu poder à vontade, como uma ação livre. Isto não conserta o dano causado pelas chamas.

EXTRAS

- **Duração:** com duração de concentração, você pode continuar a direcionar energia a um alvo em chamas com uma ação padrão por rodada, causando dano de fogo igual à sua graduação neste poder a cada rodada (em vez de permitir que o objeto queime normalmente). Incendiar Sustentado exige apenas uma ação livre a cada rodada para que a queima continue, causando dano igual à sua graduação. Incendiar não pode ter duração contínua.

INVISIBILIDADE

Efeito: Camuflagem (visual) 2/4.	Ação: livre (ativo).
Alcance: pessoal.	Duração: sustentada.
Salvamento: nenhum.	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. Veja o efeito **Camuflagem**.

INVOCAR ARMAS

Efeito: Repertório (Dano).	Ação: livre (ativo).
Alcance: pessoal.	Duração: veja a descrição.
Salvamento: Resistência.	Custo: 2 pontos por grad.

Você pode invocar armas do nada. As armas invocadas simplesmente aparecem em suas mãos, prontas para serem usadas. Como padrão, você pode invocar uma arma que concede um efeito de Dano à Distância com sua graduação em Invocar Armas. A arma tem os parâmetros normais para esse efeito e nunca fica sem munição.

Cada arma adicional que você pode invocar é adquirida como um feito Poder Alternativo: designe os 2 pontos de poder por graduação do seu repertório aos efeitos da arma. Assim, por exemplo, você poderia invocar granadas (Dano em Área de Explosão Arremessado), uma pistola de gás sonífero (Atordoar à Distância, Sono), uma submetralhadora com munição perfurante (Dano à Distância Automático Penetrante) ou qualquer outra arma adequada, limitada apenas pelos pontos de poder disponíveis e a aprovação do mestre.

Você pode ter apenas uma arma de cada vez, embora possa dividir os pontos de Invocar Armas para manter várias ao mesmo tempo se adquiri-las como parte do mesmo feito Poder Alternativo. Caso seu Repertório de Invocar Armas seja Dinâmico, você pode manter várias armas ao mesmo tempo, dividindo seus pontos entre elas a cada rodada. Você precisa apenas de uma ação livre para invocar uma nova arma; quaisquer pontos que não sejam utilizados somem. O mesmo acontece com quaisquer armas que sejam tomadas de você ou entregues a alguém, a menos que você aplique o modificador Afeta Outros (veja a seguir).

FEITOS DE PODER

- **Imunidade a Armas Invocadas:** você é imune aos efeitos de suas próprias armas invocadas. Mesmo se elas forem tomadas, não podem ser usadas contra você.

EXTRAS

- **Afeta Outros (+1):** você pode dar suas armas invocadas a outras pessoas, que podem usá-las normalmente. Você ainda pode manter apenas uma arma de cada vez (de acordo com os limites do seu Repertório). Assim, se entregar uma arma, não pode invocar outra.

FALHAS

- **Descarte Limitado (-1):** você pode "descartar" uma arma (para substituí-la por outra) apenas enquanto estiver tocando-a. Isto significa que, se você for desarmado ou sua arma for tomada, não pode descartá-la para invocar outra. A arma perdida ainda não funciona para ninguém além de você, a menos que possua o extra Afeta Outros. Nesse caso, a arma pode até mesmo ser usada contra você!
- **Limitado a Uma Arma (+0):** se você for Limitado a Invocar apenas uma arma, não pode gastar pontos de poder em Poderes Alternativos. Este é um modificador de +0, pois essencialmente é uma escolha na criação do personagem em vez de um limite verdadeiro. Seu poder apenas usa o efeito básico da arma em vez de uma estrutura de Repertório. Veja a caixa **Dispositivos Invocados**, na descrição do poder Dispositivo.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Criação de Armas:** se você pode invocar *qualquer* arma (limitado apenas pelos pontos de poder disponíveis e o nível de poder da campanha), possui uma estrutura Variável (veja no capítulo anterior) que custa 7 pontos por graduação e concede 5 pontos de poder por graduação para criar armas. Você pode usar Criação de Armas como uma ação livre. A duração é contínua — assim, as armas criadas permanecem até que você escolha descartá-las. Imunidade a Armas Invocadas, Afeta Outros e Descarte Limitado podem se aplicar a Criação de Armas da mesma forma que a Invocar Armas.

MAGIA

Efeito: Repertório (varia). **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** instantânea.

Salvamento: veja a descrição. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você é um mago, feiticeiro ou bruxa, capaz de lançar vários feitiços. Escolha um dos exemplos de feitiços abaixo, ou qualquer outro poder com um custo total de (graduação neste poder x 2) 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 (*M&M*, página 70).

CONTRA-ATACANDO

Magia pode contra-atacar (e ser contra-atacada por) outros efeitos mágicos, representando a capacidade que um feiticeiro tem de “desfazer” feitiços alheios.

- *Contra-atacando outros descritores:* segundo a decisão do mestre, feitiços com descritores adicionais também podem contra-atacar outros efeitos. Por exemplo, um Raio Místico de fogo (com os descritores fogo e mágico) poderia contra-atacar (e ser contra-atacado por) efeitos de frio, gelo e água. O mestre deve julgar esses casos individualmente.

- *Contra-ataque e Nulificar Magia:* devido à variedade de efeitos mágicos, o mestre pode considerar que a capacidade deste poder de contra-atacá-los é semelhante a um efeito Nulificar de 1 ponto (veja na página 70), capaz de contra-atacar um poder mágico qualquer de cada vez. Para a habilidade de contra-atacar *todos* os efeitos mágicos ao mesmo tempo, veja o feitiço Dissipar Magia, abaixo (equivalente a um efeito Nulificar de 2 pontos) e a descrição do próprio efeito Nulificar.

EXEMPLOS DE FEITIÇOS

A seguir estão alguns exemplos de feitiços (Poderes Alternativos) adequados para um Repertório de Magia, embora não sejam, de forma alguma, os únicos efeitos possíveis. Os feitiços exatos adequados a um Repertório específico dependem do estilo do mago e dos outros descritores do poder (por exemplo, magia da natureza, vodu, tecnomagia, etc.).

- **Camuflagem:** uma magia de camuflagem esconde coisas de outras pessoas. Um exemplo típico é invisibilidade, um efeito de Camuflagem Visual (exigindo 8 pontos, ou 4 graduações em Magia). Afeta Outros e Área são extras comuns. Magos também costumam usar magias como Camuflagem contra PES para evitar as magias de vidência de seus inimigos místicos. Cada tipo ou combinação de efeitos é uma magia separada.
- **Controle Elemental:** magos — especialmente druidas, bruxas e outros “magos da natureza” — podem lançar feitiços para controlar os elementos. Os poderes Controle de Ar, Controle de Terra, Controle de Fogo, Controle de Plantas, Controle de Água e Controle Climático — e todos os seus Poderes Alternativos — estão disponíveis como feitiços individuais.
- **Dissipar Magia:** este feitiço contra-ataca todos os efeitos mágicos em uma área igual a (graduação em Magia x 1,5 m) a partir de você — um efeito de Nulificar Magia com Alcance de Toque e Área de Estouro. Uma versão alternativa afeta um personagem específico, contra-atacando todos os efeitos mágicos ativos no personagem ou produzidos por ele em alcance normal (Nulificar Magia à Distância).



POR TRÁS DA MÁSCARA: MAGIA

O poder Magia é bastante amplo — “magia” é uma explicação plausível para muitos poderes. Também encaixa-se perfeitamente com esforço extra e façanhas de poder, concedendo uma grande quantidade de efeitos de uso único como feitiços obscuros que o personagem pode improvisar de vez em quando. Contudo, Magia não deve ser uma “carta branca” para adquirir qualquer efeito. O mestre deve examinar cuidadosamente os Poderes Alternativos de Magia (comprados com pontos e temporários) antes de permiti-los.

Especificamente, leve em consideração o “tema” ou descritores adicionais do mago. O estilo de magia de uma bruxa não é necessariamente o mesmo de um necromante maligno ou um místico egípcio (veja **Estilos de magia**, a seguir). Alguns efeitos não são adequados a certos estilos, e você deve restringir ou banir aqueles que causarem problemas, declarando-os feitiços “proibidos” utilizáveis apenas por magos malignos. Invocação é um bom exemplo: vilões usam-no o tempo todo, mas heróis raramente o fazem.

MAGIA E CURA

Magos de HQs não costumam possuir feitiços de Cura (quase nunca usam-nos). O poder mágico de curar em geral está separado do conhecimento arcano, como uma forma de “empatia” ou “toque de cura”, muitas vezes com a falha Empático (veja o efeito **Cura**, na página 44). Para simular o estilo de magia dos quadrinhos, você pode proibir Cura como um feitiço de Magia.

FEITIÇOS E BÔNUS CONDICIONAIS

Se você quiser encorajar os jogadores a interpretar os feitiços de seus personagens (recitando versos místicos como “Pelos Sóis Sagrados de Siron!”), pode conceder bônus para quem fizer isso. Pode ser um bônus de +2 por “condições positivas” em uma rolagem (*M&M*, página 10) ou até mesmo um uso gratuito de esforço extra ou um ponto heroico.

ESTILOS DE MAGIA

Embora “magia” e “feitiço” possam ser descritores adequados para o poder Magia por si só, alguns jogadores e mestres podem desejar outras maneiras de diferenciar os vários estilos de magia — especialmente em um jogo com grande foco em magia, onde essas distinções podem decidir a maneira como os poderes místicos interagem. A seguir estão alguns estilos possíveis como descritores.

- **Antinatural:** magia antinatural é “alienígena” ou oposta ao mundo “natural”. Muitas vezes é associada a estranhas entidades alienígenas, possivelmente cultuadas como deuses ou demônios. Segundo a decisão do mestre, forças antinaturais podem ser alienígenas o bastante para não contar como o descritor “magia” — ou seja, magos comuns ficam em certa desvantagem ao lidar com feiticeiros antinaturais (e vice-versa, a menos que o feiticeiro antinatural possua um efeito de Nulificar Magia ou algo do gênero).
- **Axiomática:** esta é a magia da Ordem e da Lei, muitas vezes direcionada a restaurar coisas a sua forma original e equilibrá-las, além de proteger contra as forças do caos.
- **Bruxaria:** bruxaria de quadrinhos possui uma abordagem sensacionalista e mítica, apresentando encantamentos (efeitos sensoriais mentais) e efeitos de alteração (principalmente Transformação). Bruxaria envolve coisas como vassouras voadoras, caldeirões cheios de poções e familiares metamorfos.
- **Encantar:** esta magia muda a postura do alvo em relação a você, como o efeito de amor de Controle Emocional com sua graduação em Magia. Os alvos tornam-se amigáveis com uma falha no salvamento de Vontade, prestativos com uma falha por 5 ou mais e fanáticos com uma falha por 10 ou mais.
- **Ilusionismo:** você pode enganar os sentidos e criar imagens e aparições. Este é um efeito de Ilusão com metade das suas graduações em Magia, afetando todos os sentidos, com os modificadores Ataque Seletivo e Alucinações.
- **Invocação:** muitos magos possuem a habilidade de invocar demônios, elementais, espíritos ou outras criaturas para servir-lhes. Isto é normalmente um efeito de Invocar com a sua graduação em Magia. Alguns magos podem ter diversos feitiços de Invocação com vários feitos de poder e modificadores. Um feitiço para invocar uma Horda de criaturas menores (capangas demoníacos, por exemplo) é comum para feiticeiros malignos.
- **Luz da Verdade:** uma rajada de luz irradia-se da mão do mago, Nulificando quaisquer efeitos de Camuflagem, Ilusão ou Obscurecer que toque. Isto é diferente do contra-ataque normal de Magia, pois funciona também em efeitos não-mágicos.
- **Mão Mística:** tentáculos ou uma “mão” (ou garra) de energia mística estendem-se para manipular objetos, como um efeito de Mover Objeto com a sua graduação em Magia.
- **Mesmerismo:** você pode dominar magicamente a vontade de outras pessoas, forçando-as a obedecer a você, como o poder Hipnose com a sua graduação em Magia.
- **Névoa do Esquecimento:** névoas espiralantes erguem-se ao redor do alvo e apagam uma memória específica se o alvo falhar em um salvamento de Vontade (CD 10 + dois terços da graduação em Magia) contra este efeito de Transformação Mental em Área. Magos bondosos costumam usar este feitiço para proteger inocentes de verdades terríveis ou perigosas, enquanto que magos malignos usam-no para apagar seus rastros.
- **Obscurecer:** místicos muitas vezes obscurecem os sentidos. Versões comuns deste feitiço incluem efeitos de Obscurecer Visual (névoas espiralantes ou escuridão) e efeitos de Obscurecer Auditivo como uma “esfera de silêncio” (útil para silenciar magos inimigos). Um efeito de Obscurecer específico para Magia é Obscurecer PES, usado para proteger uma área contra vidência (veja a seguir).

POR TRÁS DA MÁSCARA: MAGIA

- **Caótica:** magia caótica costuma ser selvagem e imprevisível, associada com transformação e, muitas vezes, destruição. Nos quadrinhos, é quase sinônimo de maldade, embora nem sempre. Recentemente, magia caótica vem sendo apresentada como vítima de uma reputação injusta, embora continue imprevisível.
 - **Divina:** magia divina é concedida por um poder moral superior, em geral uma divindade bondosa e onipotente ou seus representantes (como anjos). Também pode se originar apenas da fé do usuário, dependendo da cosmologia do cenário. Magia divina é fortemente oposta a poderes "da Terra", como magia da natureza, vodu e bruxaria.
 - **Hermética:** também chamada de magia "acadêmica" ou "ritualística", em geral envolvendo extensas bibliografias, diagramas e cânticos ou ritos complexos. Magia hermética era o campo dos magos e sábios medievais, pode exigir o modificador Ação para longos rituais (embora isso possa ficar reservado a ritos conduzidos pelo feito Ritualista).
 - **Infernal:** magia infernal é oposta a magia divina (veja acima), poder mágico concedido por seres sobrenaturais como demônios ou diabos, ou até mesmo por um ser maligno supremo (caso exista). Magia infernal costuma ter efeitos como aqueles de Controle de Fogo Infernal e é fortemente oposta a magia divina e bondosa.
 - **Moral:** magia moral é alinhada com uma aliança moral específica, em geral o bem ou o mal. Magia bondosa costuma ser chamada de magia branca, ordeira ou da luz, enquanto que magia maligna muitas vezes é chamada negra, caótica ou sombria. Magia bondosa costuma criar e proteger, enquanto que magia maligna destrói e ataca. Diferente de magia divina e infernal, magia moral não precisa se originar de um poder superior (ou inferior); depende mais das intenções do mago. Nas HQs, a diferença entre magia (e magos) do bem e do mal muitas vezes é cosmética, principalmente decidida por descritores e talvez escolha de efeitos.
 - **Natureza:** magia da natureza é associada com o mundo natural e, assim, com culturas que cultuam a natureza, como druidismo, paganismo, e várias tradições indígenas. Magia da natureza costuma concentrar-se em efeitos que envolvam as forças naturais, especialmente plantas e animais, ou elementos como ar, terra, fogo, água e o clima.
 - **Tecnomancia:** tecnomancia ou tecnomagia é um estilo pós-moderno, unindo magia e tecnologia. Tecnomagos costumam possuir efeitos que envolvem controle ou uso de tecnologia: invocação de dispositivos tecnológicos, animação de máquinas, controle de computadores, etc. É o único estilo de magia especialmente adequado a poderes como Elo Eletrônico e Animar Máquinas.
 - **Vodu:** vodu nos quadrinhos costuma seguir os mitos urbanos e a cultura pop, com elementos como "bonecos vodu" (receptáculos para efeitos com Alcance de Percepção por meio de PES Mental que exigem algo da vítima, como uma mecha de cabelo) e zumbis (Controle Mental ou Invocar Zumbi, dependendo das vítimas do efeito).
- **Pasmar:** a versão mais comum deste feitiço libera um raio ou padrão cegante de luz como um efeito de Pasmar Visual com a sua graduação em Magia. Um feitiço semelhante é capaz de Pasmar sentidos mentais, "cegando" habilidades como Percepção Mágica ou PES durante algum tempo.
 - **Passagem Mística:** este feitiço teleporta você por uma distância, como um efeito de Teleporte com a sua graduação em Magia. Um feitiço adicional comum é uma variação com o modificador Portal, funcionando com metade da graduação em Magia (mas útil para transportar grupos).
 - **Portal Dimensional:** você abre um portal para outra dimensão, através do qual qualquer um pode passar (uma ação de movimento). Este é um efeito de Supermovimento (dimensional) com o modificador Portal, para um custo de 12 pontos de poder (6 graduações de Magia).
 - **Prisão Mística:** grilhões de energia mágica prendem o alvo, como um efeito de Armadilha com a sua graduação em Magia.
 - **Raio Místico:** uma rajada brilhante de força mágica dispara, como um ataque à distância, causando dano igual à sua graduação em Magia.
 - **Transformação:** os magos muitas vezes têm a habilidade de transformar algo em outra coisa: carne em pedra, humanos em porcos, chumbo em ouro e assim por diante. Em geral, cada feitiço desse tipo é um efeito individual de 3 pontos de Transformação, mas alguns magos podem ter um feitiço mais amplo (mas mais limitado) para transformar seus alvos (na prática, um efeito de Transformação de 5 ou até mesmo 6 pontos como um Poder Alternativo).
 - **Vidência:** você pode enxergar lugares distantes como se estivesse lá, um efeito de PES para todos os seus sentidos, operando com metade da sua graduação em Magia (já que PES para todos os sentidos custa o dobro de Magia). Você pode usar efeitos mentais através de seu feitiço de vidência, mas normalmente apenas se os efeitos forem Dinâmicos, ou se forem adquiridos fora do seu Repertório de Magia (veja o feito de poder Dinâmico).

FEITOS DE PODER

Além dos feitos de poder aplicados a feitiços específicos, Magia muitas vezes possui alguns dos seguintes. Podem ser aplicados ao Repertório em si em vez de a qualquer efeito individual, se você quiser (veja a estrutura **Repertório**).

- **Afeta Intangível:** efeitos de Magia muitas vezes funcionam em alvos intangíveis (especialmente incorpóreos) normalmente, possuindo 1 ou 2 graduações deste feito de poder.
- **Dimensional:** Magia muitas vezes possui a habilidade de alcançar outras dimensões (especialmente dimensões místicas), em geral em conjunto com um feitiço de vidência. Duas graduações neste feito de poder costumam ser apropriadas.

- **Sutil:** efeitos de Magia em geral não são muito Sutis, envolvendo rajadas de energia brilhante, símbolos místicos flutuando no ar, etc. Contudo, alguns feitiços podem ter a primeira graduação deste feito de poder, sendo detectáveis somente por pessoas capazes de perceber forças mágicas (ou seja, com a característica Percepção Mágica).

FALHAS

- **Cansativo:** efeitos individuais de Magia podem ser Cansativos, especialmente feitiços como transportar grandes números de pessoas (ajudando a compensar o custo do feitiço). Magos novos podem aplicar esta falha a seu poder como um todo, talvez removendo-a aos poucos antes de eliminá-la completamente com estudo e experiência.
- **Distração:** o uso de Magia pode provocar Distração, exigindo concentração total. Esta falha pode explicar por que magos de HQs muitas vezes ficam vulneráveis a ataques (perdendo seu bônus de esquiva) enquanto preparam feitiços. Se você estiver usando as regras opcionais para ataques de oportunidade (*Manual do Malfeitor*, página 109), esta falha pode simular a forma como a magia funciona em muitos cenários. Caso apenas a mudança de configuração do Repertório de Magia causar Distração, aplique uma desvantagem de poder (veja a estrutura Repertório).

DESVANTAGENS

- **Ação:** um Repertório de Magia pode ter uma desvantagem que afete o tempo necessário para mudar sua configuração, talvez exigindo rituais específicos ou consulta de tomos místicos (veja a estrutura Repertório).
- **Perda de Poder:** uma desvantagem Perda de Poder comum para Magia é a necessidade de falar e gesticular livremente para lançar feitiços. Um personagem impossibilitado de fazer isso não pode usar Magia. Outros tipos de Perda de Poder adequados incluem contato com certas substâncias como ferro frio ou ervas mágicas, que bloqueiam os poderes do mago.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Dispositivos:** muitos feiticeiros aumentam seus poderes com vários Dispositivos mágicos. Alguns podem depender completamente de um Dispositivo como uma varinha, amuleto, coroa ou elmo. Por exemplo, um personagem pode ter Magia 5 por si só, mas Magia 11 com um Dispositivo (as 6 graduações adicionais são adquiridas como uma característica do Dispositivo). Dispositivos Mágicos também costumem fornecer poderes adicionais como Voo, Imunidade ou Proteção.
- **Escudo Místico:** a maioria dos magos pode criar um "escudo de proteção", recebendo o poder Campo de Força. Escudos místicos às vezes têm a forma de discos brilhantes ou literalmente escudos de luz, em vez de auras protetoras, mas o efeito é o mesmo. Este poder costuma ser independente do Repertório de Magia.
- **Forma Astral:** muitos magos têm a habilidade de separar sua forma astral de seu corpo físico. Os efeitos sensoriais ainda funcionam em forma astral, e o mestre pode permitir que poderes com o modificador Afeta Corpóreo também funcionem. Veja o poder Forma Astral e o modificador Afeta Corpóreo.

- **Imunidade:** os "feitiços de proteção" conhecidos por muitos magos frequentemente incluem suporte vital com duração sustentada, permitindo que o mago sobreviva a ambientes hostis (como aqueles encontrados em algumas dimensões). Além disso, alguns magos podem ser imortais, mortos-vivos ou imunes a preocupações comuns. Possuem graduações apropriadas de Imunidade permanente, especialmente a efeitos de Fortitude e acertos críticos.

- **Supersentidos:** Percepção Mágica é praticamente obrigatória para um místico. Detectar Magia também é comum, muitas vezes com os modificadores Aguçado e Analítico. A maior partes dos demais Supersentidos costuma surgir como feitiços específicos dentro do poder Magia, em geral façanhas de poder adquiridas conforme a necessidade.

- **Voo:** místicos costumam ter o poder de voar ou pelo menos levitar (flutuando em posição de lótus enquanto meditam, por exemplo). Voo mágico não costuma ser muito rápido (com um máximo de 3 graduações, mais ou menos). Para transporte rápido, magos costumam usar Teleporte.

MEMÓRIA CORPORAL

Efeito: Variável.

Ação: livre (ativo).

Alcance: percepção.

Duração: contínua.

Salvamento: nenhum.

Custo: 9 pontos por grad.

Você pode aprender e memorizar as perícias físicas de outras pessoas meramente vendo-as em ação. Isto inclui bônus de ataque e defesa com o descritor "habilidade em combate" (ou seja, bônus que sejam produto de habilidade ou perícia físicas). Você tem 5 pontos de poder por graduação em Memória Corporal para designar a perícias físicas que percebeu exatamente. Você precisa apenas de uma ação livre para memorizar uma perícia física, se tiver pontos de poder livres suficientes. Você mantém uma perícia memorizada indefinidamente. Se não tiver pontos de poder suficientes para memorizar uma nova perícia, pode escolher "esquecer" uma perícia que já memorizou para liberar pontos. A perícia esquecida pode ser recuperada apenas através de nova observação.

Exemplo: a Imitadora tem Memória Corporal 10, que lhe concede 50 pontos de poder para designar a perícias físicas que tenha observado. Ela observa um ginasta olímpico com Acrobacia 12 apresentar-se e designa 3 pontos de sua Memória Corporal para adquirir 12 graduações em Acrobacia, adquirindo maestria instantânea! Da mesma forma, ela pode adquirir um bônus de ataque maior ao observar um mestre das artes marciais em ação, ou uma perícia Escalar maior ao observar um alpinista habilidoso. Ela mantém todas essas características enquanto desejar, até um máximo de 50 pontos de poder. Se ela quiser memorizar perícias adicionais, terá de esquecer algumas.

Embora você precise observar um alvo em pessoa para memorizar suas perícias, o mestre pode permitir que um vídeo detalhado seja suficiente. Por exemplo, assistir a várias horas de eventos olímpicos poderia lhe conceder várias perícias físicas (Acrobacia, Escalar, Nadar, etc.). Da mesma forma, noticiários ou documentá-

rios mostrando super-heróis em ação poderiam permitir que você memorizasse suas perícias. O mestre pode tratar isto como um feito de poder em alguns cenários (ou tornar a incapacidade de fazer isso uma desvantagem).

Um personagem com capacidade ilimitada de memorizar as perícias de qualquer número de alvos pelo tempo que desejar possui Memória Corporal como uma característica X (*M&M*, página 211).

EXTRAS

- **Feitos:** além de memorizar as perícias físicas de um alvo, você também pode memorizar seus feitos de combate, de perícia e gerais. O mestre decide se um feito específico é “baseado em habilidade” (permitindo que você o memorize). Você designa pontos de seu conjunto de Memória Corporal a esses feitos da mesma forma que faz com perícias.

METAMORFOSE

Efeito: Variável. **Ação:** movimento (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 8 pontos por grad.

Você pode se transformar em diferentes formas, adquirindo as características físicas (habilidades, perícias, feitos e poderes) da forma que assumir. Você ganha características no valor de (gradação x 5) pontos de poder. 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 o efeito Morfar. Para assumir formas maiores ou menores, aplique pontos vindos da sua Metamorfose a graduações apropriadas de Crescimento ou Encolhimento.

CONTRA-ATAcando

Metamorfose poderia contra-atacar efeitos de alteração usados em você, mudando-o de volta a sua forma normal. Isto exige a ação normal exigida para contra-atacar, a menos que você gaste um ponto heroico para contra-atacar instantaneamente. Assim, por exemplo, você poderia fazer um teste de Metamorfose contra o teste de Transformação de um oponente. Metamorfose não contra-ataca efeitos que não sejam de alteração, como Atordoar, Dano ou Nausear, a menos que o mestre decida assim e os descritores permitam.

EXEMPLOS DE CARACTERÍSTICAS DE METAMORFOSE

- **Aparência:** Metamorfose pode mudar apenas sua aparência, concedendo +5 de bônus em testes de Disfarce por graduação neste poder. Este efeito é automático; quando você assume as características de uma forma específica, também assume sua aparência.
- **Armadura:** você adquire pele mais dura, placas blindadas, escamas ou alguma variação do efeito Proteção, melhorando sua Resistência.
- **Armas:** você pode transformar suas mãos ou braços em armas, adquirindo garras ou espinhos, ou transformando seus dedos ou braços em lâminas ou armas de contusão. Em geral, todos esses são efeitos de Dano com o feito de poder Pujante, permitindo que você aplique seu bônus de Força.

- **Forma Alternativa:** você pode alterar a composição material de seu corpo, essencialmente assumindo uma forma alternativa (veja o poder Forma Alternativa).
- **Formas de Criaturas:** você assume a forma (e as características) de outra criatura, como um animal ou um ser fantástico (veja os arquétipos de animais e criaturas em *M&M*, a partir da página 229, usando-os como diretrizes para diferentes formas). Por exemplo, as habilidades físicas, perícias, feitos, poderes e salvamentos de um elefante custam 51 pontos. Assim, você precisa de um total de 51 pontos em habilidades físicas e pontos de poder por Metamorfose para se transformar em elefante (mantendo suas habilidades mentais e características de combate, modificadas pelo tamanho).
- **Formas de Máquinas:** você assume a forma (e as características) de uma máquina, ou mesmo um objeto inanimado – embora este último ofereça apenas seu bônus de Resistência, a menos que você se transforme em uma versão animada (veja o poder Animar Objetos). Aplique os pontos vindos de Metamorfose às características da máquina ou objeto.
- **Intangível:** você pode alterar a composição de seu corpo, tornando-se menos tangível e adquirindo uma ou mais graduações em Intangibilidade. Seus descritores podem limitá-lo a certas graduações de Intangibilidade. Contudo, exceto por isso, você aplica o efeito normalmente.

EXTRAS

- **Afeta Outros:** este extra permite que você conceda a outra pessoa a capacidade de mudar de forma. Para impor mudanças em um alvo involuntário, adquira o efeito Transformação (veja no capítulo anterior).
- **Ataque:** um “Ataque de Metamorfose” é o efeito Transformação. Este modificador não se aplica a Metamorfose.

FALHAS

- **Limitado (-1):** você pode apenas se transformar em uma categoria limitada de formas, como apenas animais, apenas máquinas, apenas pessoas, etc. O mestre determina se uma categoria específica é limitada o bastante. Este modificador é recomendado para a maioria dos usuários deste poder, limitando sua utilidade.

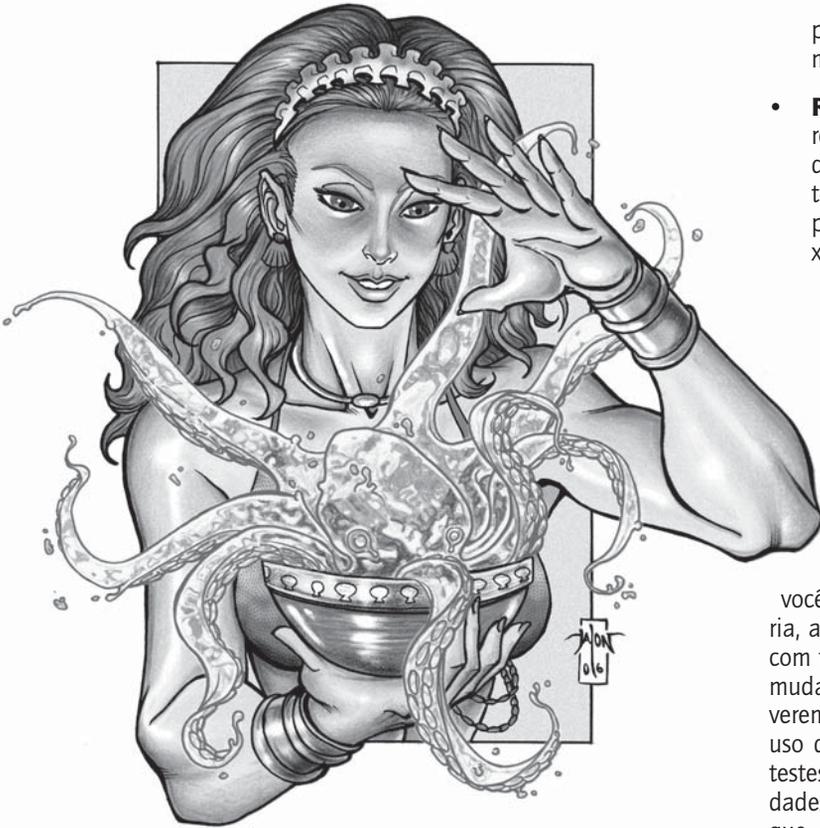
MOLDAR MATÉRIA

Efeito: Transformação. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** sustentada (D).

Salvamento: nenhum. **Custo:** 4 pontos por grad.

Você pode moldar e esculpir matéria não-viva à vontade, como se fosse argila. Você pode afetar 1 kg de massa com 1 graduação. Cada graduação adicional move esta quantidade um passo acima na **Tabela de progressão** (2 kg, então 5, 10, etc.). Matéria moldada mantém sua nova forma enquanto você mantiver o efeito. Quando você para de mantê-lo, a matéria volta à forma original. Personagens podem fazer salvamentos de Reflexo em nome de Dispositivos que estejam segurando ou vestindo (CD 10 + graduação em Moldar Matéria). Equipamento é afetado automaticamente, desde que a rolagem de ataque do poder seja bem-sucedida.



Segundo a decisão do mestre, Moldar Matéria pode conceder bônus por circunstâncias favoráveis em alguns testes de perícias de Ofício, e acelerar certos testes de Ofício que envolvam modelagem ou fabricação de objetos. Alguns usos simples de Ofício podem ser substituídos por um uso de Moldar Matéria – por exemplo, transformar um rochedo em um cubo de pedra sem usar ferramentas.

FEITOS DE PODER

- **Preciso:** você pode usar Moldar Matéria como um conjunto de ferramentas precisas para entalhar, gravar e trabalhar em materiais. As mudanças ainda duram apenas enquanto você as mantiver.

EXTRAS

- **Área:** a área de Moldar Matéria é definida por sua graduação e a quantidade de massa que pode afetar. Este modificador não se aplica.
- **Duração:** Moldar Matéria Contínuo permite que os objetos moldados mantenham sua forma enquanto ela for estável. Assim, madeira moldada em um tablado ou pedra moldada em uma estátua permanecem na nova forma, mas um pilar feito de areia moldada desaba quando seu poder é desativado. Dessa forma, materiais instáveis permanecem essencialmente com duração sustentada.

FALHAS

- **Alcance:** Moldar Matéria com alcance de toque exige que você direcione e modele os materiais afetados com suas mãos.
- **Limitado:** você pode apenas moldar um tipo específico de matéria – apenas materiais terrosos, metais, líquidos e assim

por diante. Tipos especialmente limitados podem merecer um modificador de -2 ou mais, segundo a decisão do mestre.

- **Restaurador:** você pode apenas consertar objetos quebrados, restaurando-os a seu estado intacto. Por outro lado, os efeitos do seu poder são considerados contínuos; não exigem manutenção uma vez que o objeto seja consertado. O mestre ainda pode exigir um teste de Ofício para consertar objetos complexos (veículos, máquinas, etc.).

MUDANÇA DE IDADE

Efeito: Morfar 4, Encolhimento 4.

Ação: livre (ativo).

Alcance: pessoal.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 8 pontos.

Você pode mudar sua idade física aparente à vontade, ficando "mais jovem" ou "mais velho" em um instante. Se você ficar jovem o bastante, seu tamanho diminui em uma categoria, até o tamanho de uma criança (em geral, tamanho Pequeno), com todos os modificadores normais. Suas outras habilidades não mudam; os modificadores por idade não se aplicam, mesmo se estiverem em uso (veja o *Manual do Malfeitor*, página 22). O principal uso deste poder é para disfarces: você recebe +20 de bônus em testes de Disfarce para assumir a idade falsa e não sofre penalidades por representar uma idade diferente. Note que as pessoas que conhecem-no bem ainda recebem bônus para reconhecê-lo com uma idade diferente (já que você mantém a mesma aparência geral, apenas mais jovem ou mais velho).

MUTAÇÃO

Efeito: Transformação.

Ação: padrão (ativo).

Alcance: toque.

Duração: sustentada (D).

Salvamento: Fortitude.

Custo: 4 pontos por grad.

Você pode causar mutações em seres vivos com um toque, mudando suas características físicas e aparência. O alvo faz um salvamento de Fortitude (CD 10 + graduação em Mutação) para evitar ser transformado. Um salvamento bem-sucedido significa que não há efeito, e você deve usar esforço extra para tentar afetar o alvo de novo na mesma cena.

Uma falha no salvamento permite que você mude a aparência a características físicas do alvo à vontade, incluindo rearranjar pontos de poder de uma característica a outra. O total de pontos de poder do alvo não muda, e quaisquer transformações devem respeitar os limites de nível de poder da campanha (a menos que o mestre decida o contrário). Exceto por isso, você pode alterar o alvo como quiser. Você não pode remover o valor de Constituição do alvo (já que ele deixaria de ser uma criatura viva), mas qualquer outra coisa é permitida.

A transformação dura até que o alvo seja bem-sucedido em um salvamento de Fortitude para sobrepujar o efeito, ou você escolha revertê-lo.

FEITOS DE PODER

- **Incurável:** os efeitos de Mutação não podem ser contra-atacados, exceto por efeitos Persistentes ou por seu próprio poder.

EXTRAS

- **Alcance:** uma aplicação deste extra permite que Mutação funcione em alcance normal. Duas aplicações permitem que funcione em alcance de percepção (ainda concedendo seu salvamento normal).
- **Contagioso:** a mutação que você causa é contagiosa, infectando e transformando todos que entrem em contato com um alvo modificado.
- **Doença:** em vez de transformar o alvo imediatamente, seu poder funciona como uma doença, infectando-o e então transformando-o quando ele falha em um salvamento de Fortitude.
- **Duração:** Mutação Contínua dura até que seja contra-atacada ou você escolha revertê-la (ou até que seja revertida por outra Mutação).

FALHAS

- **Dissipação:** Mutação com este modificador dissipa-se ao longo do tempo. Depois de um número de rodadas igual ao número de pontos de poder que você rearranjou, o alvo volta ao normal. Como opção para o mestre, isto pode acontecer gradualmente — um ponto de poder volta ao normal por rodada.
- **Incontrolável:** você não pode controlar as mutações que provoca. Elas ocorrem aleatoriamente (são decididas pelo mestre).
- **Permanente:** Mutação não pode ter esta falha; sua duração não pode ser maior que contínua.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Potencializar:** se você puder adicionar pontos de poder a um alvo (além de rearranjar os pontos que já existem), adquira Potencializar Ligado a Mutação.

NÊMESIS

Efeito: Variável. **Ação:** livre (passivo).

Alcance: percepção. **Duração:** contínua.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 8 pontos por grad.

Você pode adaptar-se, adquirindo 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 (gradação x 5) pontos de poder totais. O mestre decide quais poderes você ganha; você não tem controle sobre isso. Você pode designar apenas um oponente por rodada.

FAÇANHAS DE PODER: “BEM COMO EU ESPERAVA...”

Vilões — e às vezes heróis — nas HQs muitas vezes têm o plano exato para qualquer circunstância. A capacidade de criar planos de contingência tão extensos é uma das maiores vantagens da inteligência de grandes planejadores. Em geral, eles estão preparados para qualquer coisa.

Se você quiser, pode usar Nêmesis — ou um poder semelhante — para simular esta habilidade. Obviamente, para vilões você também pode usar intervenção do mestre (dizendo que sim, devido a grande Inteligência, perícias e talvez o feito Plano Genial, o vilão está preparado para determinada circunstância e já tomou providências a respeito). Neste caso, apenas conceda ao(s) herói(s) um ponto heroico pelo contratempo. De algumas formas, isto é mais justo do que conceder Nêmesis a muitos vilões, já que PNJs possuem pontos de poder ilimitados e Nêmesis depende bastante do mestre.

Por outro lado, esta versão de Nêmesis pode ser adequada a certos heróis “planejadores”, desde que o jogador entenda que o poder ainda está sob controle do mestre — o jogador pode dar sugestões, mas o mestre tem a palavra final.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** seu poder pode se adaptar para um oponente intangível (provavelmente concedendo um efeito que Afeta Intangível) mesmo sem este feito de poder.

EXTRAS

- **Ação:** como um extra de +1, seu poder se adapta automaticamente (como uma reação) ao primeiro oponente que atacá-lo em combate. Você pode designar um oponente diferente em sua ação, se quiser. Uma vez que um oponente seja derrotado, seu poder se adapta automaticamente para o próximo que atacá-lo.
- **Afeta Outros:** você pode conceder os benefícios de seu poder Nêmesis a outra pessoa que você estiver tocando. Tanto você quanto o alvo recebem as mesmas adaptações contra o mesmo oponente. O mestre deve ter cuidado ao permitir este extra, pois acumular poderes concedidos por Nêmesis com as características normais de um aliado pode desequilibrar o jogo.

FALHAS

- **Ação:** se você precisar de mais do que uma ação livre para que seu poder se adapte a um oponente, pode aplicar esta falha. Além de uma ação completa, aplique a desvantagem de poder Ação.
- **Limitado a Combate Individual:** embora Nêmesis normalmente adapte-se a apenas um oponente específico de cada vez, Nêmesis com esta falha não funciona se você estiver lutando contra mais de um oponente ao mesmo tempo. Neste caso, “lutar” significa “combate corpo-a-corpo”. Assim, em qualquer rodada na qual dois ou mais oponentes façam ataques em corpo-a-corpo contra você (mesmo que não acertem), seu poder não funciona, e você perde quaisquer características que recebeu por ele.
- **Incontrolável:** Nêmesis já é Incontrolável, pois é o mestre que decide os poderes que você ganha dele, e esta “falha” não pode ser removida do poder.

PARAR O TEMPO

Efeito: Paralisia. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** sustentada.

Salvamento: Reflexo. **Custo:** 7 pontos por grad.

Você pode “congelar” o tempo em uma área com (gradação x 1,5) metros de raio. Alvos na área afetada podem fazer um salvamento de Reflexo (CD 10 + gradação em Parar o Tempo). Uma falha

POR TRÁS DA MÁSCARA: PARAR O TEMPO

O poder de parar o tempo é uma habilidade considerável, no mínimo. A versão de Parar o Tempo apresentada aqui é razoavelmente equilibrada: tem alto custo por graduação e oferece um salvamento contra o efeito, além de tornar os alvos imunes a efeitos externos. Parar o Tempo sem essas limitações em geral funciona melhor nas mãos de PNJs. Em geral, isto também vale para o modificador Sem Salvamento.

A capacidade limitada de influenciar eventos, movendo-se a grandes velocidades em relação ao resto do mundo, pode ser simulada com Rapidez, possivelmente em conjunto com Camuflagem (tornando difícil ou impossível percebê-lo enquanto você usa o efeito). O mestre pode oferecer esta alternativa para jogadores com heróis capazes de controlar o tempo. De fato, efeitos de Supervelocidade já são parte de Controle Temporal.

no salvamento significa que o alvo está preso na área de tempo congelado, indefeso e incapaz de se mover, nem mesmo ciente da passagem do tempo (já que o tempo efetivamente parou com relação ao alvo). Um sucesso significa que o alvo não é afetado.

Qualquer coisa congelada no tempo deixa de ser afetada por eventos ou forças externas: os alvos na área não podem sofrer dano, ser afetados por outros poderes, etc. Obviamente, é possível preparar eventos extremamente perigosos para ocorrer assim que o efeito terminar: colocar um explosivo diretamente sobre um alvo, para que "surja do nada" e seja ativado quando o efeito termina, por exemplo. Parar o Tempo é útil principalmente para permitir que você se mova por uma área de tempo congelado sem ser notado, com tempo quase ilimitado para fazer o que quiser.

EXTRAS

- **Sem Salvamento (+1):** os alvos na área do seu poder não têm direito a um salvamento. Qualquer um na área está automaticamente congelado no tempo. O mestre pode limitar este modificador a PNJs, devido a sua eficiência.

PETRIFICAÇÃO

Efeito: Transformação.

Ação: padrão (ativo).

Alcance: à distância.

Duração: sustentada (D).

Salvamento: Fortitude.

Custo: 3 pontos por grad.

Você pode projetar um efeito em alcance normal (graduação x 30 metros) que transforma as criaturas que atinge em pedra. Uma criatura atingida faz um salvamento de Fortitude. Uma falha significa que o alvo é transformado em pedra imóvel. O alvo petrificado tem direito a um novo salvamento a cada intervalo na **Tabela de tempo**, com +1 de bônus cumulativo por salvamento, até que tenha sucesso, quebrando o efeito.

EXTRAS

- **Contínuo (+1):** os alvos petrificados por seu poder permanecem assim até que o efeito seja contra-atacado ou você escolha revertê-lo. O alvo não tem direito a novos salvamentos.



- **Olhar Petrificante (+0):** seu poder pode afetar um alvo que olhe em seus olhos por rodada. O alcance muda para percepção (+1), mas o efeito torna-se Dependente de Visão (-1). Veja a falha Dependente de Sentidos. Se você petrificar qualquer um que olhe em sua direção, o custo é +3 (como acima, mas a ação torna-se reação a ser observado).

POSSESSÃO

Efeito: Controle Mental. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: toque. **Duração:** sustentada (D).

Salvamento: Vontade. **Custo:** 3 pontos por grad.

Você pode se mesclar com o corpo de um alvo e controlá-lo. Toque no alvo e 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 alvo, e você assume o controle do corpo. Você mantém seus valores de habilidades mentais, perícias baseadas em habilidades mentais e poderes com efeitos ou descritores mentais, e ganha os valores de habilidades físicas, perícias baseadas em habilidades físicas e poderes com efeitos ou descritores físicos do alvo. Se o salvamento de Vontade do alvo exceder o resultado do seu teste, não há efeito. Você precisa usar esforço extra para tentar possuir o alvo de novo na mesma cena.

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 tempo**. 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.

As condições do corpo do alvo — incluindo dano — afetam-no enquanto você estiver no controle, mas não permanecem quando você deixa o corpo do alvo. As condições que afetam apenas a mente, como Confusão e Controle Mental, continuam a afetá-lo (sem afetar o alvo). Se o corpo hospedeiro morrer, você também morre. Contudo, se deixar o corpo a qualquer momento antes disso, você não é afetado (mesmo se o corpo hospedeiro estiver moribundo). Se o corpo hospedeiro ficar inconsciente, você pode escolher deixá-lo sem sofrer qualquer efeito.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** Possessão não precisa deste feito de poder para afetar alvos intangíveis; já os afeta normalmente.

EXTRAS

- **Alcance:** Possessão à Distância exige uma rolagem de ataque à distância contra o alvo. Possessão em Alcance de Percepção não exige rolagem de ataque, apenas a capacidade de perceber o alvo exatamente. O alvo ainda tem direito a um salvamento de Vontade.
- **Área:** o mestre pode permitir este extra, essencialmente tornando o usuário uma "mente coletiva" que controla vários corpos ao mesmo tempo. Possessão em Área afeta todos na área. Cada um faz um salvamento separado contra seus efeitos. Se você puder escolher quais alvos na área são afetados, adicione o extra Ataque Seletivo. O possuidor pode escolher



abandonar hospedeiros para evitar certas condições (como inconsciência ou morte), como descrito acima. Condições que afetam um corpo hospedeiro não afetam os demais. Contudo, condições que afetam a mente possuidora afetam todos os hospedeiros igualmente. Assim, um atacante que use Confusão ou agarrar mental contra um alvo possuído estará afetando todos os hospedeiros, que compartilham a mesma mente. Um salvamento bem-sucedido de um hospedeiro não afeta os demais.

- **Contagioso:** Possessão em Área pode ter este extra, com a permissão do mestre, fazendo com que se espalhe como uma doença, de alvo para alvo, expandindo a "mente coletiva". Veja o modificador Área, acima.
- **Duração:** Possessão Contínua não permite salvamentos além do primeiro. Você permanece no controle do hospedeiro enquanto desejar, ou até que alguma força exterior o expulse. O mestre deve ter cuidado ao permitir este extra para PJs. Ele funciona melhor para PNJs, a menos que o poder tenha outras limitações específicas que compensem a duração melhorada.

FALHAS

- **Dependente de Sentidos:** o alvo precisa percebê-lo com um sentido específico para que você possa possuí-lo. Assim, você pode precisar estabelecer contato visual com o alvo, falar com ele ou cantar para ele, etc. Um alvo incapaz de percebê-lo não pode ser possuído.
- **Retroalimentação:** você sofre algum efeito quando seu hospedeiro sofrer dano físico. Faça um segundo salvamento de Resistência contra o dano, usando sua graduação em

POR TRÁS DA MÁSCARA: POSSESSÃO

Possessão pode ser uma habilidade muito poderosa e eficiente, em especial nas mãos de um usuário implacável que não se importe com a condição de seus hospedeiros. Em geral, funciona melhor em vilões do que em PJs heroicos, a menos que haja limitações específicas. Por exemplo, um herói pode ser limitado a possuir apenas “hospedeiros” específicos, preparados e voluntários.

O poder é problemático até mesmo para vilões, se for usado muitas vezes para controlar um herói por períodos de tempo extensos. Alguns jogadores ficam frustrados com isso. Você pode lidar com esta questão de várias maneiras. Em primeiro lugar, pode encorajar os jogadores a interpretar o personagem possuído, concedendo-lhes um ponto heroico por bom desempenho (e permitindo que enfrentem o possuidor no clímax da aventura). Você pode limitar o vilão possuidor a controlar PNJs, dando aos jogadores uma desculpa para lutar contra coadjuvantes heroicos. Por fim, você pode dar aos heróis um meio de contra-atacar a Possessão: se eles puderem expulsar a mente possuidora com luz intensa, por exemplo, será menos provável que fiquem frustrados.

Pense cuidadosamente antes de permitir um herói possuidor no seu jogo, especialmente se ele for um “mestre de marionetes” que controla vários hospedeiros enquanto permanece invulnerável, nos bastidores. Faça o jogador entender que, se você permitir esse tipo de personagem, sempre haverá vilões com efeitos capazes de sobrepujar a “invulnerabilidade” do possuidor, e que esses não serão considerados contratempos incomuns — apenas o preço a pagar por jogar com esse tipo de personagem.

Possessão como bônus, e aplique quaisquer condições de dano resultantes à mente possuidora em vez de ao corpo hospedeiro. Essas condições acompanham o possuidor após deixar o corpo hospedeiro.

POTENCIALIZAR

Efeito: Variável, Afeta Outros. **Ação:** completa (ativo).

Alcance: toque. **Duração:** sustentada.

Salvamento: Vontade (I). **Custo:** 6 pontos por grad.

Você pode conceder poderes a outros temporariamente, com um toque. Você tem um conjunto de (gradação em Potencializar x 5) pontos de poder que pode usar para conceder poderes. Uma vez que tenha concedido poderes com custo total igual a esse valor, não pode usar Potencializar até que “recupere” alguns pontos de poder, tomando de volta poderes que concedeu (você pode fazer isso automaticamente, como uma ação livre, uma vez por rodada).

Poderes concedidos por Potencializar não se acumulam com quaisquer poderes existentes do alvo, embora você possa conceder extras e feitos de poder (incluindo Poderes Alternativos). Você pode conceder Características Aumentadas como poderes, e elas se acumulam com características existentes (veja o efeito **Característica Aumentada**). Você não pode conceder poderes além do limite de nível de poder da campanha sem permissão expressa do mestre (PNJs, obviamente, possuem essa permissão).

Se você parar de manter este poder por qualquer razão, quaisquer poderes concedidos desaparecem e devem ser concedidos de novo, por outro uso de Potencializar. Potencializar Contínuo não é afetado por isso, mas ainda não é capaz de conceder mais de (gradação x 5) pontos de poder de cada vez. Potencializar não pode ser permanente — esse tipo de capacidade é uma ferramenta de trama.

QUICAR

Efeito: Salto, Proteção. **Ação:** reação (passivo).

Alcance: pessoal. **Duração:** permanente.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 2 pontos por graduação.

Em vez de bater em uma superfície sólida com um impacto seco, você quica como uma bola de borracha! Isto pode se dever a uma forma elástica, um campo de forma que absorve energia cinética

ou vários outros descritores. O importante é que você é menos afetado por quedas e recuo, e pode “quicar” de qualquer impacto.

Dano por queda ou recuo com bônus igual ao dobro da sua graduação em Quicar não tem efeito sobre você (você é automaticamente bem-sucedido no salvamento). Dano maior é reduzido em um número igual ao dobro da sua graduação antes que você faça um salvamento de Resistência. Além disso, você pode quicar na direção oposta de um impacto (ao atingir o chão ou uma parede, por exemplo) após uma queda ou recuo como uma reação, até uma distância máxima igual à distância que você percorreu. Você pode aumentar essa distância em um arco longo — dobre a distância mas diminua a altura pela metade. O ato de quicar consome uma rodada completa. Durante este tempo, você pode agir normalmente, mas não pode mudar sua direção ou velocidade.

Exemplo: *Rebote (Quicar 8) pula de uma distância de 24 metros. Essa queda normalmente causaria +8 de dano, mas o poder de Rebote ignora o dano. Ele quica uma distância de 24 metros e escolhe mover-se para a frente. Isto permite que ele se mova 48 metros, alcançando uma altura de 12 metros no topo de seu arco, antes de aterrissar.*

FEITOS DE PODER

- **Ação em Movimento:** este feito permite que você realize uma ação padrão enquanto passa por algo em seu movimento de quicar e continue a se mover.
- **Fliperama:** quicando rapidamente em uma área restrita com raio de (gradação em Quicar x 1,5 m, você pode atingir vários oponentes de uma só vez. Faça uma rolagem de ataque corpo-a-corpo e compare o resultado à Defesa de cada oponente na área. Cada graduação deste feito de poder concede ao seu ataque de Fliperama +1 de dano, até um máximo igual ao seu valor de Força ou graduação em Quicar, o que for maior.
- **Ricochete:** você pode mudar de direção após quicar. Isto pode permitir que você faça um ataque de encontrão surpresa, ricocheteando atrás de um oponente (veja *M&M*, página 158).

EXTRAS

- **Ataque Rebote (+1):** se você quicar por um recuo por uma distância suficiente para alcançar seu atacante, pode fazer um ataque de encontrão como uma reação na rodada seguinte. Adicione sua graduação em Quicar ou o resultado do recuo (o que for menor) ao dano. Veja **Encontrão**, *M&M*, página 158.

- **Resistente a Impacto (+1):** seu poder Quicar funciona contra todos os impactos físicos, incluindo dano de esmagamento, reduzindo esse dano em um valor igual à sua graduação no poder (não o dobro da graduação, como ocorre com dano por queda ou recuo).

RAIO

Efeito: Dano à Distância. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** instantânea.

Salvamento: Resistência. **Custo:** 2 pontos por grad.

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. Designe um ou mais descritores apropriados, como Raio de Fogo, Raio de Gelo ou Raio Laser. Você faz uma rolagem de ataque à distância para acertar o alvo. O dano do ataque é igual à sua graduação neste poder.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Deflexão:** alguns personagens usam Raio para bloquear ataques, com o nível de Deflexão dependendo dos tipos de ataques que podem ser bloqueados. Em geral, Deflexão baseada em Raio funciona contra todos os ataques físicos. Dependendo dos descritores pode também funcionar contra ataques energéticos. Este efeito é separado da habilidade de usar Raio para contra-atacar certos efeitos (o que é uma qualidade automática de todos os efeitos, dependendo de seus descritores).
- **Salto:** um atirador de raios pode ser capaz de direcionar seu Raio para o chão, para arremessá-lo pelo ar, em um meio de propulsão menos sofisticado que Voo. Isto é o efeito Salto.
- **Voo:** alguns personagens usam Raio como um meio de propulsão, projetando seu Raio atrás de si para voar. O mestre pode permitir Voo baseado em Raio como um Poder Alternativo se o personagem não puder usar ambos ao mesmo tempo.

RAJADA MENTAL

Efeito: Dano, Salvamento de Vontade. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: percepção. **Duração:** instantânea.

Salvamento: Vontade. **Custo:** 4 pontos por grad.

Você pode atacar qualquer 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).

EXTRAS

- **Retroalimentação Mental (+1):** sua Rajada Mental ativa-se apenas como uma reação, sempre que alguém faz contato hostil com sua mente (ou seja, usa um efeito sensorial mental ou um poder com descritor mental que permita um salvamento de Vontade contra você). O atacante deve fazer um salvamento de Vontade contra o dano da Rajada Mental.

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.
- **Exige Agarrar Mental (-1):** você deve imobilizar um alvo com uma manobra agarrar mental para causar seu dano de Rajada Mental contra ele.

REPELIR

Efeito: Controle Mental, Área, Limitado. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: toque. **Duração:** sustentada.

Salvamento: Vontade. **Custo:** 1 ponto por graduação.

Você pode impedir que criaturas de um tipo específico entrem em uma área com raio máximo igual a (graduação x 1,5) metros ao seu redor. Escolha um descritor de criaturas quando adquirir este poder, como criaturas sobrenaturais bondosas ou malignas, alienígenas, etc. O mestre determina se um tipo de criatura é limitado o bastante. Em geral, categorias como "vilões" ou "super-humanos" são amplas demais.

As criaturas afetadas devem fazer um salvamento de Vontade contra o resultado do seu teste de Repelir. Uma falha no salvamento significa que a criatura deve deixar a área imediatamente, com a maior rapidez possível, e não pode voltar enquanto o efeito for mantido. Um salvamento bem-sucedido significa que a criatura não é afetada. Embora as criaturas afetadas não possam entrar na área do seu poder, ainda podem disparar ataques para dentro da área, observar à distância, etc.

CONTRA-ATAcando

Já que Repelir é essencialmente um efeito mental, outros efeitos mentais podem ser capazes de contra-atacá-lo, segundo a decisão do mestre, dependendo de seus descritores. Da mesma forma, Repelir pode ser capaz de contra-atacar certos efeitos mentais, sendo útil para afastar as influências ou poderes mentais de criaturas que pode afetar. Um exemplo é um poder Repelir com descritor sagrado usado para contra-atacar ativamente os poderes mentais de criaturas sobrenaturais malignas.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** Repelir funciona em seres intangíveis sem a necessidade deste feito de poder. Assim, você pode usá-lo para se proteger contra fantasmas, elementais intangíveis, etc.

EXTRAS

- **Dano (+3):** além de expulsar criaturas, seu poder Repelir também pode feri-las. Qualquer criatura que falhe no salvamento sofre o dano descrito na tabela de salvamentos de Resistência (*M&M*, página 163), em adição ao efeito normal de Repelir. Assim, uma falha significa uma condição machucado, uma falha por 5 ou mais significa machucado e atordoado, etc. O dano pode ser letal ou não-letal, segundo sua escolha ao usar o poder.

FALHAS

- **Efeito Colateral:** se uma criatura for bem-sucedida no salvamento contra seu poder Repelir, você sofre algum efeito colateral, como um efeito de Dano, Fadiga ou Atordoar com sua graduação neste poder.
- **Limitado:** o mestre pode permitir a aplicação desta falha caso seu poder Repelir seja Limitado a uma categoria de criaturas mais restrita que o normal. Contudo, o limite inerente ao poder não pode ser removido.

RESERVA DE PODER

Efeito: Repertório.	Ação: livre (ativo).
Alcance: pessoal.	Duração: sustentada.
Salvamento: nenhum.	Custo: 2 pontos por grad.

Você possui uma “reserva” de pontos de poder, que pode designar para melhorar seus poderes, rearranjando-os de rodada a rodada. Isto pode representar energia adicional de uma bateria ou gerador, direcionar poder místico disponível ou qualquer outro efeito semelhante. Os pontos de sua Reserva de Poder não podem melhorar suas características além do nível de poder da campanha, a menos que você tenha permissão expressa do mestre. Mesmo se isso for permitido, o mestre pode exigir esforço extra, gasto de um ponto heroico ou ambos.

A Reserva de Poder possui uma quantidade de pontos de poder disponíveis igual ao dobro de sua graduação. Quando você adquire-a, escolha dois poderes que ela pode melhorar. Cada poder adicional é um feito de poder separado (assim, você pode adicionar uma opção a mais temporariamente com esforço extra). Você pode dividir os pontos de sua Reserva de Poder entre os poderes que ela pode melhorar à vontade.

Uma vez que esses pontos sejam designados, permanecem nessa configuração até que você escolha mudá-los como uma ação livre. Você pode rearranjar os pontos da Reserva de Poder uma vez por rodada. Se você não puder manter sua Reserva de Poder, seus benefícios são desativados. O mesmo acontece se a Reserva for nulificada ou deixar de funcionar por qualquer razão.

FEITOS DE PODER

- **Inato:** em geral, Reserva de Poder não pode ter este feito, já que as características que ela melhora não são “normais” para você.
- **Poder Adicional:** sua Reserva de Poder pode se aplicar a um poder adicional além dos dois que você escolhe ao adquiri-la.

POR TRÁS DA MÁSCARA: RESERVA DE PODER

Reserva da Poder usa como base a estrutura Repertório, com algumas modificações. Especificamente, Reserva de Poder tem duração sustentada, enquanto a maior parte dos repertórios não tem duração própria; apenas concedem o uso de outros efeitos. Reserva de Poder concede um efeito próprio (melhorar outros poderes). Assim, sua duração permite que interaja melhor com as regras para manutenção de efeitos, nulificação, etc.

Reserva de Poder é o equivalente a um Repertório Dinâmico, já que os pontos de poder que concede podem ser designados a vários efeitos (melhoras) de cada vez. Contudo, Reserva de Poder não paga pelo feito de poder Dinâmico, pois possui uma pequena limitação — apenas melhorar poderes já existentes. Pela mesma razão, não paga por ter um Poder Alternativo “extra” (ser capaz de aplicar-se a dois poderes como padrão).

Estas pequenas mudanças são, essencialmente, modificadores de +0, que servem para que Reserva de Poder funcione como deve. São exemplos de modificações menores que o mestre pode criar para que certos efeitos se encaixem em um conceito específico, desde que os benefícios e desvantagens se equilibrem.

- **Sutil:** este é um poder sutil por natureza. A designação dos pontos de sua Reserva de Poder não é perceptível (embora os efeitos melhorados possam ser).

EXTRAS

- **Afeta Outros:** sua Reserva de Poder pode aumentar as características de outro personagem. Este é um modificador de +0 se a Reserva afetar apenas outros, ou de +1 se puder melhorar tanto você quanto outro personagem. Em qualquer caso, você deve tocar no alvo para conceder o benefício, e ainda é limitado a melhorar as características que escolheu.
- **Alcance:** Reserva de Poder que Afeta Outros pode ter este extra, permitindo que você conceda seus benefícios em alcance normal. Por +2 de modificador, você pode fazer isso em alcance de percepção.
- **Duração:** Reserva de Poder Contínua concede seus benefícios sem manutenção, até que seja nulificada ou até que você escolha mudar a configuração.

FALHAS

- **Ação:** se você precisar de mais do que uma ação livre para rearranjar os pontos da Reserva de Poder, isto é uma desvantagem de poder, e não uma falha (veja a seguir).

DESVANTAGENS

- **Ação:** a necessidade de mais do que uma ação livre para rearranjar os pontos de sua Reserva de Poder é uma desvantagem: 1 ponto para ação de movimento, 2 pontos para ação padrão e 3 pontos para ação completa. Cada passo adicional na Tabela de Tempo concede 1 ponto adicional (até um custo mínimo de 1 ponto para a Reserva de Poder).
- **Força Total:** você não pode dividir os pontos de sua Reserva de Poder entre duas ou mais características; deve aplicá-los a uma única característica de cada vez.
- **Perceptível:** há algum efeito perceptível quando você rearranja os pontos da Reserva — você brilha, seus olhos mudam de cor, seus músculos crescem, etc.

RESISTÊNCIA A PODER

Efeito: Nulificar.	Ação: reação (passivo).
Alcance: pessoal.	Duração: instantânea.
Salvamento: nenhum.	Custo: 2 pontos por grad.

Você é especialmente resistente a poderes com um descritor específico: quando um poder como esse o afeta, faça um teste oposto entre sua Resistência a Poder e o poder do atacante. Se você vencer, o poder não tem efeito sobre você. Se perder, o poder tem efeito (embora você ainda tenha direito a qualquer salvamento normal).

EXTRAS

- **Afeta Outros:** você pode conceder os benefícios de sua Resistência a Poder a outro personagem, com um toque, por +1 de modificador. Para aumentar o número de alvos que pode proteger de cada vez, aplique o feito de poder Progressão.
- **Alcance:** Resistência a Poder que Afeta Outros pode ter este extra, permitindo que você conceda seus benefícios em alcance normal. Um modificador de +2 permite que você faça isso em alcance de percepção.
- **Área:** Resistência a Poder pode ter este extra, protegendo todos na área afetada. Se outro efeito em área afetar a área da sua Resistência a Poder, faça um único teste de poder contra o efeito. Se você puder escolher quem vai proteger na área, aplique também o extra Ataque Seletivo.
- **Duração:** Resistência a Poder bloqueia um efeito imediatamente ou não funciona. Sua duração não pode ser mudada.
- **Total:** sua Resistência a Poder funciona contra todos os poderes, independente do descritor. Este extra só está disponível com a permissão do mestre, e depende dos descritores existentes no cenário.

FALHAS

- **Ação:** caso a ação necessária seja aumentada para uma ação livre ou maior, Resistência a Poder não pode reagir a um uso de poder fora de seu turno. Você provavelmente precisará deixar um uso de Resistência a Poder preparado. O mestre pode proibir (ou ao menos desaconselhar) a mudança da duração deste poder.
- **Dissipação:** sua Resistência a Poder é "ablativa". A cada vez em que você fizer um teste de poder com ela, perde eficiência no valor de um ponto de poder. Você perde uma graduação quando não tem pontos de poder suficientes para ela. Assim, se tem Resistência a Poder 10 e perde um ponto de poder, você fica com Resistência a Poder 9, com 19 pontos de poder (veja a descrição da falha Dissipação).
- **Limitado:** sua Resistência a Poder funciona apenas contra um descritor limitado ou um único efeito.

SALTO EVOLUCIONÁRIO

Efeito: Morfar 6 (Alomorfia 4). **Ação:** livre (ativo).

Alcance: pessoal.

Duração: contínua.

Salvamento: nenhum.

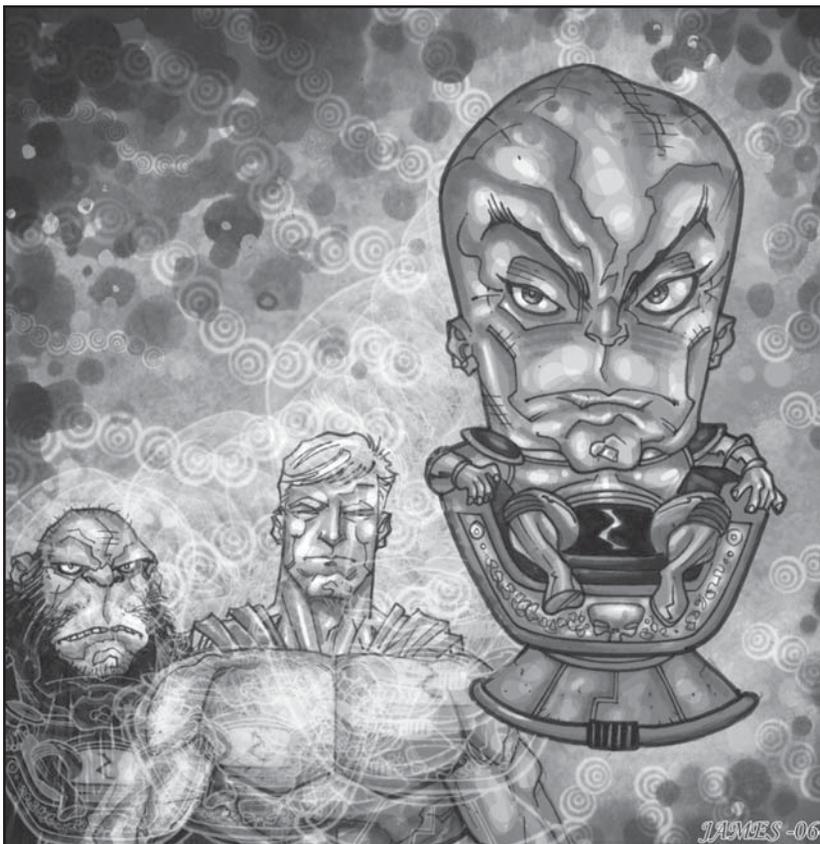
Custo: 10 pontos.

Você pode se transformar, saltando "para cima" ou "para baixo" na escala evolucionária, essencialmente tornando-se mais ou menos evoluído. Esta é evolução "estilo HQ", não ciência real — assim, você muda de uma bolha protoplásmica a um homem de Cro-Magnon, passando pelo ser humano moderno e chegando a um "supercérebro" futurista ou uma inteligência incorpórea.

Crie cada uma de suas formas evolucionárias como um personagem separado, embora elas possam compartilhar algumas características, especialmente perícias mentais como Conhecimento — contudo, isto não é obrigatório, já que algumas de suas formas menos evoluídas provavelmente possuirão menos Inteligência que outras. O mestre deve aprovar as formas evolucionárias, e todas estão sujeitas aos limites de nível de poder da campanha. Quando você assume uma forma evolucionária diferente, recebe um bônus de +30 em testes de Disfarce para esconder sua verdadeira identidade (mesmo que cada forma seja "você", sua aparência é bem diferente).

Use as diretrizes a seguir para as qualidades de suas formas evolucionárias.

- **Evoluída:** um humanoide com compleição mais delgada e crânio anormalmente grande, em geral careca ou completamente desprovido de pelos. Características típicas incluem maior Inteligência (e possivelmente Sabedoria) e várias perícias ou poderes mentais (especialmente Telepatia). As habilidades físicas costumam ser menores que o normal, especialmente Força.
- **Primitiva:** um brutamonte semelhante a um macaco, com capacidades mentais limitadas. Características típicas incluem maior Força e



Constituição (não necessariamente Aumentadas, mas naturalmente melhores que um humano normal) e várias perícias físicas, especialmente Escalar e Sobrevivência. Habilidades mentais, principalmente Inteligência, costumam ser menores que o normal, embora Sabedoria possa ser um pouco maior, para refletir maior percepção e instinto.

- **Primordial:** essencialmente, uma bolha de protoplasma móvel, capaz de consumir a maior parte dos tipos de matéria com suas secreções corrosivas. Características típicas incluem Ácido e Intangibilidade 1 (Permanente, Inata). Habilidades mentais costumam ser muito baixas, e Imunidade a Efeitos Mentais pode ser apropriada, devido à natureza extremamente simples e primitiva da mente primordial.
- **Transcendente:** um ser de intelecto puro. Características típicas incluem Imunidade 10 (envelhecimento, suporte vital) e Intangibilidade 4 (Permanente, Inata). Poderes mentais, especialmente Telepatia, são comuns, enquanto que habilidades físicas são essencialmente nulas, devido ao efeito Intangibilidade.

FEITOS DE PODER

- **Forma Adicional:** este feito de poder concede a você uma forma evolucionária adicional, aprovada pelo mestre. Possibilidades incluem certos seres primitivos como criaturas marinhas ou mesmo dinossauros, ou variações futuras da humanidade (talvez variações de futuros possíveis). Cada forma deve ser criada como um personagem independente, com os pontos do personagem básico, menos o custo total de Salto Evolucionário.

EXTRAS

- **Afeta Outros:** este modificador significa que você pode permitir que outros assumam diferentes formas evolucionárias, em vez de fazê-lo você mesmo, ou que pode permitir que eles "saltem" junto com você (como um extra de +1, aumentando o custo para 16 pontos).
- **Ataque:** um Ataque de Salto Evolucionário deve ser adquirido como um efeito de Transformação. Lembre-se de que é necessário um efeito de Transformação física e mental para afetar o alvo de ambas as maneiras.

FALHAS

- **Ação:** aumentar a ação necessária para mudar entre as formas é uma desvantagem de poder, e não uma falha (veja a seguir).

DESVANTAGENS

- **Ação:** aumentar a ação necessária para mudar entre as formas é uma desvantagem de poder: -1 ponto para uma ação de movimento, -2 para uma ação padrão, -3 para uma ação completa e -1 por passo acima adicional na Tabela de Tempo.
- **Identidade Normal:** caso sua forma evolucionária "moderna" não tenha outros poderes e haja alguma forma de impedir que você assuma uma de suas formas evolucionárias, você pode ter esta desvantagem.
- **Transformação de Via Única:** caso você precise gastar algum tempo ou esforço para assumir outra forma evolucionária (ou voltar à forma normal) após mudar para uma de suas formas, você pode ter esta desvantagem.

- **Transformação Involuntária:** caso alguma circunstância faça com que você mude de forma contra sua vontade, você pode ter esta desvantagem.

SILÊNCIO

Efeito: Camuflagem (auditiva). **Ação:** livre (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 ou 2 pontos.

Você pode se mover em completo silêncio, não fazendo ruído algum a menos que deseje, enquanto mantiver seu poder. Você não pode ser ouvido a distâncias maiores que 9 metros. Pelo dobro do custo (2 pontos), você também é inaudível a sons de alta e baixa frequência e "invisível" a sonares e outros sensores sônicos semelhantes.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Imunidade (som):** seu Silêncio pode conceder-lhe Imunidade a certos efeitos sônicos, como dano sônico (5 pontos) ou todos os efeitos baseados em som e audição (10 pontos).

SONO

Efeito: Atordoar. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** instantânea (D).

Salvamento: Fortitude. **Custo:** 3 pontos por grad.

Você pode fazer com que seus alvos caiam em um sono profundo. Se você for bem-sucedido em uma rolagem de ataque à distância, o alvo faz um salvamento de Fortitude (CD 10 + graduação em Sono). Caso o salvamento seja bem-sucedido, não há efeito. Em caso de falha, o alvo fica tonto; em caso de falha por 5 ou mais, fica atordoado e em caso de falha por 10 ou mais, cai em sono profundo.

O alvo faz um novo salvamento de Fortitude para se recuperar de estar tonto ou atordoado a cada rodada. Alvos adormecidos fazem testes de recuperação para acordar a cada hora, mas podem ser despertados por ruídos altos (faça um teste de Notar com -10 de penalidade para o alvo; em caso de sucesso, ele acorda). Um alvo adormecido pode ser acordado automaticamente por outra pessoa que realize uma ação de auxílio. Um alvo adormecido que sofra dano acorda automaticamente.

FEITOS DE PODER

- **Reversível:** você pode remover os efeitos de seu poder Sono à vontade, como uma ação livre.
- **Sedativo:** este feito impede que os alvos adormecidos pelo seu poder sejam acordados por ruídos ou intervenção exterior. O alvo deve ser bem-sucedido em um salvamento de Fortitude para despertar.

EXTRAS

- **Área de Nuvem:** este modificador é útil para um efeito de "gás sonífero" ou outro semelhante, que cobre uma área e persiste por algum tempo antes de se dissipar.
- **Duração:** Sono com duração sustentada permite um novo salvamento para que o alvo se recupere dos efeitos de tontura e atordoamento a cada intervalo na Tabela de Tempo (em vez de

a cada rodada). Sono Contínuo não permite novos salvamentos para que o alvo se recupere ou recobre a consciência; o efeito dura até que seja contra-atacado ou até que o alvo seja despertado de outra forma.

SUPERVELOCIDADE

Efeito: Repertório, Rapidez, Velocidade. **Ação:** movimento (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** sustentada.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 5 pontos por grad.

Você tem os efeitos Rapidez e Velocidade com graduação igual à sua graduação neste poder, e um bônus de +4 em testes de iniciativa (essencialmente, uma graduação de Iniciativa Aprimorada) por graduação neste poder. Você também possui um Repertório de efeitos de Super velocidade (2 pontos por graduação no Repertório). Escolha um dos Poderes Alternativos a seguir, adquirindo os demais normalmente (por 1 ponto de poder por feito Poder Alternativo).

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão alguns Poderes Alternativos adequados a um Repertório de Super velocidade.

- **Ataque de Giro:** você agarra um alvo e gira-o rapidamente, causando um efeito de Nausear com sua graduação em Super velocidade.
- **Ataque Rápido:** você pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra quaisquer oponentes num raio de (graduação no poder x 1,5 m) ao seu redor, desde que possa alcançá-los fisicamente. Isto inclui um golpe normal ou uma ação especial como Desarmar ou Derrubar (*M&M*, página 157). Faça uma rolagem de ataque e compare-a contra todos os alvos na área.
- **Atordoar:** você cria uma explosão sônica em miniatura ou golpeia com um ataque superveloz, causando um efeito de Atordoar com sua graduação em Super velocidade.
- **Bala:** você pode arremessar pequenos objetos a velocidades supersônicas, recebendo um efeito de Dano à Distância com graduação igual à sua graduação em Super velocidade.
- **Controle de Ar:** você pode controlar o movimento do ar, girando seus braços como ventiladores supervelozes, ou movendo-se em pequenos círculos para criar ciclones artificiais. Você possui Controle de Ar com sua graduação em Super velocidade.
- **Controle de Vibração:** vibrando suas moléculas em grandes velocidades, você recebe a capacidade de gerar e direcionar vibrações, como o poder Controle de Vibração com sua graduação em Super velocidade.
- **Deflexão:** você pode desviar projéteis que, para você, parecem mover-se lentamente. Você possui Deflexão (projéteis lentos e rápidos) com sua graduação em Super velocidade.
- **Ataque Ciclone:** você pode atacar oponentes num raio de (graduação x 1,5) metros, com um ataque em corpo-a-corpo que causa dano igual a dois terços da sua graduação em Super velocidade. Este é um efeito de Dano em Área de Estouro Seletivo Dirigido, ao custo de 3 pontos por graduação.



- **Escavação:** girando como uma broca ou cavando rapidamente, você recebe Escavação com sua graduação em Supervelocidade.
- **Explosão Sônica:** você pode gerar um efeito de Pasmarr em Área de Estouro que funciona melhor em conjunto com o efeito Ação em Movimento. Como alternativa, sua explosão sônica pode ser um efeito de Dano em Área de Estouro — ou talvez ambos os efeitos ao mesmo tempo, limitando a graduação a dois terços da sua graduação em Supervelocidade.
- **Fogo Rápido:** você pode arremessar pequenos objetos a velocidades supersônicas, causando dano igual a dois terços da sua graduação neste poder com o modificador Automático.
- **Giro:** você pode girar a grande velocidade, recebendo o poder Giro com sua graduação em Supervelocidade.
- **Golpe:** você pode golpear com grande rapidez, causando dano desarmado adicional e recebendo o efeito Golpe com sua graduação em Supervelocidade.
- **Intangibilidade:** se você tem Supervelocidade com graduação 10 ou maior, pode adquirir o nível Incorpóreo de Intangibilidade como um Poder Alternativo, provavelmente vibrando suas moléculas para que atravessem substâncias normais.
- **Roubo Rápido:** você pode tentar desarmar oponentes num raio de (graduação em Supervelocidade x 1,5) metros, com um ataque em corpo-a-corpo com bônus de Força efetivo igual a dois terços da sua graduação em Supervelocidade. Este é um efeito de Dano em Área de Estouro Seletivo Focalizado que desarma em vez de causar dano (um modificador de +0).
- **Sufocar:** sugando o ar de um alvo — em geral através de movimento em um pequeno círculo ao seu redor — você cria um efeito de Sufocar com sua graduação neste poder.

FEITOS DE PODER

- **Tomar a Iniciativa:** você pode gastar um ponto heroico para ser o primeiro automaticamente na ordem de iniciativa. Embora até mesmo poucas graduações em Supervelocidade costumem assegurar que você aja primeiro, este feito é especialmente adequado a velocistas que podem superar outros com Supervelocidade.

EXTRAS

- **Afeta Outros:** você pode compartilhar os benefícios de seu efeito Velocidade com outros, permitindo que alguém em contato com você mova-se à mesma velocidade.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Correr na Água:** você pode correr pela superfície da água sem afundar, desde que continue se movendo. Isto é Supermovimento (andar na água) Limitado (apenas correndo).
- **Correr nas Paredes:** você pode correr para cima e para baixo em paredes e outras superfícies verticais sem um teste de Escalar. Isto é Supermovimento (escalar paredes) Limitado (apenas correndo).
- **Defesa Aumentada:** grande velocidade deve torná-lo mais difícil de acertar — assim, Defesa Aumentada é um poder frequentemente associado a Supervelocidade. Tornar o bônus

Aumentado apenas mostra que ele é parte dos poderes do herói, em vez de ser resultado de perícia ou talento.

- **Deslocamento de Imagem:** movendo-se rapidamente de um lugar a outro, você deixa “imagens” que simulam os efeitos do poder Deslocamento de Imagem (veja neste capítulo).
- **Imunidade:** os descritores de Supervelocidade presumem imunidade a efeitos colaterais como calor gerado pela fricção ou a dificuldade de respirar em velocidades supersônicas — você não precisa do efeito Imunidade para isso. Velocistas podem ter Imunidade adicional, especialmente a calor em geral (1 graduação para calor ambiental, 5 graduações para dano por calor, 10 graduações para todos os efeitos de calor) ou coisas menores como Imunidade a Vertigem (protegendo contra certos efeitos de Nausear ou Atordoar, por exemplo).
- **Proteção:** embora a maioria dos velocistas dependam de seus altos bônus de defesa, alguns podem ser extremamente resistentes, para suportar os rigores do movimento a velocidades tão altas e possivelmente colisões! O mestre deve saber que velocistas com alta Proteção podem fazer ataques de encontro (*M&M*, página 158) muito eficientes.

SUPERVENTRILOQUISMO

Efeito: Comunicação (auditiva).

Ação: livre (ativo, veja a descrição).

Alcance: estendido.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum.

Custo: 1 ponto por graduação.

Você pode “projetar” sua voz à distância (talvez a uma distância *enorme*), fazendo com que ela pareça se originar de outro ponto. O alcance de Superventriloquismo é 3 metros com 1 graduação. Cada graduação adicional aumenta o alcance na **Tabela de alcance estendido**. Ouvintes na área aonde você projeta sua voz ouvem-no normalmente, como se você estivesse ali. Usar e manter Superventriloquismo é uma ação livre. Contudo, a comunicação ocorre ao ritmo da fala normal. Superventriloquismo não concede a habilidade de ouvir respostas (ou qualquer outra coisa que se origine do lugar aonde você projetou sua voz). Para isso, você precisa de Audição Estendida (veja em **Supersentidos**) ou PES auditiva.

Se você tiver um efeito Dependente de Audição que envolva sua voz, pode “transmiti-lo” por meio de seu Superventriloquismo, com a permissão do mestre. Os efeitos exatos dependem dos descritores e do julgamento do mestre. A incapacidade de perceber a área aonde você projeta sua voz pode limitar o efeito.

SURTO DE ADRENALINA

Efeito: Fortalecer.

Ação: livre (ativo).

Alcance: pessoal.

Duração: varia.

Salvamento: nenhum.

Custo: 1 ponto por graduação.

Você pode provocar um poderoso surto de adrenalina em si mesmo, para aumentar temporariamente suas habilidades físicas. Você ganha um bônus em seus valores de Força e Constituição igual à sua graduação neste poder, que se dissipa à taxa de 1 ponto por rodada, até desaparecer. Você não pode usar Surto de Adrenalina de

novo até que este bônus tenha se dissipado completamente. Depois disso, você fica fatigado (embora possa descartar essa fadiga normalmente, gastando um ponto heroico). Seu estado melhorado por Surto de Adrenalina em geral deve se enquadrar nos limites de nível de poder (veja **Poderes de fortalecimento**, na página 121).

TELECINESIA

Efeito: Mover Objeto.

Ação: padrão (ativo).

Alcance: à distância.

Duração: sustentada.

Salvamento: nenhum (veja a descrição).

Custo: 2 pontos por grad.

Você pode mover objetos à distância, sem tocá-los. Veja o efeito **Mover Objeto** para detalhes sobre como isto funciona.

CONTRA-ATAcando

Telecinesia afeta o movimento. Assim, pode contra-atacar qualquer efeito de Mover Objeto, impedindo que outra pessoa mova algo. Da mesma forma, outros efeitos de Mover Objeto podem ser capazes de contra-atacar Telecinesia — por exemplo, Controle Magnético poderia contra-atacar Telecinesia aplicada a um objeto metálico.

Como regra geral, Telecinesia não deve ser capaz de contra-atacar coisas como efeitos gerais de ataque ou movimento, a menos que Nulificar seja um Poder Alternativo ou efeito adicional. Da mesma forma, usar Telecinesia para defletir ataques deve ser considerado um Poder Alternativo Deflexão.

PODERES ALTERNATIVOS

A seguir estão alguns Poderes Alternativos adequados a um Repertório de Telecinesia.

- **Ataque de Giro:** você agarra um alvo com sua Telecinesia e gira-o rapidamente, causando náusea e desorientação. Este é um efeito de Nausear com dois terços da sua graduação em Telecinesia.
- **Ataque Interno:** você pode usar Telecinesia para causar dano interno a um alvo, evitando proteções normais. Isto é um efeito de Dano à Distância com Salvamento de Fortitude, com bônus de dano igual a dois terços da sua graduação em Telecinesia. Caso seu Ataque Interno não exija uma rolagem de ataque (tendo alcance de percepção), a graduação é metade da sua graduação em Telecinesia. Este ataque é efetivo apenas contra alvos com estrutura interna. Se o alvo for homogêneo (como uma gosma ou um golem de pedra), não há efeito.
- **Deflexão:** você pode usar sua Telecinesia para defletir projéteis, empurrando-os ou desviando-os. Isto é Deflexão (projéteis lentos e rápidos) com sua graduação em Telecinesia.
- **Raio:** você concentra seu poder telecinético em uma única rajada, um efeito de Dano de esmagamento à Distância com sua graduação neste poder.
- **Sufocar:** você bloqueia as vias respiratórias do alvo telecineticamente. Este é um efeito de Sufocar à Distância com dois terços da sua graduação em Telecinesia.

FEITOS DE PODER

- **Preciso:** Telecinesia com este feito de poder pode funcionar como um segundo par de mãos. Normalmente, este poder é

um pouco desajeitado, capaz apenas de manipulação com "uma mão só" (nada mais complexo que apertar um botão). Você pode usar Telecinesia Precisa para digitar, passar linha em uma agulha, desarmar uma bomba ou realizar qualquer tarefa que seja capaz de fazer com suas mãos.

- **Sutil:** Telecinesia não é Sutil como padrão. Normalmente, é visível como um "raio trator", um brilho ao redor do alvo (e em seus olhos ou cabeça), garras de energia, etc. Telecinesia Sutil é menos perceptível ou completamente imperceptível.

EXTRAS

- **Dano (+1):** a sua Telecinesia pode causar dano igual à sua graduação. Isto inclui causar dano a alvos agarrados e desferir "socos" telecinéticos à distância.
- **Percepção (+1):** a sua Telecinesia tem alcance de percepção, afetando qualquer alvo que você possa perceber exatamente, sem necessidade de ataque. Este poder é às vezes chamado de *psicocinesia*, e recebe um descritor psiônico ou psíquico.

FALHAS

- **Retroalimentação:** manifestações da sua Telecinesia podem ser atacadas, e o dano pode feri-lo. Se uma manifestação do seu poder for atacada com sucesso (um golpe contra sua "mão" ou "braço" telecinéticos, por exemplo), você deve fazer um salvamento de Vontade, com um bônus igual a sua graduação de Telecinesia, contra o dano. Em caso de falha, você sofre dano mental pelo choque.

EFEITOS ASSOCIADOS

- **Campo de Força:** cercando-se com um campo de energia telecinética, ou talvez "reforçando" o ar ao seu redor, você pode se proteger de dano, recebendo o poder Campo de Força.
- **Supersentidos:** Telecinesia normalmente não possui tato; você não pode "sentir" as coisas que está movendo telecineticamente. Supersentidos apropriados podem conceder-lhe tato à distância, possivelmente radial, permitindo que você "sinta" seus arredores como uma espécie de radar.
- **Voo:** você pode erguer seu corpo telecineticamente, recebendo o efeito Voo.

TELELOCALIZAÇÃO

Efeito: PES.

Ação: completa (ativo).

Alcance: estendido.

Duração: concentração (D).

Salvamento: Vontade.

Custo: 1 ponto por graduação.

Você pode "vasculhar" mentalmente uma área em busca de uma criatura inteligente (Int 1+). O raio máximo da sua busca é baseado na sua graduação na **Tabela de alcance estendido**. Use as regras para busca estendida (*M&M*, página 54). Alvos que não desejem ser encontrados podem fazer um salvamento de Vontade (CD 10 + graduação em Telelocalização). Um sucesso significa que sua tentativa de localizá-lo falha. Você precisa usar esforço extra para tentar de novo na mesma cena.

Caso seu teste de Procurar seja bem-sucedido, você sabe a localização do alvo, mas não pode necessariamente comunicar-se ou interagir com ele sem uso de outros efeitos.

Você pode “rastrear” um alvo localizado, continuando a manter sua Telelocalização. O alvo tem direito a um novo salvamento de Vontade a cada intervalo na **Tabela de tempo** para “desvencilhar-se” de sua “mira”. Se ele tiver sucesso, você precisa localizá-lo de novo. Contudo, isso não conta como uma falha, e você não precisa usar esforço extra.

EXTRAS

- **Duração:** Telelocalização Sustentada é facilmente mantida. Você precisa realizar apenas uma ação livre por rodada, podendo fazer outras coisas enquanto rastreia seu alvo. Isto pode incluir o uso de outros poderes que exijam uma ação padrão.

TELEPATIA

Efeito: Comunicação, Leitura Mental. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: percepção/estendido. **Duração:** concentração (D).

Salvamento: Vontade. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode ler mentes e projetar seus pensamentos nas mentes de outros. Você tem os efeitos Comunicação Mental e Leitura Mental com sua graduação em Telepatia. Para permitir que qualquer um entenda seus pensamentos projetados, a despeito do idioma, adicione uma graduação em Compreender.

CONTRA-ATACANDO

Telepatia é útil para contra-atacar Comunicação Mental e Leitura Mental, assim como a maior parte dos efeitos mentais com manutenção – você pode entrar na mente do alvo e melhorar sua própria capacidade de resistir ao efeito. Em geral, Telepatia não pode contra-atacar efeitos mentais instantâneos, mas o mestre deve decidir cada caso separadamente.

PODERES ALTERNATIVOS

Muitos telepatas desenvolvem usos adicionais de seu poder, transformando sua Telepatia em um Repertório (com Comunicação Mental e Leitura Mental como efeitos básicos). A seguir estão alguns Poderes Alternativos adequados para um Repertório de Telepatia.

- **Atordoar:** um surto de poder mental pode atordoar um alvo que falhe em um salvamento de Vontade. Este é um efeito de Atordoar com Alcance de Percepção e metade da sua graduação em Telepatia.
- **Controle Emocional:** você pode projetar emoções em outros, como um efeito de Controle Emocional com sua graduação em Telepatia.
- **Controle Mental:** seus pensamentos projetados podem controlar a mente de outra pessoa. Este é um efeito de Controle Mental com sua graduação em Telepatia.
- **Ilusão:** você projeta impressões sensoriais realistas nas mentes de outros. Isto é Ilusão Seletiva (todos os sentidos) com o modificador Alucinação e metade da sua graduação em Telepatia.
- **Rajada Mental:** você pode atacar as mentes de outros com uma rajada de poder mental puro. Isto é o poder Rajada Mental com metade da sua graduação em Telepatia.

- **Telelocalização:** você pode “vasculhar” mentalmente uma área, em busca de indivíduos específicos. Isto é o poder Telelocalização com duração sustentada e sua graduação em Telepatia.
- **Troca Mental:** você pode trocar de mente com um alvo! Isto é o poder Troca Mental com sua graduação em Telepatia.

TOQUE DA MORTE

Efeito: Drenar Constituição. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: toque. **Duração:** instantânea.

Salvamento: Fortitude. **Custo:** 1 ponto por graduação.

Você é capaz de causar a morte com um simples toque! Você deve tocar o alvo, fazendo uma rolagem de ataque corpo-a-corpo como uma ação padrão. Se você acertar, o alvo faz um salvamento de Fortitude contra CD 10 + graduação em Toque da Morte. Uma falha no salvamento causa a perda de uma quantidade de pontos de Constituição igual ao valor pelo qual o salvamento falhou, até um máximo igual à sua graduação neste poder. Alvos que sejam reduzidos a Constituição 0 ficam moribundos e sofrem uma penalidade de -5 em testes para estabilizarem-se. Vítimas com Constituição abaixo de 0 morrem imediatamente. Se o alvo não morrer, os pontos de Constituição perdidos retornam à taxa de 1 por rodada.

FEITOS DE PODER

- **Dissipação lenta:** este feito reduz a taxa à qual a vítima recupera Constituição: um passo para cima na Tabela de Tempo por graduação, a partir de 1 ponto por rodada.

EXTRAS

- **Doença:** em vez de causar perda instantânea de Constituição, o seu toque pode infligir uma lenta doença degenerativa. O alvo faz um salvamento de Fortitude. Se for bem-sucedido, não há efeito. Se falhar, deve fazer um salvamento contra a mesma CD no dia seguinte. Se este também falhar, o alvo perde pontos de Constituição, como descrito anteriormente. O alvo faz outro salvamento a cada dia; uma falha significa perda de Constituição adicional, enquanto que um sucesso significa que não há efeito no dia. Dois sucessos em sequência interrompem a degeneração. Cura também interrompe a degeneração com um teste de poder (CD 10 + 1/3 da sua graduação, arredondada para baixo). O alvo não pode recuperar pontos de Constituição perdidos até que a degeneração seja interrompida ou sua condição torne-se moribundo, com Constituição 0. Esta versão de Toque da Morte é adequada como um Poder Alternativo de menor graduação da versão rápida normal.

TRADUTOR UNIVERSAL

Efeito: Compreender Idiomas 4. **Ação:** reação (passivo).

Alcance: pessoal. **Duração:** contínua.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 8 pontos.

Também conhecido como “Efeito Babel”, este poder permite que você entenda qualquer língua falada ou escrita, e que qualquer pessoa que ouça você falar escute suas palavras no idioma natal *dela*.

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 limitar os PJs aos níveis mais baixos de Transferência, além de 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. Aumente seu custo em 1 ponto por graduação e faça com que o alvo sofra de um efeito de Fadiga Ligado, 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

- **Zona de Tradução (+2):** você concede a capacidade de entender qualquer idioma a qualquer um dentro de 6 metros de você, permitindo que as pessoas na área se comuniquem umas com as outras, a despeito do idioma. Se você puder escolher quem recebe os benefícios, adicione o feito de poder Seletivo. Isto é os modificadores Afeta Outros e Área de Estouro.

TRANSFERÊNCIA

Efeito: Fortalecer, Drenar. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: toque. **Duração:** instantânea.

Salvamento: Fortitude. **Custo:** 2 a 10 pontos por grad.

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 (CD 10 + graduação em Transferência). Cada ponto pelo qual o salvamento falha remove um ponto de poder da característica afetada e transfere-o para a sua característica, até um máximo igual à sua graduação em Transferência. 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.

Você só pode transferir pontos de poder até o dobro da sua graduação neste poder. Uma vez que você tenha feito isso, não pode transferir nenhum outro ponto de um alvo até que alguns dos pontos transferidos se dissipem.

Para determinar o custo da sua Transferência, tome o custo do efeito Drenar com o nível apropriado e adicione-o ao custo de um efeito Fortalecer com o nível 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 (*M&M*, página 124) enquanto retiver pontos transferidos dele.

TRANSMISSÃO

Efeito: Teleporte, Meio. **Ação:** movimento/completa (ativo).

Alcance: pessoal. **Duração:** instantânea.

Salvamento: nenhum. **Custo:** 1 ponto por graduação.

Você pode se mover instantaneamente de um lugar a outro, através de um meio específico, sem cruzar a distância entre os dois pontos. Isto funciona como o efeito Teleporte (veja no capítulo anterior), mas exige um meio no ponto de chegada e de partida.

Escolha um meio quando você adquire este poder. Se você puder usar Transmissão através de vários meios, adquira poderes Transmissão adicionais como Poderes Alternativos. Feitos de poder e modificadores de Teleporte também podem se aplicar a Transmissão, se forem apropriados.

EXEMPLOS DE MEIOS PARA TRANSMISSÃO

A seguir estão exemplos de meios apropriados para Transmissão.

- **Água:** você desaparece em uma massa de água grande o bastante para acomodar seu corpo, reaparecendo em outra massa de água em seu destino.



- **Espelhos:** você entra em um espelho (ou outra superfície reflexiva) e sai de outro espelho ou superfície reflexiva dentro do alcance de seu poder.
- **Plantas:** você pode “entrar” em uma planta (ou uma massa de plantas) grande o bastante para contê-lo e sair de uma planta semelhante em seu destino. Como alternativa, você pode não ser limitado pelo tamanho da planta, mas pela capacidade de viajar por raízes interconectadas.
- **Redes:** você pode usar Transmissão através de redes elétricas ou de dados, talvez como um pulso elétrico ou um “pacote” de dados de computador.
- **Sombras:** você entra em uma área de escuridão ou sombra (camuflagem total ou parcial), emergindo de uma área semelhante em seu destino.

TRANSMUTAÇÃO

Efeito: Transformação. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: à distância. **Duração:** sustentada (D).

Salvamento: nenhum. **Custo:** 5 pontos por grad.

Você pode mudar a composição de matéria não-viva, transformando um tipo de matéria em outro. Faça uma rolagem de ataque à distância para acertar o alvo. Você pode afetar 1 quilo de matéria com 1 graduação. Cada graduação adicional move a quantidade de massa afetada um passo acima na **Tabela de progressão**: 2 quilos, 5 quilos, 10 quilos, etc. Uma rolagem de ataque bem-sucedida transforma a massa afetada em qualquer material que você desejar. O material permanece transformado enquanto você mantiver o efeito (com uma ação livre por rodada).

Transmutação não pode causar dano *direto*, mas pode criar vários efeitos indiretos, transformando materiais ao redor de um alvo vivo. Alguns exemplos incluem:

- Remover o oxigênio do ar, impedindo que um alvo respire, como um efeito de Sufocar com sua graduação em Transmutação.
- Transformar o chão em líquido, fazendo com que os alvos afundem (e possivelmente sufoquem).
- Transformar o piso em papel ou gás, fazendo com que os alvos caiam.
- Transformar estruturas de suporte em papel ou outro material frágil, fazendo com que um prédio desabe.
- Transformar o ar em um material sólido como pedra ou metal, prendendo um alvo, como um efeito de Armadilha com sua graduação em Transmutação.

Vários outros efeitos são possíveis. O mestre deve julgá-los de acordo com os efeitos básicos descritos no **Capítulo 2**. Desde que um efeito seja gerado apenas pela transformação de um material em outro, Transmutação deve ser capaz de simulá-lo sem necessidade de um Poder Alternativo. Contudo, lembre-se de que o poder opera de acordo com seu alcance, duração e outros parâmetros normais: embora Armadilha seja um efeito instantâneo, por exemplo, o efeito de prender alguém em matéria transmutada ainda é

sustentado (a “armadilha” desaparece quando você para de manter o efeito). Da mesma forma, ar transmutado costuma se dissipar, a menos que você continue transmutando-o (usando uma ação padrão por rodada, de forma semelhante à manutenção de um efeito Sufocar).

EXTRAS

- **Duração:** Transmutação Contínua cria mudanças permanentes na matéria afetada. Ela permanece em seu novo estado a menos que o efeito seja nulificado ou revertido por outro efeito de Transmutação. O mestre pode restringir o acesso a este extra, devido a seu potencial de desequilíbrio.

TROCA MENTAL

Efeito: Controle Mental. **Ação:** padrão (ativo).

Alcance: percepção. **Duração:** sustentada (D).

Salvamento: Vontade. **Custo:** 2 pontos por grad.

Você pode colocar sua mente no corpo de outra criatura, colocando a mente da criatura em seu corpo.

Você deve 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. Uma vez que a troca ocorra, continua em efeito sem esforço de sua parte.

O alvo da Troca Mental tem direito a uma nova jogada de salvamento de Vontade a cada intervalo na **Tabela de tempo**. Repita também seu teste de poder. 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.

Você sofre qualquer dano que seu novo corpo sofrer. Se ele for morto, você também morre (a menos que volte a seu corpo antigo ou troque para um corpo diferente antes). Caso seu antigo corpo morra enquanto a troca estiver em efeito, você está preso em seu novo corpo, que se torna seu corpo “real”.

Uma Troca Mental permanente poderia aumentar o valor em pontos de um personagem – talvez significativamente. O mestre deve ter cuidado ao permitir essas trocas permanentes, e deve pelo menos exigir que o jogador aplique todos os pontos que receber ao longo da campanha para pagar a diferença.

EXTRAS

- **Área:** Troca Mental em Área deve ter o modificador Ataque, permitindo que você afete alvos além de si mesmo. Este efeito troca as mentes de um grupo de alvos com outro grupo, desde que você possa perceber ambos exatamente.
- **Ataque:** um Ataque de Troca Mental troca as mentes de dois alvos que você possa perceber exatamente. Ambos devem ser derrotados por você no teste oposto de poder contra salvamento de Vontade. Ataques de Troca Mental são mais comuns em Dispositivos tecnológicos.

LEITURA MENTAL E VIAGEM ONÍRICA

Já que Viagem Onírica é essencialmente uma forma Limitada do efeito Leitura Mental, em geral você deve permitir que qualquer um com Leitura Mental simule as funções de Viagem Onírica, lembrando-se das diferenças de duração e qualidades semelhantes. Isto é fiel ao gênero, em que leitores mentais são capazes de interagir com alvos em estado adormecido e podem ser *mais* capazes de acessar informações específicas nos sonhos de um alvo — quando sua guarda está baixa. Use as diretrizes para fazer com que imagens oníricas se manifestem, na descrição do poder.

- **Duração:** Troca Mental Contínua não permite salvamentos adicionais. É permanente até que seu poder seja contra-atacado ou outra Troca Mental devolva as mentes a seus respectivos corpos. O mestre deve ter cuidado ao permitir este tipo de Troca Mental para PJs.

FALHAS

- **Permanente:** Troca Mental não pode ter esta falha. Sua duração máxima é contínua.

VIAGEM ONÍRICA

Efeito: Leitura Mental, Limitado. **Ação:** movimento (ativo).

Alcance: percepção. **Duração:** sustentada.

Salvamento: Vontade. **Custo:** 1 ponto por graduação.

Você pode entrar mentalmente nos sonhos de um alvo adormecido, experimentando-os como se fosse um personagem dentro do sonho. Você deve ser capaz de perceber exatamente o alvo (possivelmente com um sentido mental exato), que faz um salvamento de Vontade. Se for bem-sucedido, você não pode entrar nos sonhos do alvo e deve usar esforço extra para tentar de novo durante o mesmo período de sonho. Se o salvamento falhar, você entra no sonho do alvo e pode permanecer lá enquanto mantiver Viagem Onírica. Seu corpo físico permanece num transe profundo (como sono) enquanto você usa Viagem Onírica.

Enquanto estiver no sonho, você pode perceber tudo que o alvo está sonhando, o que pode lhe conceder conhecimento sobre sua psique (e +2 de bônus de circunstância em testes de perícias de interação e ciências comportamentais). Com um teste de Blefar bem-sucedido contra o teste de Intuir Intenção do alvo, você pode fazer com que uma informação específica se manifeste no sonho, permitindo que você a descubra.

Você também pode enfrentar o alvo em uma manobra agarrar mental (*M&M*, página 155). O sonhador também pode tentar agarrá-lo mentalmente. Um sonhador pode escolher expulsá-lo do sonho se conseguir imobilizá-lo mentalmente. Como uma manobra agarrar mental pode causar dano, é possível que esta luta onírica machuque você ou seu alvo.

Você pode usar suas perícias mentais e seus efeitos sensoriais mentais no sonho do alvo, e o alvo também mantém as mesmas capacidades. Suas outras características são irrelevantes no sonho.

Assim, mesmo que você possa agarrar um alvo superforte no sonho, esta é uma manobra agarrar mental, e a Força física não a afeta. Se quiser o poder de influenciar a "realidade" dos sonhos, veja **Controle de Sonhos** ou adquira poderes adequados, especialmente Ilusão e Rajada Mental.

FEITOS DE PODER

- **Sedativo:** se você puder deixar um alvo inconsciente dentro do sonho por meio de uma manobra agarrar mental, pode usar este feito de poder para impedir que o sonhador acorde (veja a descrição do feito de poder Sedativo).

EXTRAS

- **Afeta Outros:** com este extra, você pode levar uma outra pessoa consigo ao sonho de um alvo. Aplique o feito de poder Progressão para expandir o número de pessoas que pode levar consigo.
- **Duração:** Viagem Onírica Sustentada pode ser interrompida (expulsando-o do sonho do alvo) se você for atordoado e falhar em um teste de Concentração. Viagem Onírica Contínua dura até que você seja expulso da mente do alvo, sendo imobilizado mentalmente ou deixado inconsciente.

FALHAS

- **Alcance:** você pode reduzir o alcance ao qual pode entrar no sonho de um alvo. Viagem Onírica à distância e com alcance de toque exigem uma rolagem de ataque (automática para um ataque de toque contra um alvo adormecido). Você deve permanecer dentro do alcance do poder para manter-se no sonho do alvo.
- **Permanente:** Viagem Onírica não pode ter esta falha. Para criar um personagem permanentemente preso em forma onírica, aplique uma Deficiência (talvez coma permanente, muito comum, maior, -5 pontos) ou crie um "ser onírico" sem corpo físico: uma Forma Alternativa permanente, usando a Forma Fantasma como base.
- **Retroalimentação:** enquanto você está no sonho de um alvo, pode ser ferido (por outros meios além de uma manobra agarrar mental). Use sua graduação em Viagem Onírica no lugar de seu salvamento de Resistência contra esse dano, em geral não-lethal.

APÊNDICE: NOTAS DO AUTOR

Em qualquer RPG de super-heróis que tenta descrever os personagens objetivamente (ou seja, aqueles que não se concentram principalmente em seus papéis na trama), os poderes são importantes. Poderes super-humanos são, juntamente com os uniformes coloridos e os codinomes extravagantes, um dos elementos-chaves do gênero. Basta uma olhada no espaço que o capítulo **Poderes** ocupa em *M&M* para notar a relevância dessas habilidades na estrutura do jogo.

A ênfase em poderes é uma das razões de ser deste livro: para algumas pessoas, ideias e diretrizes sobre como construir poderes incomuns e exóticos nunca são suficientes. Outros preferem apenas regras simples — para esses, até mesmo o sistema básico de *M&M* pode ser demasiado, mas é difícil escrever livros de regras para quem não gosta de regras.

Poder Supremo tenta refinar, esclarecer e desenvolver as regras de poderes e mecânicas de jogo de *M&M*, para que você (o leitor e jogador) tenha mais ferramentas para criar exatamente o tipo de jogo que deseja. Quando chegávamos ao final, notamos que pode ser útil conhecer o raciocínio por trás do modo como certas coisas funcionam no livro básico de *M&M* e também neste livro.

Estas notas são algo intermediário entre “regras oficiais” e discussão informal de conceitos de jogo, do tipo que você encontra em inglês no fórum *Atomic Think Tank* (www.atomicthinktank.com) e em português no fórum da Jambô (www.jamboeditora.com.br/forum). São baseadas nas repercussões de *M&M* desde sua primeira edição americana, em 2002, e também na minha própria experiência com RPGs de super-heróis, que começou bem antes disso. Assim como tudo neste jogo, use o que quiser, como quiser.

OS EFEITOS DE PODERES BASEADOS EM EFEITOS

Os poderes de *M&M* são “baseados em efeitos”, como é descrito nos capítulos anteriores. Existem certos “efeitos” com regras e custos definidos. Esses efeitos são usados como termos de regras para descrever vários poderes diferentes. É a abordagem mais “econômica” para poderes quantificados: em vez de criar regras separadas para raios de fogo, raios de força, raios de gelo, martelos místicos e centenas de outras formas de machucar alguém, existe um único efeito Dano — todas essas variações são apenas exemplos de Dano.

EFEITOS REPETIDOS, MAIS UMA VEZ

Então por que *M&M* possui poderes “redundantes” como Controle Climático? Afinal, Controle Climático é apenas um Repertório com Controle Ambiental como poder básico, certo? Controle de Energia Cósmica é só um Repertório com Dano à Distância (o poder Raio) como efeito básico. O mesmo vale para praticamente todos os poderes de “Controle”. Se apenas os efeitos importam, por que listar esses poderes separados?

Bem, se eu tivesse que fazer tudo de novo, provavelmente *não* repetiria tudo. Dividiria a seção de poderes do livro básico em efeitos e exemplos de poderes, como ocorre neste livro. Assim, a diferença entre um efeito básico e sua aplicação ficaria mais clara. Mesmo assim, a principal razão para os poderes “redundantes” em *M&M* é clareza. Embora os efeitos definam os poderes em termos de regras, não são necessariamente intuitivos ou acessíveis a um novato.

Se você quisesse criar um controlador do clima ou um herói com poderes cósmicos, procuraria “Controle Ambiental”, “Dano à Distância” e “Repertório” ou buscaria os termos “clima”, “cósmico”, etc.? Por isso há exemplos de poderes no livro básico, embora alguns deles sejam (em termos de regras) iguais aos efeitos básicos. O objetivo é facilitar a referência, para que os jogadores não precisem perguntar “Onde está Controle de Fogo?” e “Como eu faço um poder Magia?”.

EXATIDÃO E PERFECCIONISMO

Um limite da abordagem baseada em efeitos é que você às vezes encontra um poder específico que os efeitos não conseguem simular (pelo menos não de forma satisfatória, veja **Poderes problemáticos**). Às vezes os jogadores, mestres ou ambos se perdem nas mecânicas exatas do efeito, concentrando-se em modificadores, feitos, desvantagens e outros a ponto de tornar a criação do poder uma tarefa hercúlea.

Os descritores têm a função de “preencher” várias pequenas “lacunas” nos efeitos, cobrindo todos os efeitos colaterais (por assim dizer) que são sugeridos por descritores específicos. Um dos exemplos clássicos é Dano em suas diferentes formas: eletricidade pode ser conduzida por metal, mas é bloqueada por materiais isolantes e pode não ter muito efeito em personagens que não estejam aterrados. Fogo queima e pode começar focos secundários de incêndio que continuam após o ataque, mas não funciona sem oxigênio. Uma rajada sônica não funciona no vácuo, mas pode ser mais eficiente (e mais difícil de controlar) embaixo d’água.

Uma maneira de abordar essas diferenças seria defini-las em regras: Dano elétrico deveria ter um modificador “Conduzido por Metais”, outro para “Conduzido por Água” (ou Área, Limitado a Embaixo d’Água), outro modificador ou feito “Pode Recarregar Baterias” (ou “Pode Sobrecarregar Aparelhos Eletrônicos”), até o infinito. O mesmo vale para qualquer outro tipo de efeito de Dano, até que tivéssemos um conjunto de regras maior que uma enciclopédia (e bem menos divertido).

Os descritores resumem todos esses detalhes. O detalhamento é sugerido ao dizer “este é um Raio Elétrico” em vez de “este é um Raio de Fogo”. Existem vantagens e desvantagens reais? Claro. Às vezes um ataque elétrico é mais poderoso, outras vezes não funciona. O mesmo vale para quase qualquer descritor razoável. Em geral, tudo se equilibra.

Mesmo assim, existem diferenças significativas entre efeitos específicos: uma bola de fogo que explode e cobre uma área não é apenas um descritor; o modificador Área é necessário. Mas será que ela precisa de um pacote de modificadores de “fogo”? Se um ataque elétrico adquire Alcance de Toque e Área de Estouro embaixo d’água (um modificador total de +0), o poder básico realmente precisa de um Poder Alternativo, ou basta o descritor?

Meu estilo é “não es quente a cabeça”. Descreva o poder com um mínimo de efeitos, modificadores e outros detalhes mecânicos, e deixe que os descritores cuidem do resto. Em geral, esses pequenos detalhes não são importantes. Quando forem, uma combinação de bom senso, esforço extra, pontos heroicos e complicações costumam dar conta do recado.

CONTABILIDADE DE PONTOS: A AMEAÇA MASCARADA

M&M, assim como muitos RPGs, usa um sistema de "contabilidade de pontos" para construção de personagens. Os jogadores têm um "orçamento" de pontos de poder, que podem designar para as várias características de seus heróis. Isto é praticamente obrigatório em um jogo de super-heróis, devido à quantidade de conceitos de personagens possíveis. Embora muitos gêneros tenham estereótipos bem definidos, com características limitadas, as HQs têm personagens de todos os tipos imagináveis. Assim, um jogo que pretenda incluir todos eles precisa oferecer opções muito flexíveis para criação de personagens — uma das principais razões pelas quais *M&M* abandonou a estrutura de classe e nível existente em outras variações do Sistema d20.

Embora sistemas baseados em pontos ofereçam flexibilidade e equilíbrio, possuem seus limites, especialmente quando o assunto é improvisar ou decidir onde gastar seus preciosos pontos para maximizar seus "lucros".

CUSTO OU CONCEITO

O dilema é antigo: estilo ou funcionalidade? A mera existência de um "orçamento" para criação de personagem leva os jogadores mais interessados na "economia do sistema" a maximizar seus recursos. Eles procuram pelos meios mais eficientes de gastar seus pontos, levando ao melhor "custo/benefício" possível. Muitas vezes (mas nem sempre) isto leva a maneiras astutas de economizar pontos e descartar os "excessos" dos personagens, tornando-os focalizados e eficientes, calculados para derrotar qualquer personagem criado com orçamento semelhante.

Não há nada errado em criar personagens eficientes (isso é importante para projetar um bom jogo), mas acaba sendo um pouco fútil. Afinal, o mestre não possui nenhum orçamento de pontos: os PNJs, incluindo vilões, têm tantos pontos de poder quanto o mestre quiser — sem contar ferramentas de trama e características X! Sempre há alguém mais poderoso e, no RPG, o mestre leva vantagem. Assim, até mesmo o mais eficiente personagem pode ser vencido facilmente por força maior, se o mestre quiser. Mas qual é a graça disso?

O truque é oferecer um desafio *equilibrado e razoável* aos heróis, algo que faça os jogadores suarem em algumas rolagens, ou que os obrigue a bolar um plano inteligente. Em resumo, algo que torne o jogo *emocionante*. Para isso serve o nível de poder: para ajudar o mestre a criar esses desafios razoáveis. Os proble-

mas começam quando personagens mais eficientes "inflacionam" o nível de poder. Quando o mestre precisa levar em consideração um personagem super-eficiente, talvez o desafio seja demasiado para os outros.

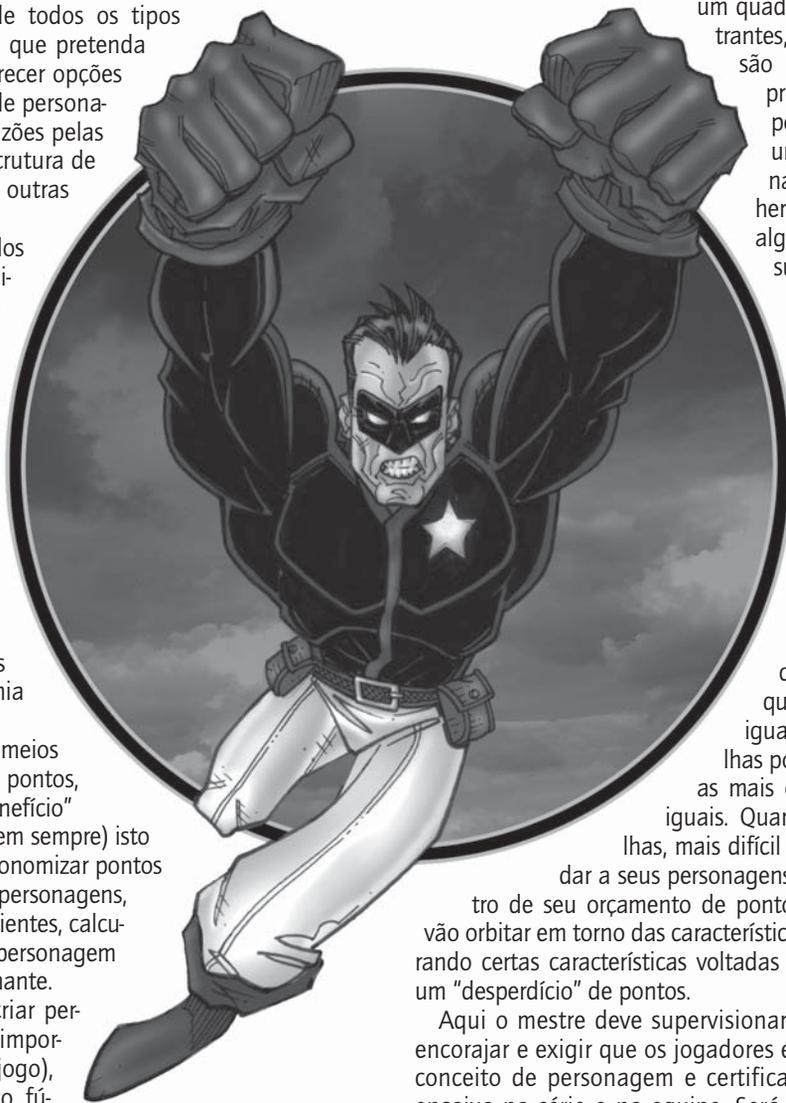
Os exemplos clássicos dos quadrinhos são as equipes de super-heróis em que um personagem incrivelmente poderoso é capaz de dominar completamente a ação, a menos que algo o neutralize. Assim, o roteirista precisa constantemente inventar distrações, usar as fraquezas do personagem ou planejar histórias ao redor de razões pelas quais ele não pode resolver tudo em um quadrinho. Histórias assim são frustrantes, e aventuras de RPG assim são mais frustrantes ainda. Em princípio, o jogador do super-personagem quer que ele *seja* um superpersonagem, e apenas fica frustrado quando seu herói nunca consegue fazer coisa alguma. Por outro lado, se o herói supremo pode fazer tudo, o que sobra para os outros?

O problema de personagens eficientes não é a própria eficiência; é o fato de que pontos e nível de poder são apenas metade da equação de equilíbrio de jogo. A outra metade é o *conceito*. Ou seja, "essa característica se encaixa no conceito do personagem e da série?". Alguns jogos combinam custo e conceito até certo ponto, mas oferecem uma quantidade limitada de escolhas igualmente viáveis. Algumas escolhas podem não ser as melhores, mas as mais eficientes são mais ou menos iguais. Quanto maior é a gama de escolhas, mais difícil isto se torna. Com a opção de dar a seus personagens *quaisquer* características dentro de seu orçamento de pontos, naturalmente os jogadores vão orbitar em torno das características mais úteis e eficientes, ignorando certas características voltadas ao conceito ou "clima", como um "desperdício" de pontos.

Aqui o mestre deve supervisionar ou até mesmo intervir: para encorajar e exigir que os jogadores escolham e levem adiante um conceito de personagem e certificar-se de que esse conceito se encaixa na série e na equipe. Será que é injusto dizer aos jogadores que não podem ter seus personagens ideais porque eles prejudicam o jogo? Talvez, mas pelo menos é igualmente injusto com todos. Permitir que um ou dois jogadores tenham seus personagens ideais (e eficientes demais) é injusto apenas com os *outros* jogadores.

ALÉM DOS PONTOS DE PODER?

Uma opção para lidar com questões de economia de pontos, custos, etc., é a variação Pontos Ilimitados, descrita no *Manual do Malfeitor*. Em essência, os jogadores não têm um orçamento de pontos para criar seus heróis. Em vez disso, o mestre determina



o nível de poder da série e os jogadores criam seus heróis dentro dessa diretriz, usando tantos pontos quantos desejarem — ou, mais precisamente, todos os pontos que seu conceito (aprovado pelo mestre) exigir.

Os pontos de poder são usados como “moeda” no jogo apenas para medir certos efeitos, como efeitos de características. E mesmo esse uso pode ser descartado, fazendo com que esses efeitos funcionem com base nas graduações. Assim, Drenar remove X graduações de uma característica, em vez de X pontos de poder. Uma estrutura Variável oferece X graduações, etc. Isto é menos equilibrado que um sistema de contabilidade de pontos, mas gera um estilo de jogo mais livre e flexível, desde que os jogadores aceitem os limites de nível de poder e conceitos que o mestre estabelece.

QUANTO CUSTA ESSE VILÃO?

Mesmo que você prefira conceder aos jogadores um orçamento limitado de pontos, ao criar vilões e PNJs deve ter em mente que *seu custo em pontos não importa!*

Isso pode ser incrivelmente óbvio para alguns, mas é fácil se perder no processo de criar personagens, gastando o orçamento imaginário como uma espécie de “banho de loja”. Se você gostar de criar e equilibrar personagens, vá em frente.

Por outro lado, alguns mestres não têm tanto tempo livre para criar legiões de supervilões, calculando seu custo em pontos e conferindo a matemática. Se você pertence a esse grupo, aceite a liberdade que lhe é oferecida, ignorando o custo em pontos de seus personagens. Provavelmente você quer usá-los para desafiar os jogadores equilibradamente. Então esqueça o custo. Se você precisar de uma ideia geral de custo durante o jogo, faça uma esti-

mativa com base no nível de poder. Uma pequena diferença não vai matar ninguém.

Você pode levar essa ideia ainda mais longe ao criar personagens de improviso: use o nível de poder da campanha como base. Se você quiser um vilão com o mesmo NP dos heróis, conceda-lhe ataque, defesa, dano e salvamento de Resistência igual ao NP e você não estará muito errado. Para variar as coisas, mude um pouco esses valores, para que nem todos os vilões sejam iguais, e você terá um inimigo após escrever quatro ou cinco números! Presuma que quaisquer características que não são importantes para o conceito do personagem têm valor +0, a menos que haja alguma razão em contrário.

PODERES PROBLEMÁTICOS

Alguns poderes podem ser simulados em RPG mais facilmente do que outros. Por exemplo, dano e voo são habilidades bem descomplicadas. Outros poderes impõem mais dificuldade, porque exigem vários efeitos (sendo estruturas mais complexas, como Repertórios e Recipientes) ou porque são naturalmente problemáticos.

Um RPG não possui os mesmos “mecanismos de controle” de uma HQ. Em uma história, os personagens fazem o que o autor determina. Em RPG, os jogadores esperam ter pelo menos uma ideia geral do que seus personagens podem e não podem fazer. O mestre é a autoridade final — mas, para que as coisas corram com tranquilidade, é bom reduzir as questões que o mestre deve julgar na hora ao mínimo.

Isto, na minha experiência, cria os poderes mais problemáticos, especialmente aqueles que exigem mudança de pontos durante o jogo. Além de desacelerar o jogo (enquanto seus efeitos são calculados), eles costumam ser mais abertos ao abuso, pois variam de acordo com a situação e precisam levar em conta o nível de poder. Efeitos de alteração e de característica são os maiores culpados, como você verá a seguir, e uma discussão sobre os poderes mais problemáticos e as maneiras de lidar com eles.

FORTALECER

O efeito mais problemático de *M&M* provavelmente é Fortalecer, como é dito na seção **Efeitos de fortalecimento**, no **Capítulo 2**. Fortalecer é problemático em grande parte porque é difícil equilibrá-lo com os limites de nível de poder e porque não é visto com muita frequência nas HQs. Muitas melhoras de curto prazo usadas por personagens de quadrinhos funcionam melhor como características normais com falhas e desvantagens limitando seu uso ou duração, ou mesmo como façanhas de poder.

O efeito Fortalecer funciona bem em jogo da forma como é apresentado, desde que seu uso seja limitado e monitorado. Um personagem com este efeito deve estar abaixo dos limites de nível de poder normais quando não está



fortalecido, para que sua “força total” não seja excessiva. O personagem leva vantagem em relação ao custo: Fortalecer em geral custa menos que características permanentes, mas o jogador pode ter dificuldade em gastar esses pontos adicionais em coisas que não excedam o limite de nível de poder.

Fortalecer causa mais problemas do que nunca em seu nível máximo (capaz de Fortalecer todas as características de um personagem de uma só vez) ou quando pode ser usado em qualquer um. Nesse último caso, é difícil medir o poder: um aumento de +10 em Força não desequilibra o jogo quando é aplicado a um personagem com Força 12, mas pode ser uma imensa vantagem para um brutamonte de Força 40. O mesmo vale para outras melhoras temporárias, especialmente se a principal função do usuário é fortalecer seus colegas e então esconder-se. É uma boa tática, mas não muito fiel ao gênero dos super-heróis.

DEFLEXÃO

É um pouco difícil simular Deflexão e ao mesmo tempo manter o equilíbrio com outros efeitos defensivos. Nos quadrinhos, vários personagens são capazes de defletir ataques de uma forma ou de outra, mas o que estão fazendo em termos de jogo? Isto é apenas um alto bônus em Defesa que exige que o usuário gaste uma ação? É uma forma de Resistência (“defletindo” ataques de modo semelhante a Resistência Impenetrável)? Algo totalmente diferente? Em última análise, as regras dizem que é “algo totalmente diferente”, embora semelhante aos outros bônus de Defesa mencionados.

A rolagem de bloqueio feita para Deflexão torna o efeito um pouco incerto. Devido aos limites de nível de poder, Deflexão pode ser eficiente *de menos*, especialmente porque exige uma ação padrão. Se um ataque for capaz de atingir um personagem, presumindo que não haja grandes trocas entre ataque e defesa, Deflexão tem cerca de 50% de chance de evitar o ataque. A chance de erro por camuflagem total é a mesma – exigindo menos esforço e menos pontos.

Uma maneira de melhorar Deflexão (além de diminuir seu custo) é tornar o efeito uma exceção aos limites de nível de poder normais, pelo menos para as versões que exigem uma ação padrão ou mais. Já existe um precedente: a ação defesa total concede um bônus que não é afetado pelos limites (basicamente uma troca entre uma ação ofensiva e defensiva). Deflexão poderia se enquadrar de forma semelhante. Nesse caso, o mestre pode permitir que exceda o limite de nível de poder em até 4 ou 5 pontos. Isto melhora sua eficiência para cerca de 70 ou 75%. Contudo, esta opção deve estar limitada aos personagens que abrem mão de uma ação para usar o efeito. Caso Deflexão possa ser usada como uma ação livre ou reação, pode ser eficiente demais, já que oferece uma segunda chance de defesa contra todos os ataques.

DRENAR

Em muitos aspectos, Drenar é o oposto de Fortalecer, embora apresente problemas únicos. Especificamente, Drenar é um efeito “incapacitante” e rapidamente “matador” em algumas configurações. Ambos os usos causam problemas e frustrações em jogo, além de colocar vantagens úteis nas mãos dos jogadores.

Usos incapacitantes de Drenar – nos quais o efeito diminui seriamente uma característica – não são necessariamente debilitantes, desde que o efeito se dissipe. Contudo, com aplicações suficientes do feito Dissipação Lenta, é possível criar um efeito de Drenar que efetivamente nunca se dissipa, no contexto de uma

aventura (ou mesmo de uma série inteira). Isto pode desequilibrar o efeito com seu custo (veja a caixa de texto sobre duração de dissipação, anteriormente).

Um efeito de Drenar poderoso o bastante também pode debilitar seriamente seu alvo. O principal exemplo é um efeito Drenar Constituição de alta graduação, que pode funcionar como um “efeito de morte” se for capaz de reduzir a Constituição do alvo abaixo de 0 com um único uso. O mesmo vale para outros usos com alta graduação: embora não seja imediatamente fatal, ainda deixam a vítima paralisada ou inconsciente (e indefesa).

A modificação de Drenar presente neste livro, tornando-o um efeito em estágios, ajuda a limitar isto. Usos poderosos nem sempre têm seu efeito total, e é possível que um “toque da morte” cause uma “quase morte”, quando a vítima é *quase* bem-sucedida no salvamento. O efeito Drenar no livro básico é binário: funciona totalmente ou não funciona (impondo maior efeito e CD de salvamento mais alta com graduação maior).

CRESCIMENTO E ENCOLHIMENTO

Efeitos que mudam o tamanho são problemáticos por duas razões. Em primeiro lugar, a menos que sejam permanentes, exigem recalcular as características durante o jogo, ou pelo menos calcular de antemão as características do personagem em todos os tamanhos possíveis. Em segundo lugar, os benefícios e desvantagens das mudanças de tamanho não são necessariamente lineares, abrindo potencial para abuso em termos de limites de nível de poder.

Para Crescimento, a solução mais fácil é comparar as características do personagem em seu tamanho máximo com os limites de nível de poder. A penalidade em ataque por tamanho aumentado não é tão severa quanto uma penalidade verdadeira, pois o atacante recebe ataques em área contra oponentes menores, mas ainda é uma desvantagem. Como o bônus de Força (e de dano) aumenta mais rápido que a penalidade em ataque, personagens muito grandes podem precisar diminuir artificialmente seu bônus de ataque. O mestre também pode limitar trocas entre Defesa e Resistência para personagens gigantes. Uma vez que já receberam penalidade em Defesa, é fácil “vender” mais alguns pontos para obter maior Resistência, o que costuma ser melhor em longo prazo.

Encolhimento apresenta potencial de desequilíbrio ainda maior, porque personagens pequenos recebem bônus em ataque e defesa – possivelmente altos bônus, com tamanhos muito pequenos. A expansão do efeito Encolhimento neste livro pretende lidar com esses problemas, impondo algumas desvantagens adicionais (a diminuição de Resistência, por exemplo) e algumas opções para o mestre se houver abuso, como limitar os bônus de alcance e dano (além do limite em Força). Isto funciona bastante bem, já que o principal truque de Encolhimento é criar um personagem muito pequeno com um ataque à distância poderoso.

Uma sugestão que surgiu durante os testes de *Poder Supremo* foi modificar Crescimento e Encolhimento para que seus modificadores fossem lineares e proporcionais. Assim, para cada +1 em Força e Resistência, haveria -1 em ataque e defesa, e vice-versa. A ideia certamente possui mérito como uma variação ou regra caseira, mas foi considerada uma mudança grande demais para este suplemento.

REGENERAÇÃO

Embora não seja o efeito mais problemático do jogo, Regeneração provavelmente gera mais reclamações que qualquer outro. O prin-

principal problema é sua complexidade: como Regeneração lida com cada condição de dano separadamente, permite que um personagem se recupere de estar desabilitado rapidamente, mas não de estar machucado, por exemplo. Ou então que um personagem se recupere da morte, mas não se cure mais rapidamente de quaisquer ferimentos não-fatais. Contudo, esta possibilidade de customização também exige trabalho de antemão, quando o efeito é adquirido.

Para aqueles que preferirem, é possível usar a versão de Regeneração presente na primeira edição de *M&M* (disponível apenas em inglês e já fora de catálogo). O personagem se recupera de um número de condições machucado e ferido igual a sua graduação a cada minuto (10 rodadas), espalhando essa recuperação da forma mais uniforme possível ao longo do tempo. Assim, Regeneração 5 permite recuperação uma vez a cada duas rodadas e Regeneração 20 permite recuperação duas vezes por rodada. Você também tem direito a um teste de recuperação imediato após ficar desabilitado — um sucesso significa que você se recupera na hora e uma falha significa que você deve esperar o tempo normal antes de fazer um novo teste. Esta versão é mais simples, mas oferece menos opções para customização.

INVOCAR

Este efeito e todos os poderes baseados nele (como Duplicação e até mesmo os feitos Capangas e Parceiro) são problemáticos simplesmente porque concedem personagens adicionais a um jogador. Exigir que esses personagens sejam capangas (sujeitos às regras para capangas) ajuda um pouco, mas não elimina o potencial para muitos ataques ou ações adicionais durante a rodada, ou a utilidade de capangas descartáveis para várias táticas e tarefas perigosas.

Invocar é adequado a certos conceitos de personagens, mas esses personagens não costumam ser muito poderosos sem o efeito Invocar. Por exemplo, duplicadores nas HQs em geral são pessoas normais com a habilidade de duplicar-se. Personagens invocadores costumam ser bastante limitados sem a ajuda de seus capangas. O mestre pode manter isso em mente ao aprovar esses personagens: há uma grande diferença entre alguém capaz de criar uma multidão de personagens fracos e um personagem poderoso capaz de se transformar em dois ou mais personagens poderosos.

O extra Heroico, especificamente, funciona melhor com personagens capazes de criar um ou dois personagens adicionais, no máximo. Qualquer número maior costuma tornar os outros PJs supérfluos. Na maior parte do tempo, é melhor nas mãos de vilões, para que possam ter capangas capazes de fazer frente aos heróis. A menos que um jogador tenha um conceito especialmente bom para um herói invocador ou duplicador, será melhor banir este tipo de efeito.

VARIÁVEIS: GRANDE FLEXIBILIDADE TRAZ GRANDE RESPONSABILIDADE

A estrutura de poder Variável quase não entrou na segunda edição de *M&M*, apenas porque quase sempre causa problemas. Além disso, *M&M* quase não precisa dessa estrutura... Quase.

As regras para façanhas de poder resolvem vários poderes normalmente criados com estruturas do tipo variável em outros sistemas. Funcionam muito bem em *M&M* como um poder básico (em geral com a estrutura Repertório) com esforço extra para façanhas ou inovações ocasionais que não são usadas o tempo todo. Anéis de poder, feiticeiros supremos e mutantes cósmicos

funcionam muito bem desta forma, limitando sua flexibilidade sem destruí-la.

Contudo, esta abordagem não funcionava para poderes verdadeiramente "variáveis". Coisas como metamorfose, imitação e modificações situacionais eram amplas demais até mesmo para um Repertório com a opção de adicionar façanhas. Esses poderes exigiam algo mais flexível, ou não poderiam ser incluídos. Em vez de deixá-los de fora, resolvemos recuperar a estrutura Variável.

Mesmo assim, estruturas Variáveis *não* devem criar "omnipersonagens" capazes de fazer qualquer coisa, limitados apenas pelos pontos de poder disponíveis. Esse tipo de coisa quase certamente acabará com o jogo. O mestre já precisa lidar com heróis capazes de realizar muitas façanhas de poder, contando com os limites da fadiga do esforço extra e dos pontos heroicos para ignorá-la. Conceder aos jogadores capacidade ilimitada de possuir o poder que desejarem é má ideia.

Por isso a estrutura Variável possui um limite na forma do descritor, que não é considerado uma falha, apenas um "mecanismo de segurança" para vincular a estrutura aos tipos de poderes que deve simular: capacidades muito amplas ou um pouco vagas que precisam de flexibilidade extra.

CONTROLE VAGO

Um uso de estruturas Variáveis que exige cuidado é qualquer tipo de "Controle Vago": essencialmente uma estrutura Variável definida como uma versão "cósmica" de uma estrutura Repertório existente, como Controle de (Algo) ou coisas como Magia. Essencialmente, é o mesmo que o poder mais limitado, mas incorpora *todas* as façanhas de poder possíveis, sem esforço extra. O custo inicial é bem grande, mas alguns jogadores acham que vale a pena, em troca da habilidade de adquirir o efeito exato de que precisam a cada momento.

Esta aplicação de Variável exige permissão do mestre, pois em geral é uma violação dos limites explícitos da estrutura. Uma estrutura de "Magia Variável" (capaz de conceder qualquer "feitiço") não possui nenhum limite significativo (e não, a desvantagem "precisa falar e gesticular para lançar feitiços" não conta). O mesmo vale para muitos poderes "cósmicos": não são estruturas Variáveis, mas sim ferramentas de trama que devem ser mantidas nas mãos de PNJs a menos que você esteja conduzindo uma série com *altíssimo* nível de poder.

ACELERANDO AS VARIÁVEIS

Há duas formas principais de acelerar o uso da estrutura Variável em jogo: fazer alguns cálculos com antecedência ou apenas "chutar" aproximações em jogo.

Como é mostrado por alguns dos exemplos neste livro, você pode fazer boa parte do trabalho exigido por uma estrutura Variável de antemão, construindo vários "pacotes" de características para referência rápida. Isto funciona especialmente bem para poderes como Imitação de Animais e Metamorfose, nos quais parte do resultado final é conhecida de antemão. É mais difícil fazer isso para poderes situacionais como Adaptação ou Nêmesis, embora haja uma lista de adaptações em potencial e o mestre sempre possa criar pacotes de características de Nêmesis com antecedência (conhecendo os inimigos que os personagens irão enfrentar).

A segunda opção envolve um pouco de confiança no jogador, que deve simplesmente fazer uma estimativa dos efeitos concedidos pela estrutura Variável quando é usada. Uma boa diretriz é presumir que Variável concede características com graduação apropriada, até

sua própria graduação. O conjunto de pontos é suficiente para duas características de 2 pontos e uma característica de 1 ponto. Assim, uma estrutura Variável pode conceder um ataque, uma defesa e uma característica de movimento com sua graduação, por exemplo. Isto é semelhante à versão desse tipo de características presente na primeira edição, baseada em graduações em vez de pontos. A desvantagem é que não leva em consideração coisas como extras ou características com maior custo por graduação. Mesmo assim, no calor do combate costuma ser suficiente.

TENTE OUTRA VEZ (OU NÃO)

Os leitores irão notar (se já não notaram) que foram introduzidos alguns limites para novas tentativas de uso de certos efeitos neste livro, exigindo esforço extra para serem usados no mesmo alvo sob as mesmas circunstâncias (em geral durante a mesma cena ou encontro).

A principal razão para isso é limitar a eficiência dessas características com relação à capacidade de resistir a elas. Por exemplo, se for possível tentar Controle Mental a cada rodada, é bem fácil ficar em segurança e esperar até que a vítima falhe em seu salvamento. O mesmo vale para muitos outros efeitos, que se tornam tão ou mais úteis que Dano quando podem ser usados repetidamente contra um alvo que consiga resistir.

Esta abordagem também simula o modo como as coisas costumam funcionar nos quadros. Se o poder de um vilão falha, em geral ele muda de tática em vez de tentar de novo e de novo. A exigência de esforço extra encoraja isso em jogo, enquanto continua oferecendo a chance de tentar de novo.

Uma variação possível para a regra de esforço extra em novas tentativas foi sugerida durante os testes de *Poder Supremo*: em vez de exigir esforço extra para novos testes, exija-o quando o alvo de um poder sobrepuja seu efeito. Por exemplo, se você conseguir usar Controle Mental sobre alguém e a vítima se libertar, restabelecer o controle na mesma cena exige esforço extra. O mesmo pode se aplicar a efeitos como Nulificar e outros que exigem esforço extra para repetição. É uma exigência menos séria, pois não tem efeito sobre falhas. Por outro lado, tem menos impacto sobre campanhas já em andamento – o mestre pode considerar um bom meio termo.

O VERDADEIRO PODER SUPREMO

A melhor coisa em RPG é o inesperado: o plano astuto, os diálogos inteligentes, a fagulha de inspiração que surge no meio do jogo enquanto você está se preocupando com mil coisas diferentes. Tudo se junta para criar uma história divertida e emocionante, que será assunto de conversa durante anos. Isso também é a única coisa que as regras não podem conceder – a centelha da imaginação. Na minha opinião, é a principal vantagem de RPGs de mesa sobre jogos de computador. *Você tem controle completo sobre seu personagem e o jogo em si.*

As regras são apenas um veículo para ajudá-lo a criar esses momentos. Devem ser uma estrutura, mas nunca poderão cobrir todas as circunstâncias. Se o jogo estiver correndo bem, mais cedo ou mais tarde você vai chegar ao limite das regras, de alguma forma. Quando isso acontecer, não se preocupe, apenas faça o que parecer mais divertido. Esse é o verdadeiro “poder supremo” que você tem em *Mutantes & Malfeitores*.

TABELA UNIVERSAL DE EFEITOS E PODERES

Nome	Ação	Alcance	Duração	Salvamento	Custo
Absorção	Reação	Pessoal	Contínua	Nenhum	4/grad.
Ácido	Padrão	Toque	Instantânea	Resistência	3/grad.
Adaptação	Completa	Pessoal	Contínua	Nenhum	6/grad.
Adicionais	Nenhuma	Pessoal	Permanente	Nenhum	1/grad.
Alongamento	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Animação Suspensa	Completa	Pessoal	Contínua	Nenhum	2/grad.
Animar Máquinas	Padrão	À Distância	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Animar Objetos	Padrão	À Distância	Sustentada	Nenhum	3/grad.
Armadilha	Padrão	À Distância	Instantânea	Reflexo (S)	2/grad.
Atordoar	Padrão	Toque	Instantânea (D)	Fortitude (S)	2/grad.
Aura de Energia	Livre	Toque	Sustentada	Resistência	4/grad.
Bolsão Dimensional	Pad/Mov	Toque	Instantânea (D)	Ref/Von	2/grad.
Borrão	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	4 pontos
Cabelo Preênsil	Nenhuma	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Camaleão	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	2 ou 4 pontos
Campo de Força	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Campo de Reflexão	Reação	Pessoal	Instantânea	Nenhum	8/grad.
Camuflagem	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	2/grad.
(Característica) Aumentada	Nenhuma	Pessoal	Contínua	Nenhum	Varia
Chi	Padrão/Completa	Pessoal	Instantânea	Nenhum	1/grad.
Clariaudiência	Movimento	Estendido	Concentração	Nenhum	1/grad.
Clarividência	Movimento	Estendido	Concentração	Nenhum	2/grad.
Comer Matéria	Padrão	Toque	Instantânea	Nenhum	5 pontos +1/grad.
Compreender	Nenhuma	Pessoal	Contínua	Nenhum	2/grad.
Comunicação	Livre	Estendido	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Confusão	Padrão	À Distância	Instantânea (D)	Vontade	1/grad.
Construtos de Força	Padrão	À Distância	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Controle Ambiental	Padrão	À Distância	Sustentada	Nenhum	1 a 2/grad.
Controle Cinético	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Controle Climático	Padrão	À Distância	Sustentada	Fortitude	2/grad.
Controle Cromático	Padrão	À Distância	Sustentada	Reflexo	2/grad.
Controle de Água	Padrão	Percepção	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Controle de Animais	Padrão	Percepção	Sustentada (D)	Vontade	2/grad.
Controle de Ar	Padrão	Percepção	Sustentada	Veja a descrição	2/grad.
Controle de Energia Cósmica	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Controle de Escuridão	Padrão	À Distância	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Controle de Fricção	Padrão	Percepção	Instantânea	Reflexo	3/grad.
Controle de Fogo	Padrão	Percepção	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Controle de Fogo Infernal	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Controle de Frio	Padrão	À Distância	Sustentada	Fortitude	2/grad.
Controle de Luz	Padrão	À Distância	Sustentada	Nenhum	2/grad.

Nome	Ação	Alcance	Duração	Salvamento	Custo
Controle de Micro-ondas	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Controle de Plantas	Padrão	À Distância	Instantânea	Reflexo	2/grad.
Controle de Plasma	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Controle de Poder	Padrão	Percepção	Sustentada	Vontade	2/grad.
Controle de Probabilidade	Reação	Pessoal	Instantânea	Vontade (I)	4/grad.
Controle de Radiação	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Controle de Sonhos	Padrão	Percepção	Sustentada	Vontade	3/grad.
Controle de Sorte	Reação	Percepção	Instantânea	Nenhum	3/grad.
Controle de Terra	Padrão	Percepção	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Controle de Vibração	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Controle Dimensional	Livre	Pessoal	Especial	Nenhum	2/grad.
Controle Elétrico	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Controle Emocional	Padrão	Percepção	Sustentada (D)	Vontade (S)	2/grad.
Controle Espacial	Movimento	Pessoal	Instantânea	Nenhum	2/grad.
Controle Espiritual	Padrão	Percepção	Sustentada	Vontade	2/grad.
Controle Gravitacional	Padrão	À Distância	Sustentada	Veja a descrição	2/grad.
Controle Magnético	Padrão	Percepção	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Controle Mental	Padrão	Percepção	Concentração (D)	Vontade	2/grad.
Controle Sônico	Padrão	À Distância	Instantânea	Ref/Fort	2/grad.
Controle Temporal	Movimento	À Distância	Sustentada	Veja a descrição	7/grad.
Controle Térmico	Padrão	À Distância	Sustentada	Fortitude	2/grad.
Controle Vital	Padrão	Percepção	Instantânea (D)	Fortitude	4/grad.
Corrosão	Padrão	Toque	Instantânea	Fort/Resist	3/grad.
Crescimento	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	3/grad.
Criar Objeto	Padrão	À Distância	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Cura	Completa	Toque	Instantânea	Fortitude (I)	2/grad.
Dano	Padrão	Toque	Instantânea	Resistência (S)	1/grad.
Deflexão	Padrão	Toque	Instantânea	Nenhum	1 a 3/grad.
Densidade	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	3/grad.
Derrubar	Padrão	À Distância	Instantânea	Nenhum	1/grad.
Desintegração	Padrão	À Distância	Instantânea	Fort/Resist	5/grad.
Deslocamento de Imagem	Livre	À Distância	Sustentada	Nenhum	4 pontos
Dispositivo	Nenhuma	Toque	Especial	Nenhum	3 ou 4/grad.
Doença	Padrão	Toque	Veja a descrição	Fortitude	3/grad.
Dor	Padrão	Percepção	Concentração (D)	Vontade	5/grad.
Drenar (Característica)	Padrão	Toque	Instantânea	Fortitude (S)	1 a 5/grad.
Duplicação	Padrão	Pessoal	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Duplicação Mental	Padrão	Toque	Contínua	Vontade	3/rank
Elasticidade	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Elo Eletrônico	Livre	Estendido	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Elo Sensorial	Movimento	Estendido	Concentração (D)	Vontade	2/grad.
Encolhimento	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Engenhocas	Padrão	Pessoal	Contínua	Nenhum	6 ou 7/grad.
Enxertos	Padrão	Toque	Sustentada	Fortitude	11/grad.
Escavação	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.

Nome	Ação	Alcance	Duração	Salvamento	Custo
Escudo	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Escudo Mental	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Escudo Sensorial	Reação	Pessoal	Permanente	Nenhum	1 ou 2/grad.
Espelho	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	4/grad.
Exorcismo	Padrão	Percepção	Instantâneo	Veja a descrição	2/grad.
Fadiga	Padrão	Toque	Instantânea	Fortitude (S)	2/grad.
Feromônios	Reação	Sensorial	Sustentada (D)	Vontade	4/grad.
Forma Alternativa	Livre	Pessoal	Varia	Nenhum	5/grad.
Forma Astral	Padrão	Estendido	Contínua	Nenhum	5/grad.
Fortalecer (Característica)	Padrão	Toque	Instantânea	Fortitude (I)	1 a 5/grad.
Fusão	Completa	Pessoal	Contínua	Nenhum	1/grad.
Giro	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Golpe	Padrão	Toque	Instantânea	Resistência	1/grad.
Hipnose	Padrão	Sensorial	Sustentada	Vontade	2/grad.
Ilusão	Padrão	Percepção	Concentração	Vontade	1 a 4/grad.
Imã de Encrenca	Completa	Pessoal	Instantânea	Veja a descrição	2/grad.
Imitação	Padrão	Toque	Sustentada	Nenhum	1 a 5/grad.
Imitação de Animais	Livre	Pessoal	Contínua	Nenhum	9/grad.
Imitação de Objetos	Movimento	Toque	Sustentada	Nenhum	6/grad.
Imitação de Plantas	Livre	Pessoal	Contínua	Nenhum	9/grad.
Imortalidade	Nenhuma	Pessoal	Permanente	Nenhum	5/grad.
Imóvel	Reação	Pessoal	Permanente	Nenhum	1/grad.
Imunidade	Nenhuma	Pessoal	Permanente	Nenhum	1/grad.
Imutabilidade	Nenhuma	Pessoal	Permanente	Nenhum	10 pontos
Incendiar	Padrão	Percepção	Instantânea	Vontade	3/grad.
Intangibilidade	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	5/grad.
Invisibilidade	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	4 ou 8 pontos
Invocar Armas	Livre	Pessoal	Veja a descrição	Resistência	2/grad.
Invocar (Capanga)	Padrão	Toque	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Leitura Mental	Pad/Comp	Percepção	Concentração (D)	Vontade	1/grad.
Magia	Padrão	À Distância	Instantânea	Veja a descrição	2/grad.
Memória Corporal	Livre	Pessoal	Contínua	Nenhum	9/grad.
Metamorfose	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	8/rank
Moldar Matéria	Padrão	À Distância	Sustentada (D)	Nenhum	4/grad.
Morfar	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1 a 3/grad.
Mover Objeto	Padrão	À Distância	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Mudança de Idade	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	8 pontos
Mutação	Padrão	Toque	Sustentada (D)	Fortitude	4/grad.
Natação	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Nausear	Padrão	Toque	Instantânea (D)	Fortitude (S)	2/grad.
Nêmesis	Livre	Percepção	Contínua	Nenhum	8/grad.
Nulificar (Efeito)	Padrão	À Distância	Instantânea	Vontade	1 a 3/grad.
Obscurecer	Padrão	À Distância	Sustentada	Nenhum	1 a 4/grad.
Paralisia	Padrão	Toque	Instantânea (D)	Vontade (S)	2/grad.
Parar o Tempo	Padrão	À Distância	Sustentada	Reflexo	7/grad.

Nome	Ação	Alcance	Duração	Salvamento	Custo
Pasmar	Padrão	À Distância	Instantânea (D)	Reflexo/Fortitude	1 a 4/grad.
PES	Movimento	Estendido	Concentração	Nenhum	1 a 4/grad.
Petrificação	Padrão	À Distância	Sustentada	Fortitude	3/grad.
Possessão	Padrão	Toque	Sustentada (D)	Vontade	3/grad.
Potencializar	Completa	Toque	Sustentada	Vontade	6/grad.
Proteção	Nenhum	Pessoal	Permanente	Nenhum	1/grad.
Quicar	Reação	Pessoal	Permanente	Nenhum	2/grad.
Raio	Padrão	À Distância	Instantânea	Resistência	2/grad.
Rajada Mental	Padrão	Percepção	Instantânea	Vontade	4/grad.
Rapidez	Livre	Pessoal	Contínua	Nenhum	1/grad.
Recipiente	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
Regeneração	Nenhuma	Pessoal	Permanente	Fortitude (I)	1/grad.
Repelir	Padrão	Toque	Sustentada	Vontade	1/grad.
Repertório	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
Reserva de Poder	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Resistência a Poder	Reação	Pessoal	Instantânea	Nenhum	2/grad.
Salto	Movimento	Pessoal	Instantânea	Nenhum	1/grad.
Salto Evolucionário	Livre	Pessoal	Contínua	Nenhum	10 pontos
Separação Anatômica	Movimento	Pessoal	Contínua	Nenhum	2/grad.
Silêncio	Livre	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1 ou 2 pontos
Sono	Padrão	À Distância	Instantânea (D)	Fortitude	3/grad.
Sufocar	Padrão	Toque	Concentração	Fortitude	2/grad.
Superforça	Nenhuma	Pessoal	Contínua	Nenhum	2/grad.
Supermovimento	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Supersentidos	Nenhuma	Pessoal	Contínua	Nenhum	1/grad.
Supervelocidade	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	5/grad.
Superventriloquismo	Livre	Estendido	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Surto de Adrenalina	Livre	Pessoal	Varia	Nenhum	1/grad.
Telecinesia	Padrão	À Distância	Sustentada	Nenhum	2/grad.
Telelocalização	Completa	Estendido	Concentração (D)	Vontade	1/grad.
Telepatia	Padrão	Percep/Esten	Concentração (D)	Vontade	2/grad.
Teleporte	Movimento	Pessoal	Instantânea	Reflexo (I)	2/grad.
Toque da Morte	Padrão	Toque	Instantânea	Fortitude	1/grad.
Tradutor Universal	Reação	Pessoal	Contínua	Nenhum	8 pontos
Transferência	Padrão	Toque	Instantânea	Fortitude	2 a 10/grad.
Transformação	Padrão	À Distância	Sustentada (D)	Fortitude	3 a 6/grad.
Transmissão	Mov/Comp	Pessoal	Instantânea	Nenhum	1/grad.
Transmutação	Padrão	À Distância	Sustentada (D)	Nenhum	5/grad.
Troca Mental	Padrão	Percepção	Sustentada (D)	Vontade	2/grad.
Variável	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
Velocidade	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Viagem Espacial	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	1/grad.
Viagem Onírica	Movimento	Percepção	Sustentada	Vontade	1/grad.
Voo	Movimento	Pessoal	Sustentada	Nenhum	2/grad.

Texto em **negrito** indica uma estrutura de poder. (D) = duradoura, (E) = em estágios, (I) = inofensivo.

ÍNDICE

A

Absorção (poder)	124-128
<i>Extras</i>	128
<i>Falhas</i>	128
<i>Feitos de Poder</i>	128
Ação (desvantagem)	108
Ação (extra)	97
Ação (falha)	103
Acidental (descriptor)	116
Ácido (poder)	128-129
<i>Desvantagens</i>	129
<i>Efeitos Associados</i>	129
<i>Extras</i>	129
<i>Falhas</i>	129
<i>Feitos de Poder</i>	128
<i>Poderes Alternativos</i>	128
Acrobacia (perícia)	20
Adaptação (poder)	129-131
<i>Desvantagens</i>	131
<i>Efeitos Associados</i>	131
<i>Extras</i>	130
<i>Falhas</i>	131
<i>Feitos de Poder</i>	130
Adicionais (efeito)	26
<i>Falhas</i>	28
Adicionando Poderes	122-124
Afeta Corpóreo (extra)	98
Afeta Intangível (feito de poder)	94
Afeta Objetos (extra)	98
Afeta Outros (extra)	98
Alcance	13
Alcance (extra)	92
Alcance (falha)	103
Alcance Ampliado (feito de poder)	94
Alcance Estendido (feito de poder)	94
Alcance Reduzido (desvantagem)	108
Alongamento (efeito)	28
<i>Desvantagens</i>	28
<i>Efeitos Associados</i>	28
<i>Extras</i>	28
<i>Falhas</i>	28
<i>Feitos de Poder</i>	28
Alucinação (falha)	103
Animação Suspensa (poder)	131
<i>Feitos de Poder</i>	131
Animar Máquina (poder)	166
Animar Objetos (poder)	131-132
<i>Extras</i>	132
<i>Falhas</i>	132
<i>Feitos de Poder</i>	132
Área (extra)	98-99
Armadilha (efeito)	28-30
<i>Extras</i>	29
<i>Falhas</i>	30

<i>Feitos de Poder</i>	29
Arte da Fuga (perícia)	20
Ataque (extra)	99
Ataque Dividido (feito de poder)	94
Ataque Seletivo (extra)	99
Atordoar (efeito)	30
<i>Extras</i>	30
<i>Falhas</i>	30
<i>Feitos de Poder</i>	30
Aura (extra)	100
Aura de Energia (poder)	132-133
<i>Extras</i>	133
<i>Falhas</i>	133
<i>Feitos de Poder</i>	133
Automático (extra)	100

B

Biológicos (descriptor)	116
Bolsão Dimensional (poder)	133-134
<i>Efeitos Associados</i>	134
<i>Extras</i>	133
<i>Feitos de Poder</i>	134
Blefar (perícia)	20
Borrão (poder)	134

C

Cabelo Preênsil (poder)	134-135
<i>Feitos de Poder</i>	135
<i>Poderes Alternativos</i>	135
Camaleão (poder)	135
Campo de Força (poder)	135
<i>Efeitos Associados</i>	135
<i>Extras</i>	135
<i>Falhas</i>	135
<i>Feitos de Poder</i>	135
Campo de Reflexão (poder)	135-136
<i>Extras</i>	136
<i>Falhas</i>	136
Camuflagem (efeito)	30-31
<i>Extras</i>	31
<i>Falhas</i>	31
<i>Feitos de Poder</i>	31
Cansativo (falha)	104
(Característica) Aumentada (efeito)	31-32
<i>Desvantagens</i>	31
<i>Extras</i>	31
<i>Falhas</i>	31
<i>Feitos de Poder</i>	31
Chi (poder)	136
<i>Efeitos Associados</i>	136
Clariaudiência (poder)	136
Clarividência (poder)	136
Combinando Efeitos	22
Comer Matéria (poder)	136-137

<i>Efeitos Associados</i>	137	Controle de Energia Cósmica (poder)	144-145
<i>Extras</i>	137	<i>Podere Alternativos</i>	144
Componentes de Poderes	8-10	<i>Efeitos Associados</i>	145
Compreender (efeito)	32-33	<i>Contra-atacando</i>	144
<i>Extras</i>	33	Controle de Escuridão (poder)	145
<i>Falhas</i>	33	<i>Contra-atacando</i>	145
Computadores (perícia)	20	<i>Efeitos Associados</i>	145
Comunicação (efeito)	33-34	<i>Podere Alternativos</i>	145
<i>Efeitos Associados</i>	34	Controle de Fogo (poder)	145-146
<i>Extras</i>	34	<i>Contra-atacando</i>	145
<i>Falhas</i>	34	<i>Efeitos Associados</i>	146
<i>Feitos de Poder</i>	34	<i>Podere Alternativos</i>	146
Concedido (descriptor)	116	Controle de Fogo Infernal (poder)	146-147
Condicional (feito de poder)	94	<i>Contra-atacando</i>	146
Confusão (efeito)	34-35	<i>Efeitos Associados</i>	147
<i>Extras</i>	35	<i>Feitos de Poder</i>	147
<i>Falhas</i>	35	<i>Podere Alternativos</i>	147
<i>Feitos de Poder</i>	35	Controle de Fricção (poder)	147-148
Construtos de Força (poder)	137-138	<i>Podere Alternativos</i>	148
<i>Efeitos Associados</i>	138	<i>Efeitos Associados</i>	148
<i>Extras</i>	138	<i>Contra-atacando</i>	148
<i>Feitos de Poder</i>	137	Controle de Frio (poder)	148-149
<i>Podere Alternativos</i>	137	<i>Podere Alternativos</i>	148
Contagioso (extra)	101	<i>Efeitos Associados</i>	141
Contra-atacando	18	<i>Contra-atacando</i>	148
Controle Ambiental (efeito)	35-36	<i>Desvantagens</i>	141
<i>Extras</i>	36	Controle de Luz (poder)	149-151
<i>Feitos de Poder</i>	36	<i>Contra-atacando</i>	149
Controle Cinético (poder)	138	<i>Efeitos Associados</i>	150
<i>Contra-atacando</i>	138	<i>Falhas</i>	150
<i>Efeitos Associados</i>	138	<i>Feitos de Poder</i>	150
<i>Podere Alternativos</i>	138	<i>Podere Alternativos</i>	150
Controle Climático (poder)	138-140	Controle de Micro-ondas (poder)	151
<i>Contra-atacando</i>	139	<i>Podere Alternativos</i>	151
<i>Podere Alternativos</i>	139	<i>Efeitos Associados</i>	151
<i>Efeitos Associados</i>	140	Controle de Plantas (poder)	151-152
Controle Cromático (poder)	140-141	<i>Contra-atacando</i>	151
<i>Contra-atacando</i>	140	<i>Efeitos Associados</i>	152
<i>Efeitos Associados</i>	141	<i>Podere Alternativos</i>	151
<i>Feitos de Poder</i>	141	Controle de Plasma (poder)	152-153
<i>Podere Alternativos</i>	140	<i>Contra-atacando</i>	152
Controle de Água (poder)	141	<i>Efeitos Associados</i>	152
<i>Contra-atacando</i>	141	<i>Podere Alternativos</i>	152
<i>Desvantagens</i>	141	Controle de Probabilidade (efeito)	36-37
<i>Efeitos Associados</i>	141	<i>Extras</i>	37
<i>Extras</i>	141	<i>Podere Alternativos</i>	37
<i>Feitos de Poder</i>	141	<i>Falhas</i>	37
<i>Podere Alternativos</i>	141	Controle de Radiação (poder)	154-155
Controle de Animais (poder)	142	<i>Contra-atacando</i>	154
<i>Extras</i>	142	<i>Desvantagens</i>	154
<i>Falhas</i>	142	<i>Efeitos Associados</i>	155
<i>Feitos de Poder</i>	142	<i>Extras</i>	154
Controle de Ar (poder)	142-144	<i>Falhas</i>	154
<i>Contra-atacando</i>	142	<i>Feitos de Poder</i>	154
<i>Efeitos Associados</i>	144	<i>Podere Alternativos</i>	154
<i>Extras</i>	144	Controle de Sonhos (poder)	155
<i>Feitos de Poder</i>	143	<i>Extras</i>	155
<i>Podere Alternativos</i>	142	<i>Feitos de Poder</i>	155
Controle de Eletricidade (poder)	158-159	Controle de Sorte (efeito)	37-38
<i>Contra-atacando</i>	158	<i>Extras</i>	38
<i>Efeitos Associados</i>	159	<i>Falhas</i>	38
<i>Podere Alternativos</i>	158	<i>Feitos de Poder</i>	37

<i>Extras</i>	167
<i>Falhas</i>	167
<i>Feitos de Poder</i>	167
Drenar (efeito)	51-53
<i>Extras</i>	53
<i>Falhas</i>	53
<i>Feitos de Poder</i>	52
Duplicação (poder)	167-168
<i>Extras</i>	168
<i>Falhas</i>	168
<i>Feitos de Poder</i>	168
Duplicação Mental (poder)	168-169
<i>Falhas</i>	168
Duração	13
Duração (extra)	101
Duração (falha)	104

E

Efeito Colateral (falha)	104
Efeitos Absolutos	119
Efeitos Ativos	10
Efeitos Passivos	10
Efeito Secundário (extra)	101
Elasticidade (poder)	169
<i>Efeitos Associados</i>	169
<i>Feitos de Poder</i>	169
<i>Poderes Alternativos</i>	169
Elo Eletrônico (poder)	169
<i>Efeitos Associados</i>	169
<i>Feitos de Poder</i>	169
Elo Sensorial (poder)	170
<i>Extras</i>	170
<i>Falhas</i>	170
<i>Feitos de Poder</i>	170
Encolhimento (efeito)	53-55
<i>Efeitos Associados</i>	55
<i>Desvantagens</i>	55
<i>Extras</i>	54
<i>Falhas</i>	55
<i>Feitos de Poder</i>	53
Engenhocas (poder)	170
Enxertos (poder)	170-171
<i>Extras</i>	171
<i>Feitos de Poder</i>	171
Escalar (perícia)	20
Escavação (efeito)	55-56
<i>Efeitos Associados</i>	56
<i>Extras</i>	56
<i>Falhas</i>	56
<i>Feitos de Poder</i>	56
Escudo (poder)	172
<i>Poderes Alternativos</i>	172
<i>Efeitos Associados</i>	172
Escudo Mental (poder)	172
<i>Extras</i>	172
Escudo Sensorial (poder)	172
Esforço Extra	21
Espelho (poder)	172
Estrutura	8
Estruturas de Poder	109-115
<i>Repertório</i>	109-111
<i>Recipiente</i>	111-114

<i>Variável</i>	114-115
Exige Agarrar (falha)	105
Exige Teste (falha)	105
Exorcismo (poder)	172-173
<i>Extras</i>	173
Explosão (extra)	101
Extradimensional (descriptor)	117

F

Fadiga (efeito)	56-57
<i>Extras</i>	56
<i>Falhas</i>	56
<i>Feitos de Poder</i>	56
Feitos	8
Feromônios (poder)	173
<i>Extras</i>	173
<i>Falhas</i>	173
<i>Feitos de Poder</i>	173
Finta em Movimento (feito de poder)	95
Forma Alternativa (poder)	173-174
<i>Efeitos Associados</i>	174
<i>Falhas</i>	174
Forma Astral (poder)	174-176
<i>Desvantagens</i>	176
<i>Extras</i>	175
<i>Falhas</i>	175
<i>Feitos de Poder</i>	175
Fortalecer (efeito)	57-58
<i>Extras</i>	57
<i>Falhas</i>	58
<i>Feitos de Poder</i>	57
Fonte	10
Força Total (desvantagem)	108
Furtividade (perícia)	20
Fusão (poder)	176
<i>Falhas</i>	176
<i>Feitos de Poder</i>	176

G

Giro (poder)	176
<i>Efeitos Associados</i>	176
<i>Feitos de Poder</i>	176
Golpe (poder)	177

H

Hipnose (poder)	177
<i>Falhas</i>	177

I

Identidade Normal (desvantagem)	108
Ilusão (efeito)	58-60
<i>Extras</i>	59
<i>Falhas</i>	60
<i>Feitos de Poder</i>	59
Ímã de Encrenca (poder)	177
Imitação (poder)	177-178
<i>Extras</i>	178
<i>Falhas</i>	178
Imitação de Animais (poder)	179-180
<i>Extras</i>	180

<i>Falhas</i>	180	<i>Efeitos Associados</i>	185
Imitação de Objetos (poder)	180-181	<i>Falhas</i>	185
<i>Extras</i>	180	<i>Feitos de Poder</i>	185
Imitação de Plantas (poder)	181	Mágico (descriptor)	117
<i>Desvantagens</i>	181	Medicina (perícia)	21
<i>Falhas</i>	181	Melhorando Poderes	122-124
Imortalidade (poder)	181	<i>Disponibilidade</i>	123
Imóvel (efeito)	60	<i>Métodos</i>	122
<i>Extras</i>	60	<i>Tipos</i>	122
<i>Falhas</i>	60	Membros Adicionais (efeito)	66-67
Impenetrável (extra)	102	<i>Desvantagens</i>	67
Imunidade (efeito)	60-61	<i>Efeitos Associados</i>	67
<i>Extras</i>	61	<i>Extras</i>	66
<i>Falhas</i>	61	<i>Falhas</i>	66
<i>Feitos de Poder</i>	61	<i>Feitos de Poder</i>	66
Imutabilidade (poder)	182	Memória Corporal (poder)	187-188
Inato (feito de poder)	95	<i>Extras</i>	188
Incendiar (poder)	182	Mental (extra)	102
<i>Extras</i>	182	Metamorfose (poder)	187
<i>Feitos de Poder</i>	182	<i>Contra-atacando</i>	187
Inconstante (falha)	106	<i>Extras</i>	187
Incontrolável (falha)	106	<i>Falhas</i>	187
Incurável (feito de poder)	95	Modificadores	8
Independente (extra)	102	Moldar Matéria (poder)	187-188
Indireto (feito de poder)	95	<i>Extras</i>	188
Insidioso (extra)	102	<i>Feitos de Poder</i>	188
Intangibilidade (efeito)	61-63	Moral (descriptor)	117
<i>Efeitos Associados</i>	63	Morfar (efeito)	67
<i>Extras</i>	62	<i>Efeitos Associados</i>	67
<i>Feitos de Poder</i>	63	<i>Extras</i>	67
Intimidar (perícia)	21	<i>Falhas</i>	67
Inventado (descriptor)	116	<i>Feitos de Poder</i>	67
Investigar (perícia)	21	Mover Objeto (efeito)	67-68
Invisibilidade (poder)	182	<i>Extras</i>	68
Invocar Armas (poder)	181-182	<i>Falhas</i>	68
<i>Efeitos Associados</i>	182	<i>Feitos de Poder</i>	68
<i>Extras</i>	181	Mudança de Idade (poder)	188
<i>Falhas</i>	181	Mutação (poder)	188-189
<i>Feitos de Poder</i>	181	<i>Efeitos Associados</i>	189
Invocar (Capanga) (efeito)	63-64	<i>Extras</i>	189
<i>Extras</i>	64	<i>Falhas</i>	189
<i>Falhas</i>	64	<i>Feitos de Poder</i>	188
<i>Feitos de Poder</i>	63	Mutante (descriptor)	116
<hr/>			
J			
Jogada de Salvamento (falha)	106		
<hr/>			
L			
Leitura Mental (efeito)	64-66		
<i>Extras</i>	65		
<i>Falhas</i>	65		
<i>Feitos de Poder</i>	65		
Lidar com Animais (perícia)	21		
Ligado (extra)	102		
Limitado (falha)	106		
<hr/>			
M			
Magia (poder)	183-186		
<i>Contra-atacando</i>	183		
<i>Desvantagens</i>	185		
<hr/>			
N			
Natação (efeito)	68-69		
<i>Efeitos Associados</i>	69		
<i>Extras</i>	69		
<i>Falhas</i>	69		
<i>Feitos de Poder</i>	69		
Nausear (efeito)	70		
<i>Extras</i>	70		
<i>Falhas</i>	70		
Nêmesis (poder)	189		
<i>Extras</i>	189		
<i>Falhas</i>	189		
<i>Feitos de Poder</i>	189		
Notando Efeitos de Poderes	17		
Nulificar (efeito)	70-71		
<i>Extras</i>	70		
<i>Falhas</i>	71		
<i>Feitos de Poder</i>	70		

0

Obscurecer (efeito).....	71
<i>Extras</i>	71
<i>Falhas</i>	71
<i>Feitos de Poder</i>	71
Obter Informação (perícia).....	21
Ofício (perícia).....	21

P

Paralisia (efeito).....	71-72
<i>Extras</i>	72
<i>Falhas</i>	72
Parar o Tempo (poder).....	189-190
<i>Extras</i>	190
Pasmado (efeito).....	72-73
<i>Extras</i>	72
<i>Falhas</i>	73
<i>Feitos de Poder</i>	72
Perceptível (desvantagem).....	109
Perda de Poder (desvantagem).....	109
Perdendo o Controle.....	14
Performance (perícia).....	21
Permanente (falha).....	106
PES (efeito).....	73-74
<i>Desvantagens</i>	73
<i>Efeitos Associados</i>	74
<i>Extras</i>	73
<i>Falhas</i>	73
<i>Feitos de Poder</i>	73
Petrificação (poder).....	190-191
<i>Extras</i>	190
Poder Alternativo (feito de poder).....	95
Poderes de Fortalecimento.....	121
Ponto Fraco (desvantagem).....	109
Pontos Heroicos.....	22
Possessão (poder).....	191-192
<i>Extras</i>	191
<i>Falhas</i>	191
<i>Feitos de Poder</i>	191
Potencializar (poder).....	192
Preciso (feito de poder).....	95
Prestidigitação (perícia).....	21
Progressão (feito de poder).....	95
Proteção (efeito).....	74
<i>Desvantagens</i>	74
<i>Extras</i>	74
<i>Falhas</i>	74
Psíquico (descriptor).....	117

Q

Quicar (poder).....	192
<i>Extras</i>	192
<i>Feitos de Poder</i>	192

R

Raio (poder).....	193
Rajada Mental (poder).....	193
<i>Extras</i>	193
<i>Falhas</i>	193

Rapidez (efeito).....	74-75
<i>Extras</i>	75
<i>Falhas</i>	75
Recuo (extra).....	103
Recuo (feito de poder).....	96
Regeneração (efeito).....	75-77
<i>Desvantagens</i>	77
<i>Extras</i>	76
<i>Falhas</i>	77
<i>Feitos de Poder</i>	76
Repelir (poder).....	193-194
<i>Contra-atacando</i>	193
<i>Extras</i>	193
<i>Falhas</i>	194
<i>Feitos de Poder</i>	193
Recipiente (efeito).....	75
Recipiente (estrutura de poder).....	109
Repertório (efeito).....	77
Repertório (estrutura de poder).....	111
Reserva de Poder (poder).....	194
<i>Desvantagens</i>	194
<i>Extras</i>	194
<i>Falhas</i>	194
<i>Feitos de Poder</i>	194
Resistência a Poder (poder).....	194-195
<i>Extras</i>	195
<i>Falhas</i>	195
Restaurador (falha).....	106
Retroalimentação (falha).....	107
Reversível (feito de poder).....	96
Ricochete (feito de poder).....	96

S

Salto (efeito).....	77-78
<i>Desvantagens</i>	78
<i>Efeitos Associados</i>	78
<i>Extras</i>	78
<i>Falhas</i>	78
Salto Evolucionário (poder).....	195-196
<i>Desvantagens</i>	196
<i>Extras</i>	196
<i>Falhas</i>	196
<i>Feitos de Poder</i>	196
Salvamento Adicional (falha).....	107
Salvamento Alternativo (extra).....	103
Sedativo (feito de poder).....	96
Seletivo (feito de poder).....	96
Sem Salvamento (extra).....	103
Separação Anatômica (efeito).....	78-79
<i>Desvantagens</i>	79
<i>Extras</i>	78
<i>Falhas</i>	78
Silêncio (poder).....	196
<i>Efeitos Associados</i>	196
Sinergia entre Poderes e Perícias.....	20
Sobrevivência (perícia).....	21
Sono (extra).....	103
Sono (poder).....	196-197
<i>Extras</i>	196
<i>Feitos de Poder</i>	196
Sufocar (efeito).....	79
<i>Extras</i>	79

Superforça (efeito)	79-80
<i>Efeitos Associados</i>	80
<i>Falhas</i>	80
<i>Feitos de Poder</i>	79
Supermovimento (efeito)	80-82
<i>Extras</i>	81
Supersentidos (efeito)	82-87
<i>Desvantagens</i>	87
<i>Extras</i>	86
<i>Falhas</i>	86
<i>Feitos de Poder</i>	85
<i>Sentidos Adicionais</i>	83
<i>Sentidos Ampliados</i>	82
Supervelocidade (poder)	197-198
<i>Efeitos Associados</i>	198
<i>Extras</i>	198
<i>Feitos de Poder</i>	198
<i>Poderes Alternativos</i>	197
Superventriloquismo (poder)	198
Surto de Adrenalina (poder)	198-199
Sutil (feito de poder)	96

T

Tecnológico (descriptor)	117
Telecinesia (poder)	199
<i>Contra-atacando</i>	199
<i>Efeitos Associados</i>	199
<i>Extras</i>	199
<i>Falhas</i>	199
<i>Feitos de Poder</i>	199
<i>Poderes Alternativos</i>	199
Telelocalização (poder)	199-200
<i>Extras</i>	200
Telepatia (poder)	200
<i>Contra-atacando</i>	200
<i>Poderes Alternativos</i>	200
Teleporte (efeito)	87-88
<i>Extras</i>	87
<i>Falhas</i>	88
<i>Feitos de Poder</i>	87

Testes de Poder	12
Toque da Morte (poder)	200
<i>Extras</i>	200
<i>Feitos de Poder</i>	200
Tradutor Universal (poder)	200-201
<i>Extras</i>	201
Transferência (poder)	201
<i>Falhas</i>	201
Transformação (efeito)	88-90
<i>Extras</i>	89
<i>Falhas</i>	90
<i>Feitos de Poder</i>	89
Transformação de Via Única (desvantagem)	109
Transformação Involuntária (desvantagem)	109
Transmissão (poder)	201
Transmutação (poder)	202
<i>Extras</i>	202
Treinamento (descriptor)	115
Troca Mental (poder)	202-203
<i>Extras</i>	202
<i>Falhas</i>	203

V

Vampírico (extra)	103
Variável (estrutura de poder)	114
Veneno (extra)	103
Velocidade (efeito)	90-91
<i>Efeitos Associados</i>	91
<i>Extras</i>	90
<i>Falhas</i>	91
Viagem Espacial (efeito)	91
Viagem Onírica (poder)	203
<i>Extras</i>	203
<i>Falhas</i>	203
<i>Feitos de Poder</i>	203
Voo (efeito)	92-94
<i>Desvantagens</i>	93
<i>Extras</i>	92
<i>Falhas</i>	93
<i>Feitos de Poder</i>	92

COLABORADORES

STEVE KENSON, CRIAÇÃO & 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.

JIM PINTO, DIREÇÃO DE ARTE

Jim Pinto nasceu sem letras maiúsculas. Foram feitas várias tentativas de transplantes, mas seu corpo rejeitou os doadores. Os médicos dizem que ele pode viver sem elas, como um apêndice. Ele mora em Long Beach, Califórnia, que ironicamente tem três letras maiúsculas.

JON LEITHEUSSER, EDITOR

Jon editou o livro que você tem em mãos, e apreciou cada minuto. Ele já trabalhou em todas as instâncias da indústria de jogos, joga muitos deles e lê muitas HQs. Ele mora em Bellevue, Washington, onde atualmente está procurando o Próximo Grande Estouro. Ele tem certeza de que vai encontrar logo.

JOEL BISKE, ARTISTA

Joel Biske é um artista e ex-animador da Disney que vive na Flórida. Seu trabalho já apareceu nas páginas de publicações da FASA, Waizards of the Coast, Sabertooth Games, White Wolf e agora Green Ronin. Ele passa seu tempo sob o sol da Flórida com sua namorada, Kim, três filhos e um cachorro.

DENNIS CALERO, ARTISTA

Dennis é filho de um barbeiro e uma boxeadora. Ele atualmente ganha a vida como escritor e pintor, mas já trabalhou em um frigorífico, em uma livraria, em um cruzeiro (como dançarino) e na Marinha dos EUA, antes de ser apanhado roubando o caixa eletrônico do navio. Ele já esteve em várias perseguições de carros, mas nunca ficou bêbado ou chapado. Vive em Nova York com sua esposa, Kristin, uma ilustradora de livros infantis e ex-assassina soviética. O dia dos namorados é sempre interessante na casa deles.

STORN A. COOK, ARTISTA

Paguei as mensalidades da faculdade de artes com trabalho freelancer, devido a uma paixão insana por RPGs, que começou em 1978. Tento melhorar um pouco a cada dia. Continuo fazendo trabalhos como freelancer, e quero meus desenhos em qualquer RPG de super-heróis (ou vilões).

JACOB ELIJAH, ARTISTA

Jacob Elijah é o diretor do Shadow Tactics, um estúdio de arte formado em 1996 por ele e Noel Jacob, com o lançamento da série independente *Neon Voodoo Industries*. Atualmente, Jacob acabou de lançar *Ghost Spy: Toxin* pela Image Comics. Isto é só o começo... Vigie as sombras.

GRANT GOULD, ARTISTA

Grant nasceu em St. Paul, Minnesota, e viveu lá a maior parte da vida. Em 1999, formou-se na Brown College em comunicação visual, ganhando prêmios por layout editorial, edição de vídeo e pós-produção, e design gráfico. Desde então ele se concentra em ilustrações de personagens, desenhos em cards, quadrinhos e tem vários anos de experiência como designer gráfico e artista de produção.

ANTHONY GRABSKI, ARTISTA

Anthony Grabski é um artista autodidata que trabalha como ilustrados há 10 anos. Ele já trabalhou para a Alderac Entertainment, Z-man Games, Sabertooth Games e Fleer.

LEIF JONES, ARTISTA

Nunca houve escolha. Quando criança, sem uma televisão para hipnotizá-lo, Leif Jones começou a desenhar histórias por diversão nos bosques do norte da Califórnia. Criado sem um dos pais, em um estilo de vida andarilho, com pouca educação formal para fornecer estrutura, ele encontrava conforto em seus próprios mundos imaginários e nas criaturas que habitavam-nos. Em 1993, aos 22 anos, sua série de vampiros BLOOD & KISSES foi publicada. Desde então ele trabalha exclusivamente como ilustrador freelancer, artista conceitual, designer de personagens e quadrinista. Seus clientes incluem a Disney Interactive, White Wolf Publishing, Dark Horse Comics, Seattle Weekly, Human Head Studios, Harper Prism, Curious Pictures e The Learning Company. Em 2005 Leif finalmente deixou a ensolarada Califórnia rumo ao Oregon, onde vive com sua esposa, Sarah Vendetti, e trabalha muito pouco em sua próxima série em quadrinhos, BRAINPAN.

GREG KIRKPATRICK, ARTISTA

Greg Kirkpatrick formou-se na Universidade do Kansas. Trabalhou em HQs como *Occupational Hazards* para o Comic Book Legal Defense Fund, e publicou de forma independente *Novalolo* e *Big Bang*. Seus trabalhos recentes incluem *Living in Infamy* para a Ludovico Technique. Ele vive no sul da Flórida com sua esposa, Maggie, e seus filhos, Jessica, Rick e Johnny.

TALON DUNNING, ARTISTA

Talon Dunning é um ilustrador de fantasia em Atlanta, Georgia, onde nasceu em 1972. Um sobrevivente da escola de arte da Universidade de Auburn e do programa de estágio da White Wolf, foi ilustrador-chefe em *Ravenloft 3ª Edição*, além de trabalhar em outros projetos do Sword & Sorcery Studios e, mais recentemente, em *Mago: o Despertar*. Ele também trabalhou para a West End Games, Wizards of the Coast, Kenzer & Co, Green Ronin e várias outras pequenas editoras de RPG e quadrinhos. Talon é um RPGista fanático, um colecionador de HQs, um aficionado por cinema e um cara muito legal. E sim, este é seu nome real. Você pode encontrá-lo em www.talonart.com.

QUINTON HOOVER, ARTISTA

Quinton Hoover nasceu em 16 de março de 1964 em Fruita, Colorado. Ele vagou pela Califórnia no início da vida, chegando com sua família no que parecia ser seu destino desde o começo, o estado do Oregon, em 1978. Ele frequentou o ensino médio em Glide, formou-se por sorte e estudou por um ano na faculdade comunitária de Astoria, concentrando-se em inglês e teatro (é um autodidata em arte). Entre uma coisa e outra, conheceu sua esposa, Fran, e começou a criar uma família, passando por um período de 10 anos como dono de casa enquanto a carreira dela levava-os a vários lugares. Por fim, acabaram em Baker City, Oregon. Depois de alcançar a fama como um dos artistas originais de *Magic: the Gathering*, Quinton trabalhou na indústria de jogos e ainda continuou pegando ocasionais trabalhos em quadrinhos. Ele não planejava acabar aqui, mas foi uma viagem e tanto. Ele atualmente está em transição, vivendo com três de seus quatro filhos (a quarta já é crescida), dois cachorros, cinco gatos, um aquário de peixes e uma cobra, além de sua paciente esposa (com quem ele vai comemorar vinte e quatro anos juntos este ano).

SCOTT JAMES, ARTISTA

Scott formou-se na Universidade de Northern Illinois em 1995. Começou a trabalhar como freelancer logo que saiu da faculdade. Seu início foi em *Battletech*, *Shadowrun* e *Earthdawn*, da FASA.

Nesta época também começou a trabalhar para a White Wolf e a Pinnacle Entertainment Group. Então trabalhou para a AEG, o que se transformou em uma posição durante um ano, trabalhando em todas as linhas da editora. Depois disso, fez design conceitual para a Hasbro e criou o visual da linha de brinquedos e desenho *Action Man*. Ele continua a trabalhar como freelancer para várias companhias, além de lecionar em faculdades.

TONY PARKER, ARTISTA

Tony Parker é um artista que mora em Phoenix, Arizona. Ele ainda adora abraçar as pessoas.

RAMON K PEREZ, ARTISTA

A maior parte do catálogo artístico de Ramon pode ser encontrada em RPGs, card games e publicações relacionadas. Um veterano da indústria, ele trabalhou em *Rifts*, *Mutantes & Malfeitores* e *Star Wars*, entre outros. Também é colaborador regular nas revistas *Dragon* e *Dungeon*. Atualmente, está entrando nos quadrinhos com sua série *Spell Game* para a Speak Easy Comics, além da série *Buttemutsquash*. Outros projetos incluem *Hulk: Gamma Games* e *Os Incríveis* para a Dark Horse Comics. Veja seu trabalho em calaverastudio.com e buttemutsquash.net.

KEVIN SHARPE, ARTISTA

Ex-artista da Pinnacle Entertainment Group, os trabalhos em quadrinhos de Kevin Sharpe incluem *Vampirella* para a Harris Comics e *Generation X* e *X-Treme X-Men* para a Marvel. Recentemente, trabalhou em *Army of Darkness* para a Dynamite Entertainment.

UDON COM CHRIS STEVENS, ARTISTA

Udon é um grupo de artistas formado em 2000, em Toronto, Canadá. Udon fornece arte de qualidade e serviços criativos para muitas áreas, incluindo quadrinhos, design de brinquedos, videogames e propaganda. Chris Stevens é um veterano do Udon, trabalhando em Winterville, Carolina do Norte. Seu trabalho já foi visto em RPGs da White Wolf, Paizo e Hero Games, além da Marvel Comics e Devil's Due Publishing.

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., Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document, Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2002, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

Advanced Player's Manual, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Skip Williams.

Silver Age Sentinels d20, Copyright 2002, Guardians of Order, Inc.; Authors Stephen Kenson, Mark C. Mackinnon, Jeff Mackintosh, Jesse Scoble.

Mutants & Masterminds, Second Edition, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

Ultimate Power, Copyright 2006, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

**Faça parte da maior comunidade
de jogadores do Brasil!**

Descubra as novidades!

Tire dúvidas!

Forme grupos!

**Faça tudo isso em
www.jamboeditora.com.br/forum**

JAMBO
Livros divertidos

JONES
2005

PODER SEM LIMITES!



Quem nunca desejou o poder de voar? Ou de soltar raios, ficar invisível e parar o tempo? Com este livro, todos esses poderes – e outros – estarão em suas mãos.

Poder Supremo é o suplemento definitivo para superpoderes em *Mutantes & Malfeitores*. De Absorção a Viagem Onírica, passando por Comer Matéria, Desintegração, Feromônios e Salto Evolutivo, este livro traz quase 200 poderes, além de regras detalhadas sobre como usá-los e resolver sua interação com outros aspectos do jogo, como ataques, perícias, esforço extra e pontos heroicos.

Para quem quer ainda mais, *Poder Supremo* apresenta regras completas para criação de poderes. Com 55 efeitos que servem como componentes básicos e dúzias de modificadores para personalizá-los, você terá poderes virtualmente ilimitados!

***O poder supremo
está em suas mãos!***

Publicado sob autorização de:



www.greenronin.com

**M&M
SUPERLINK**

JAMBÔ
Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

12

