

PERFIS DE PODER



PODERES E OPÇÕES PARA
**MUTANTES &
MALFEITORES**
POR STEVE KEISON

PERFIS DE PODER

PODERES E OPÇÕES PARA MUTANTES & MALFEITORES

CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO: STEVE KENSON

EDIÇÃO: JON LEITHEUSSER

REVISÃO: GLENN HALL

DIREÇÃO DE ARTE: HAL MANGOLD E PAULINE BENNEY DIAGRAMAÇÃO: HAL MANGOLD

ARTE DA CAPA: CONCEPTOPOLIS / CHUCK PIRES

**ARTE INTERNA: CHRIS BALASKAS, DENNIS CALERO, DARREN CALVERT, ANTHONY CASTRILLO,
STORM COOK, TALON DUNNING, STEVE ELLIS, ALBERTO FOCHÉ, SEAN IZAAKSE, SCOTT JAMES,
UDON C / CHRIS STEVENS, ROGIER VAN DE BEEK, STEVE WALKER, ALEX WILLIAMSON**

EDITOR-CHEFE: CHRIS PRAMAS

Equipe da Green Ronin: Pauline Benney, Bill Bodden, Joe Carriker, Steve Kenson, Jon Leitheusser, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Jack Norris, Chris Pramas, Donna Prior, Evan Sass, Marc Schmalz

Playtesters: Leon Chang, James Dawsey, Nathan Kahler, Jack Norris, Aaron Sullivan

Agradecimentos especiais para Brianide, Greyman, JDROOK, Jameson, kenseido, masaru20100, Millennium, monele, Monolith, Murkglow, Psistrike, saint_matthew, Sketchpad, e demais membros do fórum Atomic Think Tank pela ajuda na revisão e feedback.

POWER PROFILES é © 2013 Green Ronin Publishing, LLC. Todos os direitos reservados.

MUTANTS & MASTERMINDS é © 2002, 2005, 2011, 2013 Green Ronin Publishing, LLC. Todos os direitos reservados.

O seguinte é Identidade de Produto, de acordo com a Seção 1(e) da Licença Open Game, Versão 1.0a: pontos heroicos, pontos de poder. Todos os personagens e seus respectivos históricos, descrições, imagens e informações relacionadas são considerados Identidade de Produto.

O seguinte é Conteúdo Open Game: todas as regras e materiais não previamente declarados como Identidade de Produto.

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

TÍTULO ORIGINAL: POWER PROFILES

TRADUÇÃO: CAIO ABREU, JOÃO BRASIL, THIAGO TOMÁS

REVISÃO: THIAGO TOMÁS, JOÃO BRASIL

DIAGRAMAÇÃO: LEANDRO SOARES

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	4	Poderes de Movimento 39	
COMO CRIAR - CONTABILIDADE DE PONTOS: ARMADILHAS E TRUQUES.....	5	Poderes Utilitários 39	
META-PODERES	7	Arranjo Climático 40	
O Efeito Variável.....	7	Outros Poderes Climáticos 40	
Meta Descritores	7	Desafio Climático 40	
Meta Características	8	Complicações Climáticas 40	
Modificadores	8		
Poderes Ofensivos.....	8		
Poderes Defensivos	9		
Poderes de Movimento.....	9		
Poderes Utilitários.....	10		
Meta-Complicações	11		
PODERES AÉREOS	12		
Descritores Aéreos	12		
Características Aéreas	12		
Poderes Ofensivos.....	13		
Poderes Defensivos	13		
Poderes de Movimento	14		
Poderes Utilitários	15		
Outros Poderes Aéreos	16		
Complicações Aéreas	16		
PODERES ANIMAIS	17		
Descritores Animais	17		
Características Animais	17		
Poderes Ofensivos	18		
Poderes Defensivos	18		
Poderes de Movimento	19		
Poderes Utilitários	19		
Outros Poderes Animais	20		
Complicações Animais	20		
PODERES AQUÁTICOS	22		
Descritores Aquáticos	22		
Características Aquáticas	22		
Poderes Ofensivos	23		
Poderes Defensivos	23		
Poderes de Movimento	24		
Poderes Utilitários	24		
Complicações Aquáticas	25		
PODERES BLINDADOS	27		
Descritores Blindados	27		
Características Blindadas	27		
Poderes Ofensivos	28		
Poderes Defensivos	29		
Poderes de Movimento	30		
Poderes Utilitários	30		
Outros Poderes Blindados	30		
Complicações Blindadas	30		
PODERES CINÉTICOS.....	32		
O Efeito de Mover Objetos	32		
Descritores Cinéticos	33		
Características Cinéticas	33		
Poderes Ofensivos	33		
Poderes Defensivos	34		
Poderes de Movimento	35		
Poderes Utilitários	35		
Outros Poderes Cinéticos	35		
Complicações Cinéticas	36		
PODERES CLIMÁTICOS	37		
Descritores Climáticos	37		
Características Climáticas	38		
Poderes Ofensivos	38		
Poderes Defensivos	39		
PODERES CONGELANTES	42	A Condição Transformado	73
Descritores Congelantes	42	Descritores de Transformação	74
Características Congelantes	43	Características de Transformação	74
Poderes Ofensivos	43	Poderes Ofensivos	74
Poderes Defensivos	44	Poderes Defensivos	75
Poderes de Movimento	44	Poderes de Movimento	75
Poderes Utilitários	45	Poderes Utilitários	75
Outros Poderes Congelantes	45	Outros Poderes de Transformação	76
Complicações Congelantes	45	Complicações de Transformação	77
PODERES CÓSMICOS	47	PODERES DIMENSIONAIS.....	78
Descritores Cósmicos	47	Descritores Dimensionais	78
Características Cósmicas	48	Efeitos Dimensionais	79
Poderes Ofensivos	48	Características Dimensionais	79
Poderes Defensivos	49	Poderes Ofensivos	79
Poderes de Movimento	49	Poderes Defensivos	79
Poderes Utilitários	49	Poderes de Movimento	80
Outros Poderes Cósmicos	50	Poderes Utilitários	80
Complicações Cósmicas	50	Outros Poderes Dimensionais	81
PODERES DE INVOCAÇÃO	52	Complicações Dimensionais	81
O Efeito de Invocar	52	PODERES ELEMENTAIS	83
Descritores Invocados	53	Descritores Elementais	84
Características Invocados	53	Características Elementais	84
Poderes Ofensivos	53	Poderes Ofensivos	84
Poderes Defensivos	54	Poderes Defensivos	85
Poderes de Movimento	54	Poderes de Movimento	85
Poderes Utilitários	55	Poderes Utilitários	86
Complicações Invocados	55	Outros Poderes Elementais	86
PODERES DE SORTE	57	Complicações Elementais	87
Descritores de Sorte	57	PODERES ELÉTRICOS	88
Características de Sorte	58	Descritores Elétricos	88
Poderes Ofensivos	58	Características Elétricas	88
Poderes Defensivos	59	Poderes Ofensivos	89
Poderes de Movimento	60	Poderes Defensivos	89
Poderes Utilitários	60	Poderes de Movimento	90
Outros Poderes de Sorte	60	Poderes Utilitários	90
Complicações de Sorte	61	Outros Poderes Elétricos	91
PODERES DE TAMANHO & MASSA.....	62	Complicações Elétricas	91
Descritores de Tamanho & Massa	62	PODERES FATAIS	93
Características de Tamanho & Massa	62	Descritores Fatais	93
O Efeito Tamanho	63	Características Fatais	94
Poderes Ofensivos	64	Poderes Ofensivos	94
Poderes Defensivos	64	Poderes Defensivos	95
Poderes de Movimento	65	Poderes de Movimento	95
Poderes Utilitários	65	Poderes Utilitários	95
Outros Poderes de Tamanho & Massa	66	Outros Poderes Fatais	96
Complicações de Tamanho & Massa	66	Complicações Fatais	96
PODERES DE TELEPORTE	67	PODERES FLAMEJANTES	98
O Efeito Teleporte	67	Descritores Flamejantes	98
Descritores de Teleporte	68	Características Flamejantes	99
Características de Teleporte	68	Poderes Ofensivos	99
Truques de Teleporte	69	Poderes Defensivos	100
Poderes Ofensivos	69	Poderes de Movimento	101
Poderes Defensivos	70	Poderes Utilitários	101
Poderes de Movimento	70	Complicações Flamejantes	101
Poderes Utilitários	71		
Outros Poderes de Teleporte	71		
PODERES DE TRANSFORMAÇÃO	73	COMO CRIAR - PODERES FORA DE ESCALA ..	103
O Efeito Mofar	73	COMO CRIAR - PODERES FORTALECIDOS ...	104
		PODERES FORTES	106
		Descritores Fortes	106
		Características Fortes	106
		Arranjos de Força	107
		Poderes Ofensivos	107
		Poderes Defensivos	108
		Poderes de Movimento	109

SUMÁRIO

Poderes Utilitários	109
Outros Poderes Fortes.....	109
Complicações Fortes.....	109
PODERES GRAVITACIONAIS	111
Descritores Gravitacionais	111
Características Gravitacionais	112
Poderes Ofensivos	112
Poderes Defensivos	112
Poderes de Movimento.....	113
Poderes Utilitários	113
Outros Poderes Gravitacionais	114
Complicações Gravitacionais.....	114
PODERES ILUSÓRIOS	116
Descritores Ilusórios.....	116
O Efeito de Ilusão.....	116
Características Ilusórias	117
Modificadores.....	117
Poderes Ofensivos	118
Poderes Defensivos	118
Poderes de Movimento.....	119
Poderes Utilitários	119
Outros Poderes Ilusórios	120
Complicações Ilusórias	120
PODERES LUMINOSOS	121
Descritores Luminosos	121
Características Luminosas	122
Poderes Ofensivos	122
Poderes Defensivos	123
Poderes de Movimento.....	123
Poderes Utilitários	123
Outros Poderes Luminosos	124
Complicações Luminosas.....	124
PODERES MÁGICOS	126
Tradições da Magia	126
Feitiços Padrão	127
Invocações e Súplicas	128
Complicações Mágicas	136
PODERES MAGNÉTICOS	138
Descritores Magnéticos	138
Características Magnéticas	139
Poderes Ofensivos	139
Poderes Defensivos	139
Poderes de Movimento	140
Poderes Utilitários	140
Outros Poderes Magnéticos	141
Complicações Magnéticas	142
PODERES MARCIAIS	143
Descritores Marciais	143
Características Marciais	143
Poderes Ofensivos	144
Poderes Defensivos	145
Poderes de Movimento	145
Poderes Utilitários	146
Outros Poderes Marciais	146
Complicações Marciais	146
PODERES MENTAIS	148
Descritores Mentais	148
Características Mentais	149
Modificadores.....	149
Poderes Ofensivos	149
Poderes Defensivos	150
Poderes de Movimento.....	150
Poderes Utilitários	151
Complicações Mentais.....	152
COMO CRIAR - PODERES MUTANTES	153
COMO CRIAR - PODERES PROBLEMÁTICOS	154
PODERES RADIAUTIVOS	157
Descritores Radioativos	157
Características Radioativas	158
Poderes Ofensivos	158
Poderes Defensivos	158
Poderes de Movimento.....	159
Poderes Utilitários	159
Outros Poderes Radioativos	160
Complicações Radioativas.....	160
PODERES SENSORIAIS	162
Descritores Sensoriais	162
Modificadores	162
Características Sensoriais	163
Poderes Ofensivos	163
Poderes Defensivos	164
Poderes de Movimento.....	164
Poderes Utilitários	165
Outros Poderes Sensoriais	165
Complicações Sensoriais	165
PODERES SOMBRIOS	167
Descritores Sombrios	167
Características Sombrias	168
Poderes Ofensivos	168
Poderes Defensivos	168
Poderes de Movimento.....	169
Poderes Utilitários	169
Outros Poderes Sombrios	170
Complicações Sombrias	170
PODERES SONHADORES	172
Descritores Sonhadore.....	172
Características Sonhadoras	173
Poderes Ofensivos	173
Poderes Defensivos	174
Poderes de Movimento.....	174
Poderes Utilitários	174
Outros Poderes Sonhadore.....	175
Complicações Sonhadoras	175
PODERES SÔNICOS	177
Descritores Sônicos	177
Características Sônicas	178
Poderes Ofensivos	178
Poderes Defensivos	178
Poderes de Movimento.....	179
Poderes Utilitários	179
Outros Poderes Sônicos	180
Complicações Sônicas	180
PODERES TECNOLÓGICOS	182
Descritores Tecnológicos	182
Características Tecnológicas	183
Poderes Ofensivos	183
Poderes Defensivos	183
Poderes de Movimento.....	184
Poderes Utilitários	184
Outros Poderes Tecnológicos	185
Complicações Tecnológicas	185
PODERES TEMPORAIS	187
Descritores Temporais	187
Características Temporais	187
Poderes Ofensivos	188
Poderes Defensivos	189
Poderes de Movimento.....	189
Poderes Utilitários	189
Outros Poderes Temporais	190
Complicações Temporais.....	191
PODERES TERRESTRES	192
Descritores Terrestres	192
Características Terrestres	192
Poderes Ofensivos	193
Poderes Defensivos	193
Poderes de Movimento.....	194
Poderes Utilitários	194
Outros Poderes Terrestres	195
Complicações Terrestres	195
PODERES VEGETAIS	197
Descritores Vegetais	197
Características Vegetais	197
Poderes Ofensivos	198
Poderes Defensivos	199
Poderes de Movimento.....	199
Poderes Utilitários	199
Outros Poderes Vegetais	200
Complicações Vegetais	200
PODERES VELOZES	202
Descritores Velozes	202
Características Velozes	203
Poderes Ofensivos	203
Poderes Defensivos	203
Poderes de Movimento.....	204
Poderes Utilitários	205
Complicações Velozes	206
PODERES VITAIS	207
Descritores Vitais	207
Cura & Regeneração	208
Características Vitais	208
Poderes Ofensivos	208
Poderes Defensivos	209
Poderes de Movimento.....	209
Poderes Utilitários	209
Outros Poderes Vitais	210
Complicações Vitais	210
TALENTOS PODEROSOS	212
Descritores Talentosos	212
Características Talentosos	213
Poderes Ofensivos	213
Poderes Defensivos	213
Poderes de Movimento.....	214
Poderes Utilitários	214
Outros Poderes Talentosos	215
Complicações Talentosos	215
LICENÇA	217

INTRODUÇÃO

Se não fosse por uma experiência bem sucedida na publicação eletrônica, este livro poderia não existir. O *Perfis de Poder* começou, não como um livro completo, mas como uma série de capítulos semanais, cada um explorando um tipo particular de superpoder em termos de jogo MUTANTES & MALFEITORES. Foi um esforço para fornecer aos jogadores da terceira edição do jogo algum conteúdo imediatamente útil em uma base regular, algo que começamos com a série semanal *Threat Report*, e que se mostrou bastante popular e bem-sucedido, ainda mais do que o *Threat Report*. Parte da razão para isso é a natureza da mecânica de poderes na M&M.

MUTANTES & MALFEITORES é um sistema “baseado em efeitos”: a mecânica de poderes descreve o que um determinado efeito faz, deixando a questão exata de como para os jogadores e o Mestre se posicionarem. Por exemplo, o efeito de dano é apenas isso, um meio de infligir danos em um alvo. Se esse dano é resultado de explosões de força cinética, plasma ardente, uma chuva de balas, ou necromancia de roubar sua alma (entre muitas outras coisas) depende de como o efeito é descrito. Este é um efeito que dedicamos um tempo na criação de poderes porque cobre uma gama tremenda de poderes em um número relativamente pequeno de mecânicas. Por outro lado, ela tem uma quantidade de “faça você mesmo” uma vez que o sistema básico não pode fornecer detalhes sobre cada descrição possível associada a cada efeito.

É aí que entra o *Perfis de Poder*. Este livro ajuda a responder à pergunta “Como eu Faço...?” quando se olha para o sistema de efeitos de poder de M&M. Ele fornece centenas de exemplos de poderes trabalhados a partir dos efeitos básicos, aplicando diferentes extras e falhas, e terminando-os com uma descrição para criar uma ampla gama de superpoderes. Nessas páginas, você encontrará um vasto catálogo de poderes, que vai desde trazer objetos inanimados à vida até imitar os poderes de animais, manipular as forças da probabilidade, e muito, muito mais. Todos eles são poderes encontrados em quadrinhos e outras ficções, mas não descritas explicitamente nas regras centrais MUTANTES & MALFEITORES, até o momento.

COMO USAR ESTE LIVRO

Você pode usar *Perfis de Poder* para uma série de fins em seu jogo de M&M, tornando-o um recurso para ambos, Jogadores e Mestres. Os seguintes são apenas os usos mais comuns para o material deste livro.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Antes de tudo, *Perfis de Poder* é uma referência para a criação rápida e fácil de personagens em M&M. Procurando construir um herói ou vilão em torno de um tema particular? Basta folhear esse capítulo do livro e ler as listas de poderes disponíveis, e você descobrirá que muito do trabalho já foi feito para você. Basta observar os poderes particulares que você achar apropriados e você já está bem encaminhado! *Perfis de Poder* simplifica o processo de criar de personagens, dando a você um “menu à la carte” de escolhas que você pode montar (e modificar) para criar os poderes de seu personagem.

INSPIRAÇÃO DE PERSONAGEM

Preso por uma ideia? As páginas deste livro são repletas de poderes e temas de poder. Apenas lendo ou folheando através dele pode lhe dar inspiração para novos heróis e vilões para seus jogos de M&M. Na verdade, você pode querer tomar nota de poderes interessantes que chamam sua atenção. Assim, você pode voltar a eles e procurar maneiras de integrá-los em seus personagens, seja baseando-os em torno ou apenas usando esse poder. Se um jogador entrar no jogo, pergunte que tipo de interesses nos poderes o jogador tem e é provável que você possa ir direto àquele capítulo do *Perfis de Poder* para oferecer exemplos de poderes que o jogador pode considerar.

REFERÊNCIAS DE JOGO

Alguns personagens mudam ou mudam seus traços no meio do jogo. Para eles, o *Perfis de Poder* pode ser uma referência inestimável, ajudando a escolher rapidamente os poderes pré-elaborados em vez de ter que passar pelo processo de preencher esses poderes durante o jogo e ocupar um tempo valioso. O livro é também um catálogo de truques de poder: mesmo que seu herói não tenha um poder em particular, pode ser apenas um uso de esforço extra (ou um ponto heroico) e nesse caso é bom manter esse livro a uma mão de distância!

GUIA DO MESTRE

Finalmente, *Perfis de Poder* oferece alguns modelos úteis para os Mestres do Jogo sobre como criar e gerenciar certos poderes, bem como conselhos sobre como lidar com os poderes e efeitos “problemáticos” no jogo. Também trata de questões de poderes de vilão versus poderes de herói e de personagem de jogador versus poderes de personagem não-jogador e níveis de poder.

COMO CRIAR - CONTABILIDADE DE PONTOS: ARMADILHAS E TRUQUES

Mutantes & Malfeitos, como muitos RPGs, usa um sistema de “contagem de pontos” para a construção do personagem. Os jogadores recebem um “orçamento” de pontos de poder que eles, por sua vez, alocam às várias características de seus heróis. Isso é virtualmente necessário para um jogo de super-heróis como M&M simplesmente por causa da amplitude de conceitos de personagens em potencial. Enquanto muitos outros gêneros se dividem em estereótipos fáceis com um conjunto limitado de traços e “classes” ou “caminhos” claros, os personagens de quadrinhos estão em todo o mapa. Um jogo que busca incluir todos eles, portanto, tem que oferecer opções de criação de personagem muito flexíveis, uma razão primária pela qual M&M abandonou a estrutura de classes e níveis de iterações anteriores do Sistema d20.

Embora os sistemas de contabilidade por pontos ofereçam flexibilidade e responsabilidade, eles têm seus limites, especialmente quando se trata de coisas como animar um personagem no calor do momento ou decisões sobre onde alocar esse precioso suprimento de pontos de poder para maximizar seu “investimento”.

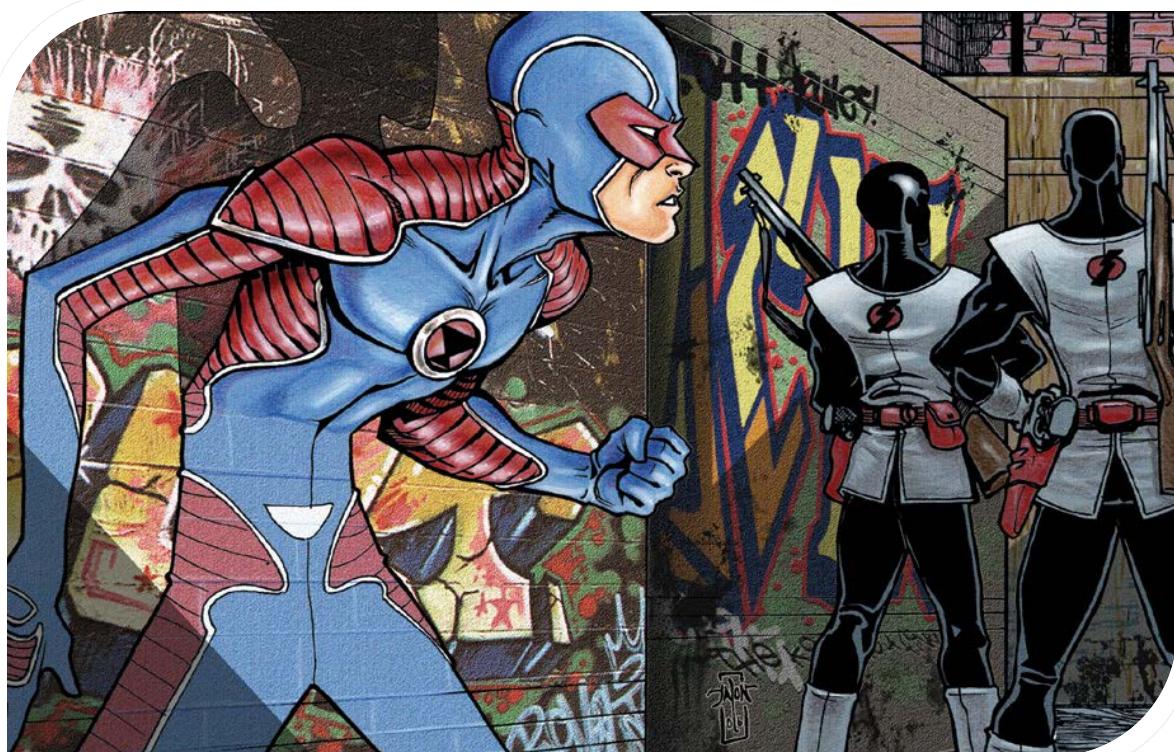
CUSTO VERSUS CONCEITO

É a velha questão: estilo ou força? A mera existência de um “orçamento” para a construção do personagem leva alguns jogadores preocupados com o orçamento a buscar maximizar seus recursos. Eles procuram os meios mais econômicos de gastar seus pontos a fim de obter o máximo “retorno do investimento”. Frequentemente (mas nem sempre), isso leva

a meios astutos de “redução de pontos” ou outras formas de evitar a “gordura” dos designs de personagens e torná-los magros e mesquinhos, capazes de superar qualquer outro personagem criado com um orçamento semelhante.

Embora não haja nada de errado com um design de personagem eficiente (na verdade, é importante para um bom design de jogo), em última análise, é uma proposta perdedora. Afinal, o Mestre de Jogo não tem nenhum tipo de orçamento de pontos: personagens não-jogadores, incluindo vilões, podem ter tantos pontos de poder quanto o Mestre desejar, o nível de poder exagerado que o Mestre quiser e quaisquer características que o Mestre escolher, e isso nem mesmo leva em conta a ferramenta de enredo e os personagens de nível de poder X! Como diz o ditado, “há sempre um peixe maior no mar”, e em um RPG, é provável que funcione para o Mestre. Portanto, mesmo o personagem mais eficiente pode ser superado por força superior, e facilmente, se o Mestre desejar, mas qual é a graça disso?

O truque é fornecer um desafio equilibrado e razoável aos heróis, algo que faça os jogadores suarem em algumas rolagens de dados, ou forçá-los a pensar em um plano inteligente, algo, em suma, existe para tornar o jogo emocionante. É para isso que servem as diretrizes de nível de poder: para ajudar os Mestres a criar esses desafios razoáveis. O problema surge quando personagens mais eficientes ultrapassam a “curva de graduação” do nível de poder em comparação com os outros personagens. Quando o Mestre precisa compensar um personagem super eficiente, isso pode tornar as coisas mais desafiadoras para todos os outros, talvez desafiadoras demais no longo prazo.



Os exemplos clássicos dos quadrinhos são equipes de super-heróis em que um personagem incrivelmente poderoso tem o potencial de dominar completamente a ação, a menos que algo seja feito para neutralizar esse personagem. Portanto, o escritor tem que constantemente inventar distrações, invocar as fraquezas do personagem e, de outra forma, planejar histórias em torno dos motivos pelos quais o super personagem não resolve o problema apenas em um quadrinho, encerrando a história. Isso gera histórias frustrantes e ainda mais aventuras de interpretação frustrantes. Presumivelmente, o jogador de um personagem super capaz deseja que o personagem realmente seja super capaz e só termina frustrado se seu herói nunca conseguir fazer nada. Por outro lado, se o membro da equipe extremamente capaz pode fazer tudo, o que os outros heróis podem fazer? Quase nada, provavelmente.

O problema com um design de personagem eficiente não é a eficiência em si, é que os pontos e o nível de poder são apenas metade da equação de equilíbrio do jogo. A outra metade é o conceito, ou seja, "quão bem um traço se encaixa no conceito do personagem e na série como um todo?" Alguns jogos combinam custo e conceito até certo ponto, fornecendo um número limitado de opções igualmente viáveis; algumas opções podem não ser as melhores, mas as mais eficientes são, idealmente, quase iguais. Quanto mais ampla a gama de escolha do jogador, mais difícil isso se torna. Dada a opção de dar aos personagens quaisquer características dentro de seu orçamento de pontos, naturalmente os jogadores irão gravitar em torno das mais eficientes e úteis, ignorando certos conceitos ou características de "sabor" como um "desperdício" de seus preciosos pontos.

É aqui que uma certa quantidade de supervisão do Mestre é necessária (e até mesmo requerida): para encorajar e exigir que os jogadores escolham e fiquem com um conceito de personagem e para garantir que esse conceito se encaixe na estrutura geral da série e da equipe em primeiro lugar. É injusto dizer aos jogadores que eles não podem ter seus personagens de sonho porque são potencialmente destrutivos para o jogo? Talvez, mas é pelo menos igualmente injusto para todos, ao invés de permitir que um ou dois jogadores tenham seus personagens ideais e transferir toda a injustiça para o resto do grupo quando esses personagens se mostrarem extremamente eficazes.



PONTOS FORA DA ESCALA?

Uma opção para lidar com questões de custos de pontos de poder, custos de poder e similares é a variante de Pontos de Poder Ilimitados descrita no *Guia do Mestre* (página 185). Em essência, os jogadores não recebem um orçamento de pontos de poder para criar seus heróis. Em vez disso, o Mestre define o nível de poder desejado para a série e os jogadores

criam seus heróis dentro dessas diretrizes, usando quantos pontos quiserem ou, mais precisamente, quantos pontos seu conceito aprovado exigir. Isso é objetivamente menos equilibrado do que um sistema de contabilidade de pontos, mas tende a criar um estilo de jogo mais livre e flexível, desde que os jogadores estejam dispostos a trabalhar dentro do nível de poder e limites de conceito que o Mestre fornece.

QUANTOS PONTOS PARA ESSE MALFEITOR?

Mesmo se você preferir controlar os jogadores com um orçamento limitado de pontos de poder para criar seus heróis, há algo para se manter em mente ao criar seus próprios vilões e personagens não-jogadores: o mestre tem pontos infinitos!

Isso pode parecer uma afirmação incrivelmente óbvia para alguns, mas é fácil se envolver no processo de criação de personagens, pegando e gastando esse orçamento imaginário como uma espécie de maratona de compras. Agora, construir personagens do zero e torná-los equilibrados é a sua ideia de diversão, então Mutantes & Malfeitores oferecem as ferramentas para construir tudo que deleite o seu coração.

Por outro lado, alguns Mestres sitiados descobrem que não têm esse tipo de tempo livre, e criar legiões de supervilões do zero e somar seus custos de pontos, verificando e contando novamente os números é mais problemático do que vale a pena.

Para aqueles de vocês nessa categoria, abrace a liberdade que está disponível para você, ignorando os custos de pontos quando se trata de seus personagens.

Presumivelmente, você está construindo com um olho voltado para um determinado nível de poder de qualquer maneira, a fim de desafiar seus jogadores, então apenas faça isso e não se preocupe com quanto isso vai custar no final. As probabilidades são de que realmente não importa e, se você realmente precisa de um valor aproximado durante o jogo por algum motivo, faça uma estimativa com base no nível de poder do personagem e no que você já sabe, alguns pontos a mais ou a menos de uma forma ou de outra não são um grande problema.

Você pode levar essa ideia um passo adiante quando se trata de criar personagens dinamicamente: basta usar o nível de poder da campanha como base. Se você quer um vilão com quase o mesmo NP que os heróis, dê ao personagem ataque, defesa, dano e bônus de resistência em NP, e você definitivamente estará no páreo. Para variar, troque alguns desses pontos para que todos os vilões não pareçam iguais e você possa ter um vilão no tempo que leva para escrever quatro ou cinco números! Para características que não são importantes para o conceito do personagem, apenas assuma que elas são +0, a menos que haja razão para pensar o contrário.

META-PODERES



Meta poderes são poderes “acima” ou “fora” de outros poderes, eles são poderes que afetam outros poderes. O exemplo clássico é Mimetismo de Poder: a capacidade de copiar os poderes de outros (ou mesmo tomá-los com Roubo de Poder). Eles podem ser alguns dos poderes mais complexos em um jogo de roleplaying e requerem cuidado e manipulação especiais, discutidos neste perfil.

O EFEITO VARIÁVEL

Dada sua natureza ampla e frequentemente situacional, muitos meta poderes dependem do Efeito Variável (*Módulo Básico*, página 126), uma vez que é difícil determinar seus efeitos de jogo exatos de outra forma. Como observado na descrição do efeito, os descritores do poder — e suas limitações inerentes — são importantes para evitar que os efeitos da variável fiquem fora de controle. O poder de imitar os poderes de qualquer outra pessoa é suficientemente significativo sem também remover o limite que o personagem deve ter um “modelo” para imitar em primeiro lugar! Portanto, os efeitos das Variáveis neste perfil apontam para as limitações específicas de seus descritores, além dos extras e falhas padrão de Poderes.

Como os efeitos variáveis envolvem alguma alocação de pontos de poder durante o jogo, é útil ter listas pré-geradas de opções para o efeito sempre que possível. Isto ajuda a acelerar a alocação de pontos para que o uso do efeito Variável não retarde o jogo. Com habilidades como Mimetismo de Poder ou Roubo de Poder, as características pré-gerados são simples: copiados das folhas de caracteres dos alvos. Outros meta poderes podem exigir planejamento adicional nas partes do jogador e do Mestre, discutidos em suas descrições.

META-DESCRITORES

Os Descritores a seguir estão associados com Meta Poderes e influenciam seu uso no jogo.

■ **Meta:** “Meta” significa “acima” ou “fora de”, portanto, meta poderes são poderes que alteram, controlam, duplicam, ou de outra forma afetam outros poderes. Eles tendem a ser altamente situacionais e dependentes da presença ou do uso de outros poderes. Por exemplo, o Roubo de Poder não é muito usado contra alvos que não têm poderes, e um personagem com Roubo de Poder pode nem mesmo saber da capacidade de roubar sem outros poderes por perto!

■ **Catalisador:** Para os meta poderes, um catalisador é a fonte do poder reage, como a pessoa a quem ele rouba ou duplicata. Isto difere do assunto do poder e a fonte do poder. Por exemplo, Argo — O Androide Supremo tem Mimetizar Poder com uma fonte tecnológica (devido a seu projeto e construção), e ele mesmo é o sujeito (ganhando poderes quando usando Mimetizar Poder); aqueles que ele copia são os catalisadores de seu poder. No caso de um Nulificar Poder, o catalisador e o sujeito do poder são o mesmo.

■ **Poder:** Os meta poderes por sua natureza afetam “poderes”, fazendo do “poder” um descritor para si mesmo. A maioria dos meta poderes tem descritores ainda mais limitantes que definem o que é e não é um poder (veja os meta poderes individuais neste perfil para exemplos), mas o Mestre pode ser chamado para julgar se uma característica específica se enquadra ou não na categoria de poder. Por exemplo, um Nulificar poder com amplitude suficiente para negar todos os “poderes sobre-humanos” não afetaria necessariamente alvos com poderes de talento (veja o perfil de **Poderes de Talento**), uma vez que esses

poderes não são considerados “poderes”, mas Perícias ou talentos extraordinários. Por outro lado, alguns meta poderes afetam Perícias, ou Perícias associadas com os poderes que afetam. Em particular, alguns meta poderes, como Mimetizar Poder ou Roubo de Poder, podem permitir características Melhorados apropriados para corresponder à capacidade do catalisador de usar os poderes, junto aos próprios poderes.

CONTRA-ATACAR

Ao contra-atacar com meta poderes pode ser um caso complexo, dependendo dos poderes envolvidos. Por sua natureza, os meta poderes são reativos a seus catalisadores, e algo parecido com a Defesa de Poder, Imunidade de Poder e Nulificação de Poder — fornecem que quantidades para um amplo tipo de efeito de compensação. Os meta poderes que proporcionam uma ampla gama de efeitos podem potencialmente contra-atacar uma gama igualmente ampla de Poderes, desde que o detentor tem o efeito certo no momento certo. Usuários do Poder Controle, Mimetizar Poder, e Roubo de Poder devem ver os perfis dos poderes específicos que estão usando em termos de que outros efeitos podem contra-atacar. Um herói imitando os poderes hídricos de alguém, por exemplo, pode usá-los para contra-atacar o que é dado no perfil **Poderes de Água**. Contra-atacar os meta poderes muitas vezes envolve visar a fonte do poder, em vez de o poder efeito. Uma forma mágica de um Roubo de Poder pode ser vulnerável a um contra efeito mágico, por exemplo, assim como uma forma tecnológica de Perícia Baixada poderia ser contra-atacada por medidas tecnológicas apropriadas.

META-CARACTERÍSTICAS

Alguns efeitos potenciais associados aos Meta Poderes incluem o seguinte:

- Quando você controla, duplica ou rouba os poderes de um catalisador, você também fica imune ao seu próprio uso deles, caso eles sejam refletidos em você ou usados contra você de alguma forma.
- Uma vez que você tenha experimentado diretamente os poderes de um catalisador, você retém uma perfeita lembrança deles e de como eles funcionam, mesmo quando você não tem mais acesso.

MODIFICADORES

Limitado ao Poder Ambiental: Um efeito com este modificador é limitado ao menor de sua graduação total ou a um valor de um ponto de poder ou igual à alguma outra energia ou efeito próximo ao usuário. Exemplos incluem Limitado a eletricidade ambiente, que limita a potência à categoria da maior fonte elétrica próxima (veja o perfil de Poderes Elétricos para diretrizes) ou limitado à Magia Ambiental, o que limita o poder a um não maior do que o poder mágico mais próximo (o que significa o poder não funciona na ausência completa de sua fonte ambiente). *-1 ponto por graduação, possivelmente mais para uma fonte especialmente rara.*

PODERES OFENSIVOS

Os meta poderes ofensivos assumem o controle dos poderes alheios, anulando-os ou dobrando-os à vontade do atacante,

ou concedendo ao usuário poderes temporários que ele pode exercer até o momento em que ele é inimigo.

CONTROLE DE PODER

Você pode exercer controle sobre os poderes de um sujeito, essencialmente fazendo-os trabalhar sob seu comando. Você pode fazer um ligar ou desligar ou mudar a forma como está sendo usado dentro dos parâmetros normais de Poderes. Você não controla o corpo do sujeito, entretanto, os alvos mantêm suas ações normais e sua capacidade de visar certos poderes pode ser limitada. Por exemplo, você pode ligar os feixes de laser de um alvo, mas não controlar para onde o alvo está olhando. Por outro lado, você pode controlar os poderes indiretos ou de percepção de um alvo para afetar qualquer coisa em seu alcance normal (a menos que o alvo opte por bloquear os sentidos de mira do poder).

Controle de Poder: Afiação Cumulativa Distância a Percepção (Resistido e Superado Por Vontade; Controlado), Grau Limitado (Terceiro Apenas), Limitado À Controle Poderes do Alvo • 2 pontos por graduação

NÉMESIS

Nêmesis é um poder adaptativo, concedendo-lhe as características necessárias para superar um determinado oponente. Quando você designa um oponente como o catalisador do poder e exerce um momento de concentração, seu poder de Nêmesis é reatribuído, concedendo-lhe características destinadas a visar as fraquezas desse oponente e protegê-lo de seus pontos fortes. Aplique os modificadores de Ação Livre ou Reação para permitir que você realoque seu poder de Nêmesis mais rapidamente ou em resposta às ações de um inimigo.

Alguns personagens podem ter uma complicação de perda de poder associada ao seu poder Nêmesis: se enfrentam mais de um oponente de cada vez, seu poder Nêmesis não funciona em absoluto!

Nêmesis: Variável (Poderes Adequado a um oponente), Ação de Movimento, Limitado: Escolha de Poderes • 7 pontos por graduação.

NULIFICAÇÃO DE PODER

Você desliga os poderes de um alvo, tornando-os inutilizáveis até que o alvo supere o seu efeito de Nulificar Poder. Por padrão, um Nulificar Poder afeta qualquer poder de um descritor específico (ver **Nulificar**, Módulo Básico, página 118). Você pode aplicar o Extra amplo para permitir descritores de Poderes mais amplos, e o Extra simultâneo para que a anule todos os efeitos de Poder do seu descritor de uma só vez.

Nulificação de Poder: Nulificar • 1 ponto por graduação

Para um **Campo de Nulificação** aplique os modificadores de Área, Concentração e Simultânea. Você cria uma área na qual todos os efeitos de poder de um descritor em particular são anulados, desde que você se concentre. Aplique o modificador Sustentado se a manutenção do Campo de Nulificação for uma ação livre para você, e Amplo se isso afetar um descritor amplo como poderes mutantes ou tecnológicos. Observe que você pode criar um Campo de Nulificação em qualquer lugar dentro da distância normal; se você estiver limitado a criar o campo em um raio ao seu redor, aplicar a falha de Alcance Perto.

Campo de Nulificação: Nulificar Área Explosão, Concentração, Simultânea • 4 pontos por graduação

ROUBO DE PODER

Você “rouba” os poderes de um alvo e ganha a capacidade de usar esses poderes você mesmo de forma temporária. A forma padrão de Roubo de Poder exige que você toque o alvo. Você ganha poderes na proporção direta da quantidade que os poderes do alvo são enfraquecidos e depois os perde quando o alvo recupera as graduações do poder enfraquecido. Certas complicações podem estar associadas ao Roubo de Poder, particularmente assumir algumas das próprias complicações do alvo, sejam psicológicas ou físicas. Veja **Meta Complicações** para detalhes.

Roubo de Poder: Aflição Cumulativa (Resistido e Superado por Vontade; Poder Prejudicado, Poder Desabilitado, Transformado – Sem Poder); Variável (Poder Perdido pela Aflição), Ação Livre, Dissipação (Com alvo se Recuperando), limitado a alvos afilidos • 9 pontos por graduação

Uma versão tudo ou nada do Roubo de Poder é baseada em Nulificar em vez de Aflição, e ou leva todos os poderes do alvo (até seus pontos Variáveis disponíveis) ou nenhum deles (se o alvo resistir ou superar com sucesso o efeito Nulificar).

Roubo de Poder: Nulificar Poder, Amplo, Simultânea, Distância: Perto, Ligado à Variável (Poderes Perdidos por Nulificar Alvo), Ação Livre, Dissipação (Com alvo se Recuperando), Limitado a Pontos Perdidos por Nulificar Alvo • 9 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

Os meta poderes defensivos permitem que os personagens desenvolvam adaptações ou imunidade a efeitos, ataques ou situações particulares. Alguns poderes meta defensivos incluem os efeitos de imunidade; o Mestre é aconselhado a ficar atento ao custo desses efeitos, pois a imunidade é contada de acordo com a frequência dos efeitos que ela contraria e o efeito variável pode proporcionar uma corrida final em torno dessa limitação. Quando em dobro, aplique o maior número apropriado de graus de Imunidade.

ADAPTAÇÃO

A adaptação é semelhante a Nêmesis (anteriormente), mas afeta situações desafiadoras e não os oponentes. Quando você se encontra em uma situação que é perigosa para você, seu poder lhe permite adaptar-se, ganhando as características necessários para protegê-lo e superar a situação. Por exemplo, se você for subitamente mergulhado em água gelada, você pode se adaptar Imunidade ao Afogamento e ao Frio, bem como às graduações de Natação; ao mergulhar mais fundo, você também adaptaria a Imunidade Pressão e Sentidos (Visão no Escuro). Entretanto, quando você encontra um grande tubarão-branco, sua adaptação não o ajuda, pois é um adversário e não um ambiente.

Se você tiver as habilidades combinadas de Adaptação e Nêmesis, basta remover o Limite de Poderes Ofensivos, aumentando o custo para 9 pontos por graduação e permitindo que você se adapte tanto aos inimigos quanto aos ambientes.

Adaptação: Variável (Poderes adequados a um ambiente), Reação, Limitado Escolha de Poderes, Limitado (Poderes Não Ofensivos) • 8 pontos por graduação

DEFESA DE PODER

Você tem uma resistência automática aos poderes utilizados

sobre ou contra você. Quando visado por um efeito protegido por seu Defesa de Poder, primeiro faça um teste oposto pela sua graduação de poder contra a graduação do efeito atacante. Se você ganhar, o efeito de ataque é contraposto e não o afeta. Se você perder o teste oposto, você ainda receberá seu teste normal de resistência contra o efeito (se houver).

A Defesa de Poder normalmente se aplica a qualquer efeito de um descritor amplo em particular. O Mestre pode exigir um adicional +1 extra se ele o proteger de todos os efeitos de poder, independentemente do descritor.

Defesa de Poder: Nulificar, Amplo, Reação, Distância Perto, Limitado a Si • 3 pontos por graduação

IMUNIZAÇÃO DE PODER

Você é imune a certos efeitos de poder ou descritores — eles simplesmente não têm efeito quando usados sobre ou contra você. O custo da imunidade de poder baseia-se em quão comum é o efeito de energia ou descritor, como designado pelo Mestre com base na série. Veja **Imunidade** na página 109 do *Modulo Básico* para exemplos.

Imunização de Poder: Imunidade 2, 5, 10 ou 20 • 1 ponto por graduação

IMUNIDADE ADAPTATIVA

Você não pode ser derrotado duas vezes da mesma maneira: uma vez que você tenha sofrido um efeito ou perigo particular, você se adapta, tornando-se imune a ele. Este poder é bastante específico, portanto, se você se adaptar ao dano por explosão de energia de um personagem, ele não o torna necessariamente imune a todos os danos por explosão de energia, a menos que sejam danos com os mesmos descritores. Como em todos os casos que envolvem descritores de efeito, o Mestre julga as aplicações exatas. Acompanhe os vários efeitos aos quais você se tornou imune; o Mestre pode exigir um “reset” à sua energia de tempos em tempos, eliminando efetivamente a lista e recomeçando, como uma complicação de perda de energia. Este grau de imunidade também pode ser limitado aos caracteres controlados pelo Mestre, na descrição do Mestre.

Imunidade Adaptativa: Imunidade 140 (Efeitos de Fortitude, Resistência e Vontade), Limitado a efeitos que você tenha recebido pelo menos uma vez • 70 pontos

PODERES DE MOVIMENTO

As potências de meta movimento são poucas, a maioria relacionadas à movimentação em resposta aos catalisadores de meta movimento.

BÚSSOLA DE PODER

Você tem a capacidade de “travar” para a fonte mais próxima de poderes particulares dentro de seu alcance e se transportar instantaneamente para aquele local.

Alguns usam o Bússola de Poder como predadores, encontrando catalisadores para seus outros meta poderes, enquanto outros Bússola de Poder caçam ou rastreiam tipos particulares de inimigos, desde demônios a alienígenas. Uma Bússola de Poder pode até mesmo ter uma versão não controlada deste poder, “pulando” para uma determinada fonte de Poder automaticamente, sem nenhum controle sobre quando ela acontece.

Bússola de Poder: Teleporte, Acurado, Estendido, Limitado a Fonte de Poder mais Próxima • 9 pontos por graduação.

PODERES UTILITÁRIOS

Os poderes de meta utilidade são usados para melhorar e detectar outros poderes ou para ganhar diferentes poderes em resposta a certos catalisadores.

AUMENTO DE PODER

Você pode aumentar os poderes dos outros. Você tem um reservatório de pontos de poder que você pode alocar para aumentar os níveis de efeito, adicionar extras, e assim por diante. Na versão padrão, você deve tocar no sujeito que deseja melhorar e executar uma ação padrão para usar seu poder. Aplique os modificadores a Distância ou Distância à Percepção se você puder melhorar os indivíduos a uma distância maior, e os modificadores Ação de Movimento ou Ação Livre se você puder fazê-lo mais rapidamente.

Aumento de Poder: Variável (Aumento Poder Graduação e Modificadores), Afeta Outras, Limitados Outros • 7 pontos por graduação

DOWNLOAD DE PERÍCIAS

Você tem a capacidade de “baixar” diferentes Perícias em sua mente, ganhando posições temporárias em uma Perícia que você pode “trocar”. Isto pode ser um download literal de Perícia, colocando um “modelo” digital da perícia em seu cérebro (ou um computador conectado), ou pode representar acesso aos Registros Akashic, memória racial, ou algum “campo de conhecimento universal”. A ação necessária para seu efeito variável é o tempo necessário para trocar as perícias existentes por outras; aplique os modificadores Ação Movimento ou Ação Livre a fim de fazê-lo mais rapidamente.

Para um poder semelhante que afeta outros, veja Transplante de Conhecimento no perfil de **Poderes Mентais**.

Download de Perícias: Variável (Perícias e Vantagens) • 7 por graduações

MIMETIZAR PERÍCIAS

Você pode duplicar as Perícias físicas de outros simplesmente vendendo-as serem executadas uma vez. Por exemplo, depois de assistir a um acrobata de corda bamba, você poderia fazer o mesmo tipo de acrobacia, e depois de observar um mestre de artes marciais, você poderia lutar no estilo deles em seu nível de habilidade. Suas perícias mimetizadas são baseadas em suas próprias habilidades físicas, o que pode torná-lo um pouco menos proficiente do que seu catalisador, mas nunca mais; se sua graduação de habilidade for maior, você ganha menos graduação de perícias, trazendo-lhe mesmo com o bônus total de habilidade de seu catalisador.

Mimetizar Perícias: Variável (Perícias e Vantagens Psíquicas), Ação Livre, Limitado a Traços Visto em Ação, Limitado a Bônus total de Catalisadores • 7 pontos por graduação

MIMETIZAR PODER

Você pode duplicar os poderes de seu catalisador, dando a si mesmo a capacidade de usar os mesmos poderes com os mesmos efeitos, modificadores e Graduações. Execute uma ação padrão para selecionar um personagem catalisador que você possa perceber (ou sentir com uma habilidade

como Detecção de Poder) e realocar seus pontos Variáveis para imitar seus Poderes, até seus pontos disponíveis ou seus custos de poderes, o que for menor. Os poderes duram enquanto você mantém o efeito variável. Aplique os modificadores Ação de Movimento ou Ação Livre para permitir que você reatribua seus pontos Mimetizar Poder mais rapidamente, embora você ainda só possa fazê-lo uma vez por rodada.

Mimetizar Poder: Variável (Poder Possuídos pelos Catalisadores), Limitado a Catalisadores a Distância de Percepção • 6 pontos por graduação

VARIANTES DO MIMETIZAR PODER

Mimetizar Poder tem uma série de variantes baseadas no tipo de catalisadores que você pode imitar; a versão padrão é para vários poderes sobre-humanos.

▪ **Mimetizar Animais:** Você está limitado a imitar as características dos animais (isto muitas vezes substitui estar limitado a catalisadores dentro da distância de percepção), permitindo-lhe imitar qualquer animal que você escolher. Algumas mímicas de animais são ainda limitadas a classes específicas de animais, tais como animais da selva ou répteis.

▪ **Mimetismo por Contato:** Você deve tocar um sujeito para imitá-lo, exigindo um teste bem-sucedido de ataque desarmado para tocar um sujeito não disposto a isso. Isto aplica o modificador de Perto de Alcance ao Poder por -2 custo por graduação. Se o “contato” exigir simplesmente um teste de ataque à distância, aplique um modificador de -1 em vez disso. O teste de ataque é considerado parte da ação necessária para usar o efeito.

▪ **Mimetizar Máquinas:** Você está limitado a imitar as características das máquinas. Se você realmente se transformar em máquinas diferentes, veja o poder Tecnomorfo no perfil Poderes Tecnológicos. Esta versão frequentemente cai Limitado a catalisadores na distância de percepção.

▪ **Mimetizar Materiais:** Você imita as propriedades de diferentes substâncias. Isto pode exigir que você toque um material (ver Mimetismo por Contato) a fim de obter suas propriedades. Veja o perfil de Poderes Elementais para os efeitos de Poderes de alguns materiais.

▪ **Mimetizar Recordação:** Você pode imitar outros usando objetos ligados a eles, como objetos pessoais. Você pode até mesmo imitar alvos que não estão mais vivos usando tais recordações! Substitua “Limitado a Catalisadores em Alcance Percepção” com Limitado a Objetos Ligados ao Catalisador.

▪ **Mimetização Vampírica:** Você deve consumir parte do catalisador para imitá-lo! Tipicamente, isso é uma quantidade de sangue, mas qualquer material genético pode funcionar. Isto limita o poder como Imitação de Contato (acima) com um Limite adicional, fazendo que, além do contato com catalismo, você deve consumir parte deles. Uma versão mais sombria deste poder pode permiti-lo imitar catalisadores mortos através do consumo deles!

PODER DE DETECÇÃO

Você pode detectar a presença de poderes particulares e seus efeitos gerais. Modificações adicionais dos sentidos — incluindo Agudos, Analíticos e de Rastreamento — podem melhorar a capacidade de detecção básica.

Poder de Detecção: Sentidos 2 (Detecção de Poder, à Distância)
• 2 pontos por graduação.

SUPER SÉRIE DE FORMAS

Você é capaz de assumir uma série de formas superpoderosas, essencialmente diferentes personagens com suas próprias características de poder. Outras características podem ser diferentes ou permanecer as mesmas; por exemplo, você pode manter seus próprios características mentais em cada forma, ou cada um pode ter características mentais distintas e até personalidades diferentes! Os Super Série de Formas são ideais para complicações ocasionais onde uma nova forma tem uma Fobia, Peculiaridade, Temperatura, ou outra característica de personalidade inesperado.

Assim como o poder Metamorfo (veja o perfil **Poderes de Transformação**), isto permite que você realoque pontos de suas características normais também. Essencialmente, você cria um novo personagem para cada forma.

A ação necessária para reatribuir seu efeito variável é o tempo necessário para assumir uma forma diferente. Normalmente, você deve atribuir pontos a uma graduação de Morfar para a aparência de sua nova forma, a menos que você tenha Metamorfo como um efeito separado (novamente, veja o perfil de **Poderes de Transformação**). Os Super Sérias de Formas são tipicamente Contínuos, o que significa que a forma que você assume é estável, a menos que seu poder seja contrariado ou que você opte por mudar de volta.

Super Série de Formas: Variável (Série de Formas Características), Contínuo • 8 pontos por graduação.

META-COMPLICAÇÕES

As meta complicações tendem a vir de duas formas: primeiro são aquelas associadas a ter meta poderes, enquanto as outras são causadas pelos próprios meta poderes.

ACIDENTES

Influenciar ou tomar emprestado os poderes dos outros pode levar ao desastre, especialmente quando você não está familiarizado com a forma como esses poderes funcionam ou como controlá-los adequadamente. O Mestre pode efetivamente aplicar os modificadores incontrolável ou inconsistente aos efeitos adquiridos através de meta poderes como uma complicação para refletir isto, atribuindo um ponto heróico quando você recebe mais (ou menos) do que você negocia. Por exemplo, usar o Roubo de Poder em um inimigo amaldiçoado por demônios pode desencadear os poderes demoníacos que o catalisador luta constantemente para se manter sob controle.

FRAQUEZA

A fraqueza mais comum associada aos meta poderes é a sua tendência a assumir as fraquezas e vulnerabilidades dos catalisadores há muito tempo com as suas outras características. Uma mimetizar poder que assume a velocidade e força selvagem de um lobisomem pode adquirir também a sua vulnerabilidade à prata, por exemplo. Os opositores conscientes desta complicação podem procurar tirar proveito dela, usando fraquezas conhecidas contra o usuário do meta poder, ou mesmo arranjando uma configuração onde o personagem absorverá uma fraqueza em particular.

PECULIARIDADE

Tal como na fraqueza (a seguir), uma complicação comum para os meta poderes é uma tendência para captar os traços de personalidade dos outros quando assumem as suas características. Para alguns, isto dura apenas enquanto os traços emprestados ou copiados. Outros podem sofrer de "resíduos" de personalidades de catalisadores passados, acumulando-se com o tempo para causar complicações psicológicas mais graves. Pode mesmo chegar ao ponto de desenvolver uma personalidade dividida ou tornar-se dominado por um catalisador nas circunstâncias certas.

PERDA DE PODER

Uma forma pela qual os meta poderes não sofrem de Perda de Poder é quando lhes faltam catalisadores: exigir um catalisador faz parte da definição da maioria dos meta poderes e, portanto, não é uma complicação se um Mimetizar Poder ou Roubo de Poder não tiver nenhum oponente com poderes.

VÍCIO

Alguns meta poderes podem tornar-se viciantes, particularmente aqueles que dão poder ao utilizador. Se você é normalmente uma pessoa impotente e comum, mas tem um poder divino em torno de grupos de super-humanos, então é provável que você procure esses catalisadores, talvez mesmo quando você não deveria. A situação é ainda pior se o meta poder infligir algum dano, como os efeitos de enfraquecimento do Roubo de Poder ou Poder Mimetização Vampírica. Um meta poder combatente do crime pode patrulhar não apenas para parar o crime, mas para a oportunidade de outro "golpe" de poder de um inimigo adequado. Eventualmente, um vício crescente pode levar a outras complicações, incluindo problemas de personalidade e problemas com a Temperatura.

PODERES AÉREOS



Do poder descontrolado de um forte vento ou um destrutivo furacão puxando o ar dos pulmões de seu alvo, os Poderes Aéreos comandam a atmosfera vivificante ao nosso redor. Ataque de vento explosivos e escudos para protegê-lo do ataque, voe sobre as asas do vento e deixe-o levar suas palavras através de grandes distâncias enquanto você apaga incêndios — e a consciência de seus inimigos!

DESCRITORES AÉREOS

A seguir estão alguns descritores importantes associados ao poder do ar, com potencial influência no seu uso.

▪ **Ar:** De um modo geral, "ar" significa a combinação normal de gases que compõem a atmosfera da Terra: principalmente nitrogênio com uma porcentagem significativa de oxigênio e algum dióxido de carbono, vapor de água e gases residuais, todos em estado gasoso em pressões e temperaturas normais. Entre outras coisas, isso geralmente significa que os poderes do ar não funcionam diretamente em gases que não sejam os encontrados na atmosfera: um controlador de ar pode levantar um vento para mover uma nuvem de vapor de cloro, por exemplo, mas não pode manipulá-lo diretamente. Da mesma forma, o ar modificado por uma tremenda pressão em um líquido (ou mesmo em um sólido em frio extremo) está fora da influência de um controlador de ar, embora um ambiente tão extremo tenha suas próprias preocupações. O mesmo acontece com um vácuo, onde não há ar para manipular.

▪ **Vento:** O vento é o movimento das massas de ar devido a diferenças de temperatura e pressão em circunstâncias normais. O vento é medido principalmente em termos de velocidade, com a velocidade do vento mais rápida na Terra sendo de aproximadamente 400 km/h (velocidade 7). Dada a força destrutiva deste tipo de vento, os Mestres

podem atribuir com segurança uma graduação de Dano ao vento igual a duas vezes a sua graduação de velocidade, em termos de rajadas de estruturas e outros objetos grandes.

CONTRA-ATACAR

Os poderes do ar, junto com as contrapartes, podem, potencialmente, contrabalancear qualquer poder que dependa do ar para funcionar ou vulnerável aos movimentos físicos do vento. Por exemplo, os poderes aéreos podem potencialmente contra-atacar os efeitos do fogo, privando-os de seu oxigênio, enquanto poderosos ventos sustentados podem ser capazes de combater vários tipos de projéteis, empurrando-os para fora e espalhando-os. Ventos fortes podem desgastar alguns alvos; o ar é misticamente visto em oposição ao elemento da terra (tanto quanto a água é oposta ao fogo), de modo que os poderes do ar podem ser capazes de combater alguns poderes da terra, particularmente se ambos são de natureza mágica. Os poderes aéreos podem, potencialmente, contrapor-se a efeitos de movimento como o Voo, criando uma turbulência poderosa ou até mesmo roubando uma parte de sua força. Mesmo que seja incapaz de conter um efeito de Voo, um poder de ar ainda pode tornar o voo difícil ou perigoso (veja **Poderes Utilitários** para mais informações).

CARACTERÍSTICAS AÉREAS

Efeitos de Característica associados aos Poderes Aéreos incluem os seguintes:

- **Ar Fresco:** Você limpa o ar de todos os aromas, deixando-o limpos e cheirosos.
- **Audição no Vento:** Você ignora os efeitos do ruído do

vento em seus Testes de Percepção para ouvir coisas, como se o som não existisse.

Efeito do Vento: Você pode criar uma brisa suave e estimulante à vontade, apenas forte o suficiente para bagunçar os cabelos e roupas e, possivelmente, espalhar coisas como papel ou folhas.

Perfume: Você pode gerar qualquer cheiro suave no ar ao seu redor, como um incenso, perfume, tempero ou cheiro de flores.

PODERES OFENSIVOS

Qualquer um que tenha testemunhado o incrível poder destrutivo de um furacão ou tornado sabe muito bem a eficácia do “mero ar” como um ataque. Os controladores de ar também podem exercer poderes ofensivos mais sutis, incluindo a privação de oxigênio aos alvos.

ASFIXIA

Você corta o ar de um alvo, literalmente retirando o ar de seus pulmões e fazendo com que eles sufoquem. Para controladores de ar com comando suficiente sobre o elemento, esse poder pode ser à Distância de Percepção.

Asfixia: Aflição Progressiva à Distância (Resistido por Fortitude; Fatigado, Exausto, Incapacitado) • 4 pontos por graduação.

EXPLOSÃO DE AR

Você cria uma explosão de ar comprimido ou um vácuo momentâneo que faz com que o ar circundante aumente com a força de um trovão, potencialmente incapacitando os alvos na área. Se você puder produzir apenas uma explosão em uma área ao seu redor, remova o modificador de Alcance: à Distância.

Explosão de Ar: Aflição Área Explosão à Distância (Resistido por Fortitude, Tonto, Atordoado, Incapacitado) • 3 pontos por graduação.

FEDOR

Você preenche o ar ao redor do alvo com um cheiro nauseante e nojento o suficiente para causar uma distração significativa e potencialmente poderoso o suficiente para incapacitar o alvo.

Fedor: Aflição Cumulativa de Combate à Distância (Resistido por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado), Cheiro Dependente • 2 pontos por graduação.

Uma versão da Área de Nuvem desse poder é uma variação comum, afetando todos os alvos em um raio de 4 metros por duas rodadas (o ataque inicial e a rodada seguinte).

Nuvem de Fedor: Aflição Cumulativa, Área Nuvem à Distância, (Resistido por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado), Depende de Cheirar • 3 pontos por graduação.

RAJADA DE AR

Você ataca com uma poderosa explosão de ar comprimido que atinge o alvo com uma força de um martelo. Normalmente, esse poder produz redemoinhos e rastros de neblina; se não usar nada além de ar invisível, também se qualifica para o modificador Sutil.

Rajada de Ar: Dano à Distância (ar comprimido) • 2 pontos por graduação.

RAJADA DE ARREMESSE

Uma poderosa rajada de vento pega seu alvo e arremessa-o a uma distância considerável. Se o ataque acertar, o alvo faz um teste de Força ou Esquiva contra a graduação do efeito. Se o alvo vencer, não há efeito. Se você ganhar, o alvo é arremessado em uma graduação de distância igual à sua graduação de efeito menos a graduação de peso do alvo. Assim, um homem de 100 kg (peso 2) acertado com Rajada de Arremesso 8 seria arremessado 500 metros (distância 6, ou 8 menos 2).

Note que um personagem com o poder Aerocinese (veja **Poderes Utilitários** abaixo) pode duplicar os efeitos desse poder.

Versões de área deste poder são comuns, incluindo Parede de Vento (veja **Poderes Defensivos** abaixo) e Explosão de Vento (em **Poderes Climáticos**).

Rajada de Arremesso: Mover Objeto, Direção limitada • 1 ponto por graduação.

RIFLE DE AR

Em vez de golpear com ar comprimido, você usa essa força para impulsionar pequenos objetos como projéteis, como um rifle de ar. Se você puder fazer isso com qualquer tipo de projétil, adicione 1 graduação de Descritor Variável.

Rifle de Ar: Dano à distância (projéteis) • 2 pontos por graduação.

TEMPORAL CEGANTE

Um vento que levanta poeira, areia e outros detritos ou partículas para voar nos olhos do alvo, cegando-os.

Temporal Cegante: Aflição Cumulativa à Distância (Resistido por Esquiva, Superado por Fortitude; Prejudicado, Desabilitado, Desatento), Limitado à Visão • 2 pontos por graduação.

TORNADO

Você cria um poderoso redemoinho capaz de danificar estruturas e pegar objetos pouco reforçados. O tornado básico tem um raio de 8 metros (distância 0). Pode “agarrar” ou levantar objetos com peso igual ou menor que a sua graduação; um tornado realista deve ser limitado a cerca de graduação 8 em termos de velocidade do vento e capacidade de levantamento (suficiente para captar e arremessar veículos), mas o Mestre pode permitir ciclones de qualquer categoria. Como o poder tem o extra Dano, ele pode levantar objetos, “segurá-los” (presos no redemoinho), arremessá-los para longe ou simplesmente danificá-los.

Tornado: Mover Objeto, Área Cilíndrica, Dano • 4 pontos por graduação, +1 ponto por graduação por +1 distância de área.

PODERES DEFENSIVOS

A capacidade do vento de desviar frequentemente fornece poderes aéreos defensivos, como o simples ar fresco (ou uma brisa forte) na defesa contra perigos aéreos.

BOLHA DE AR

Você cria uma bolha de ar fresco, limpo e respirável ao seu redor, com 8 metros de diâmetro (distância 0). Qualquer pessoa dentro da bolha é capaz de respirar normalmente (supondo

que seja um respirador de ar). Se você parar de sustentar à bolha de ar, sua tensão superficial é suficiente para mantê-la intacta por mais uma rodada antes de estourar.

Se você puder criar uma bolha de ar à distância, aplique o modificador de Distância por mais 2 pontos. Se a bolha proteger contra outros perigos, aumente a graduação da imunidade (a um custo de 3 pontos por graduação) para cobri-los. Isso inclui a pressão de resistência da bolha (como a profundidade da água) ou o vácuo (no espaço) ou a manutenção de uma temperatura constante.

Bolha de Ar: Imunidade 2 (Sufocamento), Afeta Outros, Área Nuvem, Sustentado • 6 pontos + 2 pontos por graduação +1 de área de distância.

ESCUDE DE AR

Você se cerca de uma fina barreira de ar endurecido que protege contra-ataques prejudiciais. O escudo de ar padrão é visível como um brilho nebuloso; se estiver realmente invisível, aplique o modificador Sutil também. Um escudo de ar mais forte pode ter o modificador impermeável, permitindo ignorar ataques menores.

Escudo de Ar: Proteção, Sustentado • 1 ponto por graduação.

PAREDE DE VENTO

Você cria um corredor estreito ou “parede” onde o vento sopra fortemente em uma direção, criando uma espécie de barreira: qualquer coisa que tente passar pela parede do vento deve passar em um teste de Força ou Velocidade contra a graduação da parede. Se a parede vencer o teste, o alvo é arremessado na direção em que o vento está movendo uma graduação de distância igual à graduação da parede menos a graduação de peso do alvo. Assim, uma pessoa com Força 4 correndo para uma parede de vento de graduação 8 (movendo-se na graduação de Velocidade 0) deve fazer um teste de Força (d20 + 4) contra d20 + 8 (graduação da parede) ou ser jogado a uma distância 8-2 (peso humano médio) ou 500 metros (distância 6). Uma parede de vento pode ser combinada com ventos de deflexão (a seguir) para criar uma barreira que ofereça um bônus defensivo, assim como arremessa de lado as coisas que tentam atravessar a barreira.

Parede de Vento: Mover Objeto, Área da Linha, Direção Limitada (ao longo do comprimento da linha) • 2 pontos por graduação +1 ponto por graduação por +1 grau de distância do comprimento da parede.

NÉVOA

Você condensa uma névoa pesada no ar. Ela impõe um modificador de visibilidade -2 na área. Por duas vezes o custo (2 pontos por graduação), a névoa impõe um modificador de visibilidade de -5. Você é incapaz de ver através de sua própria névoa, a menos que tenha um efeito de Sentido Apropriado (como Perfurar Cobertura ou o poder do Sentido de Ar, a seguir). Você também pode aplicar um Benefício ao seu poder (não impede sua própria visão) ou torná-lo Seletivo para decidir quem é e quem não é afetado.

Névoa: Ambiente (Visibilidade) • 1 ponto por graduação (modificador -2 ou 2 pontos por graduação (modificador -5).

SUPRIMENTO DE AR

Você pode gerar seu próprio suprimento de ar, suficiente para permitir que você respire normalmente em condições

sem ar. Se o seu fornecimento de ar fornecer proteção contra outros riscos ambientais, aumente a graduação de imunidade. Para fornecer um suprimento de ar para outros, veja o poder da Bolha de Ar.

Suprimento de Ar: Imunidade 2 (sufocação), Sustentado • 2 pontos.

VENTOS DE DEFLEXÃO

Você pode manejar os ventos para desviar para longe ataques à distância, montando uma barreira rodopiante que protege qualquer um dentro dela. Role o dado e adicione sua graduação de Deflexão, adicionando 10 ao teste de dado se ele for um 10 ou menos. O resultado torna-se a defesa ativa para alvos dentro da área, se for maior que sua defesa ativa normal. Veja Turbilhão em **Poderes Climáticos** para um efeito similar, com uma Área de Nuvem, permitindo que o redemoinho desvie os ataques da rodada depois que ela for usada também.

Ventos de Deflexão: Deflexão, Área de Explosão, Limitada a Projéteis Físicos • 1 ponto por graduação.

PODERES DE MOVIMENTO

O vento fornece força motriz para velejar e planar, podendo facilmente interferir com todas essas formas de movimento, redefinindo o significado de “superioridade aérea”.

ANDAR NO AR

Você pode andar no ar como se fosse terra firme, incluindo inclinações invisíveis ascendentes ou descendentes ou simplesmente ficar de pé e pairando em um ponto.

Andar no Ar: Voo 1, Sutil, Peculiaridade (a condição Caído faz com que você tome dano de queda, -1 ponto) • 2 pontos.

ANDAR NO VENTO

Você pode realmente andar no vento, semelhante ao Voo Livre (a seguir), exceto que você pode criar as ascendências necessárias para controlar sua subida e manter a altitude à vontade. Se você pode comandar o vento para transportar outras pessoas com você, aplique os modificadores Afetar Outros, Ataque à Distância e Área, ou use o Aerocinese (consulte **Poderes Utilitários**, abaixo) para pegar e transportar.

Andar no Vento: Voo • 2 pontos por graduação.

ATERRAMENTO

Seu controle sobre o ar permite que você aterre ou se aproxime de formas de movimento movidas pelo vento em uma área. Isso inclui Voo Alado, Natação à vela e Voo baseado na aerodinâmica convencional como asas (em oposição ao poder absoluto, como antigravidade, magnetismo e assim por diante). Enquanto você mantiver sua concentração, tomando uma ação padrão a cada rodada para fazê-lo, os alvos na área permanecerão no chão sem se mover e aqueles que ainda não estiverem aterrados terão que fazer um novo teste para resistir ao efeito. Se você puder manter uma área de aterramento como uma ação livre, aplique o modificador Sustentado por um adicional de 1 ponto por graduação no custo.

Aterrramento: Nulificar o Voo e Nadar com Base no Ar, Concentração, Área Cilíndrica, Sem Esforço • 4 pontos por graduação.

VELA CHEIA

Você evoca um vento para encher as velas de uma embarcação e acelerá-la: aumente sua velocidade para sua graduação de efeito se ela for maior que a velocidade normal da embarcação. O limite de graduação realista na Terra é em torno de graduação 6, mas o Mestre pode permitir qualquer graduação, conforme desejado.

Vela Cheia: Natação, Afeta Objetos, Limitados a Veículos Movidos a Vento, Efeito Alternativo: Voo, Afeta Objetos, Planar, Limitado a Veículos movidos a Vento • 1 ponto +1 ponto por graduação.

VOO LIVRE

Você pode usar as correntes de vento para planar pelo ar, mas você só pode ganhar altitude com as correntes ascendentes, portanto, sua distância máxima de planamento é igual à sua altura inicial mais sua graduação neste efeito.

Voo Livre: Voo, Planar • 1 ponto por graduação.

PODERES UTILITÁRIOS

O controle sobre o ar confere uma série de outros efeitos úteis, desde a animação de massas de ar em capangas móveis até a movimentação de objetos grandes, a detecção do fluxo de correntes de ar ou mesmo a transformação no próprio ar.

AEROCINESE

Você usa ventos concentrados ou mini redemoinhos para levantar e mover objetos com uma Força efetiva igual à sua graduação. Veja Levantamento de Vento no perfil de **Poderes Climáticos** para uma Versão de Área em Explosão e Seletiva deste poder.

Aerocinese: Mover Objeto • 2 pontos por graduação.

AR SÓLIDO

Você pode “solidificar o ar” em um material cristalino transparente, como o vidro muito forte, criando objetos dele que se dissolvem de volta ao ar normal quando você escolhe não os manter mais. Se suas criações são realmente invisíveis, aplique o extra Sutil 2 ao poder.

Ar Sólido: Criar Objetos de ar sólido • 2 pontos por graduação.

CONDIÇÕES DE VENTO

Você agita ventos fortes na área, impedindo o movimento. Além da redução na graduação de velocidade, o Mestre pode impor um modificador de circunstância (-2 de redução para 1 por graduação, -5 para 2 por graduação) para testes de perícia relacionadas a movimento como Acrobacia, Atletismo e Veículos.

Condições de Vento: Ambiente (Movimento Impedido) • 1 ponto por graduação para uma redução de 1 ponto nas velocidades de movimento, 2 pontos por graduação para uma redução de 2 pontos.

criaturas do ar

Você pode invocar ou criar criaturas de ar semi-independentes

que obedeçam aos seus comandos. As criaturas do ar que você invoca não estão verdadeiramente vivas, apenas massas animadas de ar. Eles podem se parecer com praticamente qualquer coisa, de humanóides nebulosos a criaturas míticas como pássaros-trovão ou dragões.

Você pode aplicar os vários modificadores do efeito Invocação para obter criaturas do ar adicionais ou torná-las mais ativas ou capazes (removendo o tipo capangas do modelo, por exemplo). Observe que o modelo de criatura tem um nível de poder maior que o da graduação de efeito de Invocação, outras opções são discutidas no perfil de **Poderes de Invocação**.

Criaturas do Ar: Invocação Criatura do Ar 6 (capangas de 90 pontos) • 12 pontos.

criaturas do ar

NP 8 • GC 6

FOR 0 VIG – AGI 2 DES 0 LUT 0 INT – PRO – PRE –

Poderes: **Aerocinese** (Mover Objeto 2); **Forma de Ar** (Ocultação 4 (visual), **insubstancial 2** (gasoso), Permanente, Inata);

Sufocamento (Aflição Cumulativa 8 (Resistido pela Fortitude; Fatigado, Exausto, Incapacitado); EA: **Vento Explosivo** (Mover Objeto 8, Preciso 4, Limitado ao Arremesso); **Não-Vivo** (Imunidade 30: Efeitos de Fortitude); **Caminhante do Vento** (Vantagem Aprimorada 2 (Iniciativa Aprimorada 2), Movimento 1 (Adaptação Ambiental: Aérea), Voo 7 (400 km/h))

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo: Desarmado 8 (+8)

Ataque: Iniciativa +10, Sufocamento +8 (Fechar, Aflição 8), Sopro de Vento +8 (Combate à Distância, Mover Objeto 8)

Defesa: Esquiva 10, Aparar 10, Fortitude Imune, Resistência 6, Vontade Imune

Total: Habilidades –26 + Poderes 88 + Vantagens 0 + Perícias 4 + Defesa 24 = 90

FORMA DE AR

Você pode transformar sua carne e osso em uma massa de ar móvel. Na forma de ar você é gasoso e insubstancial, capaz de escapar através de qualquer abertura que não seja hermética, e é, em grande parte, imune a danos físicos (embora ataques de energia e efeitos de área, como explosões, ainda o afetem).

Você pode se tornar invisível ou aparecer como uma forma enevoada humanoide que se assemelha à sua forma normal. Você pode se mover pelo ar em qualquer direção, mas não tem força física e não pode tocar ou mover objetos por conta própria, embora você ainda possa usar poderes como o Aerocinese para fazê-lo. Sua forma de ar pode conceder-lhe outros poderes de ar, tais como Sufocamento ou Fedor (veja acima), em seu alcance normal ou limitado a curto alcance, exigindo que você englobe o alvo em sua forma de ar.

Forma de Ar: Ocultação 4 (visual), Voo 1, Insubstancial 2 (gasoso) • 20 pontos.

SENTIDO DO AR

Você pode sentir o movimento das correntes de ar ao seu redor, dando a você uma imagem efetiva do ambiente sem ter que ver e permitindo que você perceba quaisquer perturbações incomuns do ar nas proximidades (geralmente a partir do uso de outros poderes com um descritor de ar).

Sentido do Ar: Sentidos 2 (Consciência Aérea, Toque à Distância) • 2 pontos.

VENTO SUSSURRANTE

Correntes de ar “carregam” sua voz a grandes distâncias, permitindo que você entregue uma mensagem para alguém mais distante do que você normalmente poderia falar (ou mesmo gritar).

Vento Sussurrante: Comunicação (auditiva, aérea), Sutil I · 1 ponto + 4 pontos por graduação.

OUTROS PODERES AÉREOS

Intimamente conectados aos poderes do ar neste perfil estão as habilidades do perfil dos **Poderes Climáticos**, como observado em vários lugares. Muitos poderes do ar podem se tornar poderes climáticos e vice-versa. Em particular, qualquer poder climático com “vento” em seu nome também é um poder do ar em potencial.

COMPLICAÇÕES AÉREAS

Os detentores de poderes do ar podem encontrar complicações decorrentes do meio que manipulam ou das atitudes ou inclinações que lhes são dadas, como as que se seguem.

ACIDENTE

A potencial força destrutiva dos poderes do ar, como o Tornado, é considerável, e os personagens empunhando furacões e ciclones como armas podem se ver lidando com muitos danos colaterais no resultado. Tais acidentes podem levar os controladores do ar a exercer maior controle com seus poderes (às vezes em desvantagem) ou a ter que lidar com outros que desejam impor restrições aos seus poderes e o que eles podem fazer com eles.

DEFICIÊNCIA

Um personagem com uma Forma de Ar Permanente (veja Poderes de Utilidade) sofre de uma deficiência significativa: não ter corpo físico algum! O personagem pode ser capaz de interagir com objetos sólidos através de poderes como o Aerocinese ou ter o Extra Afeta Corpóreo a Força, mas, mesmo assim, o personagem achará difícil levar uma vida “normal”.

Os poderes do ar podem compensar outras deficiências, permitindo que os personagens sejam mais ativos. Por exemplo, a capacidade de voar carregado pelo vento supera muitas das desvantagens de ser incapaz de andar. Da mesma forma, um poder como Sentido do Ar pode compensar par-

cialmente ser cego, fornecendo pelo menos uma imagem clara do entorno do personagem.

FRAQUEZA

Fraquezas associadas aos poderes do ar incluem vulnerabilidades a elementos opostos, como terra ou água: os personagens podem sofrer um grau adicional de efeito de tais ataques, ou achar suas defesas menos eficazes contra eles. Da mesma forma, os controladores do ar podem ser capazes de combater ataques aéreos como gases, empurrando-os ou empurrando-os para longe, mas também podem ser vulneráveis a eles, dada sua sensibilidade à atmosfera circundante.

FOBIA

Com poderes ligados ao ar livre e ao céu, o medo de espaços fechados e sufocamento — claustrofobia — pode ser comum para os personagens controladores do ar, tornando-os menos dispostos a se aventurar no subsolo ou em áreas internas apertadas, onde seus poderes e manobrabilidade podem ser limitados. Por outro lado, um controlador do ar com medo de altura ou espaços abertos poderia enfrentar alguns desafios interessantes! Imagine alguém que tenha o potencial de voar sobre os ventos, mas que permaneça firmemente aterrado devido a um medo extremo das alturas.

PERDA DE PODER

Os poderes aéreos dependem do ar como meio para criar e transportar seus efeitos. Enquanto alguns poderes do ar (como a Bolha de Ar) realmente criam ar, outras podem se tornar ineficazes na ausência de ar para manipular, como em uma câmara de vácuo, embaixo d’água ou nas profundezas do espaço. Se poderes como o Rajada de Ar criam o ar que eles usam ou não, depende se o jogador quer ou não aceitar a complicação de Perda de Poder (e o ponto de herói que vem com ele).

Os personagens também podem perder o uso dos poderes do ar por outras razões. Poderes místicos do ar poderiam ser negadas por condições como estar cercado por um elemento oponente, como a terra, então um personagem dentro de uma caverna (ou enterrado sob um deslizamento de terra) ficaria impotente. Os poderes do ar que dependem de ventiladores, turbinas ou tecnologia similar podem ser bloqueadas, danificadas ou tornadas inoperantes. Esses dispositivos também podem ter o modificador Removível (*Modulo Básico*, página 144).

PODERES ANIMAIS



A velocidade de leopardo, os olhos de águia, a força de elefante, coragem de leão... Os poderes do reino animal são vastos e os arquivos de **Poderes Animais** é voltado para personagens temáticos com poderes semelhantes ao de um animal ou para aqueles aptos a adotar qualquer um dos poderes do reino animal!

DESCRITORES ANIMAIS

A seguir, descritores importantes para poderes animais.

■ **Animal:** Uma questão-chave para os animais é: "O que é um animal" Afinal os humanos também são animais, certo? Como um descritor, animal geralmente exclui os humanos, já que se concentra em características que os seres humanos não possuem. Animais geralmente incluem insetos, água-viva, vermes, esponjas e outros invertebrados. Em grande parte, cabe ao Mestre se o descritor animal é limitado ou não apenas aos animais terrestres. Em cenário com planetas alienígenas habitados, existem todos os tipos de animais extraterrestres. Se isso incluir criaturas alienígenas, o Mestre deve considerar o impacto que isso pode ter em quaisquer modificadores associados ao descritor.

■ **Natural:** Uma referência a animais "naturais" geralmente significa que as criaturas: 1) se originam na Terra; 2) não são geneticamente alteradas ou melhoradas e; 3) não são sobrenaturais (como dragões ou unicórnios). Dependendo do funcionamento do descritor animal, o item 1 pode não se aplicar.

■ **Mórfico:** Um descritor comum para os poderes animais, mórfico refere-se à teoria de um campo "mórfico" ou morfogênico, um campo invisível de informação ligando todos os membros de uma espécie e - em um grau menor - todas as formas de vida. Se tal campo existe, então a habi-

lidade de acessá-lo pode ser uma fonte para personagens capazes de acessar múltiplos poderes ou de variar seus poderes animais. Da mesma forma, o campo mórfico pode ser a base para a mudança de formas de animais ou para condições como a licantropia.

■ **Totem:** No contexto dos poderes animais, um totem é um espírito sobrenatural associado a um animal em particular, que pode conceder poderes animais aos aliados humanos. Então, um totem de lobo, por exemplo, poderia conceder poderes de lobo a um mortal. Totens podem ter seus próprios compromissos, e seus dons de poder podem vir com restrições associadas (veja **Complicações Animais** abaixo).

CONTRA-ATACAR

Poderes animais, no geral, não tem muito uso no combate; poderes específicos podem contrariar outros efeitos como, por exemplo, usar Teia para abafar um incêndio. A maioria dos poderes animais modifica o corpo ou as habilidades do usuário de alguma forma e são igualmente difíceis de combater, exceto com um efeito Nulificar diretamente direcionado a um de seus descritores (como magia, no caso de poderes animais mágicos).

CARACTERÍSTICAS ANIMAIS

Efeitos de Característica associados a poderes animais incluem os exemplos a seguir:

■ Uma peculiaridade animal menor, mas ainda útil, como um pelo capaz de fornecer alguma proteção contra frio, ou uma necessidade reduzida de comida a água (ou capacidade de armazená-lo), esticando o tempo antes dos sintomas de fome e desidratação definida ou útil para um bônus de circunstância em algumas situações.

■ **Harmonia Animal:** Animais naturais são favoráveis a você, tendo uma atitude inicial favorável a menos que as circunstâncias indiquem o contrário. Os predadores tendem a não vê-lo como presa, enquanto as espécies de presa tendem a não percebê-lo como uma ameaça. Empatia com Animais é uma vantagem comum para personagens com esse traço.

■ Você tem uma habilidade inata de conhecer as peculiaridades de um animal aí vê-lo ou tocá-lo (útil para aqueles que procuram imitar essas peculiaridades).

■ Você tem um senso aguçado de comportamento animal. Ao ver um animal, você automaticamente sabe sua atitude em relação a você (Livro Básico, página 72).

PODERES OFENSIVOS

Na luta pela sobrevivência, a natureza equipa muitos animais com capacidades ofensivas, que poderes animais ofensivos emulam.

APERTO ESMAGADOR

Quer se trate de um poderoso abraço de urso ou das serpentes constrictivas tipo a piton, você tem um poderoso aperto capaz de segurar e apertar um oponente. A Força Aprimorada concedida por este poder ainda é limitada pelo nível de poder. Aperto Esmagador é muitas vezes acompanhado por vantagens como Agarrar Aprimorado e Imobilizar Aprimorado.

Aperto Esmagador: Força Aprimorada, Limitada a Agarrar • 1 ponto por graduação.

ARMAS NATURAIS

A natureza equipa os animais com armas que vão desde garras, dentes afiados, presas, chifres, espinhos e mandíbulas fortes, você possui armas naturais semelhantes; algumas podem ser Penetrantes, enquanto outras têm um efeito de veneno Ligado (veja o poder de **Veneno**, a seguir) ou graduações de Crítico Aprimorado.

Armas Naturais: Dano baseado na Força • 1 ponto por graduação.

CHOQUE

Você pode liberar um poderoso choque pelo toque, como uma enguia elétrica. Se você puder gerar o choque por reflexo sempre que alguém o tocar, aplique o modificador Reação.

Choque: Aflição Cumulativa (choque elétrico; Resistido por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado • 2 pontos por graduação).

ESPINHOS

Você tem uma camada de espinhos afiados cobrindo seu corpo, fazendo com que seja perigoso agarra-lhe e permitir que você cause mais dano em combate corpo-a-corpo.

Espinhas: Dano de reação (a ser tocado) • 4 pontos por graduação.

INVESTIDA FEROZ

Com uma corrida de movimento em seu oponente, você pode bater com força considerável, como um rinoceronte ou um touro em investida, Proteção ou Imunidade 2 (Dano do próprio Encontrô) é comum com esse poder, assim como a vantagem Crítico Aprimorado.

Investida Feroz: Dano baseado na força, limitado à investida • 1 ponto por 2 graduações.

RUGIDO TERRÍVEL

Você pode emitir um rugido terrível, gritar ou fazer outro chamado animal capaz de abalar e assustar seus inimigos. Um rugido realmente aterrorizante pode ser uma aflição na área de audição.

Rugido Terrível: Intimidação Aprimorada • 1 ponto por 2 graduações.

VENENO

O reino animal é preenchido com uma grande variedade de criaturas venenosas, a maioria usando presas ou ferrões para injetar seu veneno em um alvo (daí o uso de Resistência para o teste inicial do efeito).

O veneno pode ser associado a um efeito de dano para métodos de injeção mais sérios, como garras envenenadas ou presas semelhantes a adagas, varie as condições impostas pela Aflição para se adequar a diferentes tipos de venenos: os paralíticos, por exemplo, podem impedir, imobilizar e paralisar.

Veneno: Aflição Progressiva (Resistido pela Resistência, Superado pela Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado) • 3 pontos por graduação.

TEIA

Você pode produzir teias como as de uma aranha, mas dimensionadas para o tamanho humano, dando à sua teia maior resistência à tração e durabilidade. Além de usar a sua teia como um ataque, você pode usá-la para o efeito Movimento (Balanço) ou como um golpe mais comum.

Teia: Aflição Cumulativa de Alcance à Distância (Resistido por Esquiva; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Imobilizado), Condição Extra, Grau Limitado • 3 pontos por graduação.

PODERES DEFENSIVOS

Os animais têm muitas capacidades defensivas, tomando-os mais resistentes ou mais adequados ao seu ambiente. Em particular, os personagens podem ter diferentes formas de Imunidade, Movimento (Adaptação Ambiental) e até mesmo Vantagem Aprimorada (Ambiente Favorecido) para refletir uma adaptação animal a um ambiente.

COMPRISSÃO

Você pode comprimir e deslocar seu corpo através de pequenos espaços que um humano comum nunca poderia atravessar.

Comprimir: Movimento (Penetrar), Limitado a Pequenos Espaços • 1 ponto por graduação.

PELE PROTETORA

Sua pele é mais resistente do que o normal, sendo de couro ou coberta com escamas blindadas, por exemplo. Para peles extremamente resistentes ou blindadas, adicione graduações de Impenetrável.

Pele Protetora: Proteção • 1 ponto por graduação.

REGENERAR

Como certos lagartos ou vermes, você pode regenerar partes do corpo perdidas e curar rapidamente de uma lesão, ignorando muitas de suas complicações.

Regenerar: Regeneração, Persistente • 2 pontos por graduação.

PODERES DE MOVIMENTO

Uma série de efeitos de movimento dão origem a bons poderes animais: a escavação de toupeiras ou vermes, os saltos de gafanhotos ou gazelas, a velocidade de Leopardos, cavalos e outros animais terrestres velozes e natação para criaturas aquáticas de todos os tipos. A Seguir algumas outras opções:

ASAS

Você tem asas totalmente funcionais: parecidas com pássaros, semelhantes a morcegos ou até mesmo insetos ou borboletas. Você pode fazer suas asas crescer e encolher à vontade; se isso demorar mais que uma ação livre, aplique o modificador de ativação ao seu poder. O voo sustentado mais rápido para um animal é aproximadamente o grau de velocidade 6.

Asas: Voo, Asas • 1 ponto por graduação.

ESCALAR PAREDES

Você pode se ater a paredes e tetos como um inseto (ou alguns tipos de lagartos e salamandras).

Escalar Paredes: Movimento (escalando parede) • 2 pontos por graduação (até 2 graduações)

RASTEJAR COMO SERPENTE

Como uma cobra, você pode deslizar pelo chão e escalar de cabeça as superfícies que seu corpo pode agarrar.

Rastejar como Serpente: Movimento 1 (Deslizar) • 2 pontos por graduação.

PODERES UTILITÁRIOS

Esses poderes envolvem várias habilidades relacionadas a animais de comunicação, controle e mimetismo de animais para assumir algumas de suas características mais úteis

CAMUFLAGEM DE CAMALEÃO

Você rapidamente muda sua cor e padrão para combinar com seu entorno, permitindo que você se misture ao fundo como um camaleão, embora este poder seja muito mais adaptativo e eficiente.

Camuflagem Camaleão: Camuflagem (Visual) 2, Mesclar • 2 pontos.

COMPANHEIRO ANIMAL

Você tem um aliado animal ou companheiro capaz de entender pelo menos os comandos simples e levá-los para fora, e provavelmente bem favorável a você. Seu companheiro pode ser um animal comumente treinado ou um espécime incomum de alguma forma, como ter um Intelecto maior do que o normal ou habilidades incomuns. Crie seu companheiro como personagem com 15 pontos de poder por gra-

duação, usando os exemplos de animais no *Livro Básico* e no *Guia do Mestre* como modelos.

Companheiro animal: Invocar Companheiro Animal, Heroico, Movimentação Individual (ver **Poderes de Invocação**) • 3 pontos por graduação.

criar quimera

Você tem o poder incomum de "fundir" dois ou mais animais diferentes, criando uma criatura combinada com uma mistura de suas características — uma quimera — capaz de obedecer seus comandos. Sua graduação no poder define o limite da quimera mais poderosa que você pode criar. Uma vez que você não mantém mais o poder, os animais que formam a quimera retomam às suas formas normais (e provavelmente a seus hábitos e habitats normais o mais rápido possível).

Criar Quimera: Invocar Quimera, Tipo Amplo (Animais Misturados) Heroico, Limitado a Animais Disponíveis • 4 pontos por graduação.

FALAR COM ANIMAIS

Você pode se comunicar com os animais e eles podem responder a você. Esse poder não necessariamente dá aos animais maiores graus de inteligência, de modo que sua comunicação pode se limitar a conceitos e impressões sensoriais bastante simples. Se você puder "falar" com animais sem falar em voz alta (você simplesmente acha suas respostas), aplique o modificador Sutil. Se os outros puderem entender os animais quando você estiver por perto, aplique o modificador Afeta Outros. Para se comunicar com animais em distâncias maiores, use o efeito Comunicação (ou Invocação, se você simplesmente "chamar" animais para ajudá-lo).

Falar com Animais: Compreender 2 • 4 pontos.

FORMA ANIMAL

Você pode se transformar em uma forma bestial ou animal. Formas intermediárias comuns são misturas humanoides de traços humanos e animais, como um licantropo clássico.

A versão padrão deste poder permite que você assuma uma única forma animal sem mais pontos de poder do que sua forma normal (humana). Se você puder assumir múltiplas formas, aumente a graduação de Morfar para 2 (para um tipo geral de animais) ou 3 (para todos os animais) e aplique uma graduação de Metamorfo para cada forma individual. Consulte os arquétipos animais nas páginas 133-136 do *Guia do Mestre* para obter uma lista de formas animais eficientes. Isto inclui o arquétipo de enxame, permitindo que você se transforme em insetos (ou criaturas minúsculas similares) como um único animal.

Uma forma humanoide "intermediária" conta como um Metamorfo separado e mistura características humanoides e animais, permitindo, entre outras coisas, falar e ter as mãos enquanto ganha muitas das outras características do animal. As várias dificuldades de função na forma animal são cobertas por complicações (ver **Complicações Animais**).

Se você pode assumir qualquer forma animal, veja o poder Metamorfose do **Poderes de Transformação**, com o Limitado a "Somente a Formas Animais".

Forma Animal: Morfar 2 (Formas Animais), Metamorfo • 10 pontos + 1 por graduação de Metamorfo.

INVOCAR ANIMAL

Você pode convocar animais para lhe ajudar com seus problemas. A versão padrão deste poder funciona em animais naturais e em seus arredores próximos, os animais vêm em resposta ao seu chamado sob seu próprio poder e cumprem seus comandos com o melhor de suas habilidades. O Mestre determina quais animais (se houverem) estão próximos e com que rapidez eles podem responder.

A graduação listada é suficiente para invocar qualquer um dos animais no *Guia do Mestre* (exceto por uma lula gigante) ajustar com base no tipo e quantidade de animais que o personagem pode chamar. bandos de pássaros, por exemplo, substituem o Tipo Geral e podem convocar alguns enxames (*Guia do Mestre*, página 135) em vez de um total de 5 Capangas, o mesmo para Invocação Animal limitada à vida marinha. Se você invocar os animais do nada, fazendo com que apareçam instantaneamente ao seu lado, remova a falha de Ativação.

Invocar Animal: Invocar Animais 3, Tipo Amplo (Animais), Horda, Capangas Múltiplos 5 (32 animais), Poder Próprio (ver Poderes de Invocação) • 42 pontos

MIMETISMO ANIMAL

Você pode imitar temporariamente as características de diferentes animais. Veja o perfil de poder **Meta Poderes** para mais sobre mimetismo em geral.

Mimetismo Animal: Variável (características físicas), limitada a características possuídas por animais • 6 pontos por graduação.

MÚLTIPLOS MEMBROS

Você tem membros adicionais, como muitos membros do reino animal. Esse poder varia de uma cauda preênsil (capaz de funcionar como uma mão) a pés adaptados para funcionar como mãos ou braços (ou tentáculos) adicionais.

Múltiplos membros: Membros Extra • 1 ponto por graduação.

SENTIDOS ANIMAIS

Os animais têm uma enorme gama de habilidades sensoriais em comparação com os seres humanos normais. Alguns dos efeitos do Sentido Animal podem incluir.

Estendido: Alguns animais possuem sentidos estendidos em comparação aos humanos, notadamente a visão de algumas aves predatórias (1 graduação).

Olfato Aguçado: Muitos animais têm um olfato aguçado (1 graduação), capaz de distinguir os indivíduos apenas pelo cheiro, ou até mesmo um sentido analítico (2 graduações no total) capaz de captar cheiros e pistas sutis. Rastreamento utilizando esta habilidade também é comum para predadores (1 graduação).

Olhos multifacetados: Os insetos têm frequentemente olhos multifacetados (ou múltiplos olhos), concedendo-lhes os benefícios da Visão Acurada (1 graduação).

Navegação: Aves e alguns peixes parecem ter um senso inato de navegação (Sentido de Direção, 1 graduação).

Receptores de Calor: Vários répteis têm receptores sensíveis ao calor, concedendo-lhes os benefícios da Infravisão (1 graduação).

Sentido de Sobrevivência: Os animais de presas geralmente têm um senso sobrenatural de perigo, talvez fornecendo os

benefícios do Sentido de Perigo (1 graduação).

Sonar: Animais como morcegos e alguns cetáceos usam a eco-localização, fornecendo-lhes uma espécie de sonar (Audição Precisa, 2 graduações).

Ultra-Audição: Animais como cães e algumas das criaturas que usam o sonar acima mencionadas têm alcance de audição no ultrassom (1 graduação).

Visão na Penumbra: Os animais noturnos têm uma visão noturna consideravelmente melhor que os humanos, proporcionando uma visão com pouca luz (1 graduação).

Sentidos Animais: Sentido • 1 ponto por graduação.

Geralmente, os personagens têm um conjunto fixo de sentidos animais, ou adquirem os sentidos de uma forma animal específica (veja a **Forma Animal**). Aqueles capazes de obter qualquer sentido animal, podem ter uma versão limitada do Mimetismo Animal. Este poder pode conceder 5 pontos de poder em sentidos animais como um efeito sustentado, utilizando uma ação padrão para realocar pontos.

Sentidos Animais: Variável 1 (características físicas) limitada a traços de animais, limitada a efeitos de sensibilidade • 5 pontos.

OUTROS PODERES ANIMAIS

Para mais informações sobre convocação e controle de criaturas, veja o perfil de **Poderes de Invocação**. Alguns **Poderes de Transformação**, particularmente Metamorfose Limitado a Formas Animais, também podem ser poderes de animais. **Poderes de Tamanho e Massa** e **Poderes Fortes** são úteis para animais poderosos e de tamanho gigante, enquanto os **Poderes Sensoriais** fornecem ideias adicionais para os sentidos.

COMPLICAÇÕES ANIMAIS

Os poderes dos animais vêm com uma série de complicações em potencial, geralmente ligadas à mentalidade animal e às limitações físicas dos animais em comparação com os humanos.

DEFICIÊNCIA

Assim como eles não têm habilidades humanas, os animais também carecem de muitas características humanas, particularmente maior inteligência, linguagem e apêndices manipuladores (e o uso da ferramenta que vem com eles).

Os personagens que assumem formas animais podem encontrar algumas dessas deficiências como complicações, ganhando pontos heroicos para eles. Assim como com outras complicações, essas deficiências só ganham pontos heroicos quando realmente entram em jogo. Só porque um herói não pode falar enquanto estiver na forma animal não ganha um ponto heroico automático; uma situação deve surgir onde a incapacidade de falar é um empecilho. Da mesma forma, não ter mãos ou outras incapacidades animais.

Observe que se você quiser que seu caráter não tenha uma ou mais dessas deficiências — ser capaz de falar normalmente na forma animal, por exemplo — basta desconsiderar a complicação e o ponto heroico de recompensa associado.

FRAQUEZAS

Metamorfos mitológicos e licantropos frequentemente têm

fraquezas específicas, sendo a mais comum à lenda de uma bala de prata matar um lobisomem, que é frequentemente estendida a outros usuários de poderes animais, embora outros poderes animais podem ser vulneráveis a outros tipos de armas, de jade, de obsidiana, ferro frio ou metais míticos.

Além do dano direto, certas coisas também podem ser capazes de afastar os poderes dos animais, os sobrenaturais podem ser mantidos à distância ou forçados a fugir de artefatos religiosos ou símbolos, anéis de sal, ferro ou certas ervas (como Beladona, por exemplo), ou o chamado de outra criatura.

IDENTIDADE

Assim como às vezes eles têm que lidar com as limitações das formas animais, aqueles com poderes animais também podem se deparar com complicações que envolvem a mentalidade animal. É comum que os poderes animais venham com alguma medida da atitude ou personalidade do animal, o que pode sobrecarregar o personagem, criando complicações.

Um personagem com a forma ou poderes de um animal predador pode ter que lidar com tendências violentas ou um desejo de caçar animais de presa, enquanto que alguém com a forma ou traços de um animal de presa pode se tornar cético e mais inclinado a correr do que a lutar. Traços estereotipados associados a animais também podem entrar em jogo: águias e leões orgulhosos, mulas teimosas, macacos brincalhões, tubarões frios e hiperativos, e assim por diante.

INIMIGO

Os poderes animais tendem a encorajar dois tipos de inimigos. O primeiro é o "inimigo natural" associado com o tipo animal do personagem. Por exemplo, alguém com poderes de gato pode ter um inimigo temático de cachorro, ou um herói com o ou um poder totêmico de um mangusto pode enfrentar vilões temáticos de cobra (Serpentes Venenosas para ser mais específico). Outro tipo de Inimigo comum em caso de personagens com Totens é ter que disputar com outros usuários pelo direito de portar esse totem (e os poderes associados). Veja os papéis de Nêmesis e Opositor para vilões no *Guia do Mestre* para mais detalhes.

O segundo tipo de inimigo é o inimigo dos animais ou da natureza em geral. Os poderes animais muitas vezes vêm com uma proteção do mundo natural, desde heróis que destroem os caçadores e poluidores (e ganham sua inimizade) até vigilantes que retaliam violentamente contra aqueles que cometem "crimes contra a natureza" ou psicopatas que procuram exterminar todos os humanos para permitir que o mundo natural prospere sem eles.

PERDA DE PODER

Várias circunstâncias podem causar a perda de poderes animais, dependendo de sua origem. Poderes sobrenaturais podem deixar de funcionar na presença de ondas mágicas ou em locais religiosos, em solo consagrado, ou na presença de certos encantos, desde plantas naturais até diagramas mágicos.

Os poderes animais originários de seres sobrenaturais, como totens, também podem ser revogados por capricho do ser, caso o personagem os use indevidamente ou não siga um certo código de comportamento. Recuperar os poderes perdidos pode ser tão simples quanto retornar ao comportamento correto ou tão complexo quanto procurar o totem e pedir algum tipo de penitência.

TEMPERAMENTO

Uma medida da sede de sangue animal é uma complicação comum para aqueles com os poderes de criaturas predatórias. Veja a complicação da Identidade para mais informações.

TRANSFORMAÇÃO INVOLUNTÁRIA

Os poderes animais com um aspecto de transformação podem às vezes se demonstrar fora do controle do personagem. O exemplo clássico é a transformação do licantropo durante a lua cheia; o personagem pode ter controle total no resto do tempo, mas perde-lo quando a lua está cheia. Uma versão mais caprichosa é a do personagem que se transforma quando molhado, colocando dificuldades em manter uma identidade secreta.

PODERES AQUÁTICOS



A humanidade sempre dependeu da água, fazendo dela um símbolo de vida. Os rios e os vastos oceanos eram as estradas dos primeiros exploradores, e as misteriosas profundezas do mar eram o lar de criaturas de lenda. Os personagens aquáticos e aquáticos, às vezes, são pouco apressados, mas eles exercem um dos poderes primordiais dos elementos e não devem ser subestimados.

DESCRITORES AQUÁTICOS

O descriptor “água” tem uma série de implicações:

- **Molhado:** a água é, naturalmente, úmida e qualquer pessoa ou coisa é afetada por uma força aquática, a menos que seu efeito remova especificamente a água (consulte **Desidratar**). Isso é importante porque “molhado” pode ser uma condição necessária para alguns (anfíbios, por exemplo) e uma complicação para outros (eletrônicos, por exemplo). A exposição ao poder aquático pode causar curto-circuito em um sistema elétrico desprotegido, mas da mesma forma as poças e poças deixadas pelo uso da energia da água podem fornecer condutores úteis de efeitos elétricos.
- **Abafamento:** A água pode apagar incêndios e outros efeitos químicos que requerem oxigênio ou ar livres, embora o abafamento com água sirva apenas para espalhar coisas como chamas de gordura e possa causar reação adversa com certos produtos químicos: sódio puro, por exemplo, explode ao entrar em contato com a água!
- **Destrutiva:** Uma grande quantidade de danos resultantes de incêndios vem de fato da água necessária para apagar o fogo. A água pode causar danos consideráveis às estruturas, como demonstram as consequências de qualquer incêndio ou inundação, algo que os controladores de água devem ter em mente.

▪ **Têmpera:** Apesar de seus efeitos nocivos, a água limpa é essencial para a sobrevivência da vida na Terra, das plantas a todos os tipos de animais. Alguns poderes da água podem produzir água potável (segura para beber) como um efeito colateral, desde que haja alguns meios à mão de armazenar a água produzida. Alternativamente, a criação de água potável pode ser uma característica separada (veja a seção seguinte).

CONTRA-ATACAR

Contra-atacar: Os poderes Aquáticos são potencialmente úteis para combater os efeitos de vários outros descritores, incluindo ar, químicos, elétricos, fogo e outros poderes baseados na água. Um controlador de água pode ser capaz de afundar uma parede de fogo, lavar produtos químicos, eletricidade de curto-circuito ou contra-atacar o movimento da água através do controle da corrente, por exemplo. Veja as diretrizes para contra-atacar os efeitos na página 93 do *Módulo Básico*.

CARACTERÍSTICAS AQUÁTICAS

Alguns efeitos potenciais associados aos Poderes Aquáticos incluem o seguinte:

- Produzir água limpa e potável à vontade, em -5 graduações de volume por rodada (volume crescente com a rodada).
- Tudo o que você veste ou carrega nunca fica molhado ou sofre danos pela água se você não quiser, mesmo se você estiver submerso.
- Desfaça qualquer dano aquático causado por seus poderes à vontade, semelhante ao modificador Reversível (*Módulo Básico*, página 138).

■ Torne a água contaminada pura e potável instantaneamente a uma taxa de cerca de um galão por rodada.

FICANDO MOLHADO

A imersão na água é coberta por **Natação**, enquanto os efeitos do afundamento são cobertos por **Sufocamento** (consulte as páginas 64 e 180 do *Módulo Básico*, respectivamente). Personagens com a imunidade apropriada (até e incluindo Imunidade a Efeitos de Fortitude) não precisam se preocupar com os efeitos de sufocamento debaixo d'água, embora eles possam, ou não, ainda ser capazes de nadar; uma construção pesada, por exemplo, pode não precisar respirar, mas também pode não ser leve o suficiente para flutuar. Geralmente, outros efeitos infelizes de se molhar são mais bem tratados como complicações para os personagens envolvidos. Portanto, se o dispositivo de um herói entrar em curto devido a uma queda inesperada ou molhar-se desencadeia alguma condição incomum (de uma fraqueza a uma mudança involuntária de forma!), o jogador ganha um ponto heroico.

PODERES OFENSIVOS

Os poderes ofensivos Aquáticos variam de rajadas diretas de água a armas aquáticas ou o uso da mera presença ou ausência de água como arma, sufocando ou desidratando em seu alvo.

AFOGAR

Os pulmões do seu alvo se enchem de água, ou talvez o alvo esteja envolto em água, fazendo com que o alvo se afogue. Se você mantiver este efeito sem nenhuma ação de sua parte, substitua o modificador de Concentração por Progressivo (+1 custo por graduação).

Afogar: Aflição Cumulativa à Distância (Resistido e Superado por Fortitude; Fatigado, Exausto, Incapacitado), Concentração • 4 pontos por graduação.

ARMA AQUÁTICA

Você forma uma arma corpo-a-corpo com água “dura” ou “concentrada”, tão sólida e afiada quanto uma arma convencional, talvez até mais. Se você pode formar diferentes tipos de armas, aplique o modificador Descritor de Variável. Adicione uma graduação de Crítico Aprimorado, Alcance ou um modificador de 1 ponto semelhante baseado na forma e tipo da arma.

Arma Aquática: Dano Baseado em Força • 1 ponto por graduação.

CANHÃO DE ÁGUA

Um poderoso fluxo de água pode atordoar e derrubar os alvos em seu caminho.

Canhão de Água: Aflição Cumulativa Área Linha (Resistido por Esquiva, Superado por Fortitude; Tonto, Caindo), Grau Limitado; 120 metros de largura, 8 metro de Comprimento • 2 pontos por graduação + 1 ponto por graduação por +1 graduação de distância de comprimento.

DESIDRATAR

Você remove a umidade do corpo do alvo pelo toque, causando fraqueza e fadiga. Desidratar à distância tem um modificador de +1, enquanto à distância: Percepção é um modificador de +2.

Desidratar: Aflição Cumulativa (Fadigado, Exausto, Incapacitado), Resistido e Superado por Fortitude • 2 pontos por graduação.

ESPIRRO CEGANTE

Um respingo chocante de água nos olhos cega temporariamente seu alvo. Para um efeito mais amplo, substitua Área Cone pelo modificador à Distância, enviando um respingo ofuscante em um arco à sua frente a uma curta distância.

Espirro Cegante: Aflição Cumulativa à Distância (Resistido por Esquiva Superado por Fortitude; Prejudicado, Desabilitado, Desatento), Limitado a Visão • 2 pontos por graduação.

RAJADA AQUÁTICA

Você ataca com uma rajada de água forte o suficiente para esmagar e danificar os alvos. Uma vez que um fluxo de água focalizado pode ser forte o suficiente para criar uma “serra d’água” cortante, você pode adicionar o modificador penetrante, se desejar.

Rajada Aquática: Dano à Distância (Impacto aquático) • 2 pontos por graduação.

TSUNAMI

Você comanda a fúria desencadeada do mar na forma de uma onda gigantesca que engolfa uma área costeira. Metade das graduações aumentadas de Área Linha aumenta o comprimento (ao longo da costa) enquanto a outra metade aumenta sua largura (distância para o interior). Graduações muito mais altas de Área podem ser mais um artifício de trama ou trama vilã do que um poder comum para um herói.

Tsunami: Dano à Distância, Área Linha 7 (60 metros lar comprimento, 15 metros largura), Limitado a se Originar de Corpos Aquáticos • 7 pontos por graduação.

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes Aquáticos defensivos normalmente envolvem moldar a água em várias formas defensivas, como paredes ou escudos, ou resistência ou imunidade concedida pelo controle sobre a água e seus efeitos.

A PROVA D’ÁGUA

Seus poderes protegem você dos efeitos nocivos da água: os efeitos à base de água não funcionam em você, você não pode se afogar na imersão, até mesmo suas roupas e itens que você carrega estão protegidos contra danos causados pela água ou até mesmo se molharem, se você não quiser que eles sejam molhados.

A Prova D’água: Imunidade 10 (Efeito Aquáticos) • 10 pontos.

ESCUDO DE ÁGUA

Uma fina camada de água “dura” o envolve, diminuindo o impacto dos ataques e dissipando os ataques de energia dirigidos contra você.

Escudo de Água: Proteção Impenetrável, Sustentado • 2 pontos por graduação.

NÉVOA

Você pode encher o ar com condensação de vapor de água, criando uma névoa pesada que obscurece a visão. Este poder

também pode ser capaz de neutralizar névoa ou neblina à base de água (natural ou criada por outros poderes) como um efeito de contra-ataque.

Névoa: Característica (Limitar Visão) • 2 pontos por graduação.

PAREDE DE ÁGUA

Uma barreira em cascata de água se forma ao seu comando, bloqueando ataques ou movimentos.

Parede de Água: Criar Objetos, Limitado a Paredes e Barreiras de Água • 1 ponto por graduação.

Uma “modelagem de água” mais desenvolvida remove o modificador Limitado, capaz de formar qualquer forma com o volume de graduação do efeito.

Modelagem de Água: Criar Objetos de Água • 2 pontos por graduação.

REGENERAÇÃO AQUÁTICA

A imersão na água permite que você se recupere rapidamente da maioria das lesões.

Regeneração Aquática: Regeneração, Meio (Água) • 1 ponto para 2 graduações.

RESISTÊNCIA AO FOGO

Seus poderes aquosos o tornam resistente aos efeitos flamejantes.

Resistência ao Fogo: Imunidade 10 (Efeitos Flamejantes), Limitado a Metade do Efeito • 5 pontos.

PODERES DE MOVIMENTO

Os poderes Aquáticos de movimento estão, naturalmente, principalmente relacionados com o movimento através, sobre ou sobre a água.

ANDAR NA ÁGUA

Você pode andar na superfície da água como se fosse um solo sólido.

Andar na Água: Movimento 1 (Andar na Água) • 2 pontos.

AQUAPORTE

Você pode desaparecer em um corpo ou fonte de água - de um rio a uma torneira - e imediatamente emergir de outro a alguma distância, sem cruzar o espaço intermediário. Modificadores adicionais de teleporte, particularmente Acurado, Fácil e Estendido, são comuns para este poder.

Aquaporte: Teleporte, Meio (Corpo de Água) • 1 ponto por graduação.

NATAÇÃO

Você se move através da água em grande velocidade, seja impulsionado por natação convencional ou seu controle sobre o próprio meio aquático.

Natação: Natação • 1 ponto por graduação.

SALTO DO GOLFINHO

Você pode pular da água para o ar como um golfinho saltando. Em vez de um poder autônomo, este é normalmente

um efeito alternativo de outro poder de movimento como Natação (veja a seguir). Em graduações mais altas, esse poder vai além de um simples salto para montar uma poderosa tromba d'água ou gêiser capaz de carregá-lo por quilômetros!

Salto do Golfinho: Salto, Limitado a Saltar da Água • 1 ponto para 2 graduações.

PODERES UTILITÁRIOS

A água é um meio adaptável, fornecendo poderes úteis baseados em moldá-la de várias maneiras ou na adaptação do personagem ao meio aquático.

ÁGUA-CURATIVA

A água está misticamente associada à cura. Você pode recorrer a esse poder para curar outras pessoas.

Água-Curativa: Cura • 2 pontos por graduação.

AQUACINESE

A água se move e muda sob seu comando, movendo-se quase como uma coisa viva. Você pode afetar uma massa total de água baseado em sua graduação.

Aquacinese: Mover Objetos, Distância Percepção, Limitado a Água • 2 pontos por graduação.

AQUÁTICO

Você está adaptado para sobreviver debaixo d'água: você pode respirar água e ignorar o frio e as pressões extremas das profundezas do oceano. Sua visão está adaptada à luz mais fraca das profundezas e você não é impedido de se mover embaixo d'água, embora ainda se move em velocidades normais de natação, a menos que também tenha o poder de Natação (anteriormente).

Aquático: Imunidade 3 (Frio, Afogamento, Pressão), Movimento 1 (Adaptação ao Ambiente: Aquático), Sentidos 1 (Visão na Penumbra) • 6 pontos.

Além de ser adaptado ao meio aquático, alguns personagens o favorecem. Além das vantagens que eles têm sobre a maioria dos respiradores, eles têm uma vantagem adicional em seu “surf doméstico”.

Vantagem Aquática: Adicionar Vantagem Aumentada (Ambiente Favorito: Aquático) no poder anterior • 1 ponto.

CRÍATURAS AQUÁTICAS

Você pode convocar ou criar criaturas semi-independentes formadas fora da água que obedecem aos seus comandos. As criaturas que você convoca não estão realmente vivas, apenas massas de água animadas. Eles podem se parecer com praticamente qualquer coisa, desde humanoides a criaturas mitológicas como sereias ou serpentes marinhas. Você pode aplicar os vários modificadores para o efeito de invocação para obter criaturas aquáticas adicionais ou para torná-las mais ativas ou capazes (removendo o tipo capanga do modelo).

Criaturas Aquáticas: Invocar Criaturas Aquáticas 8 • 120-pontos de capanga (veja o modelo a seguir) • 16 pontos.

CREATURAS AQUÁTICAS

NP 8 • GC 12

FOR 2 VIG – AGI 0 DES 0 LUT 0 INT – PRO – PRE –

Poderes: Engolfo de Afogamento (Aflição Cumulativa 8 (Resistido e Superado por Fortitude; Fatigado, Exausto, Incapacitado), Concentração), Não Vivo (Imunidade 30: Efeitos de Fortitude), De Água (Intangível 1, Proteção 8, Permanente, Inato), Movimento Aquático (Movimento 1 (Adaptação: Aquática), Natação 6 (60 km/h))

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo: Desarmado 8 (+8)

Ataque: Iniciativa +0, Afogar +8 (Aflição 8, Perto), Desarmado +8 (Dano 2, Fechado)

Defesa: Esquiva 8, Aparar 8, Fortitude Imune, Resistência 8, Vontade 8

Total: Habilidades 4 + Poderes 88 + Vantagens 0 + Perícias 4 + Defesas 24 = 120

FORMA HÍDRICA

Você se transforma de carne e osso em uma massa de água inteligente e animada, que pode se parecer com sua forma normal, embora com características menos distintas. Sua forma de água é capaz de fluir através de pequenas fendas ou aberturas, essencialmente qualquer coisa que não seja impermeável. Você não é sólido; ataques físicos simplesmente passam por você, embora ataques de energia ainda afetam você e efeitos de área como explosões possam perturbar sua forma aquosa. No entanto, você não tem Força efetiva e deve usar poderes para afetar o mundo físico. Você pode aplicar graduações de Afeta Corpóreo à sua Força para solidificar sua forma o suficiente para exercer algum grau de força. Você é imune à maioria das preocupações com sangue e carne na forma de água, virtualmente invisível quando você se funde com um corpo maior de água e é capaz de se mover facilmente através da água. Você também pode ter outros poderes, como Aquaporte, Hidrocinese ou vários poderes ofensivos da água enquanto estiver na forma hídrica.

Forma Hídrica: Camuflagem 4 (Visual, Limitado a embaixo D'água), Imunidade 30 (Efeitos Fortitude), Intangível 2, Natação 2 (4 km/h), Ativação (Ação de Movimento, -1 ponto) • 45 pontos +1 ponto por graduação adicional de Natação para movimento debaixo d'água.

Algumas formas hídricas têm a capacidade de absorver massa adicional de um corpo de água circundante, incorporando-a e crescendo até um tamanho gigantesco. Se este for o caso, adicione o seguinte ao poder da forma hídrica:

Acumular Água: Crescimento, Limitado a Quando na Forma aquática e em um grande corpo de Água • 1 ponto por graduação.

MESTRE DOS MARES

Você tem poder sobre a vida marinha e pode convocar criaturas aquáticas para ajudá-lo e obedecer aos seus comandos. As criaturas devem viajar até você usando seus próprios movimentos. Escolas de pequenas criaturas marinhas podem ser consideradas enxames aquáticos (veja o Perfil de **Poderes de Invocação**). Você pode usar os arquétipos do crocodilo, golfinho, tubarão, lula e baleia para algumas das criaturas que você pode invocar (consulte as páginas 134-136 do Guia do Mestre).

Mestre dos Mares: Invocar Vida Marinha, Horda, Elo Mental, Capangas Múltiplos, Tipo Variável Geral (Vida Marinha), Limitado a dentro ou perto da água, Movimentação Individual (veja a

seleção dos Poderes de Invocação) • 4 pontos por graduação +1 ponto, +2 pontos por graduação por graduação adicional de Capangas Múltiplos.

MOLHAR

Não há nada como um jato de água fria para apagar um incêndio, causar um curto-círcuito no sistema elétrico ou mesmo levar as pessoas de volta aos sentidos. Esses e outros efeitos "solúveis em água", conforme definido pelo Mestre, podem ser contrariados por uma imersão direcionada de uma só vez. Se você puder apagar uma área inteira, aplique o modificador Área ao efeito também. Isso é semelhante ao uso regular de contra-ataque, mas de alcance mais amplo.

Molhar: Nulificar Efeitos "Solúveis em Água", Amplo, Simultâneo • 3 pontos por graduação.

TELEPATIA MARINHA

Você pode se comunicar com as criaturas das profundezas. Você não os controla (ver **Mestre dos Mares**, anteriormente), mas pode usar habilidades de interação com eles e pode ser capaz de convencê-los a fazer favores para você. Você também pode pedir informações, convencê-los a não atacar e assim por diante.

Telepatia Marinha: Compreender 2 (animais), limitado a vida marinha • 2 pontos.

VIDÊNCIA HÍDRICA

Você pode usar a superfície reflexiva de um corpo de água, de um oceano a uma poça ou mesmo o conteúdo de um copo como meio para visões de lugares distantes, permitindo que você veja e ouça como se estivesse olhando através de uma janela aquosa para dentro desse local. Algunsvidentes de água místicos adicionam sentidos mentais ao efeito também, permitindo-lhes direcionar certos poderes sensoriais mentais através de sua janela de vidência (veja o perfil de **Poderes Mentais** para algumas ideias).

Vidência Hídrica: Sentido Remoto (Visual e Auditivo), Meio (Água) • 2 pontos por graduação.

COMPLICAÇÕES AQUÁTICAS

As complicações dos poderes Aquáticos geralmente estão relacionadas à dependência da água ou aos efeitos colaterais da adaptação a um ambiente aquático.

ACIDENTE

Tal como referido em **Descriidores Aquáticos**, uma boa lata de molho faz alguns danos reais; há uma razão pela qual a maioria das coisas são cuidadosamente à prova de água para os proteger. Personagens com poderes Aquáticos, especialmente as que se manifestam ou controlam grandes quantidades de água, podem, potencialmente, causar alguns danos ou ter efeitos secundários inesperados. O Mestre pode trazer estas complicações em jogo, tais como distrair os heróis no meio de uma batalha com o problema da inundação de túneis de metrô ou de cabos elétricos caídos em piscinas de água, ou na limpeza e reação pública que se segue a um herói que deixou uma área "toda molhada".

Da mesma forma, os heróis sem a característica de impermeabilização do seu equipamento (ver **Características Aquáticas**)

ticas) podem sofrer falhas ou danos no equipamento devido à imersão ou humidade a entrar nas coisas.

DEFICIÊNCIA

As adaptações para a água traduzem-se frequentemente em deficiências na terra. O exemplo clássico é a sereia de cauda de peixe (ou tritão) capaz de nadar rapidamente, mas incapaz de andar e provavelmente confinada a uma cadeira de rodas ou dispositivo semelhante em terra.

Adaptações aquáticas semelhantes que criam deficiências incluem uma incapacidade de falar devido à comunicação subaquática via telepatia, hipersônica, ou meios semelhantes, ou uma sensibilidade à luz devido a adaptações aquáticas para lidar com a iluminação mais fraca encontrada nas profundezas. Os personagens podem ter equipamento, desde caixas de voz artificiais a simples óculos de sol, para ajudar a lidar com estas complicações, o que significa que entram em jogo (e fornecem pontos heroicos) quando essas medidas falham.

FRAQUEZA

Os personagens que controlam a água podem ser mais dependentes sobre o seu elemento do que a maioria. Ao nível mais severo, um personagem poderia ser exclusivamente aquático e incapaz de respirar ar ou de sobreviver por muito tempo fora da água. O personagem sufoca (*Módulo Básico*, página 180) no ar, tal como um habitante de superfície ficaria debaixo de água. Esta é uma situação bastante grave. Complicações, dado que o personagem teria de se vestir algum tipo de equipamento de suporte de vida para agir fora da água e a complicação entraria em jogo sempre que isso o apoio à vida fosse ameaçado ou comprometido.

Uma versão menos severa é uma dependência ocasional da água; o personagem precisa de imersão regular para permanecer saudável, mas pode respirar ar e passar tempo fora da água. Exatamente quanto tempo depende da frequência com que a complicação deve entrar em jogo, desde uma hora (ou até menos) até um dia ou mais. Este grau de fraqueza é uma boa complicação para que o Mestre possa empunhar como uma armadilha mortal sem paralisar ou complicar demais a capacidade do personagem de participar de aventuras.

Os personagens Aquáticos também podem ter algumas vulnerabilidades simples a efeitos químicos, de calor ou de fogo, dada a natureza de seus poderes.

PERDA DE PODER

Uma forma primária de perda de poder para os poderes Aquáticos é a simples falta de água, mas este inconveniente

é muitas vezes contabilizado nos efeitos de poder com Limites como “apenas na água ou perto dela” ou “apenas enquanto imerso” ou a falha do Meio (Água). Nestes casos, a simples ausência de água não é uma complicação de Perda de Poder, apenas um Limite incorporado ao poder.

Outras situações podem, no entanto, qualificar-se como complicações de perda de poder. Por exemplo, se um controlador de água perder o acesso aos seus poderes devido a um choque súbito ou a um evento externo como ser encharcado com um produto químico, isso pode ser usado como uma Perda de Poder que vale uma recompensa em pontos heroicos. Do mesmo modo, se um herói pode normalmente usar o Mestre dos Mares para convocar ajuda aquática, mas o Mestre preparou as coisas para que o ambiente tóxico em torno da base subaquática do vilão se mantenha afastado toda a vida marinha (exceto os capangas cibernetico alterada do vilão) que é uma complicação para o herói.

PRECONCEITO

Os poderes Aquáticos ou adaptações aquáticas podem levar a uma personagem com traços obviamente desumanos, desde pele estranhamente colorida (azul ou verde, por exemplo) a coisas como escamas, guelras, ou olhos semelhantes a peixes. Um caráter aquático pode ser literalmente um “peixe fora d’água” quando se trata de lidar com pessoas comuns.

RESPONSABILIDADE

Três quartos da superfície da Terra são cobertos por água, mas grande parte dela não é reclamada por qualquer nação e as águas do mundo têm poucos defensores dispostos a sanar as suas necessidades. Controladores de água e (particularmente) os heróis aquáticos sentem frequentemente um senso de responsabilidade para proteger os corpos de água do mundo, mesmo que isso os coloque por vezes em conflito com as leis do “mundo de superfície” ou mesmo os seus próprios companheiros de equipe. Para alguns, a responsabilidade de proteger as águas vai de uma complicação para a do herói a motivação primária (*Módulo Básico*, página 27).

REPUTAÇÃO

O sentido do dever discutido anteriormente sob **Responsabilidade** pode dar às personagens uma reputação de “extremista” ou “radical ambiental”, o que pode complicar as coisas quando as autoridades — e outros heróis — estão preocupados com sua reação a alguma informação.

PODERES BLINDADOS



Alguns adquirem poderes incríveis por acidente ou por virtude do nascimento, mas outros fazem seus poderes ou os adquirem usando-os na forma de armadura, como os抗igos cavaleiros. Armaduras superpoderosas — e fantasias semelhantes — se tornaram a marca dos quadrinhos de super-heróis para heróis e vilões. No caso deles, o traje pode realmente “fazer o homem”, embora muitas vezes seja a pessoa de dentro que conta.

DESCRITORES BLINDADOS

■ **Armadura:** Implica uma armadura usada de forma externa em vez de uma armadura natural, como pele excepcionalmente resistente, placas de armadura ou outros enfeites. Isso não significa necessariamente que a armadura seja removível, embora possa. Algumas armaduras “usadas” estão realmente integradas ao corpo do usuário ou não podem ser facilmente removidas. Na maioria das vezes, entretanto, a armadura é um dispositivo removível de algum tipo.

■ **Tecnológico:** Comum, mas também não obrigatório. Trajes de batalha de alta tecnologia são o tipo mais comuns de poderes blindados. O tipo de tecnologia envolvida pode implicar outros descritores, incluindo cibernetica, nanotecnologia ou mesmo coisas como um mecanismo do futuro ou trajes “steampunk” retrô. Este descritor torna a armadura boa para façanhas de poder baseadas na Vantagem Invenção (Módulo Básico, páginas 153-154) com base em equipamentos implantados na armadura de maneiras diferentes.

■ **Mágico:** A tecnologia não é a única fonte de poder de uma armadura. Alguns trajes podem ter um descritor “mágico” ao invés, variando de trajes encantados como de armaduras

de malha mundanas com propriedades de proteção aprimoradas e outras habilidades, até autômatos mágicos “usados” e “pilotados” por uma pessoa dentro deles.

CARACTERÍSTICAS BLINDADAS

Uma armadura é adequada a uma variedade de recursos, adicionar recursos menores à armadura que não dariam efeitos de poder completos é simples. Apenas alguns dos muitos recursos possíveis incluem:

- Uma pequena tela de exibição ou projetor, talvez até capaz de produzir imagens holográficas translúcidas no ar vazio. Isso serve apenas para a exibição e compartilhamento de informações (e talvez, entretenimento), não um efeito de ilusão.
- Equipamento embutido que custa 1 ponto ou menos, incluindo o equivalente a um telefone celular, computador, lanterna ou item útil semelhante.
- Um alto-falante capaz de amplificar a voz do usuário, como um megafone embutido (útil para controlar a multidão e falar em uma situação ruidosa).
- Compartimentos de armazenamento integrados ou locais embutidos para esconder coisas.
- Uma unidade de armazenamento de dados, permitindo ao usuário copiar e armazenar informações digitais facilmente (talvez com um cabo de interface incluído ou sem fio).
- Um design que não apenas disfarça a identidade do usuário, mas ainda permite que o usuário se disfarce de um sexo diferente ou finja ser um robô em vez de uma pessoa com armadura.

Recursos de armadura são uma grande oportunidade para retcons e façanhas envolvendo as capacidades da armadura, como ter apenas o item certo naquele compartimento de armazenamento oculto ou acesso ao recurso certo no momento certo.

REMÓVEL OU NÃO?

Traje de poder geralmente tem a falha Removível (*Módulo Básico*, página 149), pois o usuário pode retirá-la e, presumivelmente, irá retirá-la ou ser pego sem ela em algumas situações. No entanto, a falha não é necessária e diferentes armaduras podem ter diferentes graus de removibilidade.

O grau Removível é o padrão. A armadura só pode ser removida quando o usuário está atordoado e indefeso e leva algum tempo (de acordo com julgamento do Mestre, mas no mínimo algumas rodadas, até um minuto ou mais).

Armadura Facilmente Removível é relativamente rara, mas pode depender de algum componente ou objeto facilmente removível; talvez a armadura tenha fontes de energia expostas e vulneráveis, cabos ou outros componentes que um oponente pode agarrar em combate, tornando a armadura inoperante.

Algumas armaduras não são removíveis em termos de jogo, não que a armadura não possa ser removida, apenas que não pode ser removida contra a vontade do usuário em poucas horas. Talvez a armadura tenha uma segurança tão sofisticada que o inimigo não consiga removê-la, mesmo quando o usuário está incapacitado. Em vez de uma falha, a complicação de perda de poder pode entrar em jogo (consulte **Complicações** abaixo).

PODERES OFENSIVOS

Armaduras de Combate geralmente tem algum tipo de capacidade ofensiva fornecida por várias armas embutidas.

ARRANJO DE ARMAS

A Armadura de Combate é a principal candidata a uma série de diferentes poderes ofensivos (armas); cada arma pode ser usada uma de cada vez, mas não todas de uma vez. Consulte o modificador de **Efeito Alternativo** nas páginas 134 do *Módulo Básico* para obter detalhes sobre arranjos e como eles são criados.

O arranjo pode representar várias configurações em uma única arma — como um canhão com tiro direto com munição de feixe largo, ou com diferentes descritores de dano, como laser e eletricidade — ou pode representar a capacidade total da armadura, limitada por coisas como uso de energia e/ou atenção do operador. Um arranjo de armadura pode até incluir poderes não ofensivos, se representar o gerenciamento do poder da armadura ou da capacidade de processamento.

Os poderes ofensivos blindados também podem fazer uso do modificador Descritor de Variável (*Módulo Básico*, página 133) para ter diferentes “configurações” que têm o mesmo efeito (como Dano) com descritores diferentes (como fogo, laser, impacto ou radiação, por exemplo).

ARMA DE CAPTURA

Uma arma de longo alcance não-prejudicial destinada a incapacitar oponentes sem feri-los. Uma arma de captura po-

deriam ser dardos tranquilizantes, gás de atordoamento, um taser, rede ouarma semelhante. Veja os exemplos de poderes Armadilha, Pasmar e Sono no **Capítulo 6** do *Módulo Básico* para ideias adicionais.

Arma de Captura: Aflição à Distância (Resistido e Sobrepujado por Fortitude; Prejudicado, Desabilitado, Incapacitado) • 2 pontos por graduação

CANHÕES

O tipo mais básico de poder blindado: um ataque direto à distância. O ataque pode se originar das manoplas ou braços da armadura, aparelhos montados nos ombros ou da placa torácica ou capacete, dependendo dos descritores. Da mesma forma, um “blaster” pode ser diferentes tipos de energia ou mesmo projéteis físicos.

Canhões: Dano à Distância • 2 pontos por graduação

CHOQUE DE SUPERFÍCIE

Você eletrifica a superfície externa de sua armadura de forma que qualquer um que a toque receba um choque terrível, bom para deixar gangues de lacaios com as patas longe de você.

Choque de Superfície: Aflição (Resistido e Sobrepujado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado), Reação (quando tocado) • 4 pontos por graduação

Um efeito alternativo deste poder pode incluir voltagem suficiente para causar danos ou uma versão usando outro meio, como superaquecimento ou resfriamento da superfície da armadura.

Choque de Superfície: Dano, Reação (quando tocado) • 4 pontos por graduação

METRALHADORA

Esta arma é um tipo de ataque de canhão repetitivo (veja Canhões, a cima): pode ser uma metralhadora convencional ou uma metralhadora disparando projéteis sólidos (ou balas de borracha, para heróis menos homicida) ou uma arma de pulso de energia, tudo, é claro, dependendo dos descritores.

Metralhadora: Dano à Distância Multi-ataque • 3 pontos por graduação

MICRO-MÍSSIL

Sua armadura pode disparar micro-mísseis explosivos de um lançador montado no braço, ombro ou peito. Embora o efeito padrão desta arma seja Dano, consulte a seção **Granadas e Explosivos** do *Capítulo 7* do *Módulo Básico* para alguns possíveis Efeitos Alternativos.

Um micro-mísseil pode ter graduações parciais de Área de Explosão para três “níveis” de Dano: Dano total no alvo de um teste de ataque bem-sucedido, Dano de Área de Explosão para alvos próximos no raio de explosão e metade do Dano de Área de Explosão para alvos no raio de explosão que fizer um teste de esquiva bem-sucedido.

Micro-Mísseis: Dano com Área Estouro à Distância • 3 pontos por graduação

MÍSSIL TELEGUIADO

Você lança um micro-mísseil com um sistema de orientação embutido, permitindo que ele trave e rastreie seu alvo. Por

padrão, o míssil teleguiado é um buscador de temperatura, rastreando seu alvo por suas emissões de calor, mas você pode substituir outro efeito Sentido no valor de 1 ponto (ou gastar pontos adicionais para um efeito de sentido de graduação superior).

Míssil Teleguiado: Dano à Distância, Teleguiado 2 Ligado a Sentidos 1 (Infravisão) • 3 pontos + 2 pontos por graduação

SERVOS MOTORES

Sua armadura tem um exoesqueleto de reforço de força, um campo de força de reforço de força ou algum sistema semelhante, aumentando muito sua força normal. Geralmente, este Aprimoramento de Força afeta todos os aspectos de sua graduação de Força, embora algumas armaduras tenham graduação limitadas a aplicações lentas e sustentadas de Força, essencialmente com o modificador Limitado a Carga (veja **Poder de Carga**, Modulo Básico, página 118).

Uma armadura realmente grande pode fornecer níveis de Crescimento Permanente e Inato em vez de (ou além) de Aprimoramento de Força.

Servo Motores: Aumento de Força • 2 pontos por graduação

OPÇÕES IMPENETRÁVEIS

Armaduras costumam ter o modificador Impermeável (*Livro Básico*, página 141) aplicado a uma ou mais de suas defesas, particularmente Resistência.

Para aqueles que preferem uma alternativa ao sistema de jogo para Defesa Impermeável fornecida no *Livro Básico*, considere uma das seguintes opções:

- Limitar a graduação de Impenetrável ao nível de poder da série (para limitar seu uso em trocas de defesa contra ataques limitados pelo nível de poder).
- A Defesa Impermeável ignora efeitos com uma graduação menor que a sua (em vez de igual ou inferior à metade de sua graduação). Você pode querer dobrar o custo do modificador neste caso.
- Ao rolar testes de resistência usando uma Defesa Impermeável, some 10 a uma jogada de 1-10, como gastar um ponto heroico em uma nova jogada.
- Faça testes de resistência normalmente, mas, se o nível de efeito for menor do que seu nível Impermeável, reduza qualquer grau de falha em um; zero grau de falha conta como um grau de sucesso.

PODERES DEFENSIVOS

O poder principal da armadura é defensivo, embora diferentes armaduras protejam seus portadores de maneiras diferentes e em diferentes graus.

À PROVA DE BALAS

Sua armadura é blindada, reforçada contra munição de armas de fogo. Esse é um poder comum para armaduras no momento em que as armas de fogo se tornaram a principal forma de combate. De fato, um teste comum para armaduras durante o século XIX era atirar na armadura para ver se ela era à prova de balas.

À Prova de Balas: Imunidade 5 (Dano de Munição Física) • 5 pontos

ARMADURA

O poder blindado mais básico é seu homônimo: proteção

contra fontes externas de danos e lesões. Algumas armaduras potentes são reforçadas, ignorando ataques menores, representados por graduações do modificador Impermeável (veja **Opções Impenetráveis**, a seguir).

Armadura: Proteção • 1 ponto por graduação

CAMPO DE FORÇA

Em vez de blindagem ou materiais de proteção semelhantes, a Armadura de Poder pode proteger o usuário ao gerar um poderoso Campo de Força. Os descritores variam de eletromagnético a mágico ou mesmo cósmico.

Para alguns Trajes, o campo de força é efetivamente permanente: enquanto a armadura estiver vestida e operando, suas defesas estarão “ativas”. Outros podem ter campos de força de duração contínua ou sustentada capazes de maior mutabilidade (utilizável para façanhas), mas também sujeitos a serem desligados em circunstâncias onde o efeito não pode ser mantido. Observe que um campo de força permanente pode ter o modificador Notável (se o campo brilhar intensamente, por exemplo), enquanto os campos não-permanentes são perceptíveis por padrão.

Campo de Força: Proteção • 1 ponto por graduação

ESCUDO MENTAL

Sua armadura está sintonizada para ajudá-lo a resistir a ataques mentais (geralmente efeitos resistidos com vontade e com um descritor mental, psíônico ou psíquico; veja **Poderes Mentais**).

Escudo Mental: Aumento de Vontade Impenetrável, Limitado a Efeitos Mentais • 1 ponto graduação

Alternativamente, os sistemas de sua armadura podem “filtrar” algum efeito mental específico ou de influências mentais em geral. Se sua armadura filtra apenas parcialmente essas coisas, limite a imunidade à metade.

Escudo Mental: Imunidade 5 (Um poder mental, como Controle Mental psíquico) ou Imunidade 10 (todos os poderes Psíquicos ou Mentais) • 5 ou 10 pontos

ESCUDO SENSORIAL

Filtros e defletores em sua armadura, particularmente no capacete ou placa frontal, são projetados para proteger seus sentidos da sobrecarga devido a estímulos externos. Isso permite que você ignore coisas como luz ofuscante, ruído ensurcedor, odores nauseantes e assim por diante.

Se sua armadura filtra apenas parcialmente essas coisas, limite a imunidade à metade (alterando o custo para 3 pontos).

Escudo Sensorial: Imunidade 5 (Efeitos de Aflições Sensorial) • 5 ponto

SISTEMA DE SUPORTE VITAL

O próximo poder defensivo mais comum para armadura depois de proteção é que ela oferece é algum tipo de suporte de vida embutido ou sistema selado, permitindo que o usuário da armadura opere em praticamente qualquer ambiente hostil. Algumas armaduras de energia são personalizadas para ambientes específicos, como aquático, ártico ou espaço profundo, com níveis menores de imunidade.

O Mestre pode desejar exigir um nível inferior de Imunidade ou permitir uma Peculiaridade (faltando algumas Imunida-

des, -1 ponto cada) para um Sistema de Suporte de Vida que não cobre certas coisas, como ainda exigir que o portador da armadura descance ou resista a doenças ou venenos que conseguem penetrar na parte externa da armadura.

Sistema de Suporte Vital: Imunidade 10 (Suporte Vital) • 10 pontos

PODERES DE MOVIMENTO

Armaduras de Poder podem ser equipadas com sistemas de propulsão, permitindo que o usuário se move rapidamente de várias maneiras diferentes. Vários sistemas de propulsão podem ser agrupados como um único repertório de diferentes poderes de movimento.

EXTENSOR DE MEMBROS

Os braços e pernas de sua armadura podem se estender, alcançando muitas vezes seu comprimento normal, e controlados remotamente por você. Isso permite que você se leve em pernas semelhantes a pernas de pau ou estenda os braços para agarrar ou atacar.

Extensor de Membros: Alongamento • 1 ponto por graduação

PATINS

Sua armadura tem rodas de patins se estendem sob as botas com um comando, permitindo que você deslize pelo chão. Seus patins podem até ser movidos a foguetes, permitindo que você se move muito rápido! Patins não motorizadas devem ser limitados a cerca de Velocidade 3, enquanto patins movidos a foguete ou magnéticos podem ter graduação 7 ou 8!

Patins: Velocidade • 1 ponto por graduação

PERNAS HIDRÁULICAS

Uma hidráulica poderosa ou outro dispositivo de aumento de força na parte inferior do corpo de sua armadura aumentam muito sua habilidade de salto, permitindo que você cubra grandes distâncias em um salto.

Pernas Hidráulicas: Salto • 1 ponto por graduação

PROPULSORES

O efeito de movimento mais comum envolve foguetes ou outros propulsores, permitindo ao usuário voar. Alguns tipos de armadura podem ter sistemas antigravidade ainda mais sofisticados ou mesmo voo mágico. Eles podem ter uma graduação do modificador Sutil, sendo quase completamente silenciosos em uso.

Propulsores: Voo • 2 pontos por graduação

TUNELADORA

Uma armadura projetada para exploração subterrânea pode ter a capacidade de criar túneis através do solo e da rocha, usando brocas embutidas, lasers de escavação ou dispositivos semelhantes. Talvez o traje inteiro se torne uma espécie de "máquina de tunelamento" que "voa" através da terra e da rocha sólida!

Tuneladora: Escavação • 1 ponto por graduação

TURBINAS AQUÁTICAS

Turbinas poderosas estão acopladas na sua armadura para

impulsioná-lo debaixo d'água.

Turbinas Aquáticas: Natação • 1 ponto por graduação

PODERES UTILITÁRIOS

Conforme mencionado em Características, o Traje de Poder geralmente possui uma ampla variedade de dispositivos utilitários diferentes integrados a ele.

COMPUTADOR DE COMBATE

Os sistemas de computador em sua armadura analisam situações de combate e ameaças potenciais e oferecem uma variedade de opções, até mesmo exercendo alguma influência sutil sobre seus movimentos e ações para permitir que você lide com situações inesperadas mais rápido do que ter que pensar nelas.

Computador de Combate: Aumento de Vantagens (Escolha entre Ataque Corpo a Corpo, Ataque à Distância, Avaliação, Esquiva Fabulosa, Iniciativa Aprimorada ou Inimigo Favorito (escorlhido previamente)) mais Aumento de Defesas (Esquiva e Aparar) • 1 ponto por graduação de Aumento de Vantagem +1 ponto por graduação por cada Aumento de Aparar e/ou Esquiva.

SENSORES

Armaduras geralmente vem equipada com sensores, alimentando o visor ou capacete da armadura. Visão no Escuro e Visão na penumbra são particularmente comuns, mas virtualmente qualquer efeito de Sentidos com um descriptor apropriado pode ser incluído no pacote de sensores do traje.

Sensores: Sentidos • 1 ponto por graduação.

SISTEMA DE COMUNICAÇÃO

Sua armadura possui um sistema de comunicação, permitindo que você se comunique, geralmente via rádio ou link de celular, com alcance máximo determinado por sua graduação nesse efeito. Os sistemas de comunicação embaralhados ou criptografados aplicam o modificador Sutil. Este sistema é poderoso e independente. Para acessar a rádios AM/FM ou falar com celulares, adicione uma graduação recurso apropriado (telefone celular ou rádio).

Sistema de Comunicação: Comunicação por Radio • 5 pontos por graduação.

OUTROS PODERES BLINDADOS

"Armadura de Poder" ou "Traje de poder" pode ser uma descrição para virtualmente qualquer tipo de poder, simplesmente dizendo que o poder reside no traje e não no usuário. Assim, por exemplo, todos os vários poderes de fogo (veja **Poderes Flamejantes**) também podem ser poderes de armadura para uma armadura "geradora de fogo", equipada com lança-chamas, capaz de projetar uma aura ígnea e assim por diante. Jogue magia ou superciência alienígena na mistura, e você pode até ter um super traje que fornecem poderes mentais ou místicos!

COMPlicações BLINDADAS

Uma série de complicações pode ser resultado do uso e manutenção de uma armadura de poder. Com tecnologia de ponta (ou magia misteriosa), a armadura de poder pode vir

com vários “bugs” ou efeitos colaterais conhecidos e desconhecidos.

DEFICIÊNCIA

Um conceito comum é que a armadura compensa alguma deficiência, como dar a um usuário paraplégico a capacidade de andar ou a um usuário cego a capacidade de ver (ou algum sentido compensatório, como imagens de sonar). Em essência, o personagem ainda tem uma deficiência, mas as ocasiões em que ela entra em jogo dependem de se a armadura está ou não disponível (e funcionando normalmente) (veja **Perda de Poder**, a seguir).

O outro lado dessa complicaçāo é que a armadura causa algum tipo de deficiência quando é vestida e usada. Por exemplo, a armadura pode reduzir muito o sentido de toque do usuário, tornando quase impossível sentir qualquer coisa fora dela, ou pode restringir os sentidos do usuário para nada além das entradas do próprio sensor da armadura.

FRAQUEZA

A armadura pode ter (ou causar fraquezas) para o usuário. Além da potencial perda de poder (veja **Perda de Poder** abaixo), os pontos fracos da armadura podem incluir uma vulnerabilidade a ataques elétricos ou magnéticos, vulnerabilidade a efeitos que influenciam a tecnologia (como um vírus de computador ou um vilão que controla máquinas) ou mesmo coisas como efeitos de ataques sensoriais devido à alimentação do sensor da armadura ou semelhantes. Como de costume, quando a fraqueza entra em jogo, o usuário da armadura recebe um ponto heroico.

IDENTIDADE

Uma armadura de corpo inteiro é um excelente meio de ocultar a identidade de alguém. Enquanto a maioria dos super-heróis tem que se contentar com máscaras frágeis e mudanças de roupas ou cor de cabelo, um herói com armadura esconde praticamente tudo, possivelmente incluindo voz (filtrada ou distorcida), raça, sexo ou espécie! (Veja **Características Blindadas** para esses efeitos de ocultação.)

PERDA DE PODER

Esta é a principal complicaçāo associada aos poderes blindados. Em diferentes circunstâncias, a armadura pode falhar, sofrer danos, ficar sem energia ou de outra forma parar de funcionar. Isso pode ser devido a danos sofridos em combate ou durante a aventura, ou outras circunstâncias escondidas pelo jogador e pelo Mestre. Por exemplo, ser atingido por um cabo de força em queda pode causar curto-circuito ou danificar os sistemas da armadura, ou eles podem ser afetados por radiação, interferência eletromagnética, manchas

solares ou o que quer que seja. A armadura mágica também pode sofrer perda de poder devido a mudanças nas correntes cósmicas ou mudanças na condição do usuário, como uma armadura destinada a um fiel campeão da justiça, vacilando quando o usuário duvida de sua missão ou realiza um ato indigno.

RELACIONAMENTO

A armadura sofisticada de alta tecnologia pode exigir uma “equipe de apoio” ou “equipe de solo” para auxiliar na manutenção e até mesmo na operação. Esse relacionamento útil pode ser qualificado como uma vantagem de benefício, especialmente se a equipe de terra tiver habilidades ou percepções úteis. A complicaçāo entra em jogo quando os membros da equipe de suporte desenvolvem suas próprias agendas ou conseguem se meter em encrencas, e o herói tem que vir para o resgate.

REPUTAÇÃO

É bastante fácil para um personagem com armadura conseguir uma reputação, que pode estar ligada tanto à armadura quanto à pessoa dentro dela. Por exemplo, um herói que adotou uma infame armadura militar uma vez usada em tempo de guerra pode ter que lidar com as atrocidades associadas à armadura, mesmo que outra pessoa a estivesse usando na época.

RIVALIDADE

A Armadura é uma tecnologia especializada (ou magia rara ou algo parecido), então personagens blindados geralmente têm inimigos ou rivais com dispositivos semelhantes. Por exemplo, o inventor de uma armadura pode ter um rival que desenvolveu uma tecnologia semelhante, mas afirma tê-la inventado primeiro. A rivalidade entre Ultramarine e Steelhead no cenário *Emerald City* é outro exemplo: meio-irmãos, cada um usando um protótipo de design de armadura aquática.

SEGREDO

Junto com a identidade (veja acima), os usuários de armaduras podem ter vários segredos, que vão desde um passado conturbado até segredos sobre a própria armadura, de onde ela veio e como funciona. Por exemplo, talvez o “inventor independente” que usa sua armadura para combater o crime seja na verdade um piloto de teste militar que se apresenta como um independente para testar um protótipo do governo à vista de todos, ou testemunhou a morte do verdadeiro inventor da armadura e agora a usa para tentar conservar as coisas.

PODERES CINÉTICOS



Mesmo quando se trata dos heróis mais pacíficos e racionais, às vezes os conflitos resumem-se à força, e cinética é todo sobre diferentes tipos de força e diferentes maneiras de aplicá-la. Da telecinesia de projeção de campos de força, ou poderes mais exóticos como o controle sobre o atrito, inércia ou energia cinética bruta, poderes cinéticos podem colocar as coisas em movimento, ou levá-las a uma parada muito repentina.

O EFEITO DE MOVER OBJETOS

Os Poderes Cinéticos têm tudo a ver com movimento, a aplicação de força à distância, portanto o efeito Mover Objetos (*Livro Básico*, página 116) é a chave para muitos poderes cinéticos.

Embora se possa pensar em Mover objetos como Força com os modificadores Alcance à Distância e Não Causa Dano (combinando para um valor geral +0), o efeito não tem que ser necessariamente o de alcançar com “membros” intangíveis para agarrar ou mover coisas. Também pode ser pensado como transmitir ou remover impulso, inércia ou atrito a objetos, fazendo os mover, acelerar, desacelerar ou parar, como visto em alguns dos exemplos neste perfil. Veja **Descritores Cinéticos** para saber mais sobre isto.

- **Dano:** O extra Dano “restabelece” o aspecto de dano da força de mover objetos. Em particular, permite que o efeito se move e danifique as coisas, uma vez que uma ou outra habilidade poderia ser tratada por Dano como um Efeito Alternativo. O objeto em movimento danificado pode, por exemplo, agarrar um alvo e depois esmagá-lo ou quebrá-lo enquanto ainda está agarrado a ele, assim como uma garra comum usando a Força.

- **Notável:** Note que o mover objetos é perceptível por padrão, envolvendo alguma manifestação de raios brilhantes

ou “membros” de energia a algo como um brilho ao redor da cabeça ou mãos do personagem e um brilho correspondente ao redor do objeto afetado. O modificador sutil é necessário para efeitos de Objeto Móvel onde apenas o resultado (o objeto em movimento) é visível, e não o efeito em si.

▪ **Modificadores de Distância:** Uma vez que o objeto em movimento permite que um personagem manipule objetos remotamente, o mestre pode desejar aplicar um modificador de circunstâncias ao realizar tarefas tradicionalmente de alcance próximo à distância. Normalmente o modificador deve ser o maior do modificador de alcance do personagem ou modificador de percepção (para ser capaz de perceber a tarefa com precisão).

Exemplo: Um herói com o Mover Objetos Preciso 8 está trabalhando para desarmar remotamente uma bomba do que ela espera que seja uma distância segura, a 30 metros de distância. Isto está dentro do alcance curto de seu poder (8×25 ou 60 metros), portanto nenhum modificador de alcance se aplica, mas há uma penalidade de -10 Percepção (-1 por 3 metros). A menos que o herói tenha algum efeito Sentido para superá-la (até mesmo um par de binóculos), ela terá uma penalidade de -10 em seu teste de Tecnologia para desarmar a bomba. Ainda bem que ela está a alguma distância!

▪ **Área:** Os efeitos de Mover Objetos em Área funcionam em objetos individuais na área igualmente — o efeito de Mover Objetos em Área exerce a mesma força (Força) contra todos os objetos e os move todos da mesma maneira, como longe do usuário ou para o ar. Área de Rebentamento (Mover o Objeto) 4 pode pegar e mover cada objeto em um raio de 10 metros, desde que o objeto individual tenha uma graduação de massa de 4 ou menos. Objetos com um peso superior não são afetados. Para a capacidade de afetar alguns objetos em uma área, mas não outros, ou

para mover cada objeto de maneiras ou direções diferentes, aplique o modificador Seletivo a Mover Objetos em Área.

DESCRITORES CINÉTICOS

A seguir estão alguns dos principais descritores associados aos poderes cinéticas.

- **Atrito:** A atrito é a força que resiste ao movimento de objetos ou materiais uns contra os outros. Ele cria "arrastamento" e converte energia cinética em calor. A atrito do ar faz com que objetos de movimento rápido se aqueçam ao entrar na atmosfera da Terra, por exemplo. Alguns poderes cinéticos fazem uso do atrito para acelerar ou diminuir a velocidade dos objetos.
- **Cinético:** A energia cinética é a energia do movimento e, portanto, da força (ou a força necessária para criar movimento). Em termos gerais, os descritores cinético e de força são frequentemente intercambiáveis, embora a força se refira tecnicamente à energia que induz ou reduz o movimento, enquanto que a energia cinética é a energia que um objeto tem por causa de seu movimento.
- **Força:** A força é definida como a energia capaz de produzir movimento ou "trabalho". Em termos de jogo, a força com um o descritor de força é diferenciada de outros tipos de energia nessa força é mais parecida com a "energia" de pura força física. Assim, uma explosão de força ou similar poder ofensivo compartilha mais em comum com um soco (ou ser atropelado por um trem em fuga) do que com ataques energéticos como eletricidade ou fogo. A força é também energia capaz de parar o movimento, particularmente quando aplicados a poderes defensivos como campos de força.
- **Inércia:** A inércia é o grau de resistência de um objeto à mudança em seu estado de movimento (ou falta dele), como mencionado na lei de Newton: "Um objeto em movimento tende a permanecer em movimento". Alguns poderes cinéticos influenciam ou se beneficiam dos efeitos da inércia.
- **Notabilidade:** Embora as forças cinéticas manipuladas sejam geralmente invisíveis no mundo real, assume-se que as potências cinéticas são perceptíveis por padrão. As explosões cinéticas produzem feixes de energia brilhantes e coloridos, enquanto os escudos cinéticos formam auras brilhantes e as construções cinéticas são formadas a partir da mesma energia visível. Mais "realista" poderes cinéticos ter 1 ou 2 graduações do modificador sutil para refletir que não podem ser detectados, exceto com exóticos sentidos, criando explosões invisíveis, escudos e construções.
- **Telecinético:** Literalmente "movimento à distância", a telecinesia é a capacidade de fazer com que as coisas se movam sem tocá-las fisicamente. Os poderes telecinéticos são frequentemente de natureza psíquica ou psíquica, caso em que podem ser chamados de psicocinese (mover as coisas com a mente). Qualquer poder cinético que move algo à distância pode ser tecnicamente considerado telecinético.

CONTRA-ATACAR

Os poderes cinéticos afetam o movimento e as energias associadas a ele, portanto, além de contrariar uns aos outros, eles podem ser capazes de contrariar outros poderes ou

efeitos baseados no movimento, força, atrito ou inércia. Um exemplo comum é a utilização de uma força cinética para contrariar o uso da Força, absorvendo, dissipando ou redirecionando a força da força muscular do alvo. Da mesma forma, uma força cinética pode ser capaz de contrariar um efeito de movimento, dissipando essencialmente o impulso de avanço do alvo. Potências cinéticas envolvendo atrito podem contrapor-se a efeitos que agarram ou agaram, tais como Rastejamento de Parede ou certos tipos de Aflição.

CARACTERÍSTICAS CINÉTICAS

Alguns efeitos potenciais associados aos Poderes Cinéticos incluem o seguinte:

- Você pode determinar a energia cinética de um objeto (essencialmente quão rápido ele está se movendo e sua massa) simplesmente olhando para ele.
- Você tem um "controle remoto" cinético sobre um determinado dispositivo ou veículo que responde a seus poderes e comandos mentais.
- Você tem uma versão muito limitada do Mover Objetos, capaz apenas de mover a -5 graduações de massa (cerca de 680 gramas). Olhando pelo lado positivo, ele é efetivamente Sutil 1.

PODERES OFENSIVOS

Os poderes cinéticos ofensivos transformam a força em uma arma, desde um verdadeiro ataque direto de "força bruta" até usos mais sutis.

AQUECIMENTO POR ATRITO

Você transforma a energia cinética de um alvo em calor, retardando ou parando o alvo e infligindo danos por calor.

Aquecimento por Atrito: Efeito de Enfraquecimento de Movimento, Amplo, Ligado a Dano à Distância (Calor), Dano Limitado a Redução em graduação de velocidade • 4 pontos por graduação.

ARMA CINÉTICA

Você forma uma arma de combate corpo-a-corpo com força cinética, capaz de atingir alvos como uma arma física, talvez com maior poder do que uma arma comum.

Arma Cinética: Dano • 1 ponto por graduação.

ATAQUE INTERNO

Você manipula a energia cinética dentro de um alvo, causando uma ruptura dos sistemas internos do alvo e ignorando armaduras ou defesas externas.

Ataque Interno: Dano Aumentado Distância a Percepção, Resistência Alternativa (Fortitude), Afeta Objetos • 5 pontos por graduação.

BALA CINÉTICA

Você pode arremessar um objeto pequeno com velocidade suficiente para que ele atinja como uma bala disparada de uma arma. Se você pode "disparar" vários objetos pequenos de uma só vez, aplique o modificador Multi-ataque ao poder +1 ponto por graduação.

Bala Cinética: Dano à Distância (projétil), Peculiaridade (requer objetos como munição, -1 ponto) • 2 pontos por graduação -1 ponto

BOLHA DE SUFOCAMENTO

Você envolve a cabeça de um alvo com um campo de força que impede a entrada de ar, fazendo com que ele sufoco.

Bolha de Sufocamento: Aflição Progressiva à Distância (Resistido e superado por Fortitude; fadigado, exausto, incapacitado) • 4 pontos por graduação.

CEGUEIRA POR ATRITO

Com este poder, você faz com que as pálpebras de um alvo fiquem juntas, efetivamente cegando o alvo. O alvo não recebe um teste para superar o efeito, mas ele termina instantaneamente quando você não o mantém mais.

Cegueira de atrito: Aflição, Distância Aumentada: Percepção (Resistido por Esquiva; Desatento), Sustentado, Recuperação Instantânea, Grau Limitado (Terceiro Apenas), Limitado à alvos com Pálpebras, Limitado à Visão • 1 ponto por graduação.

Você pode criar um efeito similar na fala ao colar a boca do alvo fechada.

Cola por Atrito: Aflição, distância aumentada: percepção (Resistido por Esquiva, Transformado), Sustentado, Recuperação Instantânea, Grau Limitado (Terceiro Apenas), Limitado a Manhando a boca do alvo fechada (-2) • 1 ponto por graduação.

EXPLOSÃO CINÉTICA

Você cria uma “bolha” de força que explode como uma explosão ou cria uma rajada de pequenos detritos ou objetos pequenos na mesma área.

Explosão Cinética: Dano de Explosão em Área (Cinética) • 3 pontos por graduação.

JAUZA DE FORÇA

Você forma uma bolha, jaula ou construção similar de força em torno de um alvo, restringindo seus movimentos. Se seu teste de ataque contra o esquiva do alvo for bem sucedida, o alvo faz um teste de resistência de esquiva (DC 10 + Graduação). Falha significa que o alvo está preso dentro do objeto e deve rompê-lo para escapar. A Jaula de Força tem Resistência igual à sua Graduação. O poder de Construir Força (veja **Poderes de Utilidades**) pode duplicar este poder, pois é o mesmo efeito sem a falha Limitada.

Jaula de Força: Criar Cadeia de Força, Limitado a Entrando • 1 ponto por graduação.

RAJADA CINÉTICA

Você projeta uma explosão focada de energia cinética que atinge com força considerável.

Rajada Cinética: Dano à Distância (Cinética) • 2 pontos por graduação.

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes cinéticos defensivos absorvem, desviam ou redirecionam a energia cinética ou a utilizam como um meio para desviar ou proteger contra outros efeitos.

ABSORÇÃO CINÉTICA

Você absorve a energia cinética recebida, transformando-a em energia que você pode redirecionar e usar para seus próprios propósitos. Quando atingido com um ataque cinético, você ganha uma característica, de Força ou Agilidade a vantagens ou poderes particulares, como Rajada Cinética. Você pode até usar vários traços como Efeitos Alternativos, permitindo escolher entre um conjunto de traços cada vez que absorve energia cinética. A canalização de energia para a mesma característica “reseta” a falha da dissipação, trazendo a característica de volta ao seu valor normal completo. Esse poder está normalmente associado a algo que defende os efeitos reais da energia cinética absorvida, como deflexão cinética, imunidade cinética ou escudo cinético.

Absorção Cinética: Característica Aumentada, Dissipação, Reação (Quando Absorver Energia), Limitado à Quando Absorver energia • 1 ponto por graduação.

DEFLEXÃO CINÉTICA

Você rouba os projéteis de sua energia cinética, ou os redireciona, fazendo-os falhar seu(s) alvo(s) ou até mesmo simplesmente cair inofensivamente do ar, privados de todo seu impulso.

Deflexão Cinética: Deflexão, limitado a Ataques Cinéticos • 1 ponto por graduação.

ESCORREGADÍO

Você pode tornar sua superfície praticamente sem atrito, de modo que seja impossível controlá-lo: tentativas de agarrar, prender ou restringir de outra forma você falha automaticamente, a menos que o efeito não dependa de tocá-lo (como uma armadilha ou construção completamente fechada).

Escorregadio: Imunidade 10 (agarrar, Contenção, efeitos de restrição), Sustentado • 10 pontos

ESCUDO CINÉTICO

Você envolve seu corpo com um campo de energia apertado que o protege de ataques recebidos.

O Escudo Cinético padrão é uma barreira eficaz contra todos os ataques que visam a Resistência, mas alguns Campos Cinéticos são limitados a Dano Cinético, ineficazes contra outros tipos de energia, como frio, calor ou eletricidade.

Escudo Cinético: Proteção Impenetrável, Sustentado • 2 pontos por graduação.

IMÓVEL

Ao redirecionar a energia cinética e afetar o atrito, você se torna imune a qualquer tentativa de movê-lo contra sua vontade. Como esse poder e o Escorregadio(anteriormente) são sustentados, eles podem existir como Efeitos Alternativos, representando diferentes aplicações do controle cinético.

Imóvel: Imunidade 10 (Ser Movido), Sustentado • 10 pontos

IMUNIDADE CINÉTICA

Você é essencialmente invulnerável a impactos e outros ataques dependentes de energia cinética, absorvendo ou dissipando-os inofensivamente. Esse poder inclui os benefícios do poder imóvel (anteriormente), pois os ataques cinéticos não

podem mais movê-lo, assim como eles podem prejudicá-lo.

Imunidade Cinética: Imunidade 40 (Ataques Cinéticos) • 1 ponto por graduação.

PODERES DE MOVIMENTO

Como energia do movimento, os poderes cinéticos podem fornecer todos os tipos de habilidades de movimento, incluindo versões padrão dos efeitos Escavação, Salto e Voo (Módulo Básico, páginas 106, 120 e 127).

AUMENTAR ADERÊNCIA

O controle do atrito entre seu corpo e uma superfície permite que você se agarre a paredes e tetos.

Aumentar Aderência: Movimento (Escalar Paredes 1 ou 2) • 2 ou 4 pontos.

REBOTE CINÉTICO

Você absorve ou dissipa a energia cinética das quedas (muitas vezes ligadas à Absorção Cinética), permitindo-lhe cair a qualquer distância sem danos.

O controle sobre a energia cinética tem inúmeras outras aplicações úteis, particularmente envolvendo o movimento telecinético de objetos à distância.

Rebote Cinético: Movimento 1 (Queda Segura) • 2 pontos.

TRANSPORTE CINÉTICO

Você fica “em repouso” em relação à rotação da Terra abaixo de você, proporcionando uma velocidade súbita e breve para o oeste de 1670 km/h (no equador, menos em direção aos polos). O efeito é que você desaparece repentinamente e fica a cerca de dois quilômetros de distância antes que alguém perceba que você se foi.

Transporte Cinético: Teleporte 8, limitado à em direção ao Oeste, Não Atravessa Barreiras • 4 pontos.

PODERES UTILITÁRIOS

O controle sobre a energia cinética tem inúmeras outras aplicações úteis, particularmente envolvendo o movimento telecinético de objetos à distância.

CONSTRUÇÕES DE FORÇA

Você pode projetar campos de força para formar diferentes objetos sólidos ou construções. Veja o efeito **Criar** para detalhes (Módulo Básico, página 100).

Construções de Força: Criar Construções de Força • 2 pontos por graduação.

CONTROLE DE ATRITO

Você cria uma área com atrito extremamente baixa ou alta, fazendo com que os alvos na área escorreguem e tenham dificuldade em ficar de pé, ou fiquem presos e não possam se mover.

Controle de Atrito: Aflição Distância Área Explosão (Resistido e Superado por Esquiva; Impedido; Caído) Progressivo, Grau Limitado; EA: Aflição Distância Área Explosão (Resistido Por Esquiva, e Superado por Força; Impedido e Imóvel), Progressivo, Reversível, Grau Limitado • 4 pontos +2 pontos.

DRENAR MOMENTO

Você pode drenar ou amortecer o impulso de um sujeito, fazendo com que ele abrange para um estado de repouso sem velocidade de movimento (se ele estiver enfraquecido a menos do que a velocidade 0).

Drenar Momento: Enfraquecer à Distância Efeitos de Movimento, Afeta Objetos, Amplo • 4 pontos por graduação.

FORTALECER MOMENTO

Você pode aumentar o impulso de um sujeito, acelerando-o para velocidades ainda maiores. A energia é normalmente sustentada. Se você fornecer uma única explosão de velocidade, aplique o modificador dissipação também.

Fortalecer Momento: Velocidade Aumentada, Afeta Outros, Descritor Variável (Efeitos Momentâneos) • 3 pontos por graduação +2 pontos.

TELECINESIA

Você pode mover objetos à distância sem tocá-los diretamente. Veja **O Efeito Mover Objetos** no início deste perfil para detalhes.

Telecinesia: Mover Objetos • 2 pontos por graduação.

Uma variante comum da telecinesia é a psicocinese, um poder psíônico ou psíquico que exige apenas que você seja capaz de ver ou sentir com precisão o assunto que o move. A psicocinese também costuma ser útil, detectável apenas por sentidos mentais ou outros sentidos exóticos.

Psicocinese: Mover Objetos Distância à Percepção • 3 pontos por graduação.

TELECINÉSIA TÁCTIL

Você pode exercer força sobre os objetos simplesmente tocando-os, mas a energia transmitida vem do seu poder e não dos seus músculos, que não têm que fazer nada do trabalho. Isto significa que você pode exercer a Força efetiva do seu poder sem ter que se mover, desde que você esteja em contato próximo com o sujeito.

Telecinésia Táctil: Característica Força, Limitado à Levantar e Mover (Sem Dano), Característica 1 (Capaz de Exercer Força Sem se Mover) • 1 ponto por graduação + 1 ponto.

TOQUE TELECINÉTICO

Seus poderes telecinéticos têm um sentido de toque, permitindo-lhe “sentir” as coisas à distância com uma espécie de ecolocalização cinética.

Personagens telecinéticos com este poder podem ter a falha de Retroalimentação (Módulo Básico, página 142) sobre poderes como Construções de Força ou Telecinesia; eles “sentem” impactos e energia através de sua conexão, o suficiente para causar tensão e reações psicossomáticas.

Toque Telecinético: Sentidos 1 (Tátil à Distância) • 1 ponto

OUTROS PODERES CINÉTICOS

Focados no movimento, os poderes cinéticos estão conectados a muitos **Poderes de Velocidade**, que também podem envolver a canalização ou manipulação da energia cinética de diferentes maneiras. Da mesma forma, o foco na força

conecta os poderes cinéticos aos **Poderes de Força**, muitos dos quais podem representar o poder de canalizar e controlar a energia cinética, em vez do puro potencial muscular.

Em alguns casos, a manipulação telecinética de objetos se estende até a micro-escala, talvez até a manipulação discreta de moléculas ou átomos. A simples desaceleração e velocidade do movimento molecular podem estar conectadas a **Poderes Frios** e **Poderes de Fogo**, enquanto a capacidade de reorganizar moléculas e átomos pode fornecer poderes de transmutação e transformação muito além do que pode ser classificado como poderes "cinéticos", mesmo se elas tiverem um poder ou elemento telecinético para eles.

COMPLICAÇÕES DE CINÉTICA

Os poderes cinéticos podem transformar um personagem em uma potência, mas também podem complicar as coisas. A seguir, são apresentadas algumas complicações associadas aos poderes cinéticos e seu uso.

ACIDENTE

Lançar poderosas explosões de força cinética, ou brincar com as forças de fricção, inércia e impulso, pode causar estragos se um personagem não for cuidadoso. As forças cinéticas podem causar vários tipos de acidentes no calor do combate ou simplesmente quando o personagem não está prestando atenção às possíveis consequências.

EFEITO COLATERAL

Os poderes cinéticos podem vir com alguns efeitos colaterais problemáticos que constituem complicações quando entram em jogo.

Por exemplo, se um controlador cinético utiliza o movimento molecular ambiente para obter uma "carga" cinética, então quando o personagem utiliza poderes cinéticos, a temperatura cai. Da mesma forma, se o personagem absorve e "derruba" energia cinética, transformando-a em calor, a temperatura aumenta. Isto pode causar mudanças no ambiente e problemas potenciais.

Um personagem com Imunidade Cinética pode ser literalmente imutável por qualquer força externa. Ninguém pode

carregar o personagem, nem em qualquer veículo, o que certamente pode causar problemas.

FRAQUEZA

As principais fraquezas dos poderes cinéticos são o foco exclusivo da energia cinética e o potencial de demasiada energia cinética. No primeiro caso, personagens imunes a coisas como impactos ou força física podem sofrer uma maior sensibilidade aos efeitos capazes de contornar suas defesas. Um juggernaut com Imunidade Cinética poderia literalmente ser "parado pelo frio" por uma Aflição de gelo paralisante, por exemplo, ou ter sua Força esvaziada rapidamente por um arrepiante efeito de Enfraquecimento. Há também o potencial para que os poderes cinéticos "sobrecarreguem" quando canalizados ou expostos a muita energia de uma só vez. Um personagem pode ter Imunidade Cinética, mas ainda sofre o ocasional revés onde um impacto cinético maciço o atordoaria temporariamente, por exemplo.

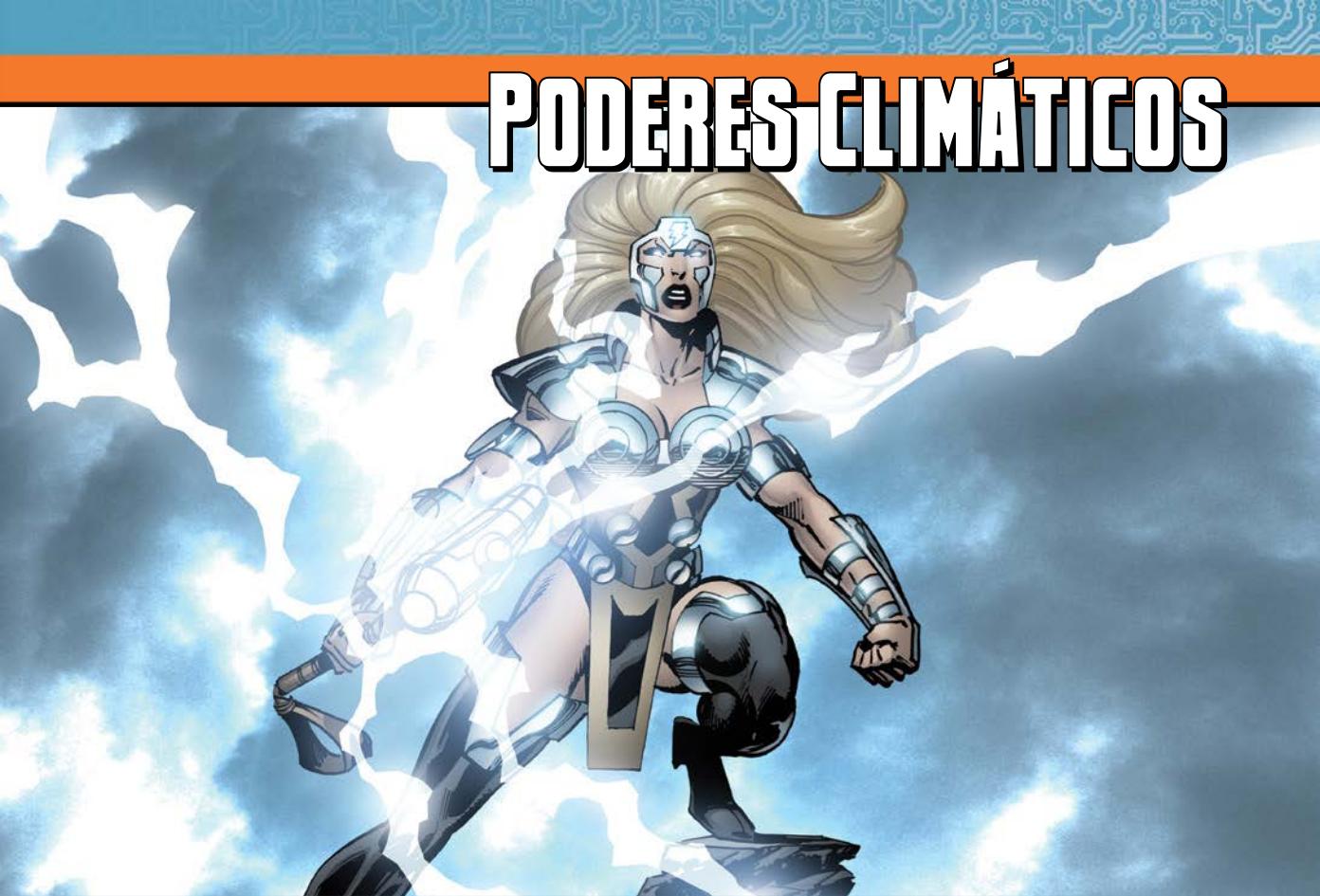
PERDA DE PODER

Além de exceções específicas como a Absorção Cinética, assume-se que os poderes neste perfil geram sua própria energia cinética, essencialmente do nada. Um personagem pode ser dependente de uma fonte de energia a fim de usar poderes cinéticos, no entanto. Isto poderia ser tão simples quanto aproveitando quantidades mínimas de energia cinética do ambiente: em áreas onde as coisas estão especialmente quietas, o poder do personagem pode diminuir. Ou o controlador cinético pode recorrer a uma fonte de energia diferente, convertendo-a em energia cinética. Desligado dessa fonte, não há energia.

VÍCIO

Ser possível controlar — e particularmente absorver — a energia cinética pode vir com uma "adrenalina" que é potencialmente viciante. Alguém viciado em absorver a energia cinética é provável que a procure na forma mais crua: ser atingido, e bater forte. Tal viciado pode procurar lutas com adversários fortes e poderosos — como super-heróis e vilões — apenas pela oportunidade de "alimentar-se" da energia.

PODERES CLIMÁTICOS



O clima — desde a tempestade feroz até a nevasca cegante — está entre as forças naturais mais impressionantes, atribuídas a espíritos e deuses na mitologia. Heróis superpoderosos e vilões capazes de comandar o tempo têm uma poderosa gama de poderes à sua disposição, como os deuses de antigamente, lançando relâmpagos do alto do Olimpo.

DESCRITORES CLIMÁTICOS

O descritor de "Clima" inclui uma série de elementos (por assim dizer):

■ **Atmosfera:** Para que haja "clima" é preciso primeiro um meio atmosférico para criá-lo e transmiti-lo. Os vários poderes climáticos neste perfil são baseados em uma atmosfera semelhante à Terra; outros planetas podem ter tipos de "clima" radicalmente diferentes e estes estão além do escopo deste perfil. Ainda assim, personagens alienígenas podem ter poderes climáticos incomuns a seu comando.

A necessidade de uma atmosfera também implica que os poderes climáticos são em grande parte inúteis na ausência de um. Não há clima para manipular no vácuo do espaço, por exemplo, e o "clima" pode ser limitado em uma atmosfera fechada e regulada como a de uma estação espacial ou habitat submarino. Veja a complicações da **Perda de Poder** para saber mais sobre isso.

O descritor da atmosfera está relacionado com o ar; muitos poderes do tempo são baseados no movimento de massas de ar de várias maneiras. Assim, os poderes atmosféricos muitas vezes também submetem a vários poderes aéreos. Veja **Poderes Aéreos** para saber mais sobre os poderes desse tipo em específico.

■ **Relâmpagos:** O poder ofensivo mais comum do clima é o relâmpago, uma poderosa explosão de eletricidade. Ele

pode interagir com alvos vulneráveis a surtos e sobrecargas elétricas e pode ser menos eficaz contra aqueles isolados ou protegidos da eletricidade, ou protegidos por uma estrutura de aterramento de algum tipo. Veja **Poderes Elétricos** para saber mais sobre relâmpagos e descritores elétricos em geral.

■ **Precipitação:** Alguns poderes climáticos envolvem vários tipos de precipitação (chuva, neve, granizo, etc.). Além dos efeitos de jogo dos poderes, ser capaz de fazer chover em uma área (por exemplo) pode ter vários outros efeitos, incluindo aliviar a seca ou limpar os contaminantes atmosféricos e lavar o solo.

Outros descritores relacionados aos poderes climáticos estão ligados à fonte do poder em vez de seu efeito e têm seus:

■ **Magia:** Os poderes mágicos do tempo — desde feitiços até o trabalho com espíritos tempestuosos — podem muitas vezes mudar ou criar tempo sem afetar o ambiente ao redor ou ter qualquer repercussão duradoura (ver **Complicações Climáticas**). A mudança é literalmente "como magia" e as condições normais se reafirmam imediatamente. Por outro lado, os poderes climáticos mágicos estão sujeitos a efeitos e condições mágicas de contra-ataque. Eles também podem ter suas próprias complicações, tais como rituais particulares (feitiços ou gestos falados) ou outras exigências.

■ **Tecnologia:** Os dispositivos de controle climático têm sido a superciência comum dos quadrinhos há décadas, desde consoles maciços com antenas em forma de disco até aparelhos portáteis. A tecnologia meteorológica é frequentemente removível (*Livro Básico*, páginas 144-145) e pode ter várias complicações associadas a ela, particularmente em termos de manutenção e uso.

CONTRA-ATACAR

Os poderes climáticos podem potencialmente contrariar uma série de outros poderes, dependendo de como eles são utilizados. Em particular, as condições meteorológicas podem contrapor-se a poderes com descritores de ar. O tempo adequado pode neutralizar os efeitos ambientais do frio e os poderes de fogo, elevando ou baixando a temperatura ambiente, e pode ser capaz de neutralizar os efeitos do fogo com descargas repentinas.

Precipitação como chuva forte podem ajudar a combater alguns efeitos de camuflagem, revelando as pegadas de um alvo e os contornos dentro da chuva que cai, por exemplo. A chuva também pode eliminar os efeitos de camuflagem da área envolvendo nuvens de neblina, fumaça ou gases.

Os poderes aéreos podem, potencialmente, combater os poderes climáticos deslocando as massas de ar ou mesmo removendo o ar (ver **Atmosfera**, anteriormente). Da mesma forma, os poderes que afetam a temperatura podem ser capazes de combater ou quebrar alguns efeitos climáticos: a neve e o gelo derretem rapidamente na presença de calor extremo, por exemplo. O Mestre deve usar o bom senso ao lidar com a interação dos efeitos climáticos com vários descritores de poder.

CARACTERÍSTICAS CLIMÁTICAS

Alguns potenciais efeitos associados aos poderes do clima incluem o seguinte:

- Não importa as condições climáticas, você permanece seco, seu cabelo e suas roupas nunca se embaraçam com o vento.
- O clima reflete dramaticamente suas emoções, dando-lhe um bônus de circunstância para testes apropriadas de perícias de interação (como Intimidação).
- Você pode criar pequenas rajadas de vento, aproximadamente iguais a -5 graduações de mover objetos; capaz de espalhar-se pequeno, objetos leves, cabelo ou roupas, tirar o chapéu, e assim por diante. (Veja **Rajada de Vento e Tornado** para mais informações em poderes aéreos).
- Você pode criar "micro tempestades" focadas o suficiente para regar plantas envasadas ou para tomar banho.
- O ar ao seu redor sempre cheira tão limpo quanto depois de uma tempestade, dissipando quaisquer odores fortes.
- Você pode fazer com que as nuvens individuais no céu se movam, ou até mesmo se separar, concentrando sua atenção neles.

PODERES OFENSIVOS

De relâmpagos e trovões a congelamento nevaskas e ondas de calor escaldantes, as forças climáticas oferecem inúmeras maneiras de atacar os inimigos de longe.

CICLONE

Você cria um ciclone contido ou uma tempestade com a força de um furacão capaz de espantar e dificultar a movimentação dos inimigos.

Ciclone: Aflição à Distância Área Explosão (Resistido e superado por Força; Impedido e Prejudicado, Caído e Atordoado, Incapacitado) Resistência Alternativa (Força), Concentração, Condição Extra, Recuperação Instantânea • 4 pontos por graduação

(+1 ponto por graduação por +1 de valor em Área)

EXPOSIÇÃO

Você altera a atmosfera em torno de seu alvo para causar desidratação, insolação, ou mesmo congelamento em fase inicial por aumentar ou diminuir a temperatura e a umidade. Vítimas muitas vezes começam a sofrer efeitos antes de perceberem o que está acontecendo. Aplique o modificador de área para afetar múltiplos alvos em uma área de uma só vez.

Exposição: Aflição à Distância (Resistido e superado por Fortitude; Fatigado, Exausto, Incapacitado) Sutil • 2 por graduação + 1 ponto.

FRIO ÁRTICO

Um sopro de ar gelado faz com que a temperatura caia ao redor de seu alvo, massas de gelo e neve se formando instantaneamente ao redor deles.

Frio Ártico: Aflição Cumulativo à Distância (resistido por Esquiva, Superado por Dano; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Imobilizado), Condição Extra, Grau Limitado • 3 pontos por graduação

LUMINOSIDADE CEGANTE

Um arco de raios brilhantes cega temporariamente seu alvo

Luminosidade Cegante: Aflição Cumulativa à Distância (Resistido por Esquiva e superado por Fortitude; prejudicado, desabilitado, desatento) Dependente de Sentidos [Visão] • 2 pontos por graduação

RAJADA VENTOSA

Uma poderosa rajada de vento envia alvos espalhando-os como folhas caídas. A força efetiva da rajada de vento é igual à sua graduação de Mover Objetos. Os alvos fazem um teste de resistência de Força contra a Força de seu poder (metade caso forem bem sucedidos em seu teste inicial de Esquiva contra o efeito de área), o sucesso permite que eles mantenham sua posição enquanto falham significa que eles são lançados a um valor de distância igual à sua graduação de Mover Objetos menos sua graduação de peso.

Rajada Ventosa: Mover Objetos Área Cone, Distância Perto, Limitado a Empurrar para Longe • 1 ponto por graduação.

RELÂMPAGO

Você lança um raio das mãos de sua pessoa, olhos, etc. - para atingir seu alvo com a fúria de uma tempestade. Se, em vez disso, você chamar um relâmpago de cima, aplique Indireto 2 (*Manual Básico*, página 141).

Raio: Dano à distância (elétrico) • 2 pontos por graduação.

SOM DO TROVÃO

Um estrondoso estrondo ensurdece seu alvo. O Palma Trovão é frequentemente ligado a um ataque com um raio, simultaneamente danificando e ensurdecendo um alvo, talvez até mesmo conectado a Luminosidade Cegante, expandindo o efeito de Aflição (simplesmente removendo a falha de Dependente de Sentidos à Visão de Efeito da Luminosidade Cegante de Aflição).

Som do Trovão: Aflição Cumulativa à Distância (Resistido por Esquiva, Superado por Fortitude; prejudicado, Desabilitado, Desatento), Limitado a Audição • 2 pontos por graduação.

TEMPESTADE DE GRANIZO

Pedaços congelados de granizo provocado pelo vento golpeiam os alvos em a área da tempestade repentina

Tempestade de Granizo: Dano à Distância Área Estouro (pancada) Indireto 2 (caindo de cima) • 3 pontos por graduação + 2 pontos.

PODERES DEFENSIVOS

O comando sobre o clima pode proporcionar proteção contra muitos perigos do meio ambiente, bem como aproveitar os ventos e as nuvens como defesas.

IMUNIDADE A CLIMA

Seus poderes o protegem dos efeitos nocivos do tempo; você nunca sentirá o calor ou o frio ou será afetado pela exposição ou por outras condições climáticas (semelhantes às da Terra). Alguns controladores climáticos podem ter graus menores de imunidade a condições ambientais singulares como frio ou calor, ao invés do clima em geral.

Imunidade a Clima: imunidade 2 (Clima Terrestre) • 2 pontos.

Alguns têm um maior grau de imunidade, estendendo-se a todos os efeitos com o descritor "climático", incluindo as Aflições ou Danos. Isto inclui ataques como raios, desde que tenham o descritor "climático"; a imunidade a toda eletricidade requer graduações adicionais como um descritor comum separado.

Imunidade a Clima: Imunidade 10 (Efeitos Climáticos) • 10 pontos.

NÉVOA

Um denso banco de nevoeiro aparece, prejudicando ou desabilitando a visibilidade na área (um modificador -2 ou -5 para Percepção e testes visuais relacionados).

Névoa: Característica (Visibilidade) • 1 ponto por graduação (Prejudicado) ou 2 pontos por graduação (Desabilitado).

Alternativamente, você pode criar uma total camuflagem visual em uma área menor, com uma nuvem de neblina tão espessa que a visibilidade cai para praticamente nada. Um teste bem sucedido de Percepção pode revelar a localização geral de um alvo, mas o personagem ainda sofre de uma penalidade de -5 de circunstância para ações que requerem visibilidade. Um sentido não-visual preciso pode superar esta penalidade

Névoa: Camuflagem Visual Ataque 2, Área Nuvem 4 (30 metros de Raio) • 12 pontos +2 pontos por +1 aumento na graduação de área.

PARA-BRISA

Ventos giratórios que se movem em alta velocidade ao seu redor desviam projéteis físicos e atacam antes que eles possam atingi-lo.

Para-Brisa: Proteção Impenetrável, Sustentada, Limitado a Dano Físico • 1 ponto por graduação.

VENTO DE TURBINA

Você cria e mantém uma área de ventos fortes que dificulta os ataques à distância.

Vento de Turbina: Deflexão, Área Nuvem 2 (8 metros raio), Limitado a Ataques Direcionando Esquiva • 2 pontos por graduação

PODERES DE MOVIMENTO

Os poderes climáticos podem conceder, melhorar ou inibir o movimento, particularmente através do ar ou ao longo do solo.

A PROVA DE CLIMA

Seu movimento é desimpedido pelos efeitos do tempo e você não sofre nenhuma penalidade por circunstâncias relacionadas ao tempo. Assim, você pode se mover em velocidade normal em uma tempestade ou ventos fortes e ignorar coisas como modificadores de visibilidade (para qualquer coisa menor que a camuflagem total).

A prova de Clima: Movimento 1 (Adaptação ao Ambiente: Climático) • 2 pontos

MONTARIA AERODINÂMICA

Você pode aproveitar o poder dos ventos para voar pelo ar tão rápido quanto eles podem levá-lo. A velocidade do vento tende a ser limitada à velocidade dos ventos de força de furacão na Terra, raramente mais do que a 6 graduações (250 quilômetros por hora).

Os controladores clima com cata-vento (a seguir) podem usá-lo para levar outros ao alto sobre os ventos, voando em sua velocidade normal, desde que o valor de peso que eles carregam não seja maior que o possível para seus poderes.

Montaria Aerodinâmica: Voo • 2 pontos por graduação.

PODERES UTILITÁRIOS

O controle do tempo proporciona uma série de outros efeitos úteis. Dê uma olhada na seção Descritores climáticos para algumas aplicações úteis de poderes climáticos também, particularmente em termos de combate a outros efeitos.

CATA-VENTO

Você focaliza rajadas de ar poderosas ou mesmo mini-tornados para levantar e mover objetos, empurrar coisas, e assim por diante. Cada objeto individual na área afetada não pode exceder sua força de elevação efetiva, embora seu valor de peso combinado possa fazê-lo. Assim, por exemplo, se sua graduação de efeito for 4, cada objeto que você mover não pode exceder 500 kg, mas você pode mover tantos quantos couberem em sua área de efeito.

Cata-vento: Mover Objetos Área Explosão, Seletivo • 4 pontos por graduação.

CONTROLE CLIMÁTICO

Você controla o clima em um raio ao seu redor com um grau de distância igual ao seu grau de efeito ambiental, grau 10, por exemplo, cria efeitos climáticos dentro de um raio de 8 Quilômetros. Graduação 20 é suficiente para afetar um raio de 8.000 Quilômetros, essencialmente um hemisfério inteiro. Com 21 graduações pode abranger a maior parte da superfície da Terra.

O modificador seletivo, ao invés de permitir que você escolha quem na área é ou não afetado, permite que você escolha como os pontos do efeito Meio Ambiente por graduação são distribuídos entre frio, calor, movimento e visibilidade (veja o poder do nevoeiro; se você tiver este poder, você também

pode produzir seu efeito). Para aumentar a quantidade de efeitos climáticos que você pode produzir em uma área de uma só vez, aumente os pontos por graduação do efeito Ambiente.

Se você também pode escolher seletivamente suas metas, ou aplicar efeitos diferentes a alvos diferentes, aplique o modificador seletivo duas vezes. Os mestres devem ser cautelosos ao permitir duas aplicações do modificador seletivo para efeitos ambientais, dado seu potencial de impor modificadores de circunstâncias a uma ampla área, afetando todos os presentes, sem impor qualquer penalidade aos aliados do herói. Tal efeito pode alterar fortemente o equilíbrio de um encontro.

Note que você também pode usar seu Controle Climático para negar sua graduação de efeito também nas condições climáticas de sua área, criando um clima calmo e claro. Assim você poderia, por exemplo, eliminar o frio intenso e o movimento impedido (devido ao gelo e neve) em sua área, transformando-o nas profundezas do inverno para um dia temperado, semelhante ao da primavera. As condições climáticas normais se reafirmam quando você deixa de manter o efeito.

Controle Climático: Ambiente (3 pontos para distribuir em efeitos), Seletivo • 4 pontos por graduação.

PREVISÃO DO TEMPO

Você pode sentir os padrões climáticos em sua área, prevendo as condições climáticas nas próximas horas e dias. O mestre pode exigir um teste secreto de Percepção ou Especialização (Meteorologia) para informações detalhadas ou de longo alcance.

Previsão do Tempo: Sentidos 4 (Precognição), Limitado a Clima • 2 pontos.

ARRANJO CLIMÁTICO

Os controladores climáticos frequentemente terão vários poderes climáticos — particularmente ofensivos e algum poder útil — como Efeitos Alternativos uns dos outros em uma série (Veja **Efeito Alternativo**, Módulo Básico, página 134). Estas matrizes podem ser dinâmicas, permitindo a mistura e a combinação de diferentes efeitos climáticos refletindo a capacidade do personagem de controlar diferentes aspectos simultaneamente, mas com uma quantidade finita de potência e concentração.

As matrizes meteorológicas são bem adequadas para realizar truques de poder relacionadas ao tempo, adicionando temporariamente um novo Efeito Alternativo à matriz e fazendo com que mesmo os poderes de um controlador climático não tenham neste Perfil é uma fonte útil de ideias.

A energia elétrica do Controle Climático (anteriormente) pode fazer parte de uma matriz ou ser separada, permitindo que o personagem afete as condições ambientais ao mesmo tempo em que produz efeitos climáticos específicos.

OUTROS PODERES CLIMÁTICOS

O "Tempo" inclui uma ampla gama de efeitos e descritores, desde ar e vento até trovões e relâmpagos, ou chuva, neve, gelo e neblina. Assim, muitos dos poderes em outros Arquivos de Poder também podem ser efeitos climáticos, dependendo do grau de controle do personagem sobre os elementos. Veja **Poderes Aéreos**, **Poderes Elétricos**, **Poderes**

Congelantes e Poderes Aquáticos para algumas outras habilidades climáticas potenciais, seja como efeitos de poder regulares ou acrobacias ocasionais de poder.

DESAFIO CLIMÁTICO

Um desafio comum para os controladores climáticos é o próprio meio ambiente; os heróis são chamados a domar tempestades fora de controle e impor sua vontade sobre o tempo furioso. Isto pode ser considerado uma simples questão de combater os efeitos do tempo (ver **Contra-Atacando Efeitos**, Módulo Básico, páginas 93), mas reduzir o feito a um único teste pode reduzir o drama do conflito.

O mestre pode querer considerar estes tipos de lutas como desafios (*Livro Básico*, páginas 185-186, e o *Guia do Mestre*, páginas 173-182), exigindo vários testes para alcançar o sucesso completo, com alguns sucesso e revezes à medida que o personagem se esforça para ganhar a vantagem sobre o desafio.

COMPLICAÇÕES CLIMÁTICAS

O clima é um sistema vasto e complexo, muitas vezes sujeito a mudanças inesperadas. Como a máxima da teoria do caos sugere, a agitação das asas de uma borboleta pode mudar radicalmente o clima meses depois e a meio mundo de distância; quão mais complicada pode ser a intervenção direta na forma e expressão do clima?

ACIDENTE

Controlar uma força primordial como o clima pode exigir uma grande dose de autodisciplina e consciência. É fácil para alguma coisa dar errado quando se desencadeia a fúria de um furacão ou tornado no coração de uma cidade! Esta complicação transforma o controlador climático em um desastre natural vivo, apenas procurando um lugar para atacar.

Alternativamente, alguém pode tirar proveito da ideia desta complicação, configurando as coisas para parecer que o controlador do tempo é responsável por algum acidente para denegrir o bom nome de um herói, semear dúvidas e discordâncias com o público, ou simplesmente processar o herói (ou um patrono rico) na esperança de um grande acordo.

FOBIA

Dado que o tempo ocorre ao ar livre, sob o céu aberto, os controladores meteorológicos podem ser dados à claustrofobia, um medo de espaços pequenos e fechados onde seus poderes podem ser limitados ou ineficazes (ver **Perda de Poder**, a seguir).

Da mesma forma, até mesmo os controladores climáticos podem ficar impressionados com o tremendo poder desencadeado do clima, temendo o que poderia acontecer se seus poderes ficassesem fora de controle ou se eles invocassem uma tempestade que não pudessem parar. Este medo pode causar hesitação ou até mesmo paralisia em algumas situações, pois o controlador do tempo teme invocar a fúria total do tempo.

FRAQUEZA

Os controladores climáticos podem enfrentar fraquezas associadas a seus poderes e adaptações que os envolvam. Algumas possibilidades incluem o seguinte:

Além da simples perda de poder (veja a seção Perda de poder), um controlador climático isolado do ambiente natural pode começar a enfraquecer ou sofrer outras condições. Assim, o tempo passado fora de uma atmosfera pode levar a que o personagem fique prejudicado, incapacitado e, eventualmente, incapacitado ou mesmo moribundo. Isto pode até ser tão extremo a ponto de se estender ao clima passado em áreas fechadas, além de apenas claustrofobia psicológica a um efeito físico.

Assim como o ambiente pode refletir o humor de um controlador climático, também as condições ambientais podem influenciar alguém tão fortemente ligado a ele. Assim, ambientes poluídos e tóxicos podem ter um efeito mais sério sobre o personagem, ou padrões climáticos podem alterar o humor do personagem: triste e moroso quando chove, por exemplo, alegre quando está brilhante e ensolarado, irritado durante tempestades, e assim por diante, sombreando a complicações Temperamento (a seguir).

HONRA

Um senso de honra e responsabilidade em relação a seus poderes é comum para os controladores heroicos do tempo, e eles muitas vezes optam por não usar sua capacidade para permitir que os ciclos naturais do tempo continuem sem interrupções, mesmo quando essa decisão pode ser pessoalmente difícil.

OBSESSÃO

Uma forte conexão pessoal com as forças da natureza pode dar aos controladores climáticos uma sensação de que o mundo natural é mais importante — mesmo todo — importante em comparação com a civilização humana. Certamente a humanidade ainda está à mercê do clima de várias maneiras, mas também afeta o clima. Os controladores climáticos podem estar obcecados em estudar fenômenos relacionados ao tempo, trabalhar para retardar ou prevenir as mudanças climáticas, ou lidar com o impacto da civilização sobre o clima (ou vice-versa).

PERDA DE PODER

A seção **Poderes Climáticos** discute algumas das condições necessárias para os efeitos climáticos, notadamente uma atmosfera suficiente para que “o tempo” ocorra. As condições

estreitamente fechadas — desde estar dentro de um edifício até ficar preso dentro de um pequeno espaço fechado — podem limitar ou negar os poderes climáticos. Assim, também estaria debaixo d’água, no espaço ou em qualquer outro lugar que não tivesse uma atmosfera a ser manipulada.

Note que este não precisa ser o caso: um controlador meteorológico mágico ou dimensional, por exemplo, também pode ter a capacidade de criar o ambiente necessário, capaz de convocar tempestades em qualquer lugar, mesmo nas profundezas do espaço sem ar! Isto ainda é apenas um descrever dos poderes meteorológicos do personagem, já que o jogador está efetivamente abrindo mão de uma oportunidade de ganhar pontos de herói pela vantagem de não lidar com esta complicação particular de perda de poder. Em essência, pense nos pontos de herói que o jogador ganharia se fosse “gasto” em ignorar a complicação em vez disso.

RESPONSABILIDADE

O poder de controlar o clima pode ser uma responsabilidade incrível. O tempo ameaça - ou é responsável pelo bem-estar das pessoas ao redor do mundo todos os dias. Como um controlador do tempo lida com isso? Você traz chuvas para os desertos, deixa de lado os furacões, derrete os nevões e para os tornados antes que eles caiam? Se sim, quanto você pode interferir no clima do mundo sem realmente piorá-lo devido às consequências imprevistas de suas mudanças? Os controladores climáticos devem muitas vezes equilibrar seu senso de responsabilidade para com a humanidade com seu código de ética (ver **Honra**) e responsabilidade para com o meio ambiente e os ciclos da natureza.

TEMPERAMENTO

O tempo é frequentemente usado como metáfora para as emoções. No seu caso, o tempo realmente reflete suas emoções: Quando você está feliz, o céu está limpo, quando você está triste, está cinzento e chuvoso, e quando você está zangado, nuvens escuras de tempestade se juntam e trovões caem. Esta complicação telegrafa o que você está sentindo para qualquer um que preste atenção e pode ter outros efeitos colaterais inconvenientes (como chover literalmente sobre o piquenique de outra pessoa). Em casos extremos, seu sentimento — e o clima — pode fugir de você (veja a complicação do **Acidente**, anteriormente).

PODERES CONGELANTES



Fica frio, FDPI! Com os **Poderes Congelantes** você pode tornar isso mais do que apenas uma ordem intimidante para seus inimigos. Personagens que controlam o frio podem criar gelo e neve, temperaturas geladas e usar o gelo como arma, armadura e meio de transporte.

DESCRITORES CONGELANTES

“Frio” e “Gelo” são importantes descritores para poderes congelantes.

- **Frio:** Embora tratado como um descritor próprio, o frio é, tecnicamente, a ausência de calor. Ainda assim, as descrições geralmente falam sobre personagens capazes de “gerar frio” ou “moldar o frio” e os poderes congelantes tendem a tratá-lo como uma força discreta. Alguns com poderes congelantes também têm poder sobre o calor (consulte **Outros Poderes Congelante**), mas a maioria tende a permanecer dentro do descritor e tema do frio.

O Módulo Básico coloca o frio em três categorias principais para fins de jogo (ver **Calor e Frio**, página 179-180): desconfortável, intenso e extremo. Eles são medidos pela frequência de testes de Fortitude para resistir ao cansaço do frio devido à exposição: um por hora, uma vez a cada dez minutos para frio intenso e uma vez por minuto para frio extremo. Fontes mais severas de frio podem ser consideradas efeitos diretos de Dano ou Afliação, exigindo um teste de resistência a cada rodada para superá-los.

O grau exato de frio das três categorias ambientais em termos de temperatura é deixado um tanto vago. Em geral, o frio desconfortável está abaixo de zero, o frio intenso é o clima ártico e o frio extremo são os ambientes mais frios encontrados na Terra.

- **Gelo:** O gelo é água congelada, dado que é um material relativamente frágil tem Resistência 1 (Módulo Básico, página

183), embora as camadas mais grossas de gelo sejam mais resistentes (Resistência +1 a cada duplicação da espessura). O gelo criado por poderes frios também pode ser mais resistente devido ao “super-frio” do poder do personagem ou algum outro fator. É geralmente assumido que os personagens geradores de frio criam gelo a partir da umidade do ar, se nenhuma outra fonte de água estiver disponível. Um ambiente suficientemente seco (como um deserto ou uma câmara com umidade controlada) pode inibir a formação de gelo. Consulte **Perda de Poder** em **Complicações Congelantes** para obter mais informações. Outros personagens podem simplesmente formar gelo do nada, especialmente se seu poder for sobrenatural, sem se preocupar com a umidade como uma complicação.

CONTRA-ATACAR

O efeito natural para combater o frio é o calor, que, por sua vez, é combatido por ele. Os efeitos do calor e do fogo podem conter os efeitos do frio junto com o derretimento do gelo. Da mesma forma, um efeito frio pode ser capaz de neutralizar um efeito baseado em calor ou fogo.

O frio pode neutralizar os efeitos à base de água ou outros líquidos, congelando-os e tornando-os sólidos; o frio especialmente intenso pode até contrariar alguns materiais gasosos ou sólidos condensando os gases ou os tornando sólidos quebradiços. O último também pode ser um uso do poder Congelamento Instantâneo (em **Poderes Ofensivos**).

Por outro lado, o frio pode potencializar os efeitos elétricos e magnéticos, aumentando a condutividade. O Mestre pode desejar aplicar um bônus de circunstância para condições especialmente frias, ou permitir que alguns poderes congelantes forneçam assistência aos poderes eletromagnéticos por meio de um teste de trabalho em equipe (Módulo Básico,

CARACTERÍSTICAS CONGELANTES

Alguns efeitos potenciais de Característica associados a Poderes Congelantes incluem o seguinte:

- Você pode gerar frio suficiente para resfriar perfeitamente alimentos e bebidas ao toque ou mantê-los frios, desde que você os toque.
- Quando você cria gelo, você pode torná-lo qualquer cor translúcida que desejar, como se fosse tingido.
- Você pode gerar pequenas quantidades de gelo e/ou neve à vontade, até cerca de um punhado por rodada, o suficiente para fornecer gelo para encher um copo ou produzir uma bola de neve para jogar.
- Você pode resfriar itens pequenos e quentes instantaneamente com o toque, transformando água fervente em água gelada, por exemplo, ou tornando comida quente em comida fria.
- Você pode gerar uma pequena queda na temperatura, o suficiente para dar “calfrios” às pessoas em sua área imediata, bom para um bônus circunstancial para algumas interações.

DANO CONGELANTE

Os efeitos mais graves dos danos causados pelo frio, como hipotermia e queimaduras por congelamento, são melhor tratados como complicações temporárias, como outras lesões duradouras (*Módulo Básico*, página 193). Em geral, os personagens não sofrem nenhum mal permanente de exposição ao frio, a menos que o jogador queira adotar uma complicação permanente. Configurações mais realistas podem lidar com as consequências do congelamento em termos de danos aos nervos e perda de tecidos, mas essas coisas são deixadas nas mãos do Mestre.

Da mesma forma, um personagem deixado incapacitado ou moribundo devido a danos causados pelo frio pode receber tratamento médico diferente para ajudar a restaurar a temperatura corporal central, mas de outra forma a recuperação dessas condições é assumida como sendo a mesma, independentemente do efeito que as causou.

PODERES OFENSIVOS

Os poderes congelantes ofensivos usam a baixa temperatura e a formação de gelo para derrubar e ferir os alvos.

AURA CONGELANTE

Seu corpo é tão frio ao toque que “queima” aqueles que entram em contato físico.

Aura Congelante: Dano Reação (frio; ser tocado) • 4 pontos por graduação.

CEGUEIRA DE NEVE

Aproveitando o efeito da luz do sol refletida na neve e no gelo, você atinge um alvo temporariamente cegando-o.

Cegueira de Neve: Afiação Cumulativa à Distância (Resistido por Esquiva, Superado por Fortitude; Visão Prejudicado, Visão Desabilitada, Visão Desatenta), Limitado a Um Sentido • 2 pontos por graduação.

CONGELAMENTO INSTANTÂNEO

Você congela um objeto não vivo, fazendo com que ele se torne extremamente frágil e fácil de quebrar ou estilhaçar. Se você também puder congelar os alvos vivos com flash, remova o modificador Limitado a Objetos, embora você também possa querer ligar um efeito de Dano ou Afiação, já que o congelamento instantâneo de um ser vivo deveria realisticamente torná-lo um objeto não vivo antes de torná-lo frágil o suficiente para se estilhaçar.

Congelamento Instantâneo: Enfraquecer Resistência à Distância, Afeta Objetos Apenas • 2 pontos por graduação.

CONGELAR O CHÃO

Você cobre uma superfície com uma camada de gelo liso e úmido, tornando-a muito escorregadia e difícil para os alvos ficarem em pé ou se moverem.

Congelar o Chão: Afiação à Distância Áerea Explosão (gelo; Resistido e Superado por Esquiva; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Caído), Resistência Alternativa, Condição Extra, Grau Limitado • 3 pontos por graduação.

CRIOCINESE

Você pode baixar a temperatura de um alvo simplesmente olhando para ele, eventualmente congelando-o sólido. Um alvo completamente congelado pode ser quebrado ou estilhaçado, com os danos remanescentes quando o alvo descongela, tornando isto potencialmente fatal para os alvos vivos. Aplique o modificador traiçoeiro se o alvo não estiver ciente do efeito.

Criocinese: Afiação Cumulativa Distância a Percepção (Resistido e Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Transformado), Afeta Objetos • 5 pontos por graduação.

GRANIZO

Você faz com que grandes pedras de granizo atinjam alvos na área escolhida. A tempestade de granizo dura por uma rodada adicional após seu ataque inicial, afetando todos os alvos restantes na área.

Granizo: Dano à Distância Área Nuvem (congelante e contuso), Indireto 2 • 3 pontos por graduação + 2 pontos.

ESQUIFE DE GELO

Gelo espesso se forma instantaneamente ao redor de seu alvo, prendendo-o. Se você puder prender completamente um alvo no gelo, colocando-o em uma espécie de animação suspensa, remova a falha Grau Limitado e transforme o terceiro grau da Afiação em Incapacitado, aumentando o custo para 4 pontos por graduação.

Esquife de Gelo: Afiação Cumulativo à Distância (gelo; Resistido por Esquiva, Superado por Dano; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Imóvel), Condição Extra, Grau Limitado • 3 pontos por graduação.

PUNHO DE GELO

Uma pesada “manopla” ou clava de gelo se forma ao redor de seu punho, permitindo que você acerte com mais força no combate corpo a corpo.

Punho de Gelo: Dano Baseado em Força (frio e contuso) • 1 ponto por graduação.

RAIO FRIO

Você atinge os alvos com uma rajada de ar gelado, causando uma queda repentina na temperatura.

Raio Frio: Aflição à Distância (frio; Resistido e Superado por Fortitude; Fadigado, Exausto, Incapacitado) • 2 pontos por graduação.

RAJADA DE GELO

Um aríete sólido, lança ou chuva de gelo atinge o alvo, causando danos. Para chuvas de projéteis de gelo, você pode adicionar Multi-ataque ao poder. Armas de gelo afiadas ou pontiagudas podem constituir uma tentativa de matar (Módulo Básico, página 200).

Rajada de Gelo: Dano à Distância (frio e contuso ou cortante) • 2 pontos por graduação.

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes congelantes defensivos contam com a habilidade de ignorar os efeitos do calor ou frio extremos ou usar gelo para se proteger contra ataques.

ARMADURA DE GELO

Você pode formar uma camada protetora de gelo ao redor de seu corpo, usando seu poder para torná-lo flexível ou reformando-o conforme você se move. Esta armadura pode ser ineficaz contra certos ataques (veja Fraqueza em Complicações Congelantes).

Armadura de Gelo: Proteção • 1 ponto por graduação.

IMUNIDADE AO FRIO

Seus poderes o tornam imune a alguns ou a todos os efeitos do frio. Em vez de uma característica permanente, sua imunidade pode ser mantida em duração (sem alteração no custo), exigindo uma ação livre a cada rodada para ser mantida, talvez representando alguma manipulação consciente de temperatura. Por outro lado, você pode usar Imunidade ao Frio sustentada para acrobacias de poder, talvez até trocá-lo por Imunidade ao Calor (a Seguir) controlando as temperaturas de outra maneira.

Imunidade ao Frio: Imunidade 1 (Frio Ambiental), Imunidade 5 (Dano de Frio), Imunidade 10 (Efeitos Congelantes) • 1, 5 ou 10 pontos.

IMUNIDADE AO CALOR

O poder de criar ou manipular o frio o torna imune a alguns ou todos os efeitos do calor extremo. Como a Imunidade ao Frio, este poder pode ser sustentado ao invés de permanente na duração, exigindo uma pequena quantidade de concentração, mas abrindo-o para algumas acrobacias de poder.

Imunidade ao Calor: Imunidade 1 (Calor Ambiental), Imunidade 5 (Dano Calor), Imunidade 10 (Efeitos de Calor) • 1, 6 ou 10 pontos.

INVISIBILIDADE INFRAVERMELHO

Você pode reduzir a assinatura de calor do seu corpo a não mais do que a do ar circundante, mesmo em condições abaixo de zero, mascarando sua aparência em scanners infravermelhos e de calor. Se você também puder mascarar os outros,

aplique os modificadores Afeta Outros e Distância ou Área, também uma façaña de poder para poderes emissores de frio como Projetar Frio ou um poder de ataque congelante.

Invisibilidade Infravermelho: Camuflagem 2 (Infravisão) • 4 pontos.

PODERES DE MOVIMENTO

Os poderes de movimento que envolvem o frio normalmente usam o gelo para se mover de maneiras diferentes ou superar algumas das dificuldades de movimentação no gelo ou neve.

ANDAR NO GELO

Você pode andar no gelo como se estivesse seco, nivelado, chão, sem qualquer efeito em seus movimentos.

Andar no Gelo: Movimento 1 (Adaptação ao Ambiente – Gelo) • 2 pontos.

PLATAFORMAS DE GELO

Você cria pontes e escorregadores de gelo, permitindo-lhe "surfar" à distância acima do solo.

Plataforma de Gelo: Voo, Plataforma (Plataforma de Gelo) • 1 ponto por graduação.

PASSAGEM PELO GELO

Você pode passar pelo gelo e pela neve como se não fossem mais sólidos do que o ar.

Passagem pelo Gelo: Movimento (Permear), Limitado a Gelo e Neve • 1 ponto por graduação até 3 graduações.

PORTAL DE GELO

Semelhante à passagem de gelo (anteriormente), parece passar "para dentro" de uma superfície de gelo ou neve, mas você sai de outra a alguma distância sem ter que passar pelo espaço entre elas. Este poder congelante tende a ser de natureza mágica e pode ter outros modificadores de teletransporte aplicados a ele

Portal de Gelo: Teleporte, Meio (gelo) • 1 ponto por graduação.

SAPATOS DE NEVE

Você pode andar na superfície da neve, mesmo levemente compactada, sem afundar nela ou deixar rastros.

Sapatos de Neve: Movimento 2 (Sem Rastros, Andar na Água), Limitado a Neve • 2 pontos.

SKIS DE GELO

Você pode "patinar" pela superfície do gelo como se fosse um patinador habilidoso (realisticamente limitado a 4 graduações no máximo). Se você remover o Limite do poder, você também criará sua própria superfície gelada abaixo de você conforme você se move, que derrete conforme você passa, "movendo-se" junto com você.

Skis de Gelo: Velocidade, Limitado a Gelo • 1 ponto por graduação.

TUNELAMENTO DE GELO

Você pode cortar passagens pela neve e gelo sólido.

Tunelamento de Gelo: Escavação, Limitado a Gelo e Neve • 1 ponto por 2 graduações.

PODERES UTILITÁRIOS

Os poderes Congelantes Úteis vão desde agitar o clima frio até invocar criaturas de gelo e neve, ou transformar-se em um.

criaturas de gelo

Você pode criar ou invocar criaturas animadas de gelo que obedecem aos seus comandos. Fraquezas relacionadas ao calor são complicações comuns para essas criaturas (consulte Complicações Congelantes).

Criaturas de Gelo: Invocar Criaturas de Gelo 5, Controlado • 15 pontos + 10 pontos por dobra no número de criaturas + 5 pontos por Horda para invocar todos de uma vez.

criaturas do gelo

NP 8 • GC 5

FOR 7 VIG – AGI 0 DES 0 LUT 0 INT – PRO 0 PRE –

Poderes: Toque Congelante (Aflição Cumulativa 8; Resistido e Superado por Fortitude; Fadigado, Exausto, Incapacitado);

Armadura de Gelo (Proteção Impenetrável 8); **Passar pelo Gelo** (Movimento 2 (Permear), Limitado a Gelo e Neve) **Não-Vivo** (Imunidade 30: Efeitos de Fortitude)

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo: Desarmado 8 (+8)

Ataque: Iniciativa +0, Toque Congelante (Aflição 8, Perto), Desarmado +8 (Dano 7, Perto)

Defesa: Esquiva 6, Aparar 6, Fortitude Imune, Resistência 8, Vontade Imune

Total: Habilidades –16 + Poderes 64 + Vantagens 0 + Perícias 4 + Defesas 12 = 64

ESCULPIR GELO

Você pode criar e moldar massas de gelo, formando coisas como paredes e outras barreiras, suportes para estruturas, pontes, cúpulas e assim por diante. Suas esculturas de gelo derretam com base na temperatura predominante, a menos que você use seu poder para reformá-las ou reforçá-las.

Esculpir Gelo: Criar Gelo, Permanente • 2 pontos por graduação.

FORMA DE GELO

Você pode se transformar em um ser de gelo vivo. O derretimento pode incapacitar você ou involuntariamente transformá-lo em uma forma de água (veja o perfil dos Poderes Aquáticos).

Forma de Gelo: Imunidade 20 (Efeitos Congelantes, Suporte Vital), Proteção • 20 pontos + 1 ponto por graduação de Proteção.

FORMA DE NEVE

Você pode se transformar em um ser de neve vivo (uma massa de gelo granular) e pode até parecer um "boneco de neve" animado!

Forma de Neve: Imunidade 20 (Efeitos Congelantes, Suporte Vital), Intangível 1 • 25 pontos.

MOVER GELO

Você pode mover massas de gelo ou neve, até uma graduação de massa equivalente à sua graduação de efeito.

Mover Gelo: Mover Objetos, Distância Percepção, Limitado a Gelo e Neve • 2 pontos por graduação.

NEVASCA

Você pode gerar tempestades de neve poderosas e cegantes. No mínimo, esse poder cria frio intenso e uma penalidade de -2 circunstância para visibilidade. No seu estado mais severo, ele cria frio extremo e uma penalidade de visibilidade de -5.

Nevasca: Ambiente (Frio, Visibilidade) • 2, 3, ou 4 pontos por graduação.

PROJETAR FRIO

Você cria uma área de frio intenso ou extremo. Embora isso crie um risco ambiental (Módulo Básico, página 179-180), é mais frequentemente útil para combater alguns efeitos e fornecer condições frias necessárias para outros, a menos que a área seja grande o suficiente para afetar uma região inteira ou dure um tempo considerável.

Projetar Frio: Ambiente (Frio) • 1 ou 2 pontos por graduação.

VISÃO TÉRMICA

Você pode ver as graduações de temperatura, percebendo na faixa do infravermelho. Entre outras coisas, isso faz com que os corpos quentes se destacam claramente contra as temperaturas ambientais frias (e vice-versa).

Visão Térmica: Sentidos 1 (Infravisão) • 1 ponto.

OUTROS PODERES CONGELANTES

Poder sobre o frio implica a capacidade de afetar o calor também, pelo menos em termos de removê-lo. Alguém com poderes congelantes pode também ter habilidades do arquivo **Poderes Flamejantes**, refletindo a capacidade de projetar calor, além de subtraí-lo do ambiente.

Uma fonte comum de condições frias é o clima, e muitos poderes congelantes também são **Poderes Climáticos** e vice versa. O controle climático do personagem pode estar limitado às condições de frio e gelo ou pode ser mais extenso. Exposição, Nevoeiro e Controle do Tempo são apenas alguns poderes climáticos adequadas também aos controladores do frio.

Finalmente, os poderes congelantes dependem da água congelada, portanto um controlador hídrico pode ser capaz de criar e manipular o gelo também, transformando alguns poderes congelantes em **Poderes Aquáticos**. Da mesma forma, o controle sobre o gelo pode implicar poder sobre as formas líquidas (e até mesmo gasosas) da água também.

COMPlicações CONGELANTES

O frio pode causar complicações, desde o bom funcionamento das pessoas e da tecnologia usada para temperar ambientes até dificuldades com a fisiologia e a psicologia do próprio personagem.

ACIDENTE

Com poderes como Criocinese e Congelamento Instantâneo e a criação de grandes massas de gelo para rampas, paredes, barreiras e afins, é bem possível que um personagem conge-

lante provoque acidentes. O derretimento das estruturas de gelo pode desmoronar em avalanches mortais, mesmo no meio de uma cidade! Poças de água gelada podem causar danos e tornar áreas traíçoeiras, e as autoridades podem começar a tratar o personagem como uma nevasca viva soprando na cidade.

DEFICIÊNCIA

As adaptações de alguns tipos alimentados a frio impossibilitam a sua sobrevivência em temperaturas acima do congelamento. Um personagem permanentemente em forma de gelo ou neve pode ter que permanecer congelado para permanecer saudável. Da mesma forma, um usuário congelante pode precisar de um traje especial de refrigeração ou algum outro meio de se mover em um ambiente mais quente.

Por outro lado, outros personagens produzem frio absorvendo calor, caso em que não é o calor que desativa o personagem, mas a falta dele! Os tipos dependentes do calor podem congelar literalmente os efeitos de seus próprios poderes; presos sem calor, eles se transformam em estátuas imóveis e congeladas.

FRAQUEZA

A fraqueza mais comum dos poderes congelantes é o calor, contra-atacando seus efeitos e enfraquecendo seu usuário. O personagem pode sofrer graus adicionais de efeito (literalmente!) devido ao calor ou ao fogo, e a exposição a temperaturas acima do congelamento ou mais quentes pode ser incapacitante ou pior.

Como mencionado em **Deficiência**, alguns usuários congelantes podem realmente ter uma fraqueza quando se trata de frio, precisando de fontes de calor constantes para evitar que eles congelem sólidos. Eles podem receber graus adicionais de efeito de forças congelantes e ataques usados contra eles, talvez até mesmo seus próprios.

FOBIA

É natural que os personagens frios demonstrem medo de suas deficiências ou fraquezas, como o medo de fogo ou fontes de calor que possam ferir, derreter ou até mesmo destruí-los.

PERDA DE PODER

Enquanto aqueles com poderes congelantes podem geralmente baixar as temperaturas por si mesmos, criando frio, eles podem ter maior dificuldade quando a temperatura ambiente já está bastante alta. Portanto, os que têm a força do frio podem estar em plena potência em um dia de tempestade, mas têm dificuldades na selva vaporosa ou no meio de um deserto em chamas.

Da mesma forma, o poder de criar gelo muitas vezes depende de tirar umidade do ar. Na maior parte do tempo, é fácil assumir que há o suficiente para o que quer que o personagem queira fazer, mas especialmente ambientes secos — como o mencionado deserto — podem privar os personagens da capacidade de criar gelo (ou grandes quantidades dele) sem fornecer sua própria água.

PECULIARIDADE

Os personagens temáticos gelados podem ter personalidades tão “frias” quanto seus poderes, distantes e sem emoção. É claro que o “ombro frio” pode ser simplesmente um mecanismo de defesa para aqueles que não podem existir entre pessoas normais por causa de seus poderes: presos dentro de um fato de ambiente refrigerado, por exemplo, ou condenados a infligir queimaduras de gelo em qualquer pessoa normal que entre em contato com eles. Esta isolamento também pode levar a complicações no relacionamento, tais como um pai separado de um filho, ou alguém separado de um cônjuge ou outro ente querido com quem não possa mais tocar ou passar tempo.

REPUTAÇÃO

Como mencionado em **Acidente**, os usuários congelantes podem desenvolver uma reputação de desastres naturais ambulantes, especialmente para centros populacionais não acostumados a lidar com neve e gelo. Uma coisa é enterrar o centro de Albany sob a neve caída e outra é deixar toneladas de gelo derretendo no centro de Atlanta!

PODERES CÓSMICOS



Existem poderes além da vida na Terra. Os poderes cósmicos lidam com a vastidão do universo e as forças fundamentais que o conduzem. Voe entre as estrelas e desenhe sobre a estrutura do cosmos com poderes que podem proteger o universo, ou sacudi-lo em suas fundações.

DESCRITORES CÓSMICOS

Os seguintes descritores são importantes para Poderes Cósmicos:

Cósmico: O descritor “cósmico” pode ter vários significados. Neste perfil, significa principalmente “do cosmos ou relacionado a ele”, particularmente o espaço sideral e o universo além dos limites da Terra. Esta é uma maneira pela qual é frequentemente usado em histórias em quadrinhos, com aventuras “cósmicas” envolvendo o espaço sideral, impérios alienígenas e coisas do gênero. Os efeitos cósmicos podem estar conectados ao espaço sideral e aos fenômenos planetários e estelares. Cósmico significa literalmente “ordem”, particularmente a ordem inerente à natureza e ao universo (do grego *kosmos*, o oposto de *kaos*). A cosmologia é o estudo dessa ordem inerente. Em cenários de super-heróis, relaciona-se a coisas como poder primordial (ou cósmico) sobre a estrutura da realidade e os seres que exercem esse poder. Assim, “poder cósmico” está estreitamente alinhado a descritores como divino ou metafísico, relacionados a poderes sobrenaturais “superiores”, como personificações da ordem cósmica (ou outros conceitos como parte da ordem cósmica maior). Em alguns cenários, pode não haver diferença real entre os descritores cósmicos e divinos, embora os seres cósmicos nos quadrinhos raramente sejam adorados. Por último, “cósmico” costuma ser sinônimo de “poderoso” em termos de quadri-

nhos; personagens e seres cósmicos têm capacidades de sacudir o planeta e as aventuras cósmicas frequentemente colocam o destino do universo (ou todos os universos em um grande omniverso) em risco. Este não é um dos usos do descritor neste perfil. Qualquer poder é potencialmente imensamente poderoso, se usado em uma graduação de efeito alta o suficiente, e os poderes neste perfil não são inherentemente mais poderosos do que quaisquer outros simplesmente por causa de sua natureza cósmica.

CONTRA-ATACAR

Os poderes cósmicos são bastante amplos e os Mestres devem tender a considerar seus efeitos, ao invés de sua fonte, ao lidar com sua habilidade de conter outros efeitos. Por exemplo, uma explosão cósmica é uma forma de energia e, portanto, pode ser capaz de conter outros tipos de energia e ataques diretos, mas seu efeito primário é o dano, então provavelmente não é útil para combater, digamos, um efeito de transformação mesmo se a explosão for de natureza “cósmica”. A Transmutação Cósmica, por outro lado (ela própria um efeito Transformar), seria útil para combater outro efeito Transformar, ou uma Aflição impondo a condição transformada. Para um amplo efeito de combate cósmico, consulte o poder da Ordem Cósmica em **Poderes Utilitários**.

PODERES CÓSMICOS & ESCALA

Os poderes cósmicos, muitas vezes, devem funcionar em uma escala diferente daquela dos personagens presos à Terra. Em particular, os poderes cósmicos variam entre planetas ou até estrelas e podem ter esses mesmos planetas e estrelas como sua área de efeito! Existem várias maneiras de lidar com isso nos termos do jogo *M&M*. Primeiro é simples-

PODERES CÓSMICOS PADRÃO

Em uma série cósmica de M&M, o Mestre pode levar em consideração a importância de três efeitos de poder primários: Compreender, Imunidade e Viagem Espacial.

A viagem espacial é necessária para que uma série transcendia os limites de um único planeta ou sistema estelar. Todos os heróis precisam ter poderes de Viagem Espacial ou precisam de acesso a equipamentos ou veículos que os fornecem. Os exemplos podem incluir uma frota de naves espaciais rápidas (ou uma única nave que os heróis chamam de casa e usam como sede móvel) ou algum tipo de “teleportais” ou “corredores hiper-espaciais” permitindo que os personagens visitem outros planetas, como heróis ligados à Terra visitam bairros de sua cidade natal.

A imunidade (suporte vital) é necessária para lidar com os perigos ambientais de uma série cósmica, particularmente operando nas profundezas do espaço. Embora coisas como descompressão explosiva e atmosferas alienígenas mortais possam ser perigos ocasionais (como complicações), na maior parte, os heróis não deveriam se preocupar com tais coisas. Novamente, ou todos os personagens têm algum grau de imunidade, de suporte de vida a todos os efeitos de Fortitude, ou então eles usam equipamentos como trajes espaciais avançados ou campos de força de suporte de vida.

Por último, dada a vasta gama de vida alienígena na maioria das séries cósmicas, os personagens precisam de alguns meios de comunicação com as formas de vida inteligentes que encontram. A solução mais simples é presumir que existe algum tipo de *língua franca* galáctica (“Galáctica” ou algo assim) usada por espécies civilizadas, tornando a barreira da língua um desafio ocasional. Caso contrário, os personagens precisam de graduações de Compreender (idiomas) para superar esse problema, seja por meio de seus próprios poderes, um colega de equipe telepático ou linguista ou equipamento tipo “tradutor universal” (talvez embutido nos trajes espaciais mencionados).

Os mestres de uma série cósmica podem optar por exigir que os heróis dos jogadores tenham esses poderes em alguma medida, ou podem optar por torná-los disponíveis para os heróis (na forma de equipamentos adequados) sem nenhum custo de ponto de poder como parte da própria série, então os jogadores não precisam se preocupar em gastar pontos adicionais nos poderes padrão.

mente exigir as graduações necessárias de Área e Alcance Estendido para lidar com as vastas distâncias e áreas envolvidas. Cada grau de Alcance Estendido dobra os intervalos de um efeito, então apenas 5 graduações temos um aumento de x32; 10 graduações é pouco mais de 1.000 vezes! Alguns efeitos de poder já levam em consideração grandes distâncias: A comunicação, por exemplo, tem uma opção de alcance ilimitado, enquanto o Ambiente pode cobrir vastas áreas. Efeitos como Viagem Espacial lidam com o movimento em distâncias cósmicas (consulte Poderes Cósmicos Padrão Abaixo). Os efeitos da percepção também podem estender muito o alcance; no espaço sideral, a distância que você pode ver um alvo como um planeta ou uma nave estelar massiva é muito maior do que o alcance da percepção na superfície de um planeta onde você é limitado pela curva do horizonte. Adicione sentidos estendidos apropriados para distâncias ainda maiores.

Outra opção é simplesmente assumir que os eventos cósmicos ocorrem em uma escala cósmica: os poderes de alcance ainda têm alcance curto, médio e longo, mas são 10 ou 100 vezes maiores; o Mestre simplesmente escolhe se deseja aplicar um modificador de circunstância 0, -2 ou -5 para o alcance. Da mesma forma, os efeitos de área podem cobrir uma nave ou nebulosa inteira ou algo semelhante, quando usados no vazio do espaço. Essa abordagem é adequada tanto para um cenário primariamente cósmico quanto para uma aventura cósmica ocasional onde o Mestre e os jogadores não querem se preocupar com a vasta escala.

CARACTERÍSTICAS CÓSMICAS

Alguns efeitos potenciais de Características associados aos Poderes Cósmicos incluem o seguinte:

Campeão Cósmico: Você é o campeão escolhido (ou representante) de um ser cósmico, o que pode lhe dar reconhecimento e consideração em certos círculos (mas pode resultar em complicações de Inimigo e Rivalidade em outros). Este recurso é bom para um bônus de circunstância

quando apropriado e pode fornecer acesso a outros recursos ou benefícios cósmicos.

Concelho Cósmico: Você pode ganhar a atenção de seres cósmicos superiores, pedindo-lhes conselhos, dicas ou para fazer julgamentos em assuntos que lhes dizem respeito. Isso é essencialmente como um uso de inspiração por meio de pontos de herói (*Livro Básico*, página 21) e sob o controle do Mestre do Jogo (retratando os seres cósmicos). Você pode usar este recurso uma vez por graduação por aventura.

PODERES OFENSIVOS

Os detentores do poder cósmico podem focá-lo de várias maneiras ofensivas, desde explosões de energia pura até teias ou nuvens de gases estelares obscurecedores.

APERTO CÓSMICO

Uma gavinha de poder cósmico aprisiona seu alvo, deixando-o paralisado, mantido em suas mãos até que você decide liberá-lo ou ele consiga se libertar.

Aperto Cósmico: Afilação à Distância (Resistido por Esquiva, Superado por Força; Prejudicado e Vulnerável, Indefeso e Imóvel), Condição Extra, Reversível, Grau Limitado • 1 ponto + 2 pontos por Graduação.

CAMPO NEBULOSO

Você conjura uma nuvem brilhante e rodopiante de gases nebulares, capaz de ocultar tudo dentro dela. Um Campo Nebular pode adicionar sentidos adicionais (particularmente magnético ou rádio) ao efeito de ocultação, aumentando sua graduação de acordo.

Campo Nebuloso: Camuflagem de Ataque à Distância com Área Nuvem 4 (Visual) • 16 pontos +4 pontos por +1 graduação em Distância de Área.

CHUVA DE METEOROS

Um bombardeio de rajadas de fogo atinge o alvo escolhido. A chuva de meteoros normalmente vem de suas mãos estendidas, mas aplique o modificador indireto se você puder invocar uma chuva de meteoros de um ponto diferente.

Chuva de Meteoros: Dano à Distância com Multi-Ataque (fogo e impacto) • 3 pontos por Graduação.

RAJADA CÓSMICA

Você pode liberar uma explosão de pura energia cósmica. Algumas versões desse poder têm o modificador do Descrição de Variável, permitindo que você projete diferentes tipos de energia, talvez ao longo de todo o espectro eletromagnético (Duas Graduações).

Rajada Cósmica: Dano à Distância • 2 pontos por Graduação.

As Rajadas Cósmicas Explosivas são uma variante comum, atingindo um ponto alvo e explodindo para abranger uma área. Aplique o modificador Área Estouro para este poder, ou Área Nuvem para uma explosão cósmica que cria um efeito de dano persistente na área.

Explosão Cósmica: Dano à Distância com Área Estouro • 3 pontos por Graduação.

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes cósmicos protegem tanto contra danos quanto pode causá-los. E aqueles infundidos com seu poder podem estar além de muitas preocupações humanas. Além dos poderes listados aqui, alguns com poderes cósmicos podem ter níveis de Imortalidade, com uma força vital duradoura capaz de se recuperar de qualquer ferimento, com tempo suficiente.

CELESTIAL

Você é um ser do vazio entre os mundos, além da mera fragilidade mortal. Você não precisa comer ou dormir e está imune aos efeitos nocivos dos ambientes que vão desde as profundezas do espaço até o coração de uma estrela. Você também não envelhece e é efetivamente imortal, contanto que não seja morto. Este poder inclui imunidades menores como Criatura Espacial (abaixo).

Celestial: Imunidade 30 (Efeitos de Fortitude) • 30 pontos.

CREATURA ESPACIAL

Você pode sobreviver sem ajuda no vazio do espaço, uma habilidade útil para aqueles que passam muito tempo longe do conforto de um ambiente planetário.

Criatura Espacial: Imunidade 5 (Frio, Todo tipo de Sufocar, Radiação, Vácuo) • 5 pontos.

ESCUDO CÓSMICO

Uma aura de energia cósmica o envolve, protegendo-o do perigo. Para aqueles que não são Celestiais (acima), Escudo Cósmico pode incluir um efeito de Imunidade Sustentada 10 (suporte vital), fornecendo proteção contra os perigos ambientais do espaço e mundos alienígenas, bem como danos diretos.

Escudo Cósmico: Proteção Impenetrável, Sustentado • 2 pontos por Graduação.

PODERES DE MOVIMENTO

Os Poderes de Movimento Cósmico tendem a se concentrar em cruzar as vastas distâncias entre planetas e estrelas.

FENDA ESPACIAL

Você pode abrir uma fissura na estrutura do cosmos, permitindo que você atravesse instantaneamente uma distância no espaço: entrando no portal em um ponto e emergindo do outro. Como Velocidade da luz (adiante) Fenda Espacial só é útil para viagens em distâncias interplanetárias; deformar pela superfície de um planeta é um efeito de teletransporte, possivelmente com o modificador Portal também.

Fenda Espacial: Movimento (Viagem Espacial), Portal • 12 pontos + 4 pontos por graduação para cada graduação acima de 3.

MAIS RÁPIDO QUE A LUZ

Você pode voar pelo espaço mais rápido do que a velocidade da luz, capaz de percorrer a distância entre planetas, estrelas e até galáxias em um período de tempo relativamente curto. Este poder não inclui a habilidade de sobreviver desprotegido no espaço, embora Imunidade (suporte de vida) ou o poder Sobrenatural sejam comuns para personagens que possuem este poder.

Mais Rápido que a Luz: Movimento (Viagem Espacial) • 6 pontos + 2 pontos por graduação para cada graduação acima de 3.

PLANAR NOS VENTOS SOLARES

Você voa pelo vazio negro do espaço com a facilidade de um pássaro no céu. É um ambiente natural para você. Personagens com este poder também podem ter a vantagem de Ambiente Favorito (Espaço), ou um Aumento de Vantagem como parte deste poder, concedendo o mesmo benefício.

Planar nos Ventos Solares: Movimento 1 (Adaptação Ambiental: Espaço) • 2 pontos.

PODERES UTILITÁRIOS

O poder cósmico pode realizar muitas coisas, fornecendo uma ampla gama de poderes utilitários, desde a comunicação através da vastidão do espaço até a detecção de fenômenos cósmicos. Indo até o poder virtualmente ilimitado dentro de um conjunto específico de parâmetros.

COMUNICAÇÃO CÓSMICA

Você pode projetar sua voz e imagem em grandes distâncias, permitindo que você se comunique com alvos em outros planetas ou até mesmo outras galáxias como se eles estivessem na mesma sala que você.

Comunicação Cósmica: Comunicação 5 (projeção audiovisual pelo sub-espaco, qualquer distância) • 20 pontos.

CONTROLE CÓSMICO

Seu controle sobre a energia cósmica permite que você a use para agarrar, erguer e manipular objetos à distância, sem realmente tocá-los. Normalmente, isso envolve um feixe visível ou gavinha de energia que se estende de você; se for simplesmente uma extensão invisível de sua vontade, aplique o modificador Sutil ao poder.

Controle Cósmico: Mover Objetos • 2 pontos por graduação.

CURA CÓSMICA

Você pode canalizar energias cósmicas para aumentar a força vital de criaturas feridas, ajudando a restaurá-las rapidamente. Vários modificadores de Cura são comuns para este poder, até mesmo incluindo Ressurreição para poderosos curadores cósmicos.

Cura Cósmica: Cura • 2 pontos por graduação.

FORÇA CÓSMICA

A energia cósmica flui através de sua forma corpórea, dando a você maior força física.

Força Cósmica: Aumento de Força • 2 pontos por graduação.

MAESTRIA CÓSMICA

Você exerce um grande, mas vagamente definido, “poder cósmico” capaz de fazer praticamente qualquer coisa, limitado apenas por sua vontade e imaginação. Com graduações suficientes, esse poder pode incluir todos os vários outros poderes neste perfil e muito mais. Maestria Cósmica - também conhecido como “O Poder Primal” ou “O Poder Cósmico” - pode ter diferentes modificadores de Variável, especificamente Ação para alterar o tempo necessário para o efeito, permitindo que você escolha diferentes efeitos essencialmente à vontade (como uma ação livre). Os Mestre são advertidos contra permitir um grande número de graduações deste poder; a maioria dos heróis com amplos poderes cósmicos é melhor tratada com feitos de poder, enquanto a maioria dos vilões com tal poder são essencialmente dispositivos de trama de Nível de Poder X (*Guia do Mestre*, página 72)

Maestria Cósmica: Variável (Poderes Cósmicos) • 7 pontos por graduação.

ORDENAÇÃO CÓSMICA

Você pode convocar as forças universais da ordem para eliminar o caos e eliminar os efeitos de poderes não naturais, particularmente aqueles que interferem na estrutura do espaço e do tempo (incluindo coisas como Fissura Espacial e Mais Rápido que a Luz). Este poder geralmente inclui o modificador de Área, trabalhando em todos os efeitos em uma área ao invés de todos os efeitos em um único alvo de uma vez.

Ordenação Cósmica: Nulificar Efeitos Caóticos, Simultâneo • 2 pontos por graduações.

PERCEPÇÃO CÓSMICA

Você está conectado ao tecido do cosmos em um nível fundamental, permitindo que você sinta energias e eventos de importância universal. Você também tem alguma consciência do fluxo “correto” de eventos no cosmos, avisando-o quando algo desvia o destino de seu curso correto.

Percepção Cósmica: Sentidos 6 (Percepção Cósmica Aguçada, Procognição Limitada a Eventos Cósmicos) • 4 pontos.

RASTREAR PELO COSMO

Desde que você tenha algum tipo de conexão (amostra de DNA, traço psíquico, conhecimento prévio, etc.), você pode “travar” um alvo e rastreá-lo através da vastidão do espaço

em qualquer lugar do cosmos, embora alguns fenômenos nas profundezas do espaço —Nebulosas ou supernovas, por exemplo — possam fazer com que você perca o rastro. Este poder não inclui a capacidade de movimento necessário para seguir uma trilha que você sente, embora tais capacidades sejam comumente associadas a ele. O Rastreamento Cósmico permite que você se move em sua velocidade total, mesmo usando a Viagem Espacial para voar mais rápido do que a luz através do vazio do espaço.

Rastrear pelo Cosmo: Sentidos 8 (Rastrear 2, Acurado, Aguçado, Senso de Direção, Sentir Distâncias, Estendido) • 8 pontos.

TRADUTOR UNIVERSAL

Acessando habilidades telepáticas de baixo nível ou a estrutura da consciência cósmica permite que você fale e entenda qualquer idioma, não importa a espécie alienígena ou civilização, e seja compreendido na linguagem do ouvinte, independentemente de quantos seres estejam interagindo com você.

Tradutor Universal: Compreender 3 (Falar, Entender, É Entendido; Todos os Idiomas) • 6 pontos.

TRANSMUTAÇÃO CÓSMICA

A energia cósmica lhe dá o poder de reorganizar a matéria em um nível molecular ou atômico, reestruturando-a em diferentes formas ou materiais. Consulte **Poderes Elementais** para obter detalhes adicionais sobre poderes e efeitos de transmutação.

Transmutação Cósmica: Transformação (qualquer coisa em qualquer coisa) • 5 pontos por graduação.

OUTROS PODERES CÓSMICOS

Dada a natureza ampla da “energia cósmica”, qualquer outro poder de energia poderia ser, potencialmente, cósmico, especialmente para aqueles capazes de usar a energia cósmica para controlar um amplo espectro de forças. Os poderes do perfil dos **Poderes Luminosos** funcionam particularmente bem como poderes cósmicos suplementares. O poder cósmico pode implicar em alguma influência sobre as forças fundamentais do universo, como poderes dos Perfis de **Poderes Gravitacionais, Poderes de Teleporte** ou mesmo perfis de **Poderes Temporais** adequando os descritores para os poderes cósmicos. De maneira semelhante, se o poder cósmico envolve o acesso à “ordem universal” ou algo assim, ele pode conceder efeitos como Poderes da Sorte ou se opor a tais poderes por suas violações da mesma ordem universal.

COMPLICAÇÕES CÓSMICAS

Como os poderes, as complicações cósmicas tendem a ser grandiosas. A seguir estão algumas das complicações que os detentores do poder cósmico podem encontrar em uma campanha.

ACIDENTES

Os acidentes cósmicos têm consequências igualmente grandiosas. Esses tipos de poderes têm o potencial de destruir planetas e estrelas, dando ao personagem inimigos em toda

a galáxia ou uma grande Peculiaridade ou Fobia envolvendo a culpa de causar tal devastação. É claro que, dados os perigos do poder cósmico, também pode apenas parecer que esse acidente aconteceu, um esforço para fazer o personagem parecer uma ameaça por aqueles que preferem não confrontar esses poderes cósmicos diretamente.

DEFICIÊNCIA

Os tipos cósmicos costumam ser “estranhos em uma terra estranha” - tanto alienígenas visitando a Terra quanto humanos viajando entre as estrelas e mundos alienígenas. Em qualquer dos casos, o personagem pode ignorar a história, os costumes, as leis locais e assim por diante, levando a complicações potenciais. Isso difere do preconceito (a seguir) porque representa uma lacuna no conhecimento e nas habilidades do personagem, ao invés de apenas nas opiniões dos outros. Personagens alienígenas também podem ter “deficiências” em relação aos humanos devido à fisiologia diferente, como uma espécie alienígena sem capacidades sensoriais humanas ou membros manipulativos. Os alienígenas também podem ser dependentes de diferentes condições ambientais — respirando uma atmosfera de metano, por exemplo — contando com equipamentos de suporte de vida ou poderes para sobreviver na Terra.

INIMIGO

O poder cósmico tende a vir com algum tipo de destino, e muitas vezes há aqueles que se opõem a esse destino que se tornam inimigos jurados do personagem. Mesmo personagens cósmicos que simplesmente buscam paz e solidão entre as estrelas podem encontrar inimigos procurando explorar ou roubar seu poder para seu próprio uso. Os inimigos cósmicos precisam de um alcance e escopo semelhantes aos do personagem, capazes de perseguí-los onde quer que seus inimigos possam ir, mesmo através da vastidão do universo.

FAMA

Assim como os heróis terrenos podem ser famosos em uma cidade, país ou mesmo mundialmente, os personagens cósmicos são frequentemente famosos em uma escala galáctica ou mesmo universal, conhecidos e reconhecidos em planetas civilizados (colônias, estações espaciais, etc.) em todos os lugares. Isso torna difícil para os personagens escaparem das demandas de seus poderes e de suas outras complicações, como inimigos ou responsabilidades.

PERDA DE PODER

Os poderes cósmicos podem ser consideráveis, mas pode haver maneiras pelas quais os personagens podem perdê-los temporariamente, levando a complicações. Aqueles que

dependem de um objeto ou amuleto de algum tipo para seus poderes podem enfrentar sua perda ou dano. Em alguns casos, os poderes cósmicos do personagem podem ser removíveis. Em outros, a perda do item é rara e melhor tratada como uma complicação do que como um modificador de poder. Os poderes cósmicos dependentes dos caprichos de um ser superior podem ser revogados (ver Responsabilidade, a seguir), enquanto os poderes dependentes da confiança do personagem, força de vontade, pureza moral ou alguma outra característica podem ser perdidos quando essa qualidade vacilar, recuperada apenas quando o personagem sofre alguma penitência ou esforço para se recuperar.

PRECONCEITO

Com o vasto poder cósmico vêm graves preocupações. Pessoas e autoridades podem virar os olhos atentos (ou antenas) para os detentores de poder cósmico, tratando-os como desastres potenciais esperando para acontecer. Embora um mundo possa ser grato pela ajuda do personagem, eles podem não tolerar uma presença de longo prazo, dado o potencial de desastre ou a possibilidade de atrair inimigos cósmicos. Da mesma forma, os alienígenas podem enfrentar atitudes xenófobas em outros mundos. Isso inclui humanos visitando planetas alienígenas, onde podem não ser bem-vindos. Certas raças e culturas podem desenvolver atitudes preconcebidas e estereótipos, e os heróis que procuram manter a paz e obedecer às leis locais - muito menos estabelecer relações diplomáticas amigáveis - precisam encontrar maneiras de lidar com eles.

RESPONSABILIDADE

O poder cósmico vem com uma grande quantidade de responsabilidade, seja ela auto-imposta ou vinda de uma autoridade superior. Personagens com poder cósmico tendem a um grande senso de responsabilidade pessoal (para heróis) ou uma obsessão por um objetivo (para vilões). De qualquer forma, o personagem se dedica a exercer o poder com um propósito e deve evitar distrações. Dado o número de “poderes superiores” em eventos cósmicos, aqueles com poderes cósmicos são muitas vezes da responsabilidade de patronos divinos, de aplicadores da lei interestelar respondendo a seus superiores a soldados imensamente poderosos de impérios alienígenas, ou arautos de deuses cósmicos servindo às necessidades de seus mestres.

TEMPERAMENTO

Um temperamento impetuoso é uma complicação comum para seres cósmicos imperiosos e (talvez comprehensivelmente) arrogantes, que se consideram poderosos demais para lidar com questões mesquinhas ou para serem questionados por seus inferiores.

PODERES DE INVOCAÇÃO



Alguns Heróis trabalham sozinhos, outros em time, e ainda outros possuem habilidades para chamar ajuda, muita ajuda. Da forma que eles quiserem. Invocar outros seres para ajudá-los! Comandar animais como pássaros ou criaturas do mar, construtos de energia sólida ou invocar duplicatas quânticas. Personagens de M&M podem criar exércitos inteiros sozinhos!

Todos os poderes de invocação podem conjurar ou criar seres independentes diferentes um do outro. Esses seres são geralmente classificados como agentes de invocadores. Capangas são agentes com o traço de capangas (*Módulo Básico*, página 186) e todas as limitações que vêm com eles.

O EFEITO INVOCAR

Naturalmente, poderes de invocação dependem muito do efeito de Invocação (*Módulo Básico*, página 111-112), que é o efeito que traz outras criaturas para servir ao usuário.

O efeito padrão de Invocar chama um único agente com o descritor de capanga e a condição atordoado, amigável com o invocador (portanto geralmente disposto a fazer o que foi ordenado). Modificadores podem trocar estas condições padrão. A vantagem capangas (*Módulo Básico*, página 81) é muito parecido com a Limitação Permanente quando aplicado ao efeito de Invocação, enquanto a vantagem Parceiro (*Módulo Básico*, página 85-86) é similar a limitação permanência de invocação que chama um agente heroico, ambos envolvendo agentes que devem vir ao local da ação por seus próprios meios já que eles não surgem do nada quando chamados (Veja o modificador **Movimentação Individual**, a seguir).

Já que Invocar é um efeito de alcance próximo, o agente normalmente aparece próximo, em um espaço livre adjacente

ao invocador. No caso de hordas de agentes, eles podem preencher o espaço mais próximo disponível, ao redor do invocador. Portanto o efeito Invocar à Distância é útil para habilidade deles para colocar um agente em algum lugar dentro dos limites de poder da série — do outro lado de um vão, por exemplo, ou outra parte do campo de batalha. O posicionamento exato pode requerer um teste de ataque à Distância do Invocar, ou é automaticamente posicionado em qualquer lugar que o Invocador possa perceber se o extra Percepção for adicionado ao efeito.

O Mestre pode, se desejar, mudar a exigência de um agente invocado ter um NP igual ou menor que a graduação de Invocação, isto faz o efeito mais flexível e não penaliza conceitos baseados em agentes relativamente de baixo custo com Nível de Poder perto do limite da série, contanto que o agente esteja dentro do limite de poder da série, onde a preocupação deve ser menor.

MODIFICADORES DE INVOCAÇÃO

Além dos modificadores do *Módulo Básico*, o Mestre pode adicionar os seguintes modificadores para o efeito invocar, útil para criaturas criadas por poder de invocação.

• Responsivo: Você pode comandar seus agentes invocados com uma ação livre em vez de ação de movimento, apesar disso você pode apenas dar um comando por agente por turno. +1 ponto por graduação

• Movimentação individual: O agente invocado não aparece perto do invocador, mas deve viajar por seus próprios meios até o local onde o invocador está. -1 por graduação.

...UMA MULTIDÃO DE TRÊS

Como descrito no *Módulo Básico*, o mestre pode, se desejar,

fazer o grupo de agentes homogêneos usarem ataque em equipe para minimizar o número de rolagens necessárias, isso é feito para que não atrapalhem o encontro e roubem tempo e atenção do personagem principal. Isso funciona bem com a limitação de ordens que podem ser dado aos agentes: isso torna mais fácil mandar todos os seus agentes para atacar um único alvo (coordenando um ataque em equipe) do que dar diferentes ordens para cada um deles, a menos que ele seja Responsáveis (veja o modificador na página anterior) e você possa dar ordens como uma ação livre.

Para ter um número realmente grande de agentes, o mestre pode encontrar as regras de combate em massa no *Guia do Mestre*, tornando mais fácil tratar dezenas ou centenas de personagens com um único personagem. Veja o poder **Exame** um exemplo de como tratar um grande número de agentes com um único personagem.

DESCRITORES DE INVOCAÇÃO

Como exatamente o efeito Invocar gera um agente dentro do jogo, e o tipo de agentes gerados, está relacionado com o descritor do poder.

- **Dimensional:** o poder de invocar agentes de outra dimensão, de um universo paralelo, de soldados demônios do submundo infernal. Note que o efeito Invocar não tem o modificador Dimensional em si, a menos que o agente possa aparecer em uma dimensão diferente da qual o Invocador esteja atualmente; ter agentes vindos de outros lugares de onde o invocador está é uma parte embutida do efeito, independentemente de onde eles venham.
- **Duplicata:** Os agentes são clones de um personagem existente, normalmente o próprio Invocador, mas o poder pode também duplicar outros personagens. Duplicatas são o mais próximo possível do original. Veja a descrição do poder **Duplicação** para mais.
- **Magia:** Os agentes são invocados por magia e são, normalmente, criaturas mágicas como elementais, espíritos, demônios, ou construtos, eles podem ser vulneráveis à, danificados por ou banidos por outra magia.
- **Necromancia:** esse efeito de invocar convoca os mortos. Tipicamente criaturas mortas como zumbis ou fantasmas. Certas magias, sagradas, ou que usam vida como descritor, (ou luz) pode destruir ou machucar agentes do necromante.
- **Tecnologia:** invocar agentes tecnológicos, que pode ou não ser eles próprios seres tecnológicos. Isso pode ser uma máquina animada, ou um dispositivo de teletransporte. Outros tipos de tecnologia podem contrariar o invocador ou desligar suas criações.

CONTRA-ATACAR

Contrariar o efeito de Invocação tipicamente envia o agente de volta de onde ele veio (banimento) ou torná-los incapacitados (desativado), por exemplo contra-atacar um Demônio Invocado por magia pode enviá-lo de volta para o inferno (ou para seja lá qual versão do submundo que ele venha) enquanto um contra-ataque de um efeito que Anime uma Máquina desativa os agentes tecnológicos, tornando-os pesos de papel brilhantes e contra-atacar um Construto de Energia simplesmente dissipá-lo.

CARACTERÍSTICAS DA INVOCAÇÃO

Alguns efeitos de Características que podem ser potencialmente associadas com o Poder de Invocação podem ser os seguintes:

▪ **Monitor:** Você sempre sabe a condição de qualquer agente seu. Portanto se um for de normal para incapacitado ou imobilizado, por exemplo, você sabe disso. Se você estiver capacitado a dar informações além de recebê-las com o seu agente, aplique o modificador Elo Mental de Invocar.

▪ **Servos:** Você pode invocar "servo" agentes para lidar com várias rotinas, tarefas de mudanças, mas não útil em conflitos ou desafios, como um tipo de mordomo, como a característica de mesmo nome de um quartel-general (*Módulo Básico*, página 168).

PODERES OFENSIVOS

A versão "Ofensiva" dos poderes de invocação geralmente chama ou cria seres para lutar em nome do invocador. Alguns lutam ao lado do seu invocador, enquanto outros aceitam que o invocador fique seguro longe do conflito.

ANIMAÇÃO

Você pode fazer objetos em seu campo de visão se moverem com uma aparência de vida, criando seus construtos sob seu controle (veja **Construtos**, *Módulo Básico*, página 173-174). Crie objetos como um construto com (graduação em Invocar x 15) pontos de poder no total. Construtos — como outros agentes — estão limitados aos limites de poder da campanha, o objeto ganha movimento de acordo com o seu tipo: estaturas podem levantar-se e andar, por exemplo, tapetes podem rastejar, bolas rolam, carros dirigem, etc. Alguns animadores podem ter o extra Limitado a um tipo específico de objeto, por exemplo imagens, estátuas, máquinas, alvenaria, assim por diante.

Animação: Invocar Objetos Animados ao Alcance de Percepção, limitado a Objetos Acessíveis • 3 pontos por graduação.

CONSTRUTO

Você pode criar construtos a partir de um determinado meio, normalmente algum tipo de energia: luz, som, sombras, e assim por diante. Construtos sob seu controle agem como você comanda (conforme os parâmetros de Invocar, por padrão uma ação de movimento para emitir ordens e os agentes possuindo apenas uma única ação por turno, a menos que modificado).

Construtos: Invocar Construto à Distância, Tipo Amplo, Controlado • 5 pontos por graduação.

DUPICAÇÃO

Você pode criar duplicatas de si mesmo. Suas duplicatas são um agente com as mesmas capacidades que você exceto esse poder e qualquer ponto heroico que tenha. Você pode gastar seus próprios pontos heroicos para as ações de sua duplicata, essencialmente, você compartilha a mesma "reserva" de pontos heroicos.

Você deve ter graduação neste poder igual ao total de seus próprios pontos de poder (menos o custo da duplicação) divi-

dido por 15 arredondando para cima para sua duplicata possuir suas habilidades totais. Se você deixar isso em uma graduação menor, criara suas duplicatas em uma escala menor de si mesmo, com um Nível de Poder igual a suas graduações de invocar e pontos de poder de (graduações x 15), então um herói com nível de poder 11 e com 8 graduações de Duplicação cria uma duplicata com nível de poder 8 e 120 (8 x 15) pontos de poder e Traços proporcionalmente inferiores.

Sua duplicata pensa e age semelhante a você, então ela automaticamente será prestativa com você. O mestre deve permitir que você determine as ações da sua duplicata. Suas duplicatas desaparecem se seu poder é contra-atacado. Você também pode fazer com que sua duplicata desapareça quando tiver vontade, desativando seu poder.

Aplique o extra Capangas Múltiplos se você puder invocar mais que uma duplicata, e o extra Horda se você puder invocar todos eles de uma vez. Dado o custo do poder, duplicadores tendem a ser menos super humano — construído com menos pontos de poder — quanto mais duplicatas eles puderem invocar.

Duplicação: Invocar Duplicata, Heroico • 4 pontos por graduação

ENXAME

Você invoca essencialmente um enxame de agentes idênticos, normalmente insetos, vermes, ou até pequenas máquinas. Ao invés de pegar grandes (e caras!) quantidades de graduações em Capangas Múltiplos necessários para, digamos, um enxame de mil abelhas, é muito mais fácil tratar esse enxame como um único “agente que agirá como 1” e pode ser combatido (e potencialmente derrotado) como um único indivíduo.

Um enxame é intangível (*Módulo Básico*, página 109) na segunda graduação do efeito: os membros individuais do enxame podem entrar em pequenas aberturas, e o enxame como um todo é imune a ataques físicos diretos como socos e golpes, mas ainda afetados por ataques em área ou de energia. Exames maiores podem ter graduações de crescimento e o modificador Área em seus ataques para representar o tamanho geral maior. Aplicar o modificador Capangas Múltiplos permite que você invoque múltiplos enxames capazes de dividir-se e agir independente.

Enxame: Invocar Enxame (Ativação, Controlado) • 4 pontos por graduação

CREATURAS DO GELO

NP 8 • GC 3

FOR – VIG 2 AGI 0 DES 0 LUT 0 INT – PRO 0 PRE 0

Poderes: **Enxame** (Intangível 2, Permanente, Inato, Peculiaridade: Limitado por tamanho individual dos componentes –2 pontos); **Ataque de Enxame** (Aflição 6, Resistido por Fortitude, Tonto, Atordoado, Incapacitado, Concentração, Cumulativo) escolha mais 1 entre Voo 2 ou Movimento 2 (Deslizando e Rastejando nas Paredes)

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo: Ataque de Enxame 10 (+10)

Ataque: Iniciativa +0, Ataque de Enxame (Perto, Aflição 6)

Defesa: Esquia 8, Aparar 4, Fortitude 5, Resistência 2, Vontade Imune

Total: Habilidades –6 + Poderes 31 + Vantagens 0 + Perícias 5 + Defesas 15 = 45

NECROMANCIA

Você pode embutir cadáveres, até restos esqueléticos, com

uma aparência de vida. Transformando-as em criaturas mortas-vivas que se erguem do túmulo ao seu comando. Use o arquétipo zumbi do *Guia do Mestre* (página 144) ou aplique o modelo zumbi (página 145) para arquétipos diferentes como criar dinossauros zumbis ou esqueléticos (ou outras criaturas).

Apesar do poder apresentado ter um custo considerável por graduação, apenas duas graduações são necessárias para o nível de poder dos mortos e o seu custo; Inovar Zumbis custa 14 pontos enquanto Invocar Esqueleto custa 28 pontos.

Necromancia: Invocar Mortos-Vivos Controlado, Horda, Capangas Múltiplos (32 Total) • 14 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

Poderes de Invocação Defensivos normalmente usam seres convocados como escudos, até mesmo sacrificá-los para proteger o invocador. Estes são de pouca preocupação quando esses “seres” são construtos irracionais, mas moralmente cinzas (para usar um eufemismo) quanto eles são seres vivos inteligentes de algum tipo.

CHAMARIZ

Você invoca uma multidão de duplicatas aparentemente idênticas, mas elas não são reais e não podem interagir fisicamente com nada, úteis para fornecer cobertura, fazendo que você se perca entre elas. Você ganha os benefícios da defesa de Camuflagem (uma penalidade de circunstância de –5 para ataques contra você, e oponentes podem perder sua localização) embora não outros benefícios.

Chamariz: Camuflagem 4 (Todos os Sentidos Visuais), Limitado a imagens Chamarizes • 4 pontos

SACRIFÍCIO

Você pode mudar um ataque bem sucedido em você para um de seus capangas em vez de gastar um ponto heroico. Se um personagem do mestre usar esse poder, de ao jogador afetado um ponto heroico.

Sacrifício: adicione o extra Sacrifício ao efeito de Invocação • 1 ponto

PODERES DE MOVIMENTO

Poderes invocar normalmente trazem agentes imediatamente na presença do invocador, mas eles podem providenciar outros tipos de movimento também.

DUPLICAÇÃO PROGRESSIVA

Você invoca uma “corrente” de duplicatas para cobrir uma distância, depois reabsorve-os no ponto de destino, essencialmente permitindo que você “salte” o espaço em instantes, criando pontes vivas. O número de duplicatas é irrelevante, é apenas um descritor de um efeito frequentemente conectado com Duplicata (veja nas páginas anteriores). Uma versão diferente desse efeito poderia funcionar com outro efeito de Invocar também. Duplicadores em problemas podem usar esse efeito via esforço extra (e/ou o ponto heroico) em casos de necessidade para escapar de algum problema ou chegar rapidamente até ele.

Duplicação Progressiva: Salto • 1 ponto por graduação

INVOCAR CORCEL

Você invoca um corcel com traços iguais ao do arquétipo cavalo (*Guia do Mestre*, página 134) com 6 pontos de poder adicionais de traço — provavelmente gastos em efeitos como Voo ou Movimento. Raramente, corcéis devem ser criados como personagens completos para determinar as graduações de invocação necessárias para eles.

Invocar Corcel: Invocar Corcel 1, Contínuo • 3 Pontos

INVOCAR VEÍCULO

Você conjura um veículo para transportar você (e possivelmente outros). Crie-o de acordo com as regras do veículo (*Módulo Básico*, página 164) baseado em (graduação x 15 pontos). Em termos de custo, isso é semelhante à vantagem equipamento (que custa por 1 ponto por 5 pontos de custo de veículo), mas sustentado em vez de contínuo e com diferentes descriptores.

Você pode pilotar o seu próprio veículo ou ter alguém que faça. Se o veículo é capaz de dirigir por si mesmo, aplique o modificador Responsivo de Invocar (deste volume); ele essencialmente remove a ação de movimento necessária para pilotá-lo. Se o veículo é controlado remotamente e ele deve vir até você, em vez de simplesmente aparecer aplique o modificador Movimentação Individual (idem).

Poder: Invocar Veículo, controlado • 3 por graduação

SUBSTITUIÇÃO

Você pode “Trocar” de lugar com uma de suas duplicatas instantaneamente (veja **Duplicação**, anteriormente). Você aparece no lugar da sua duplicata e ela aparece no seu, contanto que você esteja dentro do alcance do efeito Teleporte de cada uma. Se você aplicar o modificador sutil, as pessoas ao seu redor podem nem ser capazes de dizer que você mudou de lugar!

Substituição: Teleporte, Acurado (onde está a Duplicata), Fácil, Estendido, Limitado a mudar de lugar com a duplicata (-2), Médio (Duplicata) • 2 pontos por Graduação

PODERES UTILITÁRIOS

São vários os usos Utilitários advindos de Invocação, dependendo das Habilidades, Perícias e poderes que vem do invocador.

DIVISÃO ANATÔMICA

Você pode separar diferentes partes do seu corpo sem dano, permitindo a elas agirem semi-independente. Suas habilidades de movimento tendem a ser limitadas a se rasistar ou rolar por aí, mas um olho separado ainda pode ver e uma orelha separa ainda pode ouvir, e assim por diante.

A forma como o poder está escrito abaixo é para a habilidade para separar e recompor em oito divisões diferentes, cada parte com um “agente” de custo relativamente baixo (tendo apenas uma parte de sua capacidade total) requerendo apenas 1 ou possivelmente 2 graduações. Se suas partes separadas tiverem mais capacidades aumente as graduações de Invocar para contabilizar o benefício adicional.

Divisão anatômica: Invocar partes do corpo (Controlado, Elo Mental, Capangas Múltiplos 3, Efeito colateral (perder o uso da parte separada) • 8 pontos por graduação + 1 ponto fixo

EMPODERAR

Você concede a um ser comum o poder de se tornar seu agente. Exemplos deste poder incluem transformar animais comuns ou insetos em gigantes, monstros superpoderosos, ou conceder a um bandido humano normal Força e Resistência sobre humana. Você pode ser um cientista maluco com “raio de crescimento” ou investir em temas como poder mágico ou arquétipo divino. Uma vez que o efeito acabe, os súditos voltam a sua forma normal. Se você empoderar múltiplos sujeitos ao mesmo tempo, aplique os Modificadores Capangas Múltiplos e Horda, se for o caso.

Essa habilidade é principalmente destinado a personagens de “fundo”, não dar poder a outros personagens jogadores. Isso é melhor representado por conceitos como “invocar” seres poderosos vindo de seres normais no ambiente. Para vilões, Empoderamento é mais um gancho de trama e pode ser tratado com tal sem se preocupar com a construção ou o custo de pontos de seu poder.

Empoderar: Invocar Versão mais Poderosa do alvo, Tipo: Geral, Limitado (a Seres presentes) • 2 pontos por graduação

FUSÃO

Você e um outro personagem podem se combinar invocar um único ser. Os Participantes da combinação desaparecem e não podem agir enquanto a forma combinada existir, mas a forma combinada pode usar todas as ações normais em sua rodada. Os participantes também sofrem quaisquer condições que a forma combinada receba (Retroalimentação) e, se contra-atacada ou o efeito invocação for finalizado a forma combinada se separa em seus participantes.

Se o Mestre desejar, os participantes da forma combinada podem dividir igualmente as graduações (e o custo) do poder entre eles. A forma combinada ainda deve obedecer qualquer limite de nível de poder da série, embora o Mestre seja livre para definir diferentes limites para os personagens participantes e a forma combinada, como apropriado para a campanha.

Esse poder melhora quando um grupo de personagens invoca um ser ainda mais poderoso; para casos onde um personagem tem 2 ou mais componentes “normais”, considere uma complicação de Identidade e o Modificador de Ativação.

Fusão: Invocar Forma Combinada, Ativação, Heroico, Retroalimentação, Limitado (necessário todos os participantes estarem presentes), limitado (participantes somem enquanto a forma combinada estiver presente) • 2 pontos por graduação.

COMPLICAÇÕES DE INVOCAÇÃO

Chamar e comandar outros seres pode criar complicações; então lidar com certos tipos de poder de Invocação pode trazer problemas. Além disso Invocadores também lidam com as complicações de seus agentes como se fossem suas: um Invocador de demônios pode ter capangas incapazes de entrar em solo sagrado, por exemplo, enquanto um agente do necromante sai apenas a noite. Isso não é mais do que um gancho de enredo para personagens controlados pelo mestre, mas personagens de personagens planejam suas complicações com as de seus agentes — essencialmente limitando seus invocadores de várias maneiras — e devem receber um ponto heroico como recompensa como normal.

FRAQUEZA

Um dos principais “pontos fracos” dos muitos invocadores é sua dependência dos agentes. Com um grande número de pontos investidos na invocação, eles frequentemente têm menos ponto para suas próprias características. Isso se encaixa no gênero, já que Super Heróis Invocadores tendem a depender fortemente de seus agentes (um supervilão mentor é outro caso). Isso não é designado uma complicação de si, embora muitas vezes conduza a outras complicações, particularmente se o invocador comece incapacitado ou capturado.

Invocadores podem ter também pontos fracos baseados na fonte de seus poderes e seus agentes: um invocador conectado com submundos infernais pode ser vulnerável a poderes divinos ou santos enquanto um necromante pode ser enfraquecido ou prejudicado por símbolos e poderes de vida e luz.

Enfim, há pontos fracos associados com os agentes invocados em vez do invocador: estes podem também representar complicações para o invocador, se um ponto fraco impede agentes de realizar uma tarefa ou os bana prematuramente, por exemplo, como colocar uma cerca feita de ferro engenhosamente para manter afastado os agentes fadas invocados, de ao jogador um ponto de heroico pela complicação.

INIMIGOS

Chamar por outros seres para fazer seu trabalho sujo por você não os faz necessariamente amigos. Enquanto muitos poderes de invocação envolvem agentes iracionais e totalmente leais, alguns dos quais nem sequer são seres reais, é possível que o poder crie literalmente inimigos ao longo do tempo. Imagine um agente que desenvolve o livre arbítrio e uma sensação de ressentimento em relação ao invocador, talvez conseguindo escapar para se vingar ou para encontrar uma forma de libertar os seus “irmãos” convocados.

Esse tipo de inimigo pode variar desde um demônio descontente até uma duplicita com independência convencida de que é pessoa “real”, que deve matar o invocador de garantir ser o único “verdadeiro”

PERDA DE PODER

Além de conter um efeito de invocação para banir ou remover seus agentes, a Invocação do personagem requer algum componente especial ou ritual: uma palavra mágica, gestos importantes, um plano místico ou círculo arcano, ou semelhante. Se o invocador não está apto a realizar o requisito, o poder não funcionará.

Da mesma forma, pode haver circunstâncias em que o poder invocador é inefficiente, ou onde os agentes sofrem com falta de poder reduzindo sua utilidade, e atribuindo complicações ao invocador.

RELACIONAMENTO

Poderes de invocação podem significar ter uma “responsabilidade” com algo, mesmo que seja apenas um Parceiro ou algo aliado, Invocadores podem ter várias conexões com seus agentes. Basicamente se os agentes são seres vivos e detentores de seus próprios direitos, e isso pode gerar complicações. Em primeira mão, o Invocador é responsável pelo agente, e pode ter negociar com ele para que ele o ajude ou pior, o invocador pode precisar tirar seu agente de encravados. Um invocador pode também ter um relacionamento com um agente que vai além de apenas “negócios”. Considere um invocador capaz de investir o poder de um herói lendário em vários receptáculos mortais (via Empoderar) apaixonando-se por esse herói, mas incapaz de estar com ele porque ele é apenas um espírito incorpóreo, exceto por raras ocasiões quando ele está “emprestado” no corpo de outra pessoa.

Outro tipo único de relacionamento com o invocador é quando o mesmo é um personagem de apoio enquanto o agente é o jogador de verdade! Um exemplo é um tipo de gênio com poderes, quem tem um “mestre” mortal que o invoca e comanda o Gênio, mas de outras formas não tem poderes; em termos de jogabilidade o personagem controla ambos os personagens, mas as funções do invocar é mais como uma complicação de relacionamento como o Gênio do que qualquer outra coisa, semelhante, de certa forma, a uma identidade normal, mas existindo simultaneamente (veja **Identidade**, Módulo Básico, página 28).

REPUTAÇÃO

Dependendo de quem ou o que o personagem invoca, como eles são invocados, e como os agentes são tratados, não é difícil para o invocador obter uma reputação problemática. É provável que ninguém goste da ideia de ter um necromante que levanta os mortos por aí, por exemplo, mesmo se suas intenções sejam nobres e heroicas. É provável que as pessoas questionem os invocadores sobre a natureza e bem-estar dos seus agentes: são chamados autômatos iracionais ou seres inteligentes escravizados?

PODERES DE SORTE



As pessoas sempre buscaram compreender e controlar os caprichos inconstantes do destino: sorte, fortuna, sina, carma, acaso... chame do que quiser, há momentos em que tudo parece girar em um lance de dados (muitas vezes literalmente em um jogo como *MUTANTES & MALFEITORES*). Os poderes da sorte libertam seus portadores da tirania do acaso, pelo menos um pouco, mas geralmente têm um preço, já que o Destino não parece gostar de ser enganado.

DESCRITORES DE SORTE

“Sorte” é o descritor chave para os poderes neste perfil, com conotações particulares para o sistema e o ambiente do jogo.

■ **Dado Versus Determinismo:** A sorte em um contexto de jogo *M&M* é controlada por dois fatores principais: o lançamento do dado e os pontos heroicos: com os jogadores gastando-os para “boa sorte” e o Mestre os fornecendo como uma recompensa pela “má sorte” associada a complicações. Quase qualquer rolagem pode ser influenciada pelos usos de pontos heroicos, da Vantagem Sorte (veja abaixo a lista expandia de usos de Sorte) ou do uso do efeito Controle de Sorte (*Livro Básico*, página 115).

■ **Boa Sorte:** “Sorte” também pode ser outro nome para “Talento” em *M&M*. Por exemplo, as graduações de um personagem em uma perícia como acrobacia podem representar um treinamento, prática e graça atlética consideráveis, mas poderiam facilmente refletir um personagem que não tem nenhum treinamento, mas, por incrível “sorte” parece capaz de realizar coisas como caminhar ao longo de uma corda banda precária ou evitar os danos de uma queda. Se for realmente o resultado de algum tipo de poder, o Mestre pode desejar que habilidades, perícias e assim por diante “baseadas na sorte” sejam Características Aprimoradas com o(s)

descritor(es) apropriado(s) anexado(s).

■ **Coincidência:** Muitos dos efeitos dos poderes da sorte podem ser descritos como coincidências (mesmo que surpreendentes): não há uma “ligação” clara em ação além do personagem sortudo aparentemente levando uma vida afortunada. Isso significa que os poderes da sorte são frequentemente sutis (com 2 graduações, tornando seu uso indetectável) e possivelmente traíçoeiro, se seus efeitos não forem imediatamente aparentes.

CONTRA-ATACAR

Os poderes da sorte podem, potencialmente, se opor a muitos efeitos diferentes, desde que haja uma “coincidência” suficiente para explicar o resultado. Tanto é assim que o Mestre deve impor fortemente os limites dos efeitos de contra-ataque conforme as páginas 95-96 do *Livro Básico*, notavelmente o requisito para uma ação preparada (ou gastar um ponto heroico para contra-atacar como uma reação) e a habilidade de contra-atacar apenas um efeito de cada vez. Os jogadores também devem fornecer uma explicação de como a “sorte” realiza o feito, além de apenas declarar uma tentativa de contra-ataque: O sistema de Sprinklers dispara para apagar o fogo? Uma explosão próxima quebra a concentração do alvo ou afasta um efeito? E assim por diante. Formas mais extensas de contra-ataque com poderes de sorte requerem o efeito Nulificar.

PONTOS HEROICOS & COMPLICAÇÕES

“Sorte” em um contexto de *Mutantes e Malfeitores* geralmente se refere aos benefícios de gastar pontos heroicos. Mas os personagens controlados pelo Mestre, que não têm (ou não usam) pontos de heroicos?

Conforme mencionado no *Guia do Mestre*, ocasiões em que personagens não-jogadores gastariam pontos de herói devem ser tratadas como dispositivos de trama (se o gasto não tiver efeito sobre os heróis) ou como complicações para o herói ou heróis afetados. Portanto, se o Mestre escolher dar a um vilão o benefício de gastar um ponto heroico — para uma nova rolagem, recuperação ou feito de poder, por exemplo — conceda um ponto heroico para o(s) jogador(es) afetado(s) por aquela ação.

CARACTERÍSTICAS DE SORTE

Alguns potenciais efeitos para Características associados a Poderes de Sorte incluem o seguinte:

- **Afortunado:** Muitas vantagens, particularmente a Vantagem Sorte, também podem ser Características da Sorte, essencialmente efeitos de Vantagem Aprimorada dos poderes da sorte do personagem, ao invés de vantagens "inatas" (caso essa distinção se torne importante no jogo).
- **Jogador:** Você pode ganhar automaticamente jogos de azar, a menos que seja colocado contra um oponente com este poder (nesse caso, resolva o jogo normalmente). O Mestre pode desejar exigir graduações de Benefício se você usar essa habilidade para se tornar especialmente rico ou influente, embora um Jogador conhecido provavelmente seja rapidamente banido dos cassinos e similares.
- **Vida Encantada:** Você é amplamente imune à "má sorte" de rotina. Você nunca tem um pneu furado, tem que esperar na fila ou sofre atrasos devido a acidentes de trânsito ou ao mau tempo. Essencialmente, o Mestre está proibido de incomodá-lo com complicações relacionadas a tais infortúnios. Por outro lado, você não receberá os pontos heroicos que vêm com eles.

PODERES OFENSIVOS

Os poderes ofensivos da sorte envolvem principalmente impor "má sorte" aos oponentes, causando acidentes ou simplesmente limitando ou reduzindo suas capacidades. Eles também podem incluir aprimoramentos de "sorte" em efeitos existentes (como o poder Tiro de Sorte).

Catástrofe, Jinx e Poltergeist também podem ter o modificador de Área, permitindo que eles afetem vários alvos de uma vez. Alguns controladores de sorte têm áreas seletivas, enquanto outros estão presos afetando todos na área da mesma maneira, o que pode torná-los tão perigosos com seus aliados quanto com seus inimigos. Um ponto intermedio é uma área moldável, que permite que o controlador exclua alvos indesejados.

Todos esses poderes ofensivos são bons candidatos para um Arranjo de Efeitos Alternativos de Poderes da Sorte.

CATÁSTROFE

Com um momento de concentração (e uma ação padrão), você causa um "acidente" prejudicial que atinge um alvo, variando entre colidir com um obstáculo a ser atingido por um objeto ou veículo voador aleatório, pego em uma explosão (vazamento de gás, por exemplo) ou mesmo que algo caia sobre eles (de um fragmento de meteoro a um piano de cauda!). O acidente é proporcional ao dano que a catástrofe inflige. Um teste de resistência de esquiva bem-sucedido (CD 10 + grau de dano) diminui pela metade o efeito do dano.

OPÇÃO: SORTE EXPANDIDA

A vantagem Sorte (*Livro Básico*, página 87) fornece apenas um dos benefícios de gastar um ponto de herói: rerolar uma jogada de dado. Se o Mestre concordar, a vantagem pode ser expandida para incluir outros benefícios de pontos heroicos. Quando você comprar a vantagem Sorte, decida quais benefícios cada Graduação oferece: Editar Cena, Feito Heroico, Melhorar a Rolagem (o benefício padrão), Inspiração, Contra-Ataque Instantâneo ou Recuperação. (*Livro Básico*, página 21). Essa Graduação de Sorte pode ser usada apenas para esse benefício. Se esta opção estiver em uso, você pode desejar estender o limite de graduações da vantagem Sorte para o nível de poder da série (ao invés da metade, como de costume), mas com cada benefício em particular ainda é limitado a metade do NP. Portanto, um herói em uma série NP 12 pode ter até 12 Graduações de Sorte, mas não mais do que 6 aplicadas a um único benefício.

Uma versão alternativa de Catástrofe aplica o modificador de Resistência Alternada (Fortitude), produzindo lesões "acidentais" em vez de acidentes prejudiciais: o alvo pode sofrer uma forte contração muscular, até mesmo um osso quebrado ou falência de órgão (em casos graves). Isso, entretanto, não tem efeito em alvos não vivos com Imunidade a Efeitos de Fortitude.

Catástrofe: Dano de Alcance Percepção, Indireto 4, Sutil 2, Descritor Variável 1 (Acidentes) • 7 pontos + 3 pontos por graduação.

ENCONTRAR FRAQUEZA

Você tem uma capacidade notável de encontrar os "pontos fracos" de um alvo, permitindo que você supere defesas, de outra forma, impermeáveis.

Se você pode fornecer este benefício a outros — tornando seus ataques "sortudos" o suficiente para atingir os pontos fracos do alvo — aplique os modificadores Afeta os Outros e Aumento da Distância: Percepção, aumentando o custo para 3 pontos por graduação.

Encontrar Fraqueza: Aumento de Modificador (Penetrante), Descritor Variável (Ataques), Peculiaridade (a graduação desse poder está limitada ao mais baixo entre Ataque ou Modificador, -1 pontos) • 1 ponto por graduação.

JINX

Você "amaldiçoa" um alvo com azar tornando difícil realizar quaisquer tarefas. Um grau de efeito divide pela metade as defesas ativas do alvo e impõe uma penalidade de -2 nos testes, enquanto dois graus reduzem as defesas ativas a 0 e impõe uma penalidade de c5. O efeito é tal que o alvo nem percebe o Jinx até que as coisas começam a dar errado.

Jinx: Aflição de Alcance Percepção (Resistido e Superado por Vontade; Prejudicado e Vulnerável, Indefeso e Desabilitado), Condição Extra, Indireto 4, Traiçoeiro, Sutil 2, Grau Limitado • 7 pontos + 3 pontos por graduação.

POLTERGEIST

Você tem uma espécie de "ajudante invisível", que faz que as coisas aconteçam ao seu redor. Seu efeito Poltergeist não é necessariamente muito forte (embora possa ser), mas é capaz de empurrar ou derrubar coisas, amarrar ou desamarra, apertar botões, puxar alavancas (ou gatilhos...), fazer alguém tropeçar, desarmar uma bomba e assim por diante. Isso

pode causar qualquer número de “acidentes” (ou para evitar a ocorrência de tais acidentes). Os efeitos podem até ocorrer fora de sua linha de visão e não se originam obviamente em você. Além de aproveitar as vantagens do ambiente, o uso de editar cena (*Livro Básico*, página 20) pode fornecer cenários adicionais ou coisas para manipular. Por padrão, Poltergeist requer um momento de concentração (uma ação padrão), mas se você aplicar o modificador Reação (aumentando o custo em 3 pontos por graduação), os efeitos podem ocorrer a qualquer momento em reação às suas necessidades sem uma ação de sua parte, liberando você a agir por conta própria, em adição a de seu “ajudante”.

Poltergeist: Mover Objetos com Alcance Percepção, Indireto 4, Preciso, Sutil 2; Sentidos 10 (Visão Radial Contra Atraca e Penetra Camuflagem, Limitado a alvos do Mover Objetos) • 12 pontos + 3 pontos por graduação.

TIRO DE SORTE

Você pode dar tiros “impossíveis”. Sua graduação neste poder determina o efeito máximo do ataque: se forem diferentes use o mais baixo dos dois. Então, se você tiver 5 graduações de Tiro de Sorte, mas usar uma pistola leve (Dano 3), o ataque ainda causa apenas Dano 3. Por outro lado, se você estiver usando um Rifle de Energia de Dano 9, você está limitado a um Dano 5 pelo Tiro de Sorte.

Observe que este efeito impede manobras como o Ataque Poderoso, já que ignora a necessidade de um teste de ataque, embora o Mestre possa permitir que você faça “truques de tiros” extremamente precisos com ele. Observe também que, apesar do nome, você pode usar Tiro de Sorte com ataques de perto (a menos que seja limitado para impedir esse uso, nesse caso é uma falha de -1).

Tiro de Sorte: Aumento de Modificador (Aumento de Distância: Percepção), Descritor Variável (Ataques), Peculiaridade (a graduação desse poder está limitada ao mais baixo entre Ataque ou Modificador, -1 pontos) • 1 pontos por Graduação.

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes de sorte defensivos dependem fortemente de uma boa sorte repentina para evitar danos: os perigos são desviados no último momento ou acabam não sendo tão sérios quanto parecem inicialmente. Personagens movidos pela sorte, embora sejam inteiramente “normais”, podem ser notavelmente resilientes.

AMORTECER QUEDA

Se você for arremessado de um telhado, você vai cair com segurança em um toldo. Caindo de uma ponte, você pousa na carroceria de um caminhão cheio de colchões. Não importa de onde você caia — mesmo se você for jogado para fora de um avião sem um paraquedas — você de alguma forma consegue sobreviver, completamente ileso.

Amortecer Queda: Movimento 1 (Queda Lenta), Reação • 3 pontos.

DEFESA DE SORTE

Você tem tanta sorte que o que seria um golpe fatal para outra pessoa se torna apenas um arranhão, ou mesmo nada, embora você não seja fisicamente mais resistente do que qualquer outra pessoa.

Defesa de Sorte: Proteção, Sustentada • 1 ponto por graduação.

ESCAPADA DE SORTE

“Como você continua vivo? Ninguém poderia ter sobrevivido a isso!” Bom, qualquer um exceto você. Você tem um talento incrível para a sobrevivência, mesmo em face da morte certa. A qualquer momento que seu personagem morresse, você pode retornar algum tempo depois (determinado por seu nível nesse poder), desde que possa fornecer uma explicação plausível — não importa o quão estranho seja — de como você sobreviveu.

Observe que mesmo 1 nível deste poder (equivalente em custo a uma Vantagem) permite que um personagem retorne da morte duas semanas depois. E essa é uma habilidade tão comum para super vilões de quadrinhos que o Mestre pode (se desejar) tratar todos os PNJs importantes no jogo como se eles tivessem pelo menos uma graduação neste poder, e pode até permitir a versão de 1 graduação como um feito heroico, disponível para todos gastando apenas um ponto heroico (*Livro Básico*, página 20).

Escapada de Sorte: Imortalidade, Limitado a Circunstâncias Plausíveis de Sobrevivência • 1 ponto por graduação.

Para alguns personagens, esse poder não apenas os salva da morte, mas também de ferimentos graves: o que inicialmente parece um ferimento sério acaba sendo muito menos sério. Talvez tenha sido apenas um arranhão, ou algo em seu bolso (como um livro ou garrafa metálica) tenha bloqueado o ataque.

Escapada de Sorte: Cura, Limitado a Si Mesmo, Sutil 2 • 3 pontos + 1 ponto por graduação.

ESQUIVA DE SORTE

Você tem uma sorte incrível em evitar ataques, conseguindo não estar presente quando o ataque acerta. Você até evita alguns ataques inesperados por força da circunstância: dobrar-se para amarrar o cadarço ou pegar uma moeda, por exemplo, no momento certo.

Esquiva de Sorte: Aumento de Vantagem 1 (Esquiva Fabulosa), Aumento de Defesas (Esquiva e Aparar) • 1 ponto + 1 ponto por graduação de Aumento de Defesa.

FRACASSO AFORTUNADO

As circunstâncias parecem conspirar para mantê-lo protegido dos efeitos dos poderes dos atacantes: uma tubulação de água estoura repentinamente, bloqueando uma rajada de fogo com um lençol de água; uma rajada de vento derruba a mira de um atacante; uma arma emperra ou dá curto; talvez você até escorregue ou tropece em um momento oportuno, e assim por diante. Quando você é atacado por qualquer efeito de poder onde você pode fornecer uma explicação de um “golpe de sorte”, faça um teste resistido de seu nível neste poder contra o nível do efeito. Se você vencer, as circunstâncias impedem o efeito. Se você perder, o efeito funciona normalmente, embora você ainda tenha direito a quaisquer defesas ou testes de resistência apropriados.

Fracasso Afortunado: Nulificar com Reação (Efeitos Contratados por Coincidência), Amplo, Sem Esforço, Simultâneo, Distância Diminuída: Corpo a Corpo • 6 pontos por graduação.

PODERES DE MOVIMENTO

Os Poderes de Sorte não apresentam uma grande quantidade de efeitos de movimento além das capacidades normais de um personagem, mas eles tornam o movimento existente mais fácil e, às vezes, garantem que o personagem apareça no lugar certo na hora certa.

ATALHOS

Você não é perturbado por obstáculos ao seu movimento através de uma área, evitando-os por pura sorte e boa fortuna.

Atalhos: Movimento 2 (Estabilidade) • 4 pontos.

ENTRADA DRAMÁTICA

Você tem um talento incrível de aparecer no lugar certo na hora certa, seja uma oportunidade de “encontrar” alguém com quem você precisa falar ou um salvamento de última hora para um amigo que precisa. Você pode fazer isso várias vezes por aventura igual à sua graduação nesse poder.

Como uma série de poderes da sorte, este depende de algum gerenciamento do Mestre, que decide quando ele entra em jogo, embora você possa oferecer sugestões e talvez modificar as circunstâncias com um ponto heroico usado para editar a cena posteriormente. Depende de você e do Mestre chegarem a um acordo sobre uma explicação plausível de como você “aparece” onde e quando precisa.

Essa habilidade é separada da vantagem da Sorte, mas o Mestre pode (se desejar) limitar suas graduações ao nível de poder da campanha de maneira semelhante à vantagem.

Entrada Dramática: Características (Edição de Cena para aparecer no lugar) • 1 ponto por graduação.

PODERES UTILITÁRIOS

O efeito Controle de Sorte (*Livro Básico*, página 115) é a chave dos Poderes de Sorte Utilitários, exatamente como apresentado. Para personagens não-jogadores, o Mestre deve tratar qualquer uso de “pontos heroicos” como uma complicação para os heróis, concedendo pontos heroicos de acordo.

CONTROLE DA REALIDADE

Sua influência sobre a probabilidade é tão profunda que você pode fazer com que quase tudo aconteça, contanto que haja a menor possibilidade de que isso aconteça, limitada apenas por seu foco e concentração (e, em termos de jogo, seus pontos de poder disponíveis). Seu potencial de poder é tão grande que você pode encontrar várias complicações relacionadas a ele, pois forças externas procuram explorá-lo... ou eliminá-lo como uma ameaça potencial.

Os Mestres devem ver a barra lateral na página 134 do *Livro Básico* para alguns conselhos sobre como permitir e gerenciar efeitos de Variáveis no jogo.

Controle de Realidade: Variável (Efeitos de Probabilidade), Ação Livre • 9 pontos por graduação.

ESCAPAR AO OLHAR

Você controla as probabilidades de tal forma que, embora

você não seja verdadeiramente “invisível”, ninguém parece notar você até que você faça algo para chamar a atenção para si mesmo (como fazer um ataque ou teste de efeito). Caso contrário, as circunstâncias conspiram para que as pessoas olhem para o outro lado, as distrações surjam no momento certo e assim por diante, permitindo que você não seja percebido.

Escapar ao Olhar: Camuflagem 10 (Todos os Sentidos), Passivo • 10 pontos.

SENTIR A SORTE

Você pode sentir quando os poderes da sorte são usados na sua presença (ou para afetar as coisas na sua presença), a menos que esses poderes sejam completamente sutis (2 graduações). Isso inclui o uso do efeito Controle de Sorte, efeitos com um descritor “sorte” ou relacionados, mas não o gasto rotineiro de pontos heroicos ou a criação de complicações pelo Mestre, a menos que eles tenham descritores de sorte associados a eles.

A critério do Mestre, uma variação desse poder com duas graduações com perfurar camuflagem para detectar até mesmo efeitos de sorte completamente sutis, como alguns dos Poderes de Sorte ofensivos neste perfil.

Sentir a Sorte: Sentidos 1 (Percepção de Sorte) • 1 ponto.

SORTUDO

Você é excepcionalmente afortunado, devido a alguma bênção sobrenatural ou uma habilidade inconsciente de dobrar as probabilidades a seu favor. Sua sorte, entretanto, é finita e pode “esgotar-se” se você confiar demais nela. Tal como acontece com a vantagem Sorte normal, Sortudo é limitado a metade do nível de poder da campanha e acumula com Sorte (com a graduação total sendo limitada a metade do NP da campanha). Se a opção **Sorte Expandida** (veja acima) estiver em uso, então este poder pode fornecer qualquer um dos vários tipos de Sorte, até os limites do nível de poder.

Sortudo: Aumento de Vantagem (Sorte) • 1 ponto por graduação.

VISÃO DA FORTUNA

Você pode sentir o futuro de um sujeito em termos de boa e má sorte e seus prováveis resultados: o Mestre diz a você se a sorte do sujeito está tendendo para boa ou má (ou permanecendo em grande parte neutra). Um teste de Percepção pode ser necessário para informações mais detalhadas, e o Mestre também pode conceder a você visões ou impressões espontâneas de vez em quando.

Esse poder é uma ótima forma de receber uma Inspiração (*Livro Básico*, página 21).

Visão da Fortuna: Sentidos 4 (Precognição), Limitado a Assuntos de Sorte • 2 pontos.

OUTROS PODERES DE SORTE

É possível justificar vários efeitos diferentes como “sorte” ou “coincidência” impulsionada por um poder sobre essas forças. Em particular, as versões de Aumento de Vantagens ou Aumento de Perícias ou Aumento de Habilidades que podem ser poderes de sorte. O mesmo pode ser dito para as habilidades no perfil de **Poderes Talentosos**, que podem ser vistas como efeitos de uma sorte incrível em vez de uma

habilidade tremenda, mudando apenas um descritor.

COMPLICAÇÕES DA SORTE

Os poderes da sorte dependem de complicações, que são, em muitos aspectos, o outro lado da moeda da "sorte". Eles representam os caprichos da má sorte que, às vezes, atormentam aqueles que interferem nas forças da probabilidade, enquanto também fornecem aos personagens movidos pela sorte os pontos heroicos necessários para abastecer algumas de suas outras habilidades.

ACIDENTES

Aqueles que desequilibram a balança da sorte e, mais cedo ou mais tarde, podem ter que ver ela se endireitar, possivelmente com graves consequências. Um controlador de sorte pode ser um "azarado" — sofrendo a má sorte ou infligindo a amigos e colegas. No que diz respeito aos poderes que influenciam a probabilidade, o Mestre pode propor uma ampla gama de "acidentes" que acontecerão aos heróis. Se houver alguma chance de que possa acontecer, então acontecerá.

Mais do que apenas acidentes infelizes, a manipulação da sorte pode ter sérias implicações para toda a realidade! Os poderes da sorte de um personagem podem colocar tensões no continuum do espaço-tempo ou no próprio conceito de causalidade. Se usados demais (ou mal usados), eles podem causar fraturas ou rupturas no próprio cosmos.

IMÃ DE ESTRANHEZA

Os poderes da sorte podem tornar um personagem sujeito a estranhas "coincidências" de todos os tipos. Essencialmente, o Mestre pode introduzir todos os tipos de complicações estranhas criadas pela presença do personagem: desde artefatos alienígenas roubados aparecendo nos pertences do personagem até problemas que, literalmente, caem do teto!

INIMIGO

Personagens baseados na sorte também podem ganhar inimigos que os consideram "trapaceiros" na melhor das hipóteses, e ameaças sérias à ordem natural (e ao futuro do universo) na pior das hipóteses! Um inimigo pode assumir a tarefa (com relutância ou não) de proteger o mundo da manipulação de um controlador de sorte.

Finalmente, a inveja muitas vezes mostra seus olhos verdes quando se trata de uma sorte incrível, e os inimigos podem tentar roubar ou cooptar o poder do personagem para usá-lo para seus próprios ganhos. Talvez eles queram criar um "amuleto da sorte" vivo ou de alguma forma sugar um pouco da boa sorte do personagem.

FAMA

Uma vez que se sabe que um personagem tem poderes de

sorte, a notícia tende a se espalhar rapidamente. Os controladores de sorte famosos, provavelmente, serão perseguidos por pedidos de intervenções, números de loteria, "bônus" em diferentes empreendimentos e conselhos, tenham ou não qualquer experiência a oferecer. Eles também têm que enfrentar a ira daqueles que tiveram seus pedidos negados ou, pior ainda, dados a eles apenas para descobrir que a sorte do personagem não se espalha tanto quanto eles esperavam.

Se for sabido com certeza que o personagem pode trazer boa sorte para os outros, as coisas ficam ainda piores!

HONRA

Os heróis costumam ter um código de honra estrito no que diz respeito aos poderes da sorte: eles podem usar sua boa sorte para ajudar as pessoas e tornar o mundo um lugar melhor, mas evitam usá-los para seu próprio ganho pessoal ou para perturbar desnecessariamente o curso natural de eventos mais do que o absolutamente necessário para fazer o trabalho. Esse código de honra é regularmente testado por oportunidades para heróis lucrarem com sua sorte, ou tentações de usá-lo para propósitos egoístas, independentemente do bem maior.

PERDA DE PODER

A sorte pode ser um aliado inconstante, para dizer o mínimo, mesmo para aqueles com o poder de dobrá-la à sua vontade. Os Mestres podem introduzir diferentes circunstâncias ou contramedidas capazes de bloquear os poderes da sorte de um personagem ou até mesmo privar o personagem desses poderes temporariamente. Talvez certos tabus ou rituais devam ser executados para que a sorte do personagem permaneça. Por exemplo, um herói pode ter sorte apenas quando "enfrentando o medo" ou enquanto permanecer com o "coração puro", resultando em perda de poder quando medos, dúvidas ou outros sentimentos entram em jogo. Um personagem que ganha boa fortuna de um poder superior pode perdê-la se esse poder ficar insatisfeito, e aqueles que manipulam a probabilidade ou as forças quânticas para "ganhar sorte" podem ter seus poderes bloqueados por algum "estabilizador quântico" ou "compensador de incerteza" criado por superciência estiver ativo.

SEGREDO

Alguns personagens podem escolher manter em segredo o fato de que possuem Poderes de Sorte. Deixando os outros acreditarem que eles são simplesmente incrivelmente sortudos (ou habilidosos, ou ambos). Isso é particularmente verdadeiro se houver algum segredo para a origem da sorte do personagem que não deve cair nas mãos erradas.

PODERES DE TAMANHO & MASSA



Ao contrário do que dizem, o tamanho é importante, mas não necessariamente da forma como você pode pensar! De poderosos gigantes a poderosos ácaros, **Poderes de Tamanho e Massa** olha para o muito grande e o muito pequeno, juntamente com as mudanças de massa e densidade e todas as coisas que você pode fazer quando você vê o mundo a partir da perspectiva de um tamanho diferente.

DESCRITORES DE TAMANHO

"Tamanho" é o descritor chave para os poderes neste arquivo, pois eles são baseados no tamanho de um personagem em relação ao tamanho humano normal.

■ **Tamanho:** Os efeitos das diferentes graduações de tamanho estão resumidos na tabela de **Modificadores de Graduações de Tamanho** (página 224 do *Manual do Herói* — não tem no *Livro Básico*) e discutidos em Efeitos de Tamanho, a seguir. Como muitos efeitos em MUTANTES & MALFEITORES, o tamanho ignora uma série de realidades científicas, desde a lei do cubo quadrado (que tornaria fisicamente impossível para humanóides de tamanho gigante) até a conservação da massa e a questão de onde a massa adicional de um alterador de tamanho vem de ou vai para quando eles mudam de tamanho. Como todos os valores da Tabela de medidas, as graduações de tamanho representam realmente uma gama de tamanhos; assim, o tamanho 1 varia entre 10 metros (apenas maior do que a graduação 0) e 15 metros. Da mesma forma, uma criatura de tamanho -5 tem tamanho entre 25 e 30 cm de altura. A graduação de tamanho -2 (tamanho "normal") varia de pouco mais de 1 metro a cerca de 2,5 metros de altura.

CONTRA-ATACAR

Como afetam principalmente o usuário, a maioria dos poderes de tamanho não são especialmente úteis para combater outros efeitos além de mudanças involuntárias de tamanho. Jogadores inteligentes podem apresentar aplicações relevantes, como o uso do Crescimento para combater uma aflição "crescendo para fora" de seus efeitos, por exemplo. Os poderes de tamanho que afetam outros alvos podem ser mais úteis para contra-atacar. Um poder como a Raio de Encolhimento (ver **Poderes Ofensivos**) poderia potencialmente "reduzir" outro poder para ineeficácia, enquanto a dispersão em massa poderia "espalhar para fora" outro efeito junto com o personagem em uma repentina onda de expansão.

CARACTERÍSTICAS DE TAMANHO & MASSA

Os efeitos associados aos poderes de tamanho incluem o seguinte. O Mestre pode declarar algumas dessas características padrão de poderes de tamanho no cenário, não exigindo nenhuma graduação de característica.

- Você mantém a capacidade de falar e ouvir normalmente independentemente do seu tamanho, apesar do fato de que os sujeitos de três ou mais tamanhos são menores do que você deveria ser difícil de ouvir (+10 ou mais na CD de percepção).
- Até 30 kg. de itens transportados mudam de tamanho junto com você. Cada graduação adicional aumenta a graduação de massa em +1. A característica padrão pode ser limitada a um traje e dispositivos especiais; esta característica o estende a qualquer coisa em sua pessoa.

EFETO DE TAMANHO

Os principais poderes de tamanho são os efeitos de crescimento e encolhimento do *Módulo Básico* (páginas 100 e 105, respectivamente), que descrevem os efeitos de tamanhos diferentes nos caracteres. Cada efeito é um “pacote” de modificações de traços pré-determinados com base em uma mudança de tamanho. Para ambos os efeitos, as modificações que requerem um certo número de graduação só se aplicam para cada incremento total desse número, eliminando quaisquer frações. As mudanças reais no tamanho são incrementais entre os níveis de tamanho: passar de Crescimento 0 (tamanho normal) para Crescimento 4 (+1 nível de tamanho) envolve aumentos proporcionais no tamanho entre os níveis de tamanho, começando com 2 metros (tamanho normal), depois 4 metros (Crescimento 1), 8 metros (Crescimento 2), 15 metros (Crescimento 3), e finalmente 30 metros (Crescimento 4). Os modificadores de tamanho estão resumidos na página 224 do *Manual do Herói* — não tem no *Livro Básico*.

Com exceção dos modificadores de circunstâncias para Intimidação e testes de furtividade, os modificadores concedidos por efeitos de tamanho são limitados pelo nível de poder; o Mestre pode restringir certos graus de Crescimento ou Encolhimento ou ainda determinar que seus benefícios sejam limitados no máximo como o nível de poder do usuário.

CRESCIMENTO

O crescimento aplica os seguintes modificadores:

- **Cada graduação** acrescenta +1 graduação de Força e Vigor (+1 Resistência para sujeitos sem Vigor) e +1 graduação em massa, mas aplica uma penalidade de -1 circunstância aos testes de furtividade.
- **Cada 2 graduações** adiciona um bônus de +1 circunstância aos testes de intimidação, mas subtrai 1 graduação das defesas de Esquiva e Aparar.
- **Cada 4 graduações** adiciona 1 graduação ao seu tamanho (começando em graduação -2, tamanho de humano normal) e adiciona 1 graduação de Alcance.
- **Cada 8 graduações** adiciona 1 graduação à sua velocidade em solo.

ESPAÇOS APERTADOS

Uma das limitações do Crescimento é a dificuldade de utilizá-lo em seu pleno efeito dentro de casa! Se um personagem em crescimento alcançar o limite do espaço disponível e continuar crescendo, faça um Teste automático de resistência de danos do material do espaço ao redor contra a graduação do modificador de força do personagem. Se o material quebrar, o personagem explode para fora dele e continua crescendo. Se o material resistir com sucesso, o crescimento é parado e deve resistir a graduação de resistência a danos do material. Teste novamente a cada rodada o personagem cresce até que o material se rompa ou o crescimento (o que normalmente acontece se o personagem é atordoado ou incapacitado).

ENCOLHIMENTO

Encolhimento aplica os seguintes modificadores:

- **Cada graduação** adiciona um bônus de +1 circunstância

aos seus testes de furtividade e aplica uma graduação de -1 de massa.

- **Cada 2 graduações** aumenta em 1 sua defesa Esquiva e Aparar e impõe uma penalidade de -1 circunstância em seus testes de Intimidação.
- **Cada 4 graduações** reduz sua graduação de tamanho em 1 (começando em graduação -2, para um humano normal) e reduz sua graduação de Força em 1.
- **Cada 8 graduações** reduz em 1 sua graduação de velocidade em solo.

ENCOLHIMENTO E FURTIVIDADE

O tamanho muito reduzido proporciona muito mais cobertura e camuflagem para se esconder. Os personagens encolhidos também podem se beneficiar da vantagem de Esconder-se A Plena Vista, e os Mestres do Jogo podem permitir isso como uma característica extra e também como uma vantagem.

TAMANHO MICROSCÓPICO

O modificador atômico na página 105 do *Módulo Básico* é essencialmente um Efeito Alternativo de Encolhimento, tirando o personagem da arena do mundo comum por completo. Um personagem microscópico tem camuflagem total e é basicamente intangível (Intangível 4 graduações, *Módulo Básico*, página 109) onde o mundo material está preocupado. Por outro lado, a capacidade do personagem de interagir com o mundo de tamanho normal é bastante limitada, com exceção de poderes específicos como Ataque Interno (ver **Poderes Ofensivos**). Tais poderes podem exigir os modificadores Afeta Corpóreo e Sutil para refletir o caráter microscópico relativo das vantagens

MODIFICADORES

Os seguintes modificadores de efeito são particularmente relevantes para os poderes de tamanho:

- **Ativação:** Este é o modificador apropriado para um efeito de crescimento ou encolhimento que requer tempo adicional de uso. Uma aplicação adicional de Ativação limita o número de graduações que o personagem pode ativar de uma vez, neste caso, cada incremento adicional aplica uma falha de -1 ponto fixo. Por exemplo, se um herói tem Crescimento, mas só pode crescer a uma taxa de 4 graduações por rodada, cada 4 graduações após os 4 primeiros aplicar um modificador de -1 ponto fixo.
- **Dissipação:** Este modificador pode refletir um personagem que retorna lentamente ao tamanho normal após uma mudança de tamanho, então deve recuperar o poder de mudança de tamanho.
- **Inato:** Duração permanente de Crescimento ou Encolhimento refletem o tamanho normal de um personagem devido à raça, espécie, etc., geralmente também deve ser Inata, ou seja, não pode ser combatido (embora Afete Outros e os efeitos de Ataque ainda possam mudar o tamanho do personagem).
- **Peculiaridade:** Uma Peculiaridade comum de 1 ponto para poderes de mudança de tamanho é “somente o nível máximo” onde o personagem só pode assumir o tamanho criado pelo nível máximo do efeito e retornar ao tamanho normal, mas não atingir nenhum dos tamanhos intermediários. Assim, um caractere com o Encolhimento 8 pode ser

de tamanho normal ou tamanho de -4 (50 cm de altura) mas não pode parar a um tamanho entre esse e o normal. O poder de crescimento de um personagem pode ter o Peculiaridade: -1 grau Intelecto por aumento de tamanho de -2 pontos por tamanho, o personagem pode aumentar, mas resultando em um mentalmente limitado (mas pode-rosa) gigante.

- **Cansativo:** Graduações superiores de crescimento ou encolhimento com este modificador podem representar a tensão de atingir tamanhos extremos ou uma espécie de “esforço extra prolongado”, como discutido na descrição da falha.

DEFESA E TAMANHO RELATIVO

Uma maneira mais precisa, mas também mais complexa, de determinar o modificador de defesa ativa é comparar os modificadores do atacante e do defensor e aplicar um modificador de -2 para cada graduação que o defensor é maior que o atacante, e um modificador de +2 para cada graduação menor. Portanto, oponentes do mesmo tamanho relativo não têm modificadores uns contra os outros.

Exemplo: Junkpile (Crescimento 4, graduação de tamanho -1) está combatendo Redwood (Crescimento 17, Graduação de tamanho 2). Redwood tem 3 graduações de tamanho maior que o Junkpile, portanto seu modificador habitual -8 para defesas ativas é apenas -6 e o Junkpile não tem modificador contra o Redwood.

Uma abordagem mais simples deixa de lado os modificadores normais de defesa ativa e aplicar modificadores de circunstâncias: +2 defesa contra um atacante de um tamanho maior, +5 para três ou mais posições maiores, -2 defesa contra um atacante de um tamanho menor, -5 para três ou mais posições menores.

TAMANHO E EFEITOS DE ÁREA

Embora as mudanças de tamanho apliquem modificadores ao Esquiva e ao Aparar, tornando os alvos menores mais difíceis de atingir e os maiores mais fáceis - eles não levam em conta as mudanças de escala; um feixe de energia tão largo quanto a palma da mão de uma pessoa de tamanho normal é tão largo quanto uma graduação de tamanho -5 caracteres do corpo inteiro! Da mesma forma, um pé gigante pode ser tão grande (ou maior) do que um monstro quando se despenca.

Os Mestres de M&M que desejam levar estas mudanças em consideração podem aplicar a seguinte diretriz: Um atacante de três ou mais categorias de tamanho maior que um alvo pode tratar ataques contra esse alvo como se tivesse o modificador de Área (Módulo Básico, página 130), incluindo a limitação de graduação do ataque por nível de poder.

O tamanho de base da área é a graduação de tamanho do atacante -3. Assim, um atacante de tamanho 1 cria uma área de tamanho -2 contra alvos de tamanho normal (tamanho -2). Um humano de tamanho normal atacando um oponente de tamanho -5 cria uma área de tamanho -5 (um raio de 25 centímetros).

PODERES OFENSIVOS

Os poderes de tamanho ofensivo aproveitam as diferenças relativas de tamanho, ou alteram o tamanho dos ataques ou

alvos pouco dispostos!

ATAQUE INTERNO

Reduzindo ao tamanho microscópico, você pode atacar seu alvo por dentro, contornando suas defesas externas. Você pode variar as condições impostas pela Aflição para se adequar ao tipo de ataque, talvez tendo uma série de diferentes Aflições ou aplicando o modificador de Condição Variável do perfil de Poderes Ilusórios.

Ataque Interno: Aflição Cumulativa (Resistido e Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado), Afeta Corpóreo, Sutil, Peculiaridade (Deve usar o modificador Atômico em Encolhimento, -1 ponto) • 3 pontos por graduação.

Um poder semelhante é um ataque de fase: passar pelo alvo num estado de quase densidade zero e depois solidificar parcialmente por um instante, causando uma perturbação dolorosa. Este tipo de ataque pode ser cansativo ou ter um efeito colateral desagradável. Também pode ser um efeito de dano e não de aflição.

Ataque de Fase: Aflição Cumulativa (Resistido e Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado), Afeta Corpóreo • 3 pontos por graduação.

CRESCIMENTO MOMENTÂNEO

Você usa o impulso do seu aumento de tamanho para infligir danos adicionais com um ataque próximo, crescendo literalmente abaixo do seu alvo. Tome quantas graduações você espera mudar de tamanho; se você tiver 16 graduações de encolhimento, você pode ter até 4 graus de dano no Crescimento Momentâneo (momento em que você atinge sua graduação de tamanho normal e não pode crescer mais). O dano adicional ainda é limitado pelo nível de poder.

Crescimento Momentâneo: Dano Baseado em Força, Limitado a diferença da graduação de tamanho entre você e seu alvo • 1 ponto por 2 graduações.

MÍSSIL MASSIVO

Você pode pegar um pequeno objeto capaz de caber na palma de sua mão e jogá-lo, fazendo-o crescer à medida que voa, até que aterrissasse em seu alvo como um ataque de área maciça!

Míssil Massivo: Dano à Distância Área Explosão, Peculiaridade (Requer objetos para lançar, -1 ponto) • 2 pontos para 1 graduação + 3 pontos por graduação.

RAIO ENCOLHEDOR

Você projeta um feixe que faz com que seu alvo encolha para um tamanho de lata — e, em grande parte, indefeso. Retire o modificador a Distância se precisar tocar em um alvo para encolhê-lo. Aplique um modificador de área adequado como Cone para um feixe de “grande angular” ou Nuvem para uma “bomba de gás de encolhimento”.

Raio Encolhedor: Aflição à Distância Progressiva (Resistido por Esquiva, Superado por Fortitude; Transformado – reduzido ao tamanho mínimo), Limitado (Terceiro Grau Apenas) • 3 pontos por graduação.

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes de tamanho tornam os personagens mais difíceis de serem alvo ou de provarem mudanças defensivas em

massa, tornando mais difícil que os ataques afetem seu alvo.

ARMADURA MACIÇA

Com o aumento do tamanho, sua pele e seu músculo tornam-se mais densos e resistentes a lesões.

Armadura Maciça: Modificador Impenetrável em Resistência • 1 ponto por graduação.

DIMINUIR DENSIDADE

Você reduz a densidade de seu corpo ao ponto de se tornar fantasma, não afetado pela maioria das formas de ataque físico.

Diminuir Densidade: Intangível 4 (Incorpóreo) • 20 pontos.

ESQUIVA ENCOLHIDA

Reflexivamente reduzindo seu tamanho, você se torna um alvo menor para evitar ataques. Compare a graduação de ataque com seus modificadores de defesas de Esquiva e Aparar para determinar se ele acerta.

Esquiva Encolhida: Modificador de Reação em Encolhimento (quando atacado) • 1 ponto por graduação de Encolhimento.

PODERES DE MOVIMENTO

Além dos modificadores à velocidade normal fornecidos por tamanhos diferentes, os personagens retráteis podem ser capazes de utilizar outras formas de movimento relacionadas ao seu tamanho.

MICROPORTO

Encurtando ao tamanho atômico, você pode "montar" em uma onda portadora como uma transmissão elétrica ou de rádio, desaparecendo na transmissão de uma ponta e aparecendo na outra.

Microporto: Teleporte, Acurado, Estendido, Meio (redes de transmissão) • 3 pontos por graduação.

MICROVERSO

Você pode encolher além do nível atômico ao ponto de sair do universo físico por completo e se transformar em um "micro universo" alternativo. Você reverte o processo a fim de retornar ao universo físico no mesmo local que você deixou. Além deste poder, você também pode ter um Efeito Alternativo, fazendo com que seu Encolhimento se torne em pontos de poder iguais de Crescimento enquanto você estiver no microverso.

Microverso: Movimento 1 (Viagem Dimensional 1, microverso) • 2 pontos.

MICROVOO

Com tamanho reduzido, você pode voar através do ar. Isto pode envolver a canalização da energia cinética de sua mudança de tamanho ou você pode ter o modificador de Planar para percorrer as correntes de ar com seu peso reduzido. Aumente o valor do Peculiaridade 1 ponto se o personagem tiver que ser particularmente pequeno para voar.

Microvoo: Voo, Peculiaridade (Deve estar usando Encolhimento, -1 ponto) • 1 ponto por graduação 1 + 2 pontos por graduação adicional.

PODERES UTILITÁRIOS

Os poderes de tamanho são úteis para uma série de coisas diferentes, além dos efeitos básicos de ser um tamanho diferente.

AUMENTO DE DENSIDADE

Ao invés de aumentar seu tamanho, você aumenta apenas sua massa, tornando-se mais densa e, portanto, mais forte e resistente, sem mudar de tamanho. Isto remove os seguintes modificadores do Crescimento: defesas ativas (Esquiva e Aparar), testes de intimidação, e graduação de tamanho. Somente a Força, a Resistência e a Massa aumentam. Na verdade, a velocidade diminui: -1 a velocidade a cada 8 graduações.

Os Mestres devem impor as limitações significativas do aumento de massa do personagem; um personagem com 10 graduações de Aumento de Densidade pesa 100 toneladas! Poucas, se alguma, estruturas convencionais suportarão o peso do personagem.

Aumento de Densidade: Crescimento, Não Muda de Tamanho (+0 modificador) • 2 pontos por graduação.

COMPACTAÇÃO DE MASSA

Quanto menor você se torna, mais denso você se torna, compactando sua massa corporal, tornando seu tamanho menor efetivamente mais forte e mais resistente. Você deve ter encolhimento com o modificador de Força Normal para tomar este poder. Normalmente, devido aos limites de poder, o personagem deve atingir os limites no tamanho mínimo, ficando bem abaixo deles enquanto o tamanho normal.

Compactação de Massa: Força e Resistência Aumentados, Limitado a Graduação Ativa de Encolhimento • 2 pontos por graduação.

DISPERSÃO DE MASSA

Quanto maior você fica, menos denso você se torna, espalhando sua massa corporal até se tornar uma nuvem gigante. Em sua forma dispersa, você pode ter poderes adicionais com base nas formas encontradas nos arquivos de **Poderes Aéreos** e **Poderes Aquáticos**.

Dispersão de Massa: Intangibilidade ligado a Crescimento, Limitado a Aumento de Tamanho Apenas (-2) • 5 pontos por graduação de Intangível + 1 ponto por 2 graduações de Crescimento.

ESPAÇO ENCOLHIDO

Você pode encolher vários itens a fim de mantê-los mais facilmente em sua pessoa (em bolsos ou bolsas, por exemplo). Sua Graduação nessa Característica é a graduação de massa total em material que você pode carregar sem nenhum esforço. Você pode retirar e restaurar um item ao seu tamanho normal (totalmente funcional) como uma ação livre. Com um número suficiente de graduações (7 ou mais), você pode até mesmo armazenar um veículo inteiro em seu bolso!

Você paga normalmente por qualquer equipamento ou dispositivos que você carrega, embora este poder seja uma excelente explicação para um "Eu só tenho..." uma manobra de poder para um novo item de equipamento (veja **Equipamento Disponível**, Módulo Básico, página 155).

Espaço Confinado: Característica (reduz a massa dos itens carregados por graduação) • 1 ponto por graduação.

MICROVISÃO

Você pode perceber coisas extremamente pequenas de perto, talvez até os níveis microscópicos, moleculares ou atômicos. Se você também puder espiar em microuniversos (veja o poder **Microverso**), aplique uma graduação do modificador Dimensional.

Microvisão: Sentidos (Visão Microscópica) • 1 ponto por graduação (até um máximo de 4 graduações).

OUTROS PODERES DE TAMANHO & MASSA

Dada a relação direta entre Crescimento e Aumento da Força (e Resistência), muitos dos poderes do perfil dos **Poderes de Força** também podem se aplicar a personagens que mudam de tamanho. Não é raro que alguns personagens tenham Força e Resistência Aumentada (e/ou Proteção) como um Efeito Alternativo do Crescimento para um personagem que tem habilidades físicas maiores que as normais em tamanho normal, mas pode aumentá-las em proporções ainda maiores em tamanho gigante.

As associações com massa e densidade também conectam os poderes de tamanho e massa aos **Poderes Gravitacionais**. O Poder do Campo de Gravidade também pode servir como um Poder do Campo de Massa, aumentando a massa dos alvos em vez de apenas seu peso para fixá-los no lugar.

COMPLICAÇÕES DE TAMANHO & MASSA

Os poderes de tamanho dão aos personagens uma perspectiva totalmente diferente do mundo. Às vezes isso é uma coisa boa, mas também pode levar a várias complicações.

ACIDENTE

Para um gigante, o mundo inteiro é pequeno e frágil. Não é difícil para os personagens de tamanho gigante causar acidentes sem significado: apenas passar por um prédio pode derrubá-lo e apenas caminhar em uma rua pode deixar crateras em forma de pé para os carros capotarem. Causar — e mais importante ainda, lidar com — estes acidentes pode ganhar pontos de heroicos de caráter pelas complicações que eles criam.

DEFICIÊNCIA

Vale notar que as várias complicações físicas associadas a ser um tamanho permanente além do normal são contabilizadas no modificador permanente e não são consideradas uma complicação, embora as complicações psicológicas ou sociais sejam outra questão. Portanto, um personagem de 15 Centímetros de altura permanente não ganha pontos heróicos por ser incapaz de dirigir um carro ou alcançar uma

maçaneta, por exemplo, mas pode ter Peculiaridades ou uma complicação de Prejudicado.

FRAQUEZA

Algumas das fraquezas da mudança de tamanho são incorporadas aos efeitos, particularmente apresentando um alvo maior em tamanho maior e perdendo uma proporção de força e velocidade enquanto menor. As mudanças de tamanho podem sofrer de outras fraquezas, tais como vulnerabilidades metabólicas devido à tensão de seus diferentes tamanhos.

PERDA DE PODER

As mudanças de tamanho muitas vezes dependem de alguma fonte externa para seus poderes; tiram essa fonte e perdem a capacidade de mudar de tamanho junto com ela. Às vezes esta complicação de "perda de poder" não remove a energia, mas sim a capacidade do personagem de desligar a energia, tornando-a efetivamente Permanente por um tempo. Este é um exemplo em que o estar preso a um tamanho diferente é uma complicação que vale uma recompensa como ponto heroico.

PREJUDICADO

Os tamanhos maiores e menores são metáforas bastante literais para complexos de superioridade e inferioridade, e caracteres que mudam de tamanho podem manifestá-los. Os gigantes tendem a ser arrogantes, excessivamente confiantes e insensíveis para com "as pessoas pequenas", enquanto os personagens encolhidos se sentem vulneráveis, pequenos e insignificantes. É claro que também pode ser interessante jogar contra o tipo, como um pequeno herói com confiança sem limites, ou mesmo um pequeno vilão megalomântico!

TEMPERAMENTO

Como outros incríveis personagens fortes (ver **Poderes Fortes**), os gigantes podem ter temperamentos ferozes, particularmente no que diz respeito à sua graça ou inteligência (ou falta dela). Da mesma forma, personagens de tamanho menor (especialmente vilões) podem ser sensíveis quando se trata de observações sobre sua altura, perdendo a calma quando tais coisas surgem.

VÍCIO

As fontes para poderes de mudança de tamanho, desde drogas e produtos químicos até radiações estranhas, podem ter efeitos colaterais viciantes, causando o uso excessivo do catalisador, promovendo o ciclo do vício e dificultando a superação. Os modificadores de tamanho também podem ser viciados em drogas ou outros tratamentos médicos usados para lidar com as complicações de seu tamanho, tais como um herói encolhido viciado em analgésicos para lidar com a tensão física constante causada por seu tamanho reduzido.

PODERES DE TELEPORTE



NOTA DA TRADUÇÃO: Esse é um perfil de poder particularmente famoso por ser escrito de maneira ruim. Além de efetivamente quebrar diversas regras do jogo. Qualquer poder que viole as regras do Livro Básico será mencionado o erro e uma proposta para correção. Recomendamos que se use a versão corrigida.

"Agora você mevê..." Com o **Poder de Teleporte**, você pode desaparecer ou chegar num piscar de olhos, atravessando uma sala — ou um mundo — tão rapidamente quanto entrar por uma porta. Este perfil olha para o teletransporte, portais e outros poderes para dobrar espaço à sua vontade.

O EFEITO DE TELEPORTE

O efeito Teletransporte (*Módulo Básico*, página 124-125) é central para muitos Poderes Teletransportadores.

Ao contrário de outros efeitos de movimento, o Teleporte requer uma ação de movimento porque ativá-lo e usá-lo para se mover ocorre na mesma ação. Isto significa que mudanças na ação necessária do efeito também mudam o tempo necessário para utilizá-lo; fazer do Teleporte uma ação padrão permite ativá-lo e teleportar em uma ação padrão. Você não seria capaz de atacar na vez que se teleportasse, mas poderia tomar outra ação de movimento.

TELETRANSPORTE "CEGO"

O efeito de teleporte padrão só permite que você se teleporte para um lugar que você possa ver ou conhecer com precisão, especialmente bem. Mas o que acontece se as condições não são como você pensa, ou se você não conhece seu destino tão bem quanto você acredita? A resposta normal é "nada" — se as condições não forem adequadas para

um teletransporte, então simplesmente não funciona. Isto é normalmente porque um mecanismo de segurança inconsciente entra em ação, fazendo a tentativa falhar (embora o personagem não saiba necessariamente o porquê).

Se os Mestres quiserem permitir teleports "cegos" com risco adicional, aplique a seguinte orientação: sempre que um teleportador acabar dentro de um objeto sólido, o personagem é automaticamente deslocado para o espaço aberto mais próximo, mas deve fazer um teste de resistência de Fortitude contra CD 15 + a Resistência do objeto (ajustado para espessura, *Módulo Básico*, página 104), tendo o resultado como uma Teste de Resistência a Danos (Ver **Dano**, *Módulo Básico*, página 104).

EXTRAS DE TELEPORTE

▪ **Afeta os outros:** O teletransporte já tem um grau disto na medida em que os teleportadores podem carregar uma quantidade de massa adicional junto com eles. Se a intenção é simplesmente transportar "passageiros", aplique as Graduações de Massa Aumentada (que é menos cara para todos, exceto os efeitos mais baixos que a graduação). Note que Afeta Outros normalmente permite que o sujeito utilize o poder por conta própria, portanto, este modificador permite que os sujeitos tocados se teletransportem sem precisar ir com eles.

▪ **Área:** Assim como acontece com os Afeta Outros, o Teleporte tem uma medida deste integrado com a capacidade de carregar massa extra, desde que o teletransportador esteja tocando-o. Para aplicar a Área extra, o efeito deve ter Afeta Outros também.

▪ **Aumento da Massa:** Este extra é um aumento pleno na graduação de massa que você pode levar consigo quando

se teletransportar. Você deve estar tocando a massa adicional (ou deve estar tocando algo que você está tocando - um "círculo" de pessoas de mãos dadas, por exemplo). Você geralmente está limitado a massas discretas dentro de seu limite de graduação; cabe ao Mestre, com base nos descriptores, se você pode teleportar parte de uma grande massa como um pedaço do chão, um edifício ou um corpo de água. Teletransportar apenas parte de uma criatura é um poder separado (ver **Ataque Ativo** em **Poderes Ofensivos**).

▪ **Preciso:** Você normalmente se teletransporta e o que quer que esteja usando ou carregando (dentro de seus limites de massa). Este extra permite que você escolha precisamente o que faz e o que não vem com você quando você se teletransporta. Entre outras coisas, ele permite que você se teleporte fora de sua roupa (ou apenas de sua camada externa de roupa, deixando um traje justo, por exemplo), ou fora de uma garra, amarrando com cordas ou algemas, e assim por diante. Seu deslocamento por teletransporte também é suficientemente preciso para que você faça algo como teleportar para dentro de um conjunto de roupas que é colocado para você, ou debaixo de um cobertor ou outra cobertura, deslocando-o o suficiente para que seu corpo se materialize ali.

▪ **Reação:** O teleporte com este modificador ocorre em resposta a uma circunstância particular onde você pode se teleportar quando se sente ameaçado, atacado ou se surpreende, por exemplo. Observe que você só pode se teleportar sob a circunstância escolhida; se você também puder ativar seu efeito de Teleporte à vontade, aplique o modificador **Seletivo**. NT: Este extra não pode ser aplicado em poderes que não sejam de ação padrão ou instantânea, logo é impossível aplicá-lo a teleporte (um efeito que usa ação de movimento). A sugestão é: Não use.

▪ **Sutil:** Um efeito de teleporte é normalmente perceptível de alguma forma: um flash de luz, um estrondo audível ou um estouro de ar comprimido, e assim por diante. O modificador sutil suprime e depois elimina estes sinais, permitindo que um teletransportador apareça e desapareça sem nenhuma exibição perceptível.

FALHAS DE TELEPORTE

▪ **Exige Teste:** Os Testes necessários para efeitos de teleporte podem envolver cálculos hiperespaciais complexos ou alinhamentos arcânicos usando uma habilidade de perícia apropriada, ou o uso de uma perícia de interação para convencer seres extradimensionais úteis a levá-lo ao seu destino. Como em outros usos do Teleporte, um teste falho significa simplesmente que o efeito não funciona e nada acontece, a menos que o poder também tenha a falha do Efeito Colateral (*Módulo Básico*, página 142).

▪ **Distração:** Esta falha deixa você vulnerável até o início de sua próxima rodada a qualquer momento que você se teleporte, e não apenas quando você faz teleports estendidos. Ela não tem efeito sobre os teleports estendidos e não pode ser tomada apenas para o Teleporto Estendido.

▪ **Localização Limitada:** Você só pode se teleportar para locais específicos, tais como apenas locais com plataformas de teleporte dedicadas, santuários ou templos particulares associados a seu deus padroeiro, ou outras limitações de acordo com a falha Médio (*Módulo Básico*, página 125). Para uma falha -2, você só pode teleportar para um local

específico, uma espécie de teleporto "de casa", levando-o de volta para um porto seguro, por exemplo. -1 de custo por graduação para um conjunto limitado de locais, -2 de custo por graduação para um local.

▪ **Tempo de Transporte:** Você não se teletransporta instantaneamente. Cada graduação nesta falha aumenta em 1 graduação o tempo que você leva para chegar ao seu destino, a partir da graduação de tempo -1 (3 segundos). -1 ponto fixo por graduação.

DESCRIPTORES DE TELEPORTE

O seguinte descriptor é importante no que diz respeito à forma como o teleporte é tratado no jogo.

▪ **Espaço:** Os poderes de Teletransporte atravessam ou influenciam o espaço sem ter que passar por ele. Geralmente, "espaço" é equivalente a "distância", medida por uma graduação de distância em *M&M*. Exatamente como uma graduação de teletransporte faz a ponte entre dois pontos distantes é um descriptor adicional, que vai desde a passagem por uma dimensão intervintiva, até a dobraria do espaço, até o uso da estranheza quântica para revelar o que percebemos como distância, na verdade nada mais é do que uma ilusão. Alguns poderes de Teletransporte podem ser limitados a atravessar o espaço intervintivo ou por barreiras existentes nesse espaço. Por exemplo, certos diagramas de ala ou substâncias podem bloquear os teleports místicos (efetivamente uma complicação de perda de poder).

CONTRA-ATACAR

A capacidade do efeito Teletransporte de contrariar é em grande parte limitada pelas condições descritas sob o modificador **Preciso**. Com ele, os personagens podem se teletransportar de alguns efeitos ou condições, deixando-os para trás. Os poderes de teletransporte capazes de afetar outros alvos além de seus usuários podem ser capazes de contra-atacar outros efeitos, dependendo dos descriptores. **Exportar**, por exemplo (ver **Poderes Ofensivos**), podem ser capazes de teletransportar um efeito oposto. A abertura de um **Teleportal** (ver **Poderes de Movimento**) no caminho do efeito pode fazer o mesmo. Além de efeitos específicos de combate como **Nulificar Teleporte** (ver **Poderes Utilitários**), os poderes de Teletransporte podem ser combatidos por outros poderes que afetam o continuum espaço-tempo com base em descriptores apropriados. Os Poderes Gravitacionais, por exemplo, podem ser capazes de "endurecer" o espaço contra alguns tipos de Teletransporte, enquanto os poderes dimensionais podem fazer o mesmo para outros tipos. Outras formas de combate tipicamente dependem de efeitos que deixam o alvo atordoado e incapaz de se concentrar o suficiente para se teletransportar.

CARACTERÍSTICA DE TELEPORTE

Os efeitos associados aos poderes de Teletransporte incluem o seguinte:

▪ Quando você não consegue se teleportar, você pode fazer um teste de consciência para saber o porquê. A Mestre define a Classe de Dificuldade para o teste.

▪ **Memória Teletransportadora:** Você pode "sintonizar" com um local por graduação nesta característica, passando um minuto de tempo lá e se concentrando, permitindo

que você a trate como “muito bem conhecida” com relação aos efeitos de teleporte.

■ **Item de Invocação:** Você tem uma “ligação” com um Dispositivo ou item de equipamento, permitindo que você o invoque usando uma ação padrão se desejado. O item desaparece de onde quer que esteja e aparece em sua mão (ou nas proximidades).

■ Você é imune aos danos causados pelo quase teletransportação para um objeto sólido (ver **Teletransporte “Cego”**, anteriormente). Você sempre se desloca com segurança, e não sofre danos.

■ Você pode visualizar uma área e sentir se você é capaz de se teletransportar para lá antes de fazer a tentativa. Se há algo que o impede de se teleportar com sucesso, você o sente como uma ação livre e pode optar por não fazer a tentativa, aplicando sua ação para fazer outra coisa, em vez de tentar e não ter nada acontecendo.

TRUQUES DE TELEPORTE

Existem algumas “manobras” que você pode realizar com Teleporte usando apenas o efeito básico e seus modificadores, desde que seus descritores o permitam.

DEIXANDO CAIR AS COISAS

Um truque comum de teleporte é pegar um alvo, teleportar para o ar e derrubar o alvo, deixando um adversário sofrer danos na queda ou derrubando um objeto pesado sobre um alvo.

Na sua vez, você deve primeiro tocar o alvo. Isto requer um teste de ataque desarmado bem sucedido contra um oponente indisposto (ação padrão), embora não exija um teste de agarrar, a menos que seu efeito de Teleporte seja baseado em Agarrar. Se seu teste de ataque falhar, a manobra também falha, embora você ainda possa optar por teleportar (e talvez queira se afastar de seu oponente agora furioso!).

Se você tocar com sucesso seu alvo, poderá então se teleportar (ação de movimento). Alvos indispostos recebem um teste de resistência Esquiva, CD 10 + sua graduação de Teleporte, para evitar serem levados; se forem bem sucedidos, eles conseguem se afastar no último segundo e você se teletransporta sem eles.

Se o teste de resistência do alvo falhar, e você tiver massa aumentada suficiente para transportá-lo, você se teletransporta para seu destino pretendido. Assumindo que você tenha uma visão desobstruída acima de você, isto é tão longe quanto sua graduação de Teleporte. A 15 graduações ou mais o leva para fora da atmosfera terrestre por completo!

Você libera o alvo (ação livre). Você então tem que esperar até sua próxima vez de teleportar de volta, a menos que você tenha o Giro extra (nesse caso, você pode fazê-lo imediatamente). Seu alvo pode tentar agarrá-lo antes de sua próxima ação. Se você tiver o Teleporte Preciso, isto não importa, já que você pode se teletransportar para fora do alcance. Caso contrário, você poderá ser obrigado a trazê-los de volta com você ou então cair com eles!

Os alvos derrubados sofrem danos por queda quando atingem o solo. Objetos que caem quando as armas infligem danos com base em sua graduação de peso ou na graduação de distância em que são derrubados, o que for maior. Manuseie o objeto que cai usando as diretrizes dadas em Derrubando

Objetos para o efeito Criar (Módulo Básico, página 102).

TELETRANSPORTE DE ESQUIVA

Um teletransportador que prepara uma ação para teleporte (Módulo Básico, página 191) pode interromper um ataque para se mover instantaneamente, fazendo com que o ataque falhe. Assim, um teleportador na defensiva, lutando contra um único adversário, pode “esquivar-se” de qualquer ataque por teletransporte. Como a preparação é uma ação padrão, o teletransportador se limita a uma ação de movimento e ações livres enquanto faz isso.

Um teleportador com o extra Giro (Módulo Básico, página 125) pode teleportar até a meia distância normal, usar uma ação padrão (como fazer um ataque), e teleportar de volta a mesma distância, tudo na mesma rodada. Isto tira o personagem do alcance de combate próximo do alvo em um instante; um inimigo não pode contra-atacar o personagem sem preparar uma ação para fazê-lo ou ter um efeito de reação capaz de reagir à ação do teletransportador.

PODERES OFENSIVOS

Os poderes ofensivos de teleporte envolvem a movimentação de alvos — ou partes de alvos — contra sua vontade ou tirando vantagem tática do teleporte ou de seus efeitos colaterais.

ATAQUE EXPORTATIVO

Você teletransporta projéteis para seu alvo, causando danos e ferimentos e contornando as defesas externas de seu alvo.

Um poder semelhante envolve teletransportar partes do alvo, rasgando-as com seu poder, em vez de teleportar armas para dentro delas. O efeito é o mesmo, mas os descritores são diferentes.

Ataque Exportativo: Dano Distância a Percepção, Resistido por Fortitude • 4 pontos por graduação.

ENJOO DE TELETRANSPORTE

Você pode causar um efeito desorientador ao teletransportar um alvo. É necessária sua ação padrão para impor o efeito, sua ação de mudança para teletransportar. Se você sofrer de enjoo de teletransporte, aplique um modificador de efeito colateral ao seu poder de teletransporte.

Enjoo de Teleporte: Aflição (Resistido e Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado), Limitado a Passageiros Teleportados • 1 ponto por 2 graduações.

NT: Limitar o efeito da aflição ao alvo da aflição é um erro na elaboração do poder, já que é exatamente pra isso que ele serve. Assim sendo, nós recomendamos que simplesmente se remova a falha.

Enjoo de Teleporte: Aflição (Resistido e Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado) • 1 ponto por graduação.

EXPORTAR

Também conhecido como Projeção Teleportadora, você pode teleportar outros alvos que não sejam você mesmo. Você deve tocar o alvo próximo com um teste bem sucedido de ataque. Alvos indispostos recebem um teste de resistência Esquiva para evitar serem teleportados, CD 10 + sua graduação de efeito. Os objetos não recebem um teste de resistência, desde

que estejam dentro de seu limite de peso. Veja **Jogando Coisas** em **Truques de Teleporte** se você teletransportar um alvo para o ar ou teletransportar um objeto para cair sobre um alvo. Se você puder fazer uma Exportação à distância (fazendo um teste de ataque à distância), aplique o modificador à Distância. Se você puder aplicar um alvo simplesmente vendendo-o, aplique o modificador Distância a Percepção.

Exportar: Teleporte Ataque • 2 pontos por graduação.

RAJADA DO PORTAL

Você abre um pequeno portal para projetar um fluxo de matéria ou energia de outro local, apontando-o ao seu alvo. O modificador de Descritor Variável permite projetar qualquer efeito de dano com um descritor ambiental: frio, fogo, iluminação, água, e assim por diante. Se você puder colocar o portal (o ponto de origem do ataque) em outro lugar que não seja diretamente na sua frente, aplique também o modificador Indireto.

Rajada Portal: Dano à Distância, Descritor Variável 1 (Efeitos Ambientais) • 2 pontos por graduação + 1 ponto.

SOCO DE PORTAL

Você abre um pequeno portal na frente de seu punho, permitindo que você “telegrafe” um soco à distância e atinja um alvo fora de seu alcance normal. O limite normal para o poder é igual a sua graduação de Força. Indireto é um modificador comum para este poder.

Soco de Portal: Dano à Distância • 2 pontos por graduação.

TELEPORTE EM CARGA

Você se teletransporta rapidamente em torno de uma área, fazendo ataques contra os alvos disponíveis lá antes de se teletransportar de volta ao seu ponto de partida.

Teleporte em Carga: Dano à Distância Área Moldável, Seletivo Baseado em Força • 3 pontos por graduação.

PODERES DEFENSIVOS

Poderes de Teletransporte defensivos envolvem não estar presente quando o ataque chega, ou proteção contra outros poderes de Teletransporte.

ESQUIVA TELEPORTATIVA

A teleportação rápida e aleatória de entrada e saída lhe concede um bônus para suas defesas ativas, tornando mais difícil atingir você com ataques. Você ganha os benefícios da camuflagem total contra ataques (um bônus de +5 circunstâncias para as defesas ativas).

Esquiva Teleportativa: Camuflagem Visual 4, Peculiaridade (visível até ser atacado, -1 ponto) • 7 pontos.

IMUNIDADE A TELEPORTE

Você é imune a poderes que tentam teleportar você contra sua vontade, seja porque você pode instantaneamente se “contrateleportar” ou porque você está de alguma forma “ancorado” no espaço-tempo, exceto quando você escolhe se mover.

Imunidade a Teleporte: Imunidade 2 (Efeitos de Teleporte) • 2 pontos.

REDIRECIONAR DOBRA

Você abre pequenos portais na sua frente e permite que um ataque entre por um deles e saia por outro e acertem quem tentou lhe acertar, ou redirecioná-los para novos alvos.

Redirecionar Dobra: Deflexão, Refletir, Redirecionar • 3 pontos por graduação.

TELETRANSPORTE NUM PISCAR DE OLHOS

Você se teletransporta reflexivamente em resposta a um perigo iminente, permitindo-lhe evitar qualquer ataque que possa detectar, desde que sua distância de teletransporte o leve para fora da área afetada. Ataques surpresa ainda podem pegá-lo desprevenido, inclusive aqueles tão sutis que você não consegue detectá-los. Este poder tende a ter baixas graduações, apenas o suficiente para escapar da maioria das áreas.

Teleporte num Piscar de Olhos: Teleporte Reação (Imunidade Ataque) • 5 pontos por graduação.

NT: Conforme dito antes: Reação NÃO PODE ser usado em teleporte, mas gatilho pode. Em vez de usar sua ação padrão para se defender, você pode preparar a ação para (uma vez por turno, por gatilho) deixar tudo pronto para se afastar do perigo. Você ainda deve gastar uma ação para preparar o gatilho (no caso ação de movimento) efetivamente dizendo que você está usando sua ação de movimento se defendendo em vez de se mover. A sugestão está abaixo.

Teleporte num Piscar de Olhos: Teleporte Gatilho (Alvo de um Ataque) seletivo • 3 pontos por graduação + 1 ponto.

PODERES DE MOVIMENTO

Além de se moverem pelo espaço, alguns teleportadores também podem “pular” para diferentes dimensões ou períodos de tempo. Estes personagens têm os efeitos de Viagem Dimensional e Viagem no Tempo de Movimento, além de seu efeito de Teleporte, e podem ser capazes de combiná-los para deslocar sua localização próxima no espaço enquanto também se movem para frente ou para trás através do tempo ou “de lado” através das dimensões.

ASTROPORTO

Você pode se teleportar por distâncias muito longas, de um planeta ou sistema estelar para outro! Como mencionado na página 117 do **Módulo Básico**, este tipo de movimento é largamente baseado em tramas e deve ser limitado a cobrir distâncias interplanetárias, não indo de um lugar para o outro em um único planeta.

Astroporto: Movimento (Viagem Espacial) • 2 pontos por graduação.

PORTAL-PLATAFORMA

Você cria um portal parcial (ver **Teleportal**, a seguir) abaixo de você e o utiliza para negar os efeitos da gravidade. Ao mover o portal, você pode voar pelo ar.

Portal-Plataforma: Voo, Plataforma • 1 ponto por graduação.

TELEPORTAL

Você abre um portal, essencialmente um orifício ou portal que conecta dois pontos distantes no espaço. Qualquer

pessoa pode se mover através do portal, saindo para onde quer que ele vá. O portal tem cerca de 2 metros de largura (distância -2) e permanece em existência desde que você gaste uma ação padrão a cada rodada para mantê-lo. Aplique a Duração Aumentada extra para manter um Teleportal como uma ação livre.

Se você pode mover seu Teleportal, usando-o para “engolir” alguém ou algo para que seja transportado através dele, pague uma versão de Efeito Alternativo dele com o Ataque extra e faça um teste de ataque à distância bem sucedida para usá-lo.

Teleportal: Teleporte, Portal • 4 pontos por graduação + 1 ponto por graduação por +1 graduação de distância de tamanho de portal.

TELEPORTE

O poder básico do teleporte: você pode se mover instantaneamente de um lugar para outro, sem cruzar a distância entre eles, como uma ação de movimento. Você pode “teleportar duas vezes” como duas ações de movimento na sua vez (materializando-se brevemente no meio), ou fazer um teleporte estendido se você tiver o modificador estendido. Consulte a descrição do efeito de teleporte (Manual do Herói, página 130) para obter detalhes.

Os descriptores associados ao seu Teleporto dependem de você, mas a menos que seja sutil, deve ter algum efeito perceptível: clarão de luz, explosão ou barulho de estouro, sopro de fumaça, ou algo parecido.

Teleporte: Teleporte • 2 pontos por graduação.

PODERES UTILITÁRIOS

Os poderes de teletransporte muitas vezes envolvem tornar o processo mais fácil ou mais difícil ou detectar o uso do teletransporte.

CONSCIÊNCIA TELEPORTIVA

Você pode sentir rupturas no tecido do espaço causados pelo teletransporte, mesmo normalmente formas sutis do poder (mas não aquelas com 2 graduações do modificador sutil).

Consciência Teleportiva: Sentidos 1 (Detectar Teleportes, Mental) • 1 ponto.

FRESTA

Você abre um pequeno portal que lhe permite espreitar em um lugar distante. Aumente o custo por graduação se você puder perceber com sentidos adicionais além de apenas sua visão.

Fresta: Sentidos Remoto, Simultâneo, Retroalimentação, Notável • 1 ponto por 1 graduação, +2 pontos por graduação adicional.

NULIFICAR TELEPORTE

Você pode anular a capacidade de um alvo de usar poderes de Teletransporte. Se você puder fazer isso sobre uma área, aplique o modificador de área para criar um campo anulador. Alguns dispositivos tecnológicos podem criar campos de teletransporte nulos para proteger contra intrusões via teletransporte.

Nulificar Teleporte: Nulificar teleporte, Concentração • 2 pontos por graduação.

SINALIZADOR ESPACIAL

O oposto de um campo de teleporte nulo (anteriormente), você cria um “ponto fraco” no tecido do espaço, permitindo aos teleportadores “entrar” nele a partir de uma distância maior. Você subtraí sua graduação de efeito da graduação de distância entre você e qualquer teletransportador. Por exemplo, o Sinalizador Espacial 5 reduz em 5 a graduação de distância entre você e qualquer teletransportador, permitindo que alguém com Teleporte 5 que esteja a 8 Quilômetros (grau de distância 10) de distância de você se teleporte para seu lado. O Sinalizador Espacial contra-ataca o poder de Nulificar Teleporte e vice versa.

Sinalizador Espacial: Teleporte Aumentado, Afeta Outros Apenas, Limitado a Teleportes • 1 ponto por graduação.

NT: Limitar o efeito que aumenta uma característica a uma característica é um erro na elaboração do poder, já que é exatamente pra isso que ele serve. Assim sendo, nós recomendamos que simplesmente se remova a falha.

Sinalizador Espacial: Teleporte Aumentado, Afeta Outros Apenas • 2 pontos por graduação.

COMPLICAÇÕES DE TELEPORTE

As complicações comuns enfrentadas pelos teleportadores incluem o seguinte.

ACIDENTE

Acidentes de teleportação podem ser realmente incomuns! Um salto errado ou outro problema envolvendo um teletransporte falhado pode resultar em qualquer coisa, desde morte e ferimentos a dois ou mais personagens que se fundem no mesmo ser! Moléculas ou mentes podem ser trocadas, DNA mutado, partes do corpo deixadas para trás, ou qualquer outro número de outras coisas. O Mestre pode usar esta complicação como um gancho de história, dando ao jogador afetado um ponto de herói por proporcionar a oportunidade.

O uso excessivo ou o mau uso dos poderes de Teletransporte também pode colocar uma tensão no próprio tecido do espaço-tempo, levando a outras complicações, como “lágrimas” nesse tecido perdendo diversas ameaças sobre uma população insuspeita, desde desastres naturais até invasores alienígenas.

DEFICIÊNCIA

Uma das complicações imprevistas dos poderes de teleporte pode ser a tensão que eles colocam sobre seu usuário. A teleporteção pode causar tensão física, que vai desde exaustão até graves colapsos celulares ou genéticos. Da mesma forma, pode causar tensão mental, especialmente se o caráter se teletransportar através de uma dimensão que ameaça a saúde. Se houver um efeito imediato e significativo sempre que o personagem se teletransportar, considere o modificador Efeito Colateral para o poder; se os problemas se acumularem lentamente com o tempo, e puderem ser mitigados através de uma gestão cuidadosa, uma complicação baseada em tramas é mais apropriada.

FOBIA

Várias fobias podem impactar significativamente os poderes de teleporte se estiverem conectadas ao modo de funcionamento dos poderes. Por exemplo, um teleportador com medo de alturas (acrofobia) vai ter dificuldades para realizar a manobra de Coisas que Deixam Cair sob Truques de Teleporte. Pior ainda, imagine um teleportador com medo do escuro que experimenta o que parece ser um momento subjetivamente infinito de negritude ao se teleportar! Um teletransportador com claustrofobia pode temer muito o poder de se teleportar para um objeto sólido e ficar preso lá, mesmo que isso não seja uma possibilidade realista.

PERDA DE PODER

A manutenção de poderes de teleporte pode exigir o uso de drogas exóticas, técnicas de meditação ou rituais místicos, sem eles os poderes do personagem deixam de funcionar. Eles também podem contar com a boa saúde física e mental do teleportador, com doença, ferimentos ou estado mental enfraquecido, resultando em perda de poder (e uma recompensa subsequente como ponto heroico).

PODERES DE TRANSFORMAÇÃO



Os Poderes de Transformação permitem que os personagens mudem seus corpos mais facilmente do que a maioria das pessoas mudam de roupa. A Transformação varia desde elasticidade e poderes sobre-humanos de disfarce até transfiguradores capazes de assumir qualquer forma imaginável, juntamente com todas as habilidades dessa forma.

O EFEITO MORFAR

O efeito Morfar (Módulo Básico, página 114) é um efeito cosmético. Ele muda a forma exterior — como o usuário parece (sons, sensações, etc.) — mas não tem nenhum efeito real sobre os traços: a transformação em uma forma aparentemente muscular não torna o personagem mais forte, nem aparentemente se transforma em pedra ou metal. O único efeito de jogo do Morfar é um bônus de circunstância para os testes de Enganação relacionadas à nova forma, com as graduações (e, portanto, o custo) do Morfar determinando a amplitude de uma gama de formas que o personagem pode assumir.

Para a capacidade de ganhar traços relacionados a uma nova forma, aplique o modificador Metamorfo ao Morfar, ou um efeito variável para adquirir qualquer traço adequado a uma forma assumida (veja o **Metamorfose** em poderes utilitários neste arquivo para um exemplo).

Morfar pode ser relacionado a um efeito Variável de uma das duas maneiras: fora do efeito ou dentro dele. Com um Morfar externo, o personagem se transforma e o efeito Variável é realocado para traços físicos apropriados para a nova forma. Cada vez que o personagem muda de forma, o efeito Variável muda também.

Os pontos de poder de um efeito Variável também podem ser alocados para um efeito Morfar, colocando Morfar “dentro” da variável. Nesse caso, as graduações e pontos de poder alocados

para o efeito Morfar só precisam ser suficientes para a forma específica que o personagem deseja assumir, ao invés de todas as formas possíveis. No entanto, se o personagem quiser assumir uma forma diferente, esses pontos variáveis devem ser alocados para um efeito Morfar diferente.

Exemplo: Fauna pode se transformar em diferentes animais, um Efeito Variável. Transformando-se em um coelho, ela aloca 5 pontos de seus pontos de poder do Efeito Variável para o Morfar 1 (forma de coelho). Ela pode ativar o Morfar na mesma rodada em que alocou os pontos, já que o Morfar requer apenas uma ação livre. Os pontos variáveis restantes vão dar a ela as características físicas de um coelho. Se ela for vista na forma de coelho e quiser se transformar em um falcão para voar, ela toma a ação necessária para alocar 5 pontos de seus pontos de Variável para Morfar 1 (forma de falcão) em vez disso, então gasta uma ação livre para ativar essa forma. Novamente, os pontos variáveis restantes vão no sentido de dar à Fauna as características físicas de um falcão, incluindo o modificador de Voo com Asas.

O Morfar não é necessário nos casos em que um poder transforma a aparência do personagem, mas o personagem permanece reconhecível, coisas como pequenas mudanças no figurino, cor dos olhos e do cabelo, e assim por diante. Estes são apenas descritores relacionados com os poderes perceptíveis do personagem.

CONDIÇÃO TRANSFORMADO

A condição Transformada (Módulo Básico, página 18) se baseia na ideia de que, se um alvo pode ser incapacitado por uma Aflição de terceiro grau, o mesmo alvo pode muito bem ser transformado em uma forma de outro modo indefesa ou inofensiva: transformado em pedra, por exemplo, ou em um rato.

A condição permite mudanças nos traços físicos do sujeito, desde que não representem um aumento no custo total de ponto de poder do sujeito. Assim, é possível diminuir um ou mais traços (mesmo removendo-os efetivamente, como um sujeito petrificado), mas elevar ou acrescentar um traço significa remover algo em outro lugar, como elevar a Força ao custo de tornar o sujeito mais desajeitado, baixando a Agilidade.

De modo geral, a condição transformada não se destina a ser benéfica. As transformações benéficas são mais o efeito Morfar com Afeta Outros, possivelmente com Metamorfo ou outro modificador, como um Efeito Variável com Afeta Outros por ser capaz de adicionar uma ampla gama de características diferentes.

DESCRITORES DE TRANSFORMAÇÃO

Os seguintes descritores estão associados a poderes de transformação e seus efeitos.

Forma: Uma “forma” é geralmente um conjunto específico de traços físicos e uma aparência física. Uma mudança em qualquer uma delas é uma mudança na forma. Assim, cada conjunto de traços e cada aparência é considerado uma forma separada para aqueles capazes de mudar sua forma usando efeitos diferentes.

Físico: Os poderes de transformação muitas vezes se referem aos traços “físicos” de um sujeito. Estes são traços associados ao corpo, em oposição à mente (ou espírito). Em termos de jogo, os traços físicos incluem Força, Resistência, Agilidade e Destreza, juntamente com a defesa da Fortitude. Outros traços são deixados em aberto para interpretação. Perícias baseadas nas habilidades acima mencionadas podem ser consideradas tanto mentais quanto físicas (enquanto as perícias baseadas em habilidades mentais são inteiramente mentais). As perícias podem ser físicas com base em seus descritores. Os poderes gerados pelo corpo do personagem são muito provavelmente físicos, enquanto que os associados à mente do personagem são mentais. Tecnicamente, o cérebro é um órgão físico, por isso muitos traços mentais têm uma fonte “física”, e a habilidade de morfar ou mudar a estrutura cerebral também poderia justificar a mudança em torno dos traços mentais, mas isto é melhor reservado do que uma manobra de poder (é algo que os poderes de transformação raramente fazem) ou vantagem específica para um personagem sem os limites transformação habituais.

CONTRA-ATACAR

A transformação implica um grau de domínio sobre a própria forma. Logicamente, se você pode mudar sua forma à vontade, você também pode mudá-la de volta se uma força externa lhe impuser uma mudança. Assim, os poderes de transformação podem potencialmente contrariar condições físicas transformados e condições físicas similares impostas a um personagem. Da mesma forma, os poderes de transformações podem ser capazes de combater as aflições físicas reorganizando ou reestruturando o corpo.

CARACTERÍSTICAS DE TRANSFORMAÇÃO

Alguns efeitos potenciais associados ao Poderes de Transformação incluem o seguinte:

■ Você pode mudar elementos menores de sua aparência, como a cor dos olhos e do cabelo, à vontade. Isto concede a você um bônus de +5 circunstâncias para testes de enganação para se disfarçar, e pode ser qualificado como um bônus para testes de interação para impressionar ou intimidar sob as circunstâncias certas.

■ Você pode transformar roupas e outros itens leves e não-vivos em contato com seu corpo quando você se transforma. Assim, sua roupa se transforma em pedra com você ou desaparece, incorporada à sua nova forma. Em muitos ambientes, esta característica é uma parte automática de qualquer descritor de morfologia.

■ Você pode deslocar sua forma para dar a volta sem se mover (fazendo suas costas a frente e vice-versa).

PODERES OFENSIVOS

Os poderes ofensivos de transformação envolvem ou impõem mudanças em um alvo ou mudar seu próprio corpo para ganhar capacidades ofensivas.

ARMAS NATURAIS

Você transforma seus membros ou cabeça para adquirir armas naturais como garras, garras, presas, tenazes, ou mesmo martelos ou lâminas. As armas naturais especialmente afiadas ou duras também podem ter o modificador Penetrante.

Armas Naturais: Dano Baseado em Força • 1 ponto por graduação.

ESTILINGUE

Usando seu braço ou corpo elástico, você pode criar um estilingue para impulsionar um objeto (ou até mesmo um colega de equipe) em um alvo. Inclua a graduação do seu poder à sua Força para arremessar o objeto e determinar seu dano efetivo, mas não aumentar a graduação para levantar peso.

Estilingue: Aumento de Força, Limitado a Lançar • 1 ponto por graduação.

PSEUDÓPODE

Você altera sua forma para produzir membros adicionais, seja articulados ou como pseudópode ou tentáculos. A graduação de efeito determina quantos pseudópodes você pode criar e controlar ao mesmo tempo. Aplique a Característica Ambidestro (1 graduação) se você puder usar qualquer um de seus membros igualmente.

Pseudópode: Membros Extras, Sustentado • 1 ponto por graduação.

TRANSFORMAÇÃO BANAL

Você transforma um alvo de sua escolha em alguma forma inofensiva ou indefesa, como transformá-lo em pedra ou em um animal minúsculo. Certas transformações podem exigir condições de grau inferior diferentes, enquanto outras têm Grau Limitado (Apenas Terceiro), não tendo efeito a menos que o sujeito seja totalmente transformado. Se você puder escolher uma gama de transformações banais, aplique o modificador de Descritor Variável; +1 ponto para qualquer grupo relacionado de formas como animais ou materiais inanimados, +2 pontos para qualquer forma banal.

Transformação Banal: Aflição Cumulativa à Distância (Resistido e Superado por Vontade; Impedido, Atordoado, Transformado) • 3 pontos por graduação.

PODERES DEFENSIVOS

O morfar permite que os personagens se transformem para evitar danos, resistir, ou se recuperem mais rapidamente.

CURA METAMÓRFICA

Com um momento de concentração, você pode deslocar seu corpo para reparar os danos causados a ele.

Cura Metamórfica: Cura, Limitado a Si Mesmo • 1 ponto por graduação.

Alguns podem ter habilidades de cura metamórfica em grande parte inconscientes, que funcionam por vontade própria, mas mais lentamente do que a cura de danos de uma só vez.

Regeneração Metamórfica: Regeneração • 1 ponto por graduação.

DEVOLUÇÃO DE ATAQUE

Com um momento de concentração, você pode fazer com que um ataque físico se direcione a sua forma maleável seja enviado para atingir o atacante.

Devolução de Ataque: Deflexão, Refletir, Distância Reduzida: Perto • 1 ponto por graduação.

FORMA MALEÁVEL

Você torna seu corpo maleável e fluido, capaz de espremer e fluir através de pequenos espaços e aberturas.

Forma Maleável: Intangível 1 • 5 pontos

FORMA PLANA

Você pode achatar seu corpo para se tornar quase bidimensional (como uma fina folha de papel). Você se torna virtualmente invisível quando visto na borda, capaz de deslizar através de fendas e aberturas estreitas, e deitar-se contra as paredes (talvez até posando como parte de uma pintura ou mural).

Forma Plana: Concentração 4 (Visual), Limitado a Uma Borda, Parcial; Intangível 1, Limitado por Largura • 6 pontos.

TRANSFORMAÇÃO RESISTIVA

Você pode transformar seu corpo para endurecê-lo, ganhando pele mais dura, armadura e órgãos menos vulneráveis, ou talvez uma forma elástica capaz de se esticar sob pressão e resistir a danos.

Transformação Resistiva: Proteção • 1 ponto por graduação.

PODERES DE MOVIMENTO

Os poderes de transformação de movimento são geralmente proporcionados pela mudança para uma forma adequada para um tipo de movimento, desde voar como um pássaro até deslizar ou fluir ao longo do solo como uma corbra (a opção Deslizamento do efeito Movimento, Módulo Básico, página 116).

ALONGAR PASSO

Você estica suas pernas como palafitas para cobrir grandes distâncias com cada passo. Geralmente, isto é limitado a não mais do que 3 ou 4 graduações.

Alongar Passo: Velocidade • 1 ponto por graduação.

ASAS

Você transforma para ganhar asas (possivelmente modificando seus braços), permitindo você voar.

Asas: Voo, Asas • 1 ponto por graduação.

BALANÇAR-SE COM OS BRAÇOS

Você pode alongar seus braços, permitindo que você os balance como se fossem linhas de balanço estendidas

Balançar-se Com os Braços: Movimento 1 (Balançar-se) • 2 pontos

BOLA SALTITANTE

Você rola ou infla sua forma em uma bola de borracha saltitante, ou talvez transforme suas pernas em uma mola, permitindo que você salte ao longo de distâncias consideráveis.

Bola Saltitante: Salto • 1 ponto por graduação.

PLANADOR VIVO

Você se estica e se alisa para se tornar um planador ou parquedas vivo, permitindo que você deslize de uma altura, possivelmente carregando sua graduação de Força em peso pendurado abaixo de você. Se você estiver limitado apenas a uma forma semelhante a um parquedas (caíndo quase em linha reta, com pouco controle sobre sua direção), mude Voo para o efeito Movimento 1 (Queda Segura).

Planador Vivo: Voo, Planar • 1 ponto por graduação.

TRAMPOLIM VIVO

Você se transforma em um trampolim vivo, capaz de diminuir os impactos da queda de alguém. Note que o intangível 1 inclui uma versão desta habilidade, permitindo que você subtraia sua Dureza do dano da queda do alvo, com você e o alvo resistindo ao grau de dano restante (se houver). Esta versão elimina qualquer chance de dano.

Trampolim Vivo: Movimento 1 (Queda Segura) Afeta Outros • 3 pontos.

PODERES UTILITÁRIOS

A gama de poderes de transformação é potencialmente considerável útil, dada a capacidade de se transformar em praticamente qualquer coisa. A seguir, alguns poderes de transformação úteis comuns, juntamente com um olhar sobre o mais amplo poder de transformação de todos de todos: Mudança de forma.

CAPANGAS TRANSFORMADOS

Transformar os transeuntes em capangas para o servirem. Isto é quase universalmente um poder vilanesco, dado como ele usurpa o livre arbítrio dos alvos e os coloca em perigo. Dito isso, a transformação de espectadores é um descritor para o efeito de invocação em vez de focar na transformação em si. O principal efeito do poder é a invocação de capangas, enquanto a necessidade de transformação de espectadores é amplamente equilibrada pelas complicações potenciais que isso representa para os heróis. Se desejar, aplique um modificador Limitado ao poder para refletir sua necessidade de "matérias-primas".

Capangas Transformados: Invocar, Controlado, Horda, Capangas Múltiplos 3 (até 8 capangas) • 10 pontos por graduação.

DEDO DE CHAVE

Você estende um dedo em uma fechadura mecânica e a transforma para combinar com o interior do mecanismo, formando uma chave para abri-lo.

Dedo de Chave: Característica (+10 de bônus circunstancial em Teste Tecnologia para abrir fechaduras mecânicas) • 1 ponto por graduação.

ESTICAR-SE

Você pode alongar seu corpo e seus membros, esticando-os a um maior comprimento. Embora o alongamento possa ser devido à elasticidade, não precisa ser: seus membros podem ser mecanicamente telescópicos, por exemplo, ou você pode até mesmo ser capaz de deformar suas dimensões espaciais pessoais, mudando efetivamente sua topologia. Como acontece com outros poderes, os descritores podem afetar significativamente o funcionamento do poder (embora ainda tendo o mesmo efeito em termos de jogo).

Note que, uma vez que lhe dá um bônus de +1 por graduação para testes de agarrar, Alongamento permite que você faça o clássico truque Morfar de embrulhar um oponente em seu corpo ou membros.

Este poder é frequentemente combinado com o Forma Maleável (anteriormente), permitindo que você faça coisas como alcançar um braço através do espaço ao redor de uma porta e depois se esticar para abrir a porta ou estender-se para alcançar algo além dela.

Esticar-se: Alongamento • 1 ponto por graduação.

METAMORFOSE

Você pode transformar seu corpo físico de várias maneiras, ganhando (ou perdendo) características diferentes. O poder fornece um conjunto de pontos que você pode alocar às características físicas de uma nova forma, realizando a ação necessária para usar seu poder de Metamorfose. Consulte **Descritores de Morfar** no início deste arquivo para obter mais informações.

Cada mudança na forma requer que você reactive seu poder, então se você mudar de forma como uma ação padrão, cada mudança na forma requer uma ação padrão para ser concluída.

Você também pode redistribuir os pontos de poder gastos em suas características físicas como parte de um metamorfo, diminuindo sua Força para colocar esses pontos de poder em outro lugar, por exemplo.

A limitação da Mudança de Forma para traços físicos para formas assumidas é parte do(s) descritor(es) de limitação exigidos do efeito Variável e não altera o custo do poder. Consulte Variável na página 126 do Livro Básico para obter detalhes.

Observe que metamorfo pode incluir a maioria dos outros poderes de metamorfose, simplesmente realocando pontos de poder de volta ao redor para refletir diferentes aspectos da forma maleável ou metamórfica de um personagem, então os poderes neste arquivo podem ser alocações de pontos "prontos" para metamorfos.

MODIFICADORES DE METAMORFOSE

Alguns dos modificadores a seguir podem ser aplicados ao poder básico de metamorfose:

Ação: O Metamorfose básico usa uma ação padrão, ou seja,

você só pode se mover durante uma rodada na qual você muda de forma. Muitos metamorfos possuem o modificador de ação, permitindo que eles mudem de forma mais rapidamente: +1 custo por graduação se você puder mudar de forma como uma ação de movimento, +2 custo por graduação se você puder fazer isso como uma ação livre.

Limitada: O Metamorfose básico permite que os personagens assumam qualquer forma física. A maioria dos transfiguradores são mais limitados, com uma falha que os restringe a formas animais, formas humanoides, formas mecânicas ou algum subconjunto similar. Para personagens limitados a formas menos poderosas, basta aplicar graduações baixas de Metamorfose, restringindo os pontos de poder com os quais eles têm que jogar; eles podem Morfar para se parecer com praticamente qualquer coisa, mas não podem assumir muitas características adicionais.

Peculiaridade: Uma Peculiaridade comum para metamorfose é um "dizer", alguma qualidade sobre o caráter que permanece consistente de forma a forma. Por exemplo, o personagem pode manter o mesmo esquema de cores, ou todas as formas podem mostrar uma variação do rosto do personagem, ambos limitando as opções de disfarce do poder. Este é geralmente uma Peculiaridade de 1 ponto.

Lento: O oposto da ação extra, esta falha significa que as características só muda de forma fora do tempo de ação, normalmente entre as cenas. Isto pode refletir uma espécie de "mudança de forma" envolvendo a reconfiguração de componentes de uma máquina, por exemplo, ou uma "remontagem" semelhante que tem que ocorrer em uma oficina ou laboratório.

Metamorfose: Variável (assumir formas, alocar 5 pontos de poder por graduação) • 7 pontos por graduação.

OLHOS ESTENDIDOS

Você estende seus olhos para espreitar nos cantos ou sobre os obstáculos enquanto o resto de você permanece escondido. Este poder raramente ultrapassa 2-3 graduações, alcance suficiente para se estender bem mais de 30 metros. Você também pode ser capaz de estender seus ouvidos de maneira semelhante (adicionando 1 ponto por graduação ao custo).

Olhos Estendidos: Sentido Remoto (Visual) • 2 pontos por graduação.

OUTROS PODERES DE TRANSFORMAÇÃO

Uma série de outros poderes transformam o corpo de diferentes maneiras.

Praticamente qualquer poder nos outros arquivos com "Forma" ou "Morfo" em seu nome pode ser considerado um poder transformação, incluindo Forma de Ar, Forma Elétrica, Forma de Fogo, Forma de Lama, Forma de Areia, Forma de Pedra, Forma de Água e Tecno morfo. **Poderes de Invocação**, como a Divisão Anatômica, Fusão, e Empoderar, também podem ser poderes de transformação.

Os **Poderes de Tamanho** também são poderes transformação, mudando as características de tamanho gigante para microscópicos (ou menores) sem mudar sua forma de outra forma. Combinadas com os poderes de transformação, elas permitem mudanças de tamanho e de forma, tais como

transformar em animais gigantes ou minúsculos, máquinas ou objetos.

COMPLICAÇÕES DE TRANSFORMAÇÃO

A seguir estão algumas complicações potencialmente associadas com os poderes de transformação e seus usuários.

FRAQUEZA

Embora os poderes de Transformação forneçam imunidade a muitas fragilidades mortais, eles também podem gerar vulnerabilidades ou fraquezas particulares aos personagens.

Uma forma física maleável poderia ser mais sensível a agentes biológicos como doenças e toxinas (incluindo algumas drogas), em vez de imune a elas. Da mesma forma, uma forma maleável pode ser vulnerável a pura força bruta em vez de resistente a ela.

Uma fraqueza comum dos metamorfos é assumir as fraquezas associadas à(s) sua(s) nova(s) forma(s). A transformação em animais pode vir com a perda da fala humana e o risco de perder a si mesmo para os instintos do animal. Uma forma metálica é vulnerável à ferrugem e ao magnetismo, enquanto uma forma líquida pode ser congelada por um flash. Transformar-se em uma cópia de outra pessoa pode trazer suas fraquezas também.

Os poderes de transformação também estão associados a fraquezas com base em sua fonte. Os metamorfos mágicos podem ser vulneráveis a coisas como ferro frio, prata, ou outros talismãs antimágicos. Os metamorfos tecnológicos têm que lidar com o eletromagnetismo e os vírus de computador. Um metamorfo alienígena pode ser vulnerável a uma substância inócuá na Terra, como o sal ou o chumbo.

IDENTIDADE

Com o poder de mudar em diferentes formas, não é surpresa que alguns metamorfos tenham problemas de identidade. O sentido de identidade está frequentemente ligado à aparência (ou aparência percebida) com uma aparência maleável que leva a uma identidade igualmente maleável, especialmente para personagens que se fazem passar por outros de forma regular.

Um metamorfo pode nem mesmo conhecer sua verdadeira identidade, tendo amnésia ou sem memórias precoces. Afinal, como pode um metamorfo conhecer com certeza sua forma "verdadeira" (ou, aliás, o gênero ou mesmo a espécie)? Pegue o espião alienígena metamorfo que se tornou "trancado" em

sua identidade de cobertura humana e esqueceu seu verdadeiro eu e missão, pelo menos até que a força principal de sua raça venha à procura do relatório do batedor! Da mesma forma, uma criatura "era" capaz de assumir uma ou mais formas animais pode não ser um ser humano que se transforma em animais, mas um animal capaz de assumir forma humana!

PERDA DE PODER

Efeitos que variam de "campos de estabilização molecular" tecnológicos a "alas de forma verdadeira" mágicas podem potencialmente roubar os poderes de transforma dos seus personagens. Outros podem ter instâncias específicas onde não podem mudar de forma, como uma fase particular da lua.

Embora possa haver várias contra medidas capazes de tirar poderes de transformação, muito mais comum é a perda de controle sobre esses poderes. Uma perda de concentração devido a um transtorno emocional, doença ou uma aflição externa (de um choque de taser a uma droga) pode fazer com que os metamorfos percam a capacidade de manter uma determinada forma, ou mesmo qualquer forma. Um metamorfo afligido pode se fundir em uma piscina de líquido ou congelar em uma estátua solidificada. Alternativamente, eles podem mudar as formas aleatoriamente, um perigo potencial para eles mesmos e para outras pessoas.

PRECONCEITO

Poucos poderes inspiram maior paranoia do que a capacidade de se parecer com praticamente qualquer pessoa (muito menos com qualquer coisa). Mesmo os metamorfos heroicos podem ser suspeitos, e os vilões podem semear medo e desconfiança onde quer que vão.

VÍCIO

Os poderes de transformação podem levar a qualquer número de dependências ou vícios. Um personagem pode ser viciado em uma substância ou droga que proporciona a capacidade de morfar, desde um extrato de planta exótica até uma droga alienígena ou lama radioativa. O vício pode ser dependente psicologicamente de ter poderes - ou também pode haver sintomas físicos de abstinência.

Por outro lado, a Transformação de características pode depender de drogas ou tratamentos para estabilizar suas formas variáveis, ou para lidar com os efeitos colaterais de sua morfologia. A constante mudança de forma física pode ser dolorosa, por exemplo, levando a um vício em analgésicos, ou comprometer o sistema imunológico do personagem, criando uma necessidade de imunossupressores ou impulsinadores.

PODERES DIMENSIONAIS



Obtenha alguma perspectiva saindo... bem longe, em outra dimensão completamente! Os poderes dimensionais envolvem a manipulação e a mudança entre diferentes camadas de realidade para se mover entre as dimensões, invocar coisas delas ou usá-las como armadilhas ou armas.

DESCRITORES DIMENSIONAIS

A seguir estão descritores importantes para poderes dimensionais.

■ **Dimensão:** na maioria dos cenários de quadrinhos, o descriptor de "dimensão" tem múltiplas facetas, qualquer uma das quais podem, potencialmente, se aplicar aos poderes dimensionais. O primeiro significa um universo ou realidade amplamente separado daquele em que os personagens normalmente vivem (geralmente aquele ocupado por sua versão desta Terra). Essas dimensões são subdivididas em categorias, de universos paralelos a dimensões místicas ou realidades alternativas como o hiperspaço ou dimensões em que as leis da física como as conhecemos são totalmente diferentes. Dependendo da natureza do omniverso (a coleção de todas as dimensões ou universos possíveis), pode haver um número infinito de dimensões alternativas, ou um número finito específico.

Algo mantém essas diferentes dimensões separadas, seja uma "vibração" subquântica específica ou barreiras místicas criadas há eons por feiticeiros poderosos. Os poderes dimensionais frequentemente envolvem a capacidade de superar essas separações, construindo uma ponte ou misturando as dimensões.

A outra definição diz respeito às dimensões físicas do espaço-tempo, as maneiras como medimos o universo. Os três primeiros são os mais familiares: as três dimensões —

comprimento, largura e profundidade (ou altura) — que usamos quando nos referimos a algo como "tridimensional". A maioria dos quadrinhos adiciona o tempo como uma "quarta dimensão", com o movimento do passado para o futuro como uma linha (uma "linha do tempo") através dessa dimensão. Você pode até adicionar a quinta e a sexta dimensões estendendo-se aos "lados" do tempo. Os poderes dimensionais que envolvem esses descritores tendem a alterar as características de personagens e objetos, tornando-os bidimensionais, por exemplo, ou "estendendo-os" através da quarta dimensão ou dimensões superiores.

■ **Intruso:** Um Intruso é um ser extradimensional em uma dimensão diferente daquela em que se origina, as vezes pode ser conhecido como Extraplanar. Então, um demônio na Terra é um Intruso, por exemplo, mas um humano também é na dimensão do Infernal. Os Intrusos são frequentemente convocados para outras dimensões, mas também podem viajar para lá usando seus próprios poderes. Certos poderes de dimensão visam ou lidam com Intrusos.

CONTRA-ATACAR

Os Poderes dimensionais contra-atacam outros efeitos de duas maneiras, direta e indiretamente.

O contra-ataque direto é principalmente poderes dimensionais que se opõem uns aos outros, desfazendo a manipulação de outros do tecido dimensional, tais como fechar e selar um portal dimensional que alguém abriu, ou restaurar um objeto a suas dimensões naturais depois que ele é alterado. O poder de estabilidade dimensional (**Poderes Utilitários** abaixo) é um exemplo mais amplo disto.

O contra-ataque indireto utiliza poderes dimensionais como

um meio de criar ou controlar algum outro efeito usado. O poder Dimensional em Cascata (**Poderes Ofensivos** abaixo) é um exemplo disto: desencadear uma torrente de outras energias dimensionais úteis no combate, tais como intenso calor para combater o frio. Veja os arquivos específicos envolvendo esses poderes e efeitos para detalhes sobre sua utilização para contra-atacar. O descritor de dimensões aqui é meramente incidental; o que importa é o descritor do efeito que o poder dimensional está usando.

EFETOS DIMENSIONAIS

O efeito de Movimento Dimensional em Movimento (Módulo Básico, página 117) e o Modificador Dimensional (Módulo Básico, página 133) são ambos influentes para os poderes dimensionais.

Tanto o efeito quanto o modificador são calculados com base em uma escala relacionada ao número ou tipo de dimensões que eles podem acessar. Isso permite que o Mestre os adapte para se adequar ao ambiente, que pode incluir muitas dimensões, apenas algumas ou nenhuma (neste caso, não existem efeitos dimensionais envolvendo outras realidades).

Ambos também se baseiam na ideia de que os efeitos ligam as dimensões na mesma localização próxima; quando você usa um efeito Dimensional para “alcançar” ou perceber em outra dimensão, você afeta a área aproximadamente equivalente à sua localização física na dimensão que você ocupa. Da mesma forma, quando você se move entre dimensões com Movimento Dimensional, você muda de sua localização em uma dimensão para a localização próxima na outra (e vice-versa). Ser capaz de alcançar pontos distantes em outras dimensões requer o mesmo tipo de efeitos e modificadores usados para superar a distância em sua dimensão doméstica: Alcance estendido ou sentidos, sentidos remoto e teletransporte, para citar alguns.

CARACTERÍSTICAS DIMENSIONAIS

Alguns efeitos potenciais de recursos associados aos poderes de dimensão incluem o seguinte:

■ **Intruso Nativo:** Embora você não seja originalmente da dimensão que habita principalmente, você não é considerado “Intruso” nessa dimensão quando se trata de efeitos que visam “Intrusos” ou seres “extradimensionais”. Assim, é mais difícil banir ou influenciar você. Graduações adicionais desta característica podem “naturalizar” você para dimensões adicionais.

■ **Sentido de Segurança:** você pode visualizar uma área-alvo em outra dimensão e sentir se é capaz de se mover para lá com segurança antes de fazer a tentativa. Se houver algo impedindo você de se mover com sucesso e segurança até lá, você percebe isso como uma ação livre e pode escolher não fazer a tentativa, usando sua ação para fazer outra coisa.

■ **Traje Nativo:** Quando você chega (e somente quando você chega) em outra dimensão, você pode escolher mudar a aparência de tudo o que você está vestindo para se adequar à moda e aparências locais. Isso não disfarça necessariamente suas características físicas, embora possa fornecer capuzes, capas e roupas semelhantes.

PODERES OFENSIVOS

Os poderes dimensionais ofensivos manipulam a estrutura das dimensões de maneiras diferentes para ferir ou machucar os alvos, ou simplesmente removê-los, enviando-os inteiramente para outra dimensão.

BANIMENTO DIMENSIONAL

Você bane um alvo da dimensão que ambos ocupam atualmente para outra. Se o alvo resistir, nada acontece. Se falhar, ele desaparece. Exatamente como varia de acordo com os descritores do poder: pode fazer o personagem simplesmente desaparecer ou pode parecer que o personagem é sugado por um rasgo uivante no tecido da realidade.

Por padrão, este poder apenas bane o alvo para uma dimensão particular, seja sua dimensão de origem ou uma específica (como sempre banir alvos para Limbo ou Hades). Adicione graduações de Movimento Dimensional (com 4 pontos cada) se você puder escolher enviar seu alvo para uma gama de dimensões diferentes. Aumentar a CD da resistência acima de 11 de base custa 3 pontos por graduação (incluindo o modificador Limitado à resistência) e é limitado pelo nível de poder.

Este poder é frequentemente limitado a banir apenas Intrusos, então você não pode exilar alguém de sua dimensão nativa. Pode servir efetivamente para neutralizar muitos efeitos de invocação dimensional.

Banimento Dimensional: Movimento (Movimento Dimensional 1) Ataque Distância a Percepção (Resistido por Esquiva ou Vontade) • 4 pontos + 3 pontos por +1 na CD de resistência.

CASCATA DIMENSIONAL

Você rasga uma fenda no tecido dimensional, causando uma cascata de energias perigosas para derramar e engolfar seus alvos. Você pode escolher qualquer efeito ambiental ou perigo — calor, frio, gás venenoso, eletricidade, radiação e assim por diante — como o descritor para o dano da energia. Para uma versão mais focada, troque Área Cone por alcance a Distância.

Cascata Dimensional: Dano Área Cone (Efeitos Ambientais), Descritor Variável 1 (Efeitos Ambientais) • 2 pontos por graduação + 1 ponto.

LÂMINA DIMENSIONAL

Você pode conjurar uma arma bidimensional que é quase infinitamente fina, tornando-a incrivelmente afiada. Pode ser um dispositivo removível, chamado do nada, ou mesmo sua própria mão ou braço, achatado em duas dimensões. A lâmina é útil, pois é praticamente invisível quando vista de lado, tornando-a mais fácil de esconder e ocasionalmente útil para ataques surpresa.

Lâmina Dimensional: Dano Penetrante (Cortante), Sutil • 2 pontos por graduação + 1 ponto.

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes de dimensão defensiva protegem contra os ambientes perigosos e as condições encontradas em outras dimensões, ou usam a manipulação das dimensões para se proteger contra ataques.

ADAPTAÇÃO DIMENSIONAL

Você se adapta para sobreviver nas dimensões que visita, permitindo-lhe viajar sem nenhuma preocupação com as condições locais.

Adaptação Dimensional: Imunidade 10 (Suporte Vital), Limitado a Dimensões Perigosas • 5 pontos.

ÂNCORA DIMENSIONAL

Você é um “ponto fixo” entre as dimensões, imune aos efeitos de manipulação ou mudança de dimensão que você mesmo não iniciou.

Âncora Dimensional: Imunidade 5 (Poderes Dimensionais) • 5 pontos.

DESVIO DIMENSIONAL

Você neutraliza os efeitos dos ataques desviando-os para outra dimensão. Isso requer a ação Defender (Módulo Básico, página 194–195), então você não pode usar Desvio Dimensional enquanto executa outras ações padrões, mas você pode usar este poder para proteger outros alvos de ataques, desde que eles estejam dentro do alcance. Reflexão e Redirecionar são modificadores em potencial para este poder.

Desvio Dimensional: Deflexão (Dimensional) • 1 ponto por graduação.

PODERES DE MOVIMENTO

O principal poder de movimento dimensional é, obviamente, a habilidade de viajar entre diferentes dimensões, mas essa habilidade básica pode se desenvolver em uma série de poderes de movimento baseados em dimensões diferentes.

CAMINHADA DIMENSIONAL

Você pode literalmente caminhar pelas dimensões, mudando a dimensão que ocupa à medida que se move. Você deve se mover por conta própria, o que significa que não pode andar em uma montaria ou em um veículo (ou ser carregado por outra pessoa), mas não precisa andar; você pode usar quaisquer modos de movimento que você possui, incluindo velocidade ou voo. Se o seu teste para navegar pelas dimensões não tiver sucesso, você pode se perder, vagando para uma dimensão diferente ou preso em um reino entre as dimensões, em vez de o poder não funcionar, a critério do Mestre.

Se você pode guiar outra pessoa com você, aplique o modificador Afeta Outros. Se você pode guiar um grupo inteiro, aplique Afeta Outros junto com o modificador de Área apropriado - Explosão se eles tiverem que permanecer próximos, Linha se eles tiverem que seguir em uma linha atrás de você.

Caminhada Dimensional: Movimento 3 (Movimento Dimensional, qualquer dimensão), Peculiaridade (Apenas Enquanto se Movendo, -1 ponto), Exige Teste de Especialização: Dimensões (CD 12, -2 pontos) • 3 pontos + 6 pontos com Afeta Outros + 12 pontos com Afeta Outros e Área.

PULO DIMENSIONAL

Você se move de uma dimensão para outra simplesmente por querer, desaparecendo de sua dimensão atual e aparecendo na outra. Você aparece em sua localização próxima na outra

dimensão, e se você se mover para lá e viajar de volta à dimensão anterior, você parece ter movido a distância próxima. Para a capacidade de deslocar grandes distâncias entre dimensões, adicione um efeito de teleporte ao seu poder.

Movimento Dimensional: Movimento (Viagem Dimensional) • 2 pontos por graduação até 3 graduações (6 pontos).

PORTAL DIMENSIONAL

Você pode abrir um portal ou conexão entre a dimensão que você ocupa atualmente e outra. Qualquer um pode passar pelo portal, desde que você se concentre para mantê-lo aberto.

Portal Dimensional: Movimento (Movimento Dimensional), Portal • 4 pontos por graduação até 3 graduações (12 pontos).

PODERES UTILITÁRIOS

Os poderes dimensionais são úteis para uma série de coisas diferentes, desde pegar itens de outras dimensões até armazená-los em uma “dimensão de bolso” para recuperar mais tarde.

BOLSÃO DIMENSIONAL

Você pode acessar um “bolso” extradimensional (ou espaço de armazenamento) onde pode colocar as coisas e recuperá-las mais tarde. Os itens colocados em seu bolso dimensional permanecem no mesmo estado até que você os retire. Você não pode colocar seres vivos ou relutantes em seu bolso, apenas objetos não-vivos. O objeto que você deseja retirar do bolso está sempre “por cima” quando você o alcança, chegando imediatamente à sua mão. A graduação do poder determina a massa que você pode armazenar de uma vez. Uma vez que o bolso está “cheio”, nada mais caberá nele sem primeiro remover alguma coisa.

Como o *Roubo Dimensional*, esse poder é geralmente um dispositivo removível de algum tipo, um recipiente que você literalmente usa para armazenar e recuperar itens; caso contrário, seu Bolsão Dimensional aparece como um “buraco” no ar ou pode simplesmente ser itens aparecendo e desaparecendo de suas mãos.

Bolsão Dimensional: Característica (armazenamento extradimensional de graduação de massa em material) • 1 ponto por graduação.

ESTABILIDADE DIMENSIONAL

Você “endurece” a estrutura dimensional local ao seu redor, tornando-a mais difícil de mudar, manipular ou abrir enquanto você se concentrar. Se este poder requer apenas um mínimo de concentração para você, aplique o modificador Sustentado (aumentando o custo em +1 por graduação).

Estabilidade Dimensional: Nulificar Poderes Dimensionais, Área Nuvem, Concentração, Simultâneo, Distância: Perto • 3 pontos por graduação + 1 ponto por graduação por +1 graduação de Área.

FORMA BIDIMENSIONAL

Você acha seu corpo em duas dimensões, tendo altura e largura, mas essencialmente sem profundidade, tornando-se quase infinitamente plano. Isso o torna praticamente invisível quando visto de lado (na borda) e permite que você passe por qualquer abertura larga o suficiente para acomodar a largura

de seus ombros, permitindo que você deslize pelas fendas entre as molduras das portas e janelas, por exemplo.

Esta forma é frequentemente (mas nem sempre) acompanhada pelo poder ofensivo da Lâmina Dimensional, usando suas mãos e braços como arestas de corte infinitamente finas.

Forma Bidimensional: Camuflagem 4 (Todos os sentidos visuais, Limitado a Um Lado), Intangível 1, Peculiaridade (Limitado pela largura do corpo, -1 ponto) • 8 pontos.

FORMA QUADRIDIMENSIONAL

Você “estende” sua forma física para a dimensão “acima” do três do espaço, permitindo que você ignore muitas das limitações de ser um ser tridimensional. Em particular, você obtém os benefícios do poder da Perspectiva Dimensional, olhando “ao redor” dos obstáculos 3D. Você também pode “contornar” tais obstáculos, teletransportando-se efetivamente ao redor deles como seu movimento normal, e você pode fazer ataques indiretos estendendo-se “acima” para que seus ataques pareçam se originar de um ponto diferente.

Dependendo da natureza de outras dimensões no ambiente, esta forma pode incluir outros efeitos, como Viagem dimensional, Força aprimorada, Mover objeto ou mesmo Viagem no tempo.

Forma Quadridimensional: Indireto 3 (Descriptor Variável 2, Todos os Ataques), Sentidos 8 (Visão e Audição Penetra Cobertura), Teleporte 1 • 15 pontos.

INVOCAÇÃO DIMENSIONAL

Você pode trazer criaturas de outras dimensões para servir-lo. Estes podem variar de seres místicos e metafísicos a formas de vida alienígenas ou até mesmo duplicatas de mundos paralelos, dependendo dos descritores do poder. Veja o perfil dos **Poderes de Invocação** para obter detalhes e ideias adicionais para este poder.

Invocação Dimensional: Invocar Seres Extradimensionais • 2 pontos por graduação

JANELA DIMENSIONAL

Você abre uma “janela” para outra dimensão, permitindo que você olhe para dentro dela, vendo e ouvindo o que está acontecendo ali próximo à sua localização. Se você pode estender seus sentidos para outras localidades em sua dimensão de destino, adicione graduações em Sentidos Remoto ao poder (possivelmente limitado a outras dimensões).

Janela Dimensional: Visão e Audição Dimensional • 2 pontos (uma outra dimensão), 4 pontos (grupo relacionado de dimensões), 6 pontos (qualquer dimensão).

MUDANÇA DIMENSIONAL

Você desloca a maior parte de sua massa corporal para fora de sua dimensão atual, deixando apenas uma pós-imagem fantasmagórica, permitindo que você se move como um fantasma imaterial. Você pode estar exposto a perigos na dimensão intersticial para onde você mandou sua massa, e outras pessoas com poderes de Mudança Dimensional podem ser capazes de atingi-lo lá.

Mudança Dimensional: Intangível 4 • 20 pontos

PERSPECTIVA DIMENSIONAL

Ao mudar a perspectiva de seus sentidos através de dimen-

sões, você pode perceber obstáculos “ao redor” na dimensão que você ocupa: uma parede, por exemplo, pode não existir em uma dimensão vizinha e é “plana” quando vista de um ponto mais alto 1.

Perspectiva Dimensional: Sentidos 4 (Penetra Cobertura) • 4 pontos por graduação.

ROUBO DIMENSIONAL

Você tem o poder de “alcançar” uma miríade de dimensões para encontrar um item (ou tipo de item) e atraí-lo para você. Itens na posse de outros seres dão-lhes o direito a um teste de resistência de Vontade para evitar que sejam levados. Itens não anexados são simplesmente limitados a uma graduação de massa não maior que sua graduação de efeito.

Você deve especificar o item que está procurando, e detalhes não especificados podem variar. Portanto, se você pegar “uma arma”, poderá obter qualquer coisa, desde uma pedreneira antiga até uma pistola blaster de super-ciência. Se você especificar um “Colt .45”, você obterá isso, embora detalhes como sua aderência ou marca possam variar. O mestre do jogo pode querer limitar a capacidade de pegar itens muito específicos para evitar o dano que este poder — usado com cuidado — pode causar ao enredo.

O Roubo Dimensional geralmente está associado a um dispositivo removível, como uma luva ou um recipiente (bolsa, bolso ou chapéu) do qual o usuário pode retirar quase tudo.

Roubo Dimensional: Vantagem Aumentada (Equipamento; dimensional), Descriptor Variável 2 (equipamento) • 1 ponto por graduação + 2 pontos.

SENTIDO DIMENSIONAL

Você tem a capacidade de sentir a “vibração” ou outras qualidades metafísicas da dimensão que você ocupa, permitindo que você a reconheça (se souber) e aprenda para referência futura, permitindo que você viaje para lá novamente e a reconheça quando fizer. Fazendo esse sentido Analítico permite que você aprenda as diferenças essenciais entre as leis físicas e propriedades da dimensão da linha de base que você conhece (geralmente a dimensão da Terra).

Sentido Dimensional: Sentidos 2 (Detectar Dimensão, Acurado) • 2 pontos.

OUTROS PODERES DIMENSIONAIS

Os **Poderes de Invocação** e de **Teleporte** podem envolver outras dimensões, e os poderes desses arquivos podem complementar os poderes de dimensão neste arquivo. Da mesma forma, o tempo é frequentemente tratado como “a quarta dimensão” na ficção, e os **Poderes de Tempo** podem estar relacionados aos poderes dimensionais e vice-versa.

Viajar para outras dimensões e convocar criaturas e forças delas são elementos comuns das artes místicas em quadrinhos, então os poderes dimensionais podem complementar o material no arquivo dos **Poderes Mágicos**.

COMPLICAÇÕES DIMENSIONAIS

Como qualquer místico experiente dirá, adulterar as forças e os habitantes de outras dimensões não é uma questão simples, levando a uma variedade de complicações, incluindo as seguintes.

ACIDENTE

Comece entortando um pouco, cutucando e rasgando, o tecido dimensional e acidentes estão fadados a acontecer. Essa complicação dá ao Mestre carta branca para que quase qualquer coisa surja de outra dimensão, desde o gêmeo do mal do personagem até os dinossauros cientistas loucos inteligentes. Um acidente de energia dimensional pode facilmente levar a outras complicações, como um inimigo contínuo ou uma reputação de causar desastres dimensionais!

Talvez o acidente mais comum para poderes dimensionais seja um “salto errado” ou outro incidente que arremessa o personagem (e qualquer pessoa por perto) para outra dimensão sem meios imediatos de retorno. Isso é um gancho excelente para uma aventura envolvendo uma dimensão alternativa ou personagens que visitam uma nova dimensão pela primeira vez.

IDENTIDADE

Personagens com poderes dimensionais podem se originar em outras dimensões, tornando-os intrusos na Terra. Isso pode levar a complicações de identidade, especialmente se o personagem não tiver existência legal anterior ou for uma duplicata no universo paralelo de uma pessoa existente. Pode haver perguntas embarrancas para responder e investigadores procurando descobrir a verdade sobre a identidade do personagem.

INIMIGO

Falando de inimigos, aqueles com poderes dimensionais ampliam seu âmbito potencial de inimigos do plano terreno para todo o omniverso! Os inimigos podem considerar aqueles com poderes de dimensão uma ameaça para eles e seus planos, ou querem encontrar uma maneira de aproveitar os poderes do personagem para servir aos seus próprios fins. Alguns heróis dimensionais agem como guardiões ou porteiros de sua dimensão, mantendo estranhos à distância, enquanto outros são exploradores que podem tropeçar em ameaças extradimensionais em suas andanças. Alguns inimigos dimensionais podem ter poderes dimensionais próprios, enquanto outros dependem de encontrar outras maneiras de entrar na dimensão doméstica de seu inimigo.

Talvez o maior inimigo dimensional seja o conceito de entidades imensamente poderosas, estranhas e sobrenaturais

que existem fora da realidade como a conhecemos, de um universo alternativo com leis físicas muito diferentes, possuidor de uma inteligência maligna e considerável (muitas vezes místico) poder. Os heróis raramente confrontam esses seres diretamente, mas em vez disso lidam com as maquinções de seus asseclas, buscando abrir os portais dimensionais para permitir o acesso à Terra. Os heróis trabalham para evitar isso, pois significaria o fim da vida na Terra como a conhecemos.

PERDA DE PODER

Os poderes dimensionais podem depender de condições específicas, como o “alinhamento” de geometrias dimensionais ou mecânicas, dependendo das relações entre as dimensões. Um “eclipse” dimensional pode ocultar alguns ou todos os poderes dimensionais por um tempo, e “tempestades” dimensionais podem inibir a viagem entre as dimensões ou torná-la mais difícil.

Se uma autoridade superior conceder alguns ou todos os poderes dimensionais do personagem (ver Responsabilidade, a seguir), então esses poderes podem ser revogados em certas circunstâncias.

RESPONSABILIDADE

Como mencionado em Inimigo, os poderes dimensionais às vezes vêm com a responsabilidade de usá-los para salvaguardar a dimensão doméstica do personagem, ou mesmo todo o omniverso, contra ameaças extradimensionais. Um personagem pode ser um guardião nomeado misticamente ou um oficial da “polícia da realidade” encarregado de apreender viajantes de dimensão desonestos.

SEGREDO

A própria existência de outras dimensões, muito menos a capacidade de viajar ou manipulá-las, pode ser um segredo bem guardado. Aqueles com poderes dimensionais podem frequentemente considerá-los coisas como teletransporte ou truques de magia, mantendo sua verdadeira natureza em segredo. Da mesma forma, personagens de outras dimensões podem ter um bom motivo para manter em segredo suas origens, especialmente se estiverem operando “disfarçados” na Terra como um agente de um poder ou organização extradimensional.

PODERES ELEMENTAIS



Alguns super poderes se concentram nos elementos míticos da terra, ar, fogo e água (detalhados em seus próprios arquivos), enquanto outras se concentram nos elementos da ciência, conforme definido na tabela periódica de elementos: o poder de assumir qualidades associadas a esses materiais, de se transformar neles, ou de transmutar os elementos para criá-los.

O EFEITO DE TRANSFORMAÇÃO

Os poderes dos elementos frequentemente tratam da transmutação, transformando um elemento ou substância em outro. O efeito para este poder é Transformação (*Módulo Básico*, página 132), que transforma um tipo de objeto em outro. A transmutação completa é uma Transformação de 5 pontos por graduação, capaz de transformar qualquer material em qualquer outro material.

A descrição da transformação é amplamente vaga, permitindo ao jogador e ao Mestre colaborar na definição de diferentes tipos e categorias de materiais e o que exatamente ocorre quando um personagem muda as coisas de um para outro. Na barra lateral **Por Trás da Máscara** que acompanha a descrição do efeito no *Módulo Básico* (página 126) analisa alguns deles. Possibilidades a serem consideradas incluem o seguinte:

- **Criação:** Transformar pode literalmente criar coisas “do nada”, transformando o ar (ou outra matéria a granel) em algo mais. Isto é útil para os poderes que criam objetos inanimados, particularmente objetos “reais” diferentes das construções do efeito Criar. Por exemplo, produzir alimentos a partir do nada pode ser uma transformação enquanto a criação de uma barreira gigante é melhor representada pela Criar. O limite primário da criação, como com todos os usos de Transformação, é o grau de efeito, e, portanto, massa: um

efeito Transformação 10 pode criar 500 kg de material, enquanto um efeito Criar 10 pode criar um sólido objeto que ocupa 30 m², como uma parede 3 metros de altura, 50 cm de espessura, e 300 metros de comprimento. Transformação com o efeito e a graduação adequados pode criar equipamentos como a Mestre julgar conveniente. Certamente, o efeito pode criar armas, ferramentas e coisas similares; uma ampla e suficiente pode provavelmente criar eletrônica e máquinas até e incluindo veículos, com graduações suficientes. A transformação não pode criar dispositivos, embora o Mestre pode permiti-lo como um meio de improvisá-los (*Módulo Básico*, página 154).

- **Destrução:** Revertendo o processo de criação, Transformar também pode “destruir” objetos transformando-os em ar ou gás inerte (ou água, etc.). Tenha em mente que a transformação se inverte uma vez que o efeito não é mais sustentado, portanto, para a criação ou destruição de um objeto para ser verdadeiramente permanente, o efeito deve ter Duração Contínua. Semelhante à criação, a Transformação pode potencialmente destruir equipamentos e dispositivos removíveis. Como descrito no *Módulo Básico*, este é simplesmente outro meio de “remover” aqueles e é contabilizado em seu custo; é permitido desde que o efeito Transformação tenha os descritores e a graduação correta para afetar o(s) item(s) em questão.

- **Efeito Colateral:** Existe uma gama tremenda de “efeitos colaterais” para transformação, particularmente os níveis mais amplos, que podem transformar qualquer material em qualquer outra coisa. Felizmente, estes efeitos são caros, portanto, o Mestre deve permitir que os personagens obtenham seu “valor monetário” em termos de eficácia, dando à Transformando uma medida de efeitos “livres”, desde que se enquadrem dentro de seus parâmetros. Por exemplo, os poderes de Encaixotar e Nuvem de Gás listadas em Poderes

Ofensivos são ambas bastante possíveis usando Transformação para transformar o ar em torno de um alvo em pedra, por exemplo, ou transformando todo o oxigênio em nitrogênio. Eles têm que ser Efeitos Alternativos de Transformar? Não se o Mestre considerar adequado permitir algum “espaço de manobra” com base no efeito e no(s) descritor(es). Tenha em mente as limitações de graduação de transformação e nível de poder: Uma transformação de nível 4 não pode criar pedra suficiente para amarrar um alvo de tamanho humano, por exemplo, enquanto um efeito de transformação de nível superior deve ser limitado ao nível de poder em termos de teste de resistência contra seus efeitos colaterais, para fins de equilíbrio.

DESCRITORES ELEMENTAIS

A seguir estão os descritores associados aos poderes elementais, afetando a forma como eles são utilizados no jogo.

- Alquimia:** Os poderes dos elementos mágicos muitas vezes têm o descritor de alquimia, a arte de transmutar e controlar os elementos. A alquimia pode envolver várias posições, pós e outras parafernálias. A Pedra Filosofal é um item mágico lendário capaz de transmutar elementos, o objeto de muitas pesquisas de um alquimista.
- Química:** Um produto químico é uma forma de matéria com uma composição consistente. Por exemplo, a água é uma substância química composta de uma proporção consistente de hidrogênio para oxigênio, quer exista como gás (vapor), líquido ou sólido (gelo). Uma reação química pode transformar um tipo de produto químico em outro. A maioria dos objetos é composta de misturas de diferentes produtos químicos ou contém várias impurezas.
- Elemento:** Um elemento é uma substância composta de um tipo consistente de átomo. Os elementos não podem ser alterados de um para outro por reações químicas; eles requerem reações nucleares (fissão ou fusão nuclear) atuando sobre os próprios átomos. O processo de transformar um elemento em outro é chamado de transmutação.

CONTRA-ATACAR

Os poderes Elementais podem contrabalançar uma ampla gama de outros efeitos. Um poder como Transmutação pode potencialmente combater qualquer efeito com um descritor de reação química criando os compostos químicos corretos: sufocando incêndios, neutralizando ácidos e assim por diante. Os poderes de transmutação podem potencialmente contra-atacar diretamente uns aos outros, transformando uma substância novamente em sua forma original, ou simplesmente interrompendo a transformação original para permitir que ela reverta.

CARACTERÍSTICAS ELEMENTAIS

Alguns efeitos potenciais associados aos Poderes Elementais incluem o seguinte:

- Você pode transmutar quantidades minúsculas de material (graduação de massa -5 ou menos) pelo toque. Isto ainda permite uma ampla gama de efeitos menores, desde transformar pequenos objetos em ouro sólido até destruir pedaços e peças de mecanismos maiores (travas, parafusos, fixadores e outras peças mecânicas). Veja o poder de Transmutação para ideias adicionais.

- Você pode reconhecer imediatamente materiais transmutados ou quimicamente alterados, vendo-os ou tocando-os.
- Você é capaz de transformar roupas e itens semelhantes usados ou carregados para que não sejam prejudicados por suas próprias transformações. Este recurso é um efeito padrão dos poderes e transformações do elemento em muitas configurações.

PODERES OFENSIVOS

Existem muitos elementos prejudiciais aos alvos vivos ou capazes de causar qualquer dano. Os poderes dos elementos ofensivos produzem e projetam esses elementos, possivelmente transformando o usuário ou partes do ambiente neles.

ÁCIDO

Você pode criar um ácido poderoso que corrói qualquer material. Os efeitos Enfraquecimento e Dano ocorrem simultaneamente, então ambos ocorrem novamente na rodada seguinte, aplicando Dano resistido por Resistência Enfraquecida. Se você pode projetar um ácido à distância, aplique o modificador a Distância a ambos os efeitos.

Ácido: Enfraquecer Resistência, Afeta Objetos, Efeito Secundário, ligado a Dano Efeito Secundário • 5 pontos por graduação.

Um poder semelhante com descritores diferentes é a desintegração, que é a quebra da matéria em energia, e não por meios químicos.

Da mesma forma, um tipo mais limitado de Corroer é Oxidar, onde você acelera o efeito corrosivo do oxigênio nos materiais (fazendo com que o ferro enferruje quase instantaneamente, por exemplo). Aplique a falha Limitada a Materiais Oxidantes a ambos os efeitos, reduzindo o custo para 3 pontos por graduação.

ENCAIXOTAR

Você aprisiona um alvo em ligações transmutadas de material, como transformar o ar ao redor do alvo em pedra ou aço, muitas vezes deixando apenas o rosto ou a cabeça do alvo ficam descoberto.

Encaixotar: Aflição a Distância (Resistido por Esquiva, Superado por Dano; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Imóvel), Condição Extra, Grau Limitado • 2 pontos por graduação.

EXPLOSÃO

Combinando diferentes elementos químicos voláteis ou convertendo pequenas quantidades de matéria em energia por meio da fissão, você produz uma explosão poderosa. Se a explosão se originar com você ou perto de você, você não é afetado. Se você pode produzir a explosão à distância, aplique o modificador de Distância.

Explosão: Dano Área Explosão • 2 pontos por graduação.

IMOLAÇÃO

Você pode aquecer ou inflamar seu próprio corpo criando uma poderosa reação oxidante, sem nenhum dano a si mesmo.

Imolação: Dano (calor), Reação (tocando ou sendo tocado) • 4 pontos por graduação.

NUVEM DE GÁS

Você cria uma nuvem de gás asfixiante ou inerte capaz de sufocar as pessoas dentro dela. Você não é afetado por sua própria nuvem de gás, seja deixando um "buraco" no centro imediatamente à sua volta, ou seja, capaz de negar seus efeitos. Certos gases podem infligir condições diferentes; sinta-se à vontade para variar aqueles listados para se adequar a descriptores específicos, ou para aplicar o modificador de Condição Variável (veja o perfil de **Poderes Ilusórios**) para a capacidade de produzir uma ampla gama de diferentes nuvens de gás. Se você pode criar sua nuvem de gás à distância, aplique o modificador a Distância.

Nuvem de Gás: Aflição Área Nuvem (Resistido e Superado por Fortitude; Fadigado, Exausto, Incapacitado), Cumulativo • 3 pontos por graduação.

PETRIFICAR

Você transforma um sujeito vivo em uma substância sólida e não viva, normalmente pedra, mas poderia ser facilmente metais como ouro, ferro ou chumbo. Esta versão requer que você toque no alvo. Se você pode petrificar à distância, aplique o modificador à Distância. Se você pode reverter um sujeito petrificado, adicione o modificador Reversível.

Petrificar: Aflição (Resistido e Superado por Fortitude; Transformado), Grau Limitado (apenas terceiro), Progressivo • 2 pontos por graduação.

Para o clássico "olhar petrificante" como o da Medusa, adicione os modificadores Alcance de Percepção e Dependente de Visão, permitindo que você afete qualquer alvo que possa ver e que também possa ver você. Os alvos que bloqueiam deliberadamente a visão são protegidos contra o seu poder.

Olhar petrificante: Aflição Distância de Percepção (Resistido e Superado por Fortitude; Transformado), Grau Limitado (terceiro apenas), Progressivo, Depende de Visão • 3 pontos por graduação.

POÇA DE PICHE

Você transmuta uma parte do solo ou piso em uma lama pegajosa, fazendo com que os alvos parados ali afundem e fiquem presos, incapazes de se mover. Se você estiver limitado a afetar uma pequena área sob um único alvo, remova o modificador de Área do poder.

Poça de Piche: Aflição Área Nuvem (Resistido por Esquiva, Superado por Força; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Imóvel), Cumulativo, Condição Extra, Grau Limitado • 3 pontos por graduação.

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes elementais defensivos ou fornecem proteção contra os efeitos frequentemente nocivos dos elementos ou concedem ao usuário a resistência dos elementos a certos efeitos.

DESTRUIÇÃO DE PROJÉTEIS

Você pode transmutar projéteis em gases inofensivos ou de outra forma destruí-los, evitando que tenham qualquer efeito sobre você, a menos que sejam de alguma forma indestrutíveis ou imunes ao seu poder. Você deve ser capaz de agir para destruir projéteis (ou seja, o efeito é sustentado em vez de permanente). Se você pode destruir projéteis em uma área mais ampla, aplique os modificadores Afeta Outros e

Área; se você puder escolher quem na área receberá sua proteção, aplique o modificador Seletivo também.

Destrução de Projéteis: Imunidade 10 (projéteis), Sustentado • 10 pontos.

DURO COMO DIAMANTE

Seu corpo é (ou pode se tornar) tão duro quanto diamante, talvez se transformando em diamante real no processo! Se o seu estado Diamante Duro for temporário, aplique os modificadores Ativação ou Sustentado. A forma Diamante Duro pode ser acompanhada pelo poder Não Vivo (seguinte) ou um grau de Força Aprimorada.

Duro como Diamante: Proteção Impenetrável, Perceptível • 1 ponto por 1 graduação, + 2 pontos por graduação adicional.

FASE MOLECULAR

Ao alterar as valências moleculares de você mesmo ou de outro material, você se torna capaz de "se transformar", passando sem causar danos por aquele material como se ele nem estivesse lá. Se você alterar as valências de outros materiais, poderá ter o modificador Afeta Outros, permitindo que você traga outros com você ou até mesmo crie "portas de fase" para que eles passem sem você.

Fase Molecular: Intangível 4 • 20 pontos.

IMUNIDADE QUÍMICA

Você é quimicamente "inerte" e imune a reações químicas prejudiciais, incluindo os efeitos de ácidos, bases, queimaduras químicas e assim por diante. Você não está imune aos efeitos colaterais das reações químicas, como a força de uma explosão ou calor ou frio intenso, sem obter graduações adicionais em Imunidade.

Imunidade Química: Imunidade 2 (efeitos químicos) • 2 pontos.

NÃO VIVO

Você tem um corpo de algo diferente de carne e sangue vivo, o que o torna imune a muitas preocupações mortais. Alguns com este poder também não têm Vigor, o que significa que não se recuperam ou curam por conta própria.

Não Vivo: Imunidade 30 (Efeitos de Fortitude) • 30 pontos.

PODERES DE MOVIMENTO

Os personagens podem controlar o poder sobre diferentes elementos para fornecer propulsão ou mudar seu próprio estado físico, mudando de um local para outro.

FOGUETE QUÍMICO

Você pode criar e manter uma reação química que fornece impulso de foguete, permitindo que você voe, possivelmente em velocidades muito altas.

Foguete Químico: Voo • 2 pontos por graduação.

QUEBRA QUÂNTICA

Este poder desintegra sua forma física, permitindo que sua consciência mude de local e rekreie sua forma física ali, efetivamente desaparecendo de um lugar e reaparecendo em outro.

Quebra Quântica: Teleporte • 2 pontos por graduação.

A versão padrão do Quebra Quântica resulta em nada mais do que um show inofensivo de luz e possivelmente de som conforme você desaparece ou reaparece. A versão a seguir resulta em uma liberação considerável de energia quando você faz isso, criando uma explosão poderosa. Essencialmente, você "detona" em um local, desaparecendo na explosão e, em seguida, reforma a alguma distância.

Quebra Quântica Explosiva: Teleporte, Dano Área Explosão Reação (explosão, ao se teleportar) • 2 pontos por graduação de Teleporte + 5 pontos por graduação de Dano.

TUNELAMENTO TRANSMUTATIVO

Você transforma rocha e solo em gás, abrindo uma passagem através do solo. O material transmutado pode voltar ao seu estado original, fechando o túnel atrás de você, ou permanecer transformado, deixando um túnel para outros seguirem, como você escolher.

Tunelamento Transmutativo: Escavação • 1 ponto por graduação.

PODERES UTILITÁRIOS

Os efeitos úteis de diferentes elementos e compostos, além de todas as opções disponíveis para personagens capazes de transmutá-los, criam poderes úteis com uma ampla gama de usos.

ANÁLISE QUÍMICA

Você pode analisar compostos químicos, aprendendo sua estrutura e composição. O Mestre pode exigir um teste de perícia Especialidade apropriado — como Química ou Forense — para entender completamente o que você analisou, mas mesmo apenas as informações básicas podem ser bastante úteis: reconhecer um resíduo químico específico como ácido deixado por um super criminoso conhecido, por exemplo. A configuração padrão do poder assume que você está examinando o assunto de perto; se você pode analisar de uma distância maior, aplique o efeito a Distância dos Sentidos também.

Análise Química: Sentidos 3 (Detectar Componentes Químicos, Aguçado, Analítico) • 3 pontos.

REAÇÃO NEUTRALIZANTE

Você pode desacelerar certas reações químicas até a paralisação, anulando os efeitos com os descritores químicos apropriados. Isso inclui apagar incêndios, interrompendo a reação oxidante e neutralizando ácidos e explosivos. Ele também pode impedir o funcionamento de poderes baseados em reações químicas. Aplique modificadores de Nulificar para expandir ou refinar o poder, como Concentração se você puder suprimir reações químicas, Preciso se você puder escolher quais reações parar e Área se você puder afetar reações em uma área mais ampla do que um único alvo.

Reação Neutralizante: Nulificar Efeitos Químicos a Distância, Amplo, Simultâneo • 4 pontos por graduações.

TRANSMUTAÇÃO

Você pode transmutar elementos e compostos, transformando matéria inanimada em praticamente qualquer coisa que desejar. Consulte o **Efeito de Transformação** neste arquivo para obter informações adicionais. A capacidade total do efeito do poder depende dos modificadores aplicados a ele.

▪ **Forma e substância:** a transmutação afeta a substância de um objeto (de quais materiais ele é feito) e a forma (a forma que esses materiais tomam). Assim, por exemplo, você pode transmutar uma barra de aço em uma espada de aço (forma diferente), uma maçã em uma feita de ouro maciço (substância diferente) ou um galho de madeira em uma espada de aço (forma e substância diferentes). A transmutação limitada à mudança apenas de forma ou apenas substância é uma Transformação ampla para ampla, custando apenas 4 pontos por graduação. Se você pode produzir cópias exatas de objetos, aplique o modificador Preciso.

▪ **À Distância:** A transformação é um efeito de alcance perto por padrão. Se você puder transmutar materiais à distância, aplique o modificador À Distância. Se você puder fazer isso sem ter que atingir o material, aplique o modificador Distância de Percepção, eliminando a necessidade de um teste de ataque.

▪ **Área:** a transformação é mantida por padrão, ou seja, quando você para de manter o efeito, os materiais transformados voltam à sua forma e substância originais. Aplique o modificador Contínuo se suas transmutações forem permanentes, a menos que sejam revertidas por você ou algum efeito semelhante. Transformação afeta uma quantidade de massa baseada na graduação. Transformação em área afeta vários alvos na área, provido que a massa individual de cada objeto não exceda a massa da graduação do efeito. Então, Transformação em Área Explosão 6 pode transformar todos os objetos inanimados dentro de um raio de 9 metros, onde nenhum alvo individualmente excede 30 kg (graduação de massa 0). Se você pode transformar apenas alguns alvos na área e não outros, aplique o modificador Seletivo. Aplique novamente o modificador Seletivo se você também pode transformar alvos na área de maneiras diferentes, como transformar algumas coisas em ar, outras em chumbo e deixando outras não afetadas.

▪ **Duração:** a transformação é mantida por padrão, ou seja, quando você para de manter o efeito, os materiais transformados voltam à sua forma e substância originais. Aplique o modificador Contínuo se suas transmutações forem permanentes, a menos que sejam revertidas por você ou algum efeito semelhante.

Transmutação: Transformação (qualquer material em qualquer outra coisa) • 5 pontos por graduação.

OUTROS PODERES ELEMENTAIS

Além das mudanças na substância, os poderes elementais geralmente envolvem mudanças na forma e no estado, fazendo com que quase todos os poderes do arquivo de **Poderes de Transformação** potencialmente sejam também poderes elementais. Tal como acontece com os poderes de metamorfose, virtualmente qualquer poder com "Forma" em seu nome é um poder elemental em potencial, particularmente se envolver um tipo de forma que pode ser um elemento ou composto, como um material gasoso, líquido ou sólido.

O controle sobre os constituintes básicos do ar, minerais e água fornece alguns dos efeitos dos **Poderes Aéreos**, **Poderes Aquáticos** e **Poderes Terrestres**. Conforme mencionado anteriormente, todos os poderes de "Forma" nestes arquivos podem ser poderes de elementais.

Elementos radioativos, e o poder de dividir ou fundir átomos, conecta poderes elementais elementos e **Poderes Radioativos**. A transformação em um elemento radioativo, ou

a produção de tais elementos, pode expor os alvos a danos por radiação.

COMPLICAÇÕES ELEMENTAIS

As complicações dos poderes elementais tendem a girar em torno do potencial dos poderes para mudar as coisas e como alguns detentores de poderes dos elementos se tornam menos que humanos.

ACIDENTE

Existem elementos químicos em um complexo e delicado estado de equilíbrio, e perturbar esse equilíbrio pode causar um desastre imprevisto. Os poderes elementais têm considerável potencial para acidentes, seja como complicações ocasionais introduzidas pelo Mestre ou como um problema regular que atormenta um usuário de poderes elementais.

FAMA

Os poderes elementais, especialmente a Transmutação, podem tornar alguém famoso, levando a um desfile interminável de pessoas que buscam a sorte e outros com planos grandiosos de colocar os poderes do personagem "para trabalhar" de alguma forma ou como parte de algum esquema de "ficar rico rápido".

FRAQUEZA

Uma fraqueza comum dos poderes elementais é a incapacidade de efetuar certas transformações e as consequências de tentar fazê-las. Por exemplo, embora a transmutação não possa afetar os seres animados por padrão, ela também pode ser incapaz de trabalhar em qualquer matéria orgânica (um limite para o efeito de poder) e causar "reação" doloroso quando uma tentativa é feita, deixando o personagem atordoado ou pior.

OBSESSÃO

O poder sobre os blocos básicos de construção da matéria pode fornecer intuição surpreendentes sobre a natureza da própria realidade, mas eles são suficientes? Os poderes dos elementos podem levar os personagens a procurar obsessivamente mais informações sobre a fonte de seus poderes e como eles funcionam, desde o cientista dedicado que passa horas sem fim no laboratório até o igualmente obsessivo alquimista que coleta e estuda grimórios e fórmulas obscuros.

PERDA DE PODER

O potencial para a perda de poderes elementais depende de sua fonte: poderes mágicos ou alquímicos podem exigir a capacidade de realizar certos rituais, ou depender de vários componentes exóticos, sem os quais o usuário fica desamparado. Os poderes de elementos resultantes unicamente da interação entre a mente do usuário e as forças quânticas ou atômicas são mais difíceis de remover, embora as coisas que afetam o estado de espírito do personagem possam fazer isso

PRECONCEITO

Os poderes elementais podem ser temíveis, com o potencial de destruir economias e infraestrutura se não forem controlados. Aqueles com o poder de se transformar em diferentes elementos também podem ser algo diferente da carne e sangue mortais, levando outros a se perguntarem se eles são realmente seres vivos. Tais "monstros" podem se tornar alvos do preconceito da sociedade e se encontrar marginalizados.

RESPONSABILIDADE

Os poderes elementais podem ser uma pesada responsabilidade, especialmente para os personagens que os utilizam para outras coisas além da luta contra o crime e para manter o mundo seguro. Um transmutador pode estar envolvido na eliminação de resíduos químicos ou radioativos, por exemplo, ou na complexa e delicada fabricação de materiais ou compostos valiosos.

Da mesma forma, ter responsabilidades pessoais como apoiar uma família ou proteger os entes queridos pode encorajar aqueles com poderes elementais a usá-los para fins lucrativos. Um inimigo inescrupuloso poderia usar extorsão ou chantagem para tentar obter poderes de elementos que produzem ouro e diamantes artificiais, por exemplo

VÍCIO

Não é difícil ver como o poder de produzir certos compostos químicos pode potencialmente alimentar de certos vícios. Um transmutador ou mestre das reações químicas pode ser uma "fábrica viva" para drogas de design, tornando tudo muito fácil de se obter e manter um vício. O personagem então tem que lidar com as complicações decorrentes do vício (e possivelmente tentando escondê-lo de outros).

PODERES ELÉTRICOS



Os relâmpagos eram considerados as armas dos deuses, e os poderes elétricos ainda causam temor divino. Heróis e vilões do mundo moderno podem fazer muito mais com energia elétrica do que apenas lançar raios, é claro, comandando o próprio poder que sustenta a civilização e nossa infraestrutura tecnológica.

DESCRITORES ELÉTRICOS

“Elétrico” é o descritor chave para os poderes neste Arquivo, implicando uma série de subcondições e efeitos colaterais diferentes.

■ **Condutivo:** muitos materiais, principalmente vários metais e água, conduzem eletricidade, enquanto outros, como a borracha, não são condutores usados para isolar cargas elétricas. Pode ser possível que alguns poderes elétricos sejam conduzidos através de materiais adequados, enquanto os isoladores fornecem um bônus de circunstância para teste de resistência contra eles, ou mesmo imunidade completa. Personagens podem ser capazes de usar a presença de materiais condutores para realizar acrobacias energéticas com seus poderes elétricos, particularmente aplicando diferentes modificadores de área a eles.

■ **Eletrônico:** efeitos elétricos podem sobrecarregar ou causar curto-circuito em equipamentos eletrônicos; geralmente, qualquer acerto com energia elétrica vale um teste de resistência com um modificador +0, equipamento blindado ou protegido contra sobre-tensão recebe um bônus de circunstância. Falhar no teste significa que o equipamento está sobre carregado e não funciona até o reparo. Dispositivos eletrônicos (efeitos criados com o modificador Removível, ao contrário do equipamento) são imunes a isso e são afetados apenas por energia elétrica que os danifica ou neutraliza explicitamente (consulte **Contagem**, a

seguir). Portanto, um efeito de dano elétrico pode sobre-carregar o equipamento elétrico, mas não a armadura de energia de um personagem (por exemplo), a menos que o efeito elétrico seja explicitamente usado como um efeito de contra-ataque.

■ **Aterrramento:** a eletricidade busca a rota mais rápida para “aterrar” na terra e, portanto, alvos não aterrados (voando, por exemplo) podem ganhar um bônus de circunstância para testes de resistência contra energia elétrica, por opção do Mestre. Caso isso provoque muitos problemas ou enfraqueça excessivamente os poderes elétricos em seu jogo, fique à vontade para ignorá-lo por simplicidade.

CONTRA-ATACAR

Poderes elétricos são úteis para combater outros efeitos elétricos, incluindo todos os tipos de tecnologia eletrônica ou elétrica, conforme mencionado em **Eletrônico**. Vários efeitos e materiais isolantes podem ser capazes de neutralizar os poderes elétricos, enquanto os efeitos magnéticos podem conter ou, de outra forma, neutralizar os efeitos elétricos devido à conexão entre os dois (consulte a seção **Poderes Magnéticas**).

CARACTERÍSTICAS ELÉTRICAS

Alguns efeitos potenciais associados às Potências Elétricas incluem o seguinte:

- Você pode alimentar dispositivos elétricos como se fosse uma bateria ou uma tomada elétrica padrão simplesmente tocando ou segurando o dispositivo ou seu cabo de energia.
- Você pode gerar eletricidade estática suficiente para mover pequenos objetos ao alcance de um braço, pesando não mais do que um quilograma (graduação de peso -5)

ou assim.

- Você pode fazer a soldagem por pontos ao toque, como um soldador de arco. Isto também pode ser uma capacidade de efeitos de Danos Elétricos Preciso.
- Você pode detectar a quantidade aproximada de energia elétrica em um dispositivo de armazenamento (por exemplo, uma bateria) simplesmente tocando-o.
- Você pode agir como um desfibrilador para tratar as vítimas de ataques cardíacos, estabilizando automaticamente sua condição.
- Da mesma forma, você pode ser capaz de iniciar ou reiniciar um constructo incapacitado com um sistema elétrico.

GRADUAÇÕES DE CHOQUE

A energia elétrica é medida em volts e megavolts (cada um milhão de volts). Uma diretriz muito aproximada é tratar a medida de volts como igual as libras na **Tabela de Medidas** (Livro Básico, página 11). Assim, uma carga de 1.000 volts (um quilovolt) está entre 800 e 1.600, o que equivale a um efeito de 5 graduações. Algumas graduações elétricas comuns são:

- **Bateria do carro:** 12 volts (-2 graduações)
- **Corrente domiciliar:** 120 volts (2 graduações)
- **Terceira linha de metrô:** 700-1.200 volts (4-5 graduações)
- **Cabo de força:** 100.000 volts (11 graduações)
- **Relâmpago:** 1 megavolt ou mais (+15 graduações)

PODERES OFENSIVOS

A eletricidade tem muito potencial ofensivo, desde relâmpagos maciços até seus efeitos mais sutis sobre os músculos e o sistema nervoso ou dispositivos elétricos.

COMPULSÃO

O utilizador codifica os impulsos elétricos do cérebro e do sistema nervoso central de um alvo, causando um estado de fuga momentâneo ou uma convulsão.

Compulsão: Aflição a Distância Percepção (Resistido e Superado por Vontade; Transe, Atordoado, Incapacitado) • 3 pontos por graduação.

COBERTURA CHOCANTE

Você carrega eletricamente seu corpo, proporcionando um choque poderoso a qualquer pessoa que lhe toque. Como a reação do efeito está em ser tocado, você não precisa fazer um teste de ataque, exceto para tocar ou bater deliberadamente em outra pessoa; um teste de ataque bem sucedido para tocar ou bater em você constitui um "ataque" bem sucedido pelo Cobertura Chocante.

Cobertura Chocante: Aflição Cumulativa Reação (Resistido e Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado) • 5 pontos por graduação.

Se sua Cobertura Chocante for de corrente contínua (CC), ela também "trava" os músculos do alvo, impedindo-os de se afastar e continuar a infligir o efeito até que o alvo faça um teste de resistência bem-sucedido, interrompendo o contato.

Cobertura Chocante CC: Aflição Progressiva Reação (Resistido e Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado) • 6 pontos por graduação.

PULSO ELETROMAGNÉTICO (PEM)

Você emite um poderoso pulso de energia eletromagnética, sobrecarregando e danificando os eletrônicos na área ao seu redor. Ao contrário do uso regular de uma energia elétrica para contra-atacar, um PEM afeta todos os alvos na área de uma só vez. Eletrônicos fracos não se recuperam sem serem reparados e sem que os componentes danificados sejam substituídos.

Aplique graduações adicionais do modificador de área para estender a área afetada. Se você puder criar um PEM à distância, adicione o modificador Distância.

PEM: Enfraquecer Eletrônicos, Afeta Objetos Apenas, Amplo, Área Explosão, Simultâneo • 4 pontos por graduação.

RAIO

Você lança um pico de energia elétrica sobre um alvo, infligindo choques e danos por queimadura.

Se você chamar os raios do céu por cima, aplique pelo menos 2 graduações do modificador indireto.

Raio: Dano à Distância (elétrico) • 2 pontos por graduação.

Se você criar "bola de raios" — detonando todos em uma área - aplique o modificador de área de explosão ao seu poder.

Bola de Raios: Dano à Distância Área Explosão (elétrico) • 3 pontos por graduação.

Para "cadeia de raios" — onde arcos de eletricidade saltam de alvo para alvo antes do aterrramento — aplique o modificador Multi-ataque ao seu poder.

Cadeia de Raios: Dano à Distância Multi-ataque (elétrico) • 3 pontos por graduação.

RELÂMPAGO

Um arco de eletricidade cintilante entre suas mãos, potencialmente cegando os inimigos que olham na sua direção.

Relâmpago: Aflição Cumulativa Área Percepção (Resistido por Esquiva, Superado por Fortitude; Visão Prejudicada, Visão Desativada, Visão Desatenta) Limitado a Um Sentido • 3 pontos por graduação.

TEASER

Você atinge um alvo com uma explosão modulada de eletricidade que temporariamente atordoa o sistema nervoso. Se você tiver que tocar no alvo, remova o modificador de Distância.

Teaser: Aflição a Distância (Resistido e Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado) • 2 pontos por graduação.

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes elétricos defensivos protegem contra a eletricidade e, ao mesmo tempo, a transformam em uma arma ou recurso para o defensor, ou usam a eletricidade para se proteger contra outras formas de ataque.

ABSORÇÃO ELÉTRICA

Você absorve a energia elétrica que chega, canalizando-a para a recuperação de danos ou fadiga. Você também pode usá-lo para combater o cansaço do esforço extra, desde que

faça isso em sua próxima ação. A energia elétrica ainda tem seu efeito normal sobre você, a menos que você também tenha um poder como Imunidade Elétrica, que é a contraparte comum desse poder. A vantagem do Esforço Extraordinário também é um traço comum em conjunto com este poder.

Absorção Elétrica: Cura Reação, Efeito Bônus (Pode Conter Fadiga de Esforço Extra), Energizante, Limitado a Si, Limitado a Graduação de Eletricidade Absorvida, Fonte (Eletricidade) • 4 pontos por graduação.

Alternativamente, você pode aprimorar uma característica escolhida até o número de pontos que você investiu na Característica Aumentada, ou a graduação de ataque elétrico, o que for menor, com um máximo de seus pontos de Característica Aumentada, limitados pelo nível de poder. O Aumento ocorre automaticamente como uma reação, depois desaparece em 1 ponto de poder por turno até desaparecer.

Absorção Elétrica: Característica Aumentada (Dissipação, Reação: Quando Absorver Eletricidade) • 1 ponto por graduação.

CAMPO ELETROMAGNÉTICO

Um campo de repulsão eletromagnética o cerca, desviando de ataques que chegam.

Campo Eletromagnético: Proteção, Sustentado • 1 ponto por graduação.

IMUNIDADE ELÉTRICA

Em grande parte, você não é afetado pela eletricidade, seja ela perfeitamente isolada ou capaz de absorvê-la ou conduzi-la através de você sem causar danos. No primeiro caso, você é um isolador eficaz: qualquer pessoa que tocar em você não será afetada pela eletricidade, pois você a aterrrou com segurança. No segundo caso, você é um condutor eficiente: a eletricidade não o prejudica, mas qualquer um que o toca é afetado por ela, permitindo que você, por exemplo, pegue uma fonte "viva" de energia elétrica como um cabo e inflija eletricidade — dano elétrico por toque, como o poder do campo de choque (anteriormente). Qualquer opção é apenas um descritor sem alteração no custo. Se você puder escolher entre os dois rounds, aplique 1 graduação do modificador Descritor Variável.

Imunidade Elétrica: Imunidade 10 (Efeitos Elétricos) • 10 pontos.

Se você for apenas resistente à eletricidade, aplique o modificador Limitado a meio do efeito em imunidade.

Resistência Elétrica: Imunidade 10 (Efeitos Elétricos), Limitado a Metade do Efeito • 5 pontos.

Se você for imune à eletricidade, mas for capaz de conduzi-la através do seu corpo e redirecioná-la, aplique os modificadores Reflexão e Redirecionar.

Condutor Elétrico: Imunidade 10 (Efeitos Elétricos), Reflexão, Redirecionar • 30 pontos.

PODERES DE MOVIMENTO

O relâmpago está associado à velocidade e a energia elétrica pode permitir vários meios de se locomover rapidamente. Alguns personagens movidos à eletricidade podem ter a verdadeira velocidade de sobre humana em conjunto com seus poderes elétricos, consulte o arquivo de Poderes Velozes para mais informações sobre essas opções.

ARCO MONTÁVEL

Você "monta" arcos elétricos pelo ar, saltando de um ponto a outro como uma faísca.

Arco Montável: Salto • 1 ponto por graduação.

ELETRO-VOO

Um campo eletromagnético permite que você voe pelo ar.

Eletro-Voo: Voo • 2 pontos por graduação.

O Eletro-Voo pode ser limitado de várias maneiras. Os mais comuns são a trajetória de voo seguir linhas elétricas, permitindo que você voe ao longo de trajetórias de corrente. Outra é o poder de exigir massas de metal para "travar", permitindo o voo em ambientes urbanos, mas limitando-o fora delas, por exemplo. Qualquer um deles reduz o custo do poder em 1 ponto por graduação.

VOO RELÂMPAGO

Você se transforma em um raio, desaparecendo em um flash e reaparecendo quase instantaneamente a alguma distância. A transformação dura apenas um momento, embora personagens com esse poder geralmente tenham o poder da Forma Elétrica também.

Voo Relâmpago: Teleporte, Acurado, Fácil, Estendido, Limitado (deve passar pelo espaço intermediário em forma de relâmpago) • 4 pontos por graduação.

Uma versão desse poder é o Salto na Rede de **Poderes Tecnológicos**: em vez de voar como um raio, você se transforma em eletricidade e se move instantaneamente através da rede elétrica ou rede de comunicações, reformando-se em seu destino. Esta versão geralmente não é Fácil e tem Meio (Redes) em vez de Limitada.

PODERES UTILITÁRIOS

O controle da eletricidade é útil para uma série de coisas, desde a prática de ligar dispositivos ou lançar luz até causar um apagão ou até mesmo transformar a energia corporal em elétrica.

ARCO LUMINOSO

Você pode criar um ponto de incandescência elétrica brilhante o suficiente para lançar luz sobre uma área ampla.

Arco Luminoso: Ambiente (Luz) • 1 ponto por graduação.

BLACKOUT

Você drena e desliga toda a energia elétrica em uma área ao seu redor, desativando todo o equipamento elétrico. Ao contrário de um PEM (anteriormente), você não danifica ou sobrecarrega o equipamento, simplesmente o priva de energia, para que as coisas voltem ao normal quando o efeito terminar.

Aplique graduações adicionais do modificador de área para estender a área afetada. Se você pode causar apagões à distância, remova o modificador Distância Perto.

Blackout: Nulificar Eletrônicos, amplo, Área Explosão, Concentração, Simultâneo, Distância Perto • 5 pontos por graduação.

CREATURAS RELÂMPAGO

Você pode convocar ou criar criaturas semi-independentes formadas de "eletricidade viva" que obedecem aos seus comandos. As criaturas que você convoca não são verdadeiramente vivas, apenas massas animadas de energia. Eles podem se parecer virtualmente com qualquer coisa, de humanoides a "espíritos da tempestade" ou relâmpagos anti-acasalados. Você pode aplicar os vários modificadores para o efeito de invocação para obter criaturas adicionais ou torná-las mais ativas ou capazes (removendo o tipo capanga do modelo, por exemplo).

Criaturas Relâmpago: Invocar Criaturas Relâmpago 8 • 90 pontos de capanga (seja o modelo a seguir) • 16 pontos.

CREATURAS RELÂMPAGO

NP 8 • GC 6

FOR 0 VIG – AGI 2 DES 0 LUT 0 INT – PRO – PRE –

Poderes: **Forma Elétrica** (Intangível 3, Proteção 8, Permanente, Inato), **Electro Voo** (Voo 2, 15 km/h), **Cobertura Chocante** (Reação Aflição 8 (Resistido e Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado)), **Não Vivo** (Imunidade 30 (Efeitos de Fortitude))

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo: Desarmado 8 (+8)

Ataque: Iniciativa +0, Desarmado +8 (Perto, Dano 0, mais Aflição 8)

Defesa: Esquiva 8, Aparar 8, Fortitude Imune, Resistência 8, Vontade 8

Total: Habilidades –26 + Poderes 88 + Vantagens 0 + Perícias 4 + Defesa 24 = 90

ELETRICIDADE ESTÁTICA

Você pode gerar uma carga poderosa de eletricidade estática, permitindo atrair, repelir e mover objetos. Versões "realistas" desse poder devem ser bastante limitadas em termos de graduação (talvez até não mais do que a opção em Recursos), mas personagens de quatro cores podem ter poderes eletrostáticos capazes de mover grandes quantidades de peso.

Eletricidade Estática: Mover Objetos • 2 pontos por graduação.

ELETRO-SENTIDO

Você pode sentir a energia elétrica e seu fluxo. Entre outras coisas, esta energia é útil para detectar equipamentos elétricos operando nas proximidades e localizar fontes de energia como cabos enterrados, fiação dentro de paredes e similares. É difícil captar a atividade elétrica de um corpo humano: um modificador de –15 no teste de Percepção. Aplique Estendido para detectar em distâncias maiores e Acurado para usar seu Eletro-Sentido para direcionar ataques em combate.

Eletro-Sentido: Detectar Eletricidade, A Distância, Aguçado • 3 pontos por graduação.

FORMA ELÉTRICA

Você se transforma em um ser de eletricidade viva. Sua forma elétrica é amplamente imune a danos físicos, mas ainda é afetada por energia. Embora pareça com eletricidade crepitante, é inofensivo ao toque, a menos que você também adicione o poder de campo de choque (anteriormente). Sua forma elétrica pode conceder outros poderes também, como absorção elétrica, imunidade elétrica, voo elétrico e voo relâmpago.

Forma Elétrica: Intangível 3 (eletricidade) • 15 pontos.

MANIPULAÇÃO ELÉTRICA

Você manipula a eletricidade em diferentes formas distintas, de paredes e anéis a "gaiolas de raios". Como o efeito de Dano elétrico é Seletivo, você pode escolher se um alvo é afetado pela eletricidade ou não (deixado em um espaço aberto dentro de um anel ou gaiola, por exemplo). A forma dura enquanto você se concentrar. Quando você para, ele se dissipar sem causar danos.

Manipulação Elétrica: Dano Elétrico a Distância Área Moldável, Duração Concentração, Seletivo • 5 pontos por graduação, +1 ponto por graduação por +1 graduação de volume.

OUTROS PODERES ELÉTRICOS

A eletricidade é difundida no mundo moderno e está conectada com outras forças, incluindo todo o espectro eletromagnético. Muitos dos poderes em outros Perfis de Poder podem ser considerados poderes elétricos também, dependendo dos descritores e da natureza do poder do personagem sobre a eletricidade.

■ A eletricidade está intimamente relacionada ao magnetismo, portanto, personagens com poderes elétricos também podem ter **Poderes Magnéticos**, agrupando os dois como "poderes eletromagnéticos". Eles podem até mesmo estender as coisas mais além no espectro EM, tocando também nos **Poderes Luminosos** e **Poderes Radioativos**.

■ Se os **Poderes Mentais** estão ligados à manipulação ou controle dos impulsos elétricos no cérebro, pode haver uma conexão entre eles e os poderes elétricos, e um personagem pode ter os dois.

■ Vários **Poderes Tecnológicos** envolvem o que equivale a um controle preciso sobre eletricidade e impulsos elétricos, especialmente envolvendo computadores e redes.

■ Alguns **Poderes Climáticos** envolvendo eletricidade na forma de raios ou cargas eletrostáticas atmosféricas.

COMPLICAÇÕES ELÉTRICAS

Uma ferramenta poderosa e útil, a energia elétrica também traz complicações potenciais. A seguir estão algumas complicações associadas a personagens com energia elétrica.

ACIDENTE

Acidentes acontecem e, em um mundo moderno onde tudo funciona com eletrônica, é bastante fácil para energia elétrica causar curto-circuito ou sobrecarregar computadores, fiação elétrica e sistemas de energia, causando apagões, falhas de sistema e todos os problemas associados. Algumas áreas podem tratar a aparência de um controlador elétrico como a chegada de uma tempestade repentina e poderosa, e não estariam longe da verdade.

DEFICIÊNCIA

O corpo humano funciona com pequenos impulsos elétricos e o cérebro é uma tempestade controlada de atividade neural. Poderes elétricos podem interferir com esses impulsos de alguma forma, ou mudanças na bioeletricidade do corpo podem levar ao desenvolvimento de energia elétrica.

Talvez o personagem tenha uma superabundância de bioeletricidade e a falha em descarregá-la ao longo do tempo leve a convulsões e confusão mental. Os nervos e neurônios do personagem podem não ter o nível normal de condutividade para funcionar corretamente, mas um tratamento experimental não apenas restaura sua função, mas dá ao personagem o poder de canalizar o excesso de eletricidade de várias maneiras.

FRAQUEZA

Os poderes baseados em eletricidade podem levar a uma série de fraquezas e vulnerabilidades.

Personagens podem ser vulneráveis a efeitos que limitam seus poderes ou causam algum tipo de retorno. O mais comum é um simples banho de água (um condutor eficaz de eletricidade). Além da perda de energia (anteriormente), a água pode fazer com que um personagem elétrico sofra condições que variam de atordoado ou atordoado a incapacitado, muito parecido com um efeito de aflição.

Um personagem com poderes elétricos pode ser dependente de eletricidade, além de apenas um Vício (anteriormente): sem a oportunidade de “recarregar” o personagem pode sofrer de fadiga ou outras condições, eventualmente ficando incapacitado, talvez até morrendo.

FOBIA

O controle da eletricidade pode levar a temores relacionados à energia ou à sua perda. Por exemplo, o personagem pode desenvolver hidrofobia (medo de água) devido a uma vulnerabilidade (consulte Fraqueza, a seguir) ou ficar com medo de quedas de energia ou apagões devido à dependência de energia elétrica.

Da mesma forma, os medos podem estar relacionados a traumas envolvendo a aquisição de energia elétrica. Um personagem que ganhou poderes de um ataque de raio anormal pode ter medo de tempestades, enquanto outro que ganhou poderes de uma eletrocussão acidental pode ter medo de danificar e acender o equipamento técnico, apesar de ser imune a danos reais de eletricidade em ambos os casos.

PERDA DE PODER

Eletricidade é a própria definição de “energia” em termos modernos e tecnológicos, e as energias elétricas podem sofrer perda de energia de várias maneiras diferentes.

Cercar o personagem em materiais isolantes pode impedir qualquer uso ou transmissão de energia elétrica e pode até mesmo cortar o personagem da fonte de energia, a menos que seja gerado internamente. Por exemplo, um personagem que absorve o excesso de carga estática do ar e das fontes de energia ao redor pode ser cortado, drenando as reservas de energia elétrica.

Por outro lado, cercar o personagem em material condutivo, ou usar equipamento eletricamente condutor, como cabos de força, pode consumir eletricidade, drenando o personagem como uma bateria mais rápido do que a energia elétrica armazenada pode ser repostada.

Por último, alguns efeitos podem “causar curto-circuito” nos poderes elétricos de um personagem, como umedecimento com água, campos magnéticos fortes e até mesmo condições atmosféricas como manchas solares ou erupções solares. Até que a condição seja revertida, os poderes do personagem ficam indisponíveis.

VÍCIO

Um vício incomum para um personagem com poderes elétricos é a própria eletricidade: o personagem pode precisar “se alimentar” de energia elétrica, ou pode simplesmente ser viciado na “corrida” de absorver ou conduzir eletricidade. Talvez estimule os centros de prazer do cérebro ou o sistema nervoso do usuário de alguma forma.

Alternativamente, os controladores elétricos podem ser viciados em substâncias que ajudam a controlar seus poderes, especialmente se forem provenientes de uma superabundância de bioeletricidade. Talvez os poderes elétricos do personagem estimulam os centros de dor do cérebro, então usá-los é agonizante sem medicação analgésica.

PODERES FATAIS



Talvez o poder mais temido — e mais procurado — seja sobre a própria morte, a capacidade de infligi-la à vontade e o poder de mantê-la à distância de uma forma ou de outra. Os poderes da morte fazem tudo isso e muito mais. Embora muitas vezes associados ao mal, muitos desses poderes podem ser usados para o bem, e aqueles talentosos — ou destinados — em seu uso podem escolher entre servir a morte ou tentar dominá-la.

DESCRITORES FATAIS

A seguir, descritores importantes associados aos poderes da morte:

Morte: Nos termos do jogo de M&M, "morto" é uma condição específica que se segue à moribundo. Como outras condições, há circunstâncias em que ele pode ser removido: o efeito Imortalidade permite a recuperação da morte, por exemplo, assim como o modificador de Ressurreição da Cura. A morte nas histórias em quadrinhos raramente é permanente, especialmente para os personagens principais, por isso é mais fácil considerar a morte uma condição um pouco mais difícil de tratar que a média.

Poderes com o descritor de morte podem ter uma qualidade "anti-vida": drenar, remover ou destruir diretamente a força vital, em vez de causar danos ao corpo. (Veja o perfil dos Poderes Vitais para uma discussão sobre a força da vida). Isso é significativo para outros efeitos que protegem contra descritores específicos. Um alvo imune a danos cinéticos e energéticos, por exemplo, não é imune a danos fatais.

Por atacar diretamente a força vital, os efeitos da morte geralmente são resistidos pela Fortitude, e não pela Resistência, ignorando a armadura externa, mas sem afetar os alvos vivos (já que eles não podem ser mortos, apenas danificados ou quebrados).

Necromântico: Originalmente, "necromancia" era a arte mística de se comunicar com os espíritos dos mortos, usando técnicas como sessões espíritas e adivinhações. No uso moderno — particularmente em ficção e jogos de fantasia — passou a significar toda mágica que lida com a morte e mortos-vivos. Os poderes necromânticos são poderes da morte, mas têm a conotação adicional de envolver espíritos ou almas e criar, comandar ou se comunicar com seres mortos-vivos. Os poderes necromânticos geralmente são de natureza mágica, mas também podem ter descritores divinos, sobrenaturais ou mesmo outros, como mortos-vivos reanimados através de um vírus ou tecnologia.

Alma: Os Poderes Fatais geralmente associam a Força Vital à alma ou ao espírito (os termos são usados de forma intercambiáveis). A morte geralmente separa a alma do corpo físico, enviando-a para algum tipo de vida-após-a-morte, embora vários meios possam permitir a comunicação com as almas dos que partiram ou seu retorno. Da mesma forma, algumas almas ficam presas no mundo dos vivos (ou "entre" o mundo dos vivos e dos mortos), tornando-se fantasmas ou outros tipos de mortos-vivos espirituais.

Morto-Vivo: As criaturas Mortas-Vivas não estão vivas (Não tem graduações em Vigor, Força Vital, ou Sinais Vitais) mas ainda tem capacidade de realizar ações. Alguns mortos-vivos são construtos, também não possuem Intelecto. Outros são seres inteligentes com seus próprios pensamentos e motivações. Poderes que afetam seres não-vivos afetam os mortos-vivos e alguns poderes fatais são feitos especificamente para eles.

CONTRA-ATACAR

Poderes fatais são candidatos óbvios para contra-atacar efeitos de vida, cura e descritores vitais, atenuando e dissipando

energias vitais no vazio. Igualmente Poderes Vitais podem se opor a poderes Fatais, com os dois cancelando um ao outro.

Os Poderes Fatais também podem ser capazes de combater os efeitos do poder usando a vida — ou os seres vivos — como meio, como poderes de plantas e animais ou poderes de invocação, separando esses efeitos como a foice do ceifador se afunda entre os vivos. Assim, os Poderes Fatais são úteis para murchar uma armadilha de Aflição baseada em plantas ou um efeito que envolve um enxame de insetos, por exemplo.

CARACTERÍSTICAS FATAIS

Algumas Características associadas com Poderes Fatais incluem os seguintes:

■ **Aparência Fatal:** você parece morto para todos, mesmo que não o seja: sua carne é pálida e fria, você não tem batimentos cardíacos discerníveis ou outros sinais vitais e assim por diante. Efeitos que detectam "vida" não funcionam em você. No entanto, você ainda precisa respirar e os poderes que visam as criaturas vivas ainda funcionam em você, a menos que você tenha o poder da Forma de Morto-Vivo (consulte **Poderes Utilitários**).

■ **Aura da Morte:** Seu toque é hostil a formas simples de vida: pequenas plantas murcham e morrem quando você as toca ou simplesmente caminha sobre elas, e pequenos insetos perecem ao tocá-lo. Embora às vezes seja um inconveniente (e bom para uma complicação), esse é um recurso bom para, entre outras coisas, obter um bônus de circunstância para os testes de Intimidar.

■ **Presença de mortos-vivos:** criaturas mortas-vivas tendem a considerá-lo como "um deles" e têm, na pior das hipóteses, uma atitude neutra em relação a você. Eles não o consideram uma criatura viva para os comandos que o envolvem e podem simplesmente ignorá-lo.

MORTE & MORIBUNDO

Conforme observado em **Dano Letal** no *Guia do Mestre*, a morte é uma consequência relativamente rara para os personagens em MUTANTES & MALFEITORES. É preciso um certo esforço para matar deliberadamente outro personagem, e mortes acidentais ocorrem apenas como resultado de complicações impostas pelo Narrador ou escolhidos pelos jogadores, em vez de serem ditadas por um lançamento do dado. Mesmo assim, é bastante difícil para os personagens morrerem: são necessários três graus totais de falha no teste de Fortitude para que um personagem moribundo pereça, com muitas oportunidades para se estabilizar ao longo do caminho. Isso reflete a natureza do gênero dos super-heróis, onde a morte é, na melhor das hipóteses, uma condição temporária e os personagens principais raramente morrem por qualquer motivo que não seja uma complicação da trama.

Esse perfil e os poderes nele assumem que a morte permanece nesse nível de raridade, mas que as opções de **Dano Letal** fornecidas nas páginas 193–194 do *Guia do Mestre* estão disponíveis, além de tornar a morte uma condição de Aflição de terceiro grau. Os mestres de jogo também podem ter em mente a opção Morte instantânea da mesma seção e a barra lateral "Em Busca da Matança" na página 200 do *Livro Básico*. No mínimo, os poderes ofensivos da morte devem sempre constituir "ir à matança".

PODERES OFENSIVOS

Os poderes da morte são dados a efeitos ofensivos, desde drenar diretamente a energia vital da vítima, até maldições duradouras ou usar o próprio material da qual sua alma é feita como arma.

ABRAÇO DA SEPULTURA

Múltiplos braços esqueléticos surgem do solo ao seu comando para agarrar seu alvo, prendendo ao local. Esse poder pode ser limitado a lugares onde existam sepulturas ou em qualquer lugar, com o próprio efeito cria os ossos.

Abraço da Sepultura: Aflição a Distância (Resistido por Esquiva, Superado por Dano; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Imobilizado), Condição Extra, Grau Limitado • 2 pontos por graduação

COMANDAR OS MORTOS

Você exerce controle sobre os mortos-vivos com sua presença, talvez até mesmo tomando esse controle de quem os controlava. Trate mortos-vivos estúpidos como tendo um modificador nesse teste de +0. Esse poder às vezes é cumulativo, permitindo que você faça várias tentativas para fortalecer seu controle, e pode ser limitado a um único comando, como "parado!" ou "vá embora!" ao invés de controle total das criaturas.

Comandar os Mortos: Aflição com Área de Percepção Auditiva (Resistido e Superado por Vontade; Tonto, Compelido, Controlado), Afetar Objetos, Limitado a Mortos-Vivos • 2 pontos por graduação

LAMENTO DA BANSHEE

Um grito de arrepistar a alma, arrancando a força vital de quem ouvir. Esse poder também pode ser cumulativo para ser mais perigoso ao longo de rodadas sucessivas e pode ter Afetar Corpóreo para atacantes com o poder Forma Fantasma (veja os **Poderes Utilitários**).

Lamento da Banshee: Aflição de Área Percepção Auditiva (Resistido e Superado por Vontade; Tonto, Atordoado, Moribundo) • 2 pontos por graduação

MALDIÇÃO DA MORTE

Por meios místicos, psíquicos ou outro meio, você coloca uma "marca da morte" em sua vítima. A partir de então, a vítima sofre de uma condição debilitante progressiva, como um veneno ou doença lenta, até que a maldição da morte seja removida ou a vítima finalmente sucumba.

Maldição da Morte: Aflição com Alcance Percepção Progressiva (Resistido e Superado por Vontade; Prejudicado, Desabilitado, Moribundo), Limitado a um teste por dia • 4 pontos por graduação

ROUBAR VIDA

Uma versão mais sinistra do poder **Toque Mortal** (veja acima) enfraquece a qualidade da força vital da vítima, deixando-a incapaz de curar-se, recuperar-se ou se beneficiar dos efeitos que a ajudam a fazer isso.

Roubar Vida: Enfraquecer Vigor, Incurável, Traiçoeiro, Limitado a Testes de Recuperação • 2 pontos + 1 ponto para cada 2 graduações

SOULFIRE

Você pode gerar e projetar um tipo de energia ígnea composta da essência das almas, em vez de ter qualquer relação com o fogo real. Criaturas e místicos infernais às vezes se referem a essa energia como "fogo do inferno", enquanto os anjos e seres superiores a chamam de fogo "divino" ou "sagrado". O efeito básico do Soulfire é "queimar" o espírito ao invés do corpo. Alguns podem projetar rajadas de Soulfire (adicone o modificador Distância Aumentada: à Distância) ou usá-lo para uma gama mais ampla de efeitos. Veja o perfil

Poderes Flamejantes, aplicando os descriptores apropriados a esses poderes para transformá-los em efeitos de Soulfire.

Soulfire: Dano (Alma), Resistência Alternativa (Vontade) • 2 pontos por graduação

TOQUE MORTAL

Seu próprio toque é potencialmente mortal, drenando das vítimas sua força vital e causando fraqueza e, eventualmente, a morte.

Toque Mortal: Aflição Cumulativa (Resistido e Superado por Fortitude; Prejudicado, Desabilitado, Moribundo) • 2 pontos por graduação

Uma versão deste poder pode ter uma Característica Aprimorada com o modificador Dissipação, se fortalecendo enquanto drenam a vida de outros.

VISÃO MORTAL

Com um olhar aterrorizante, você enche seu alvo com o temor da morte iminente, talvez até o ponto de fazer com que uma sombra do Ceifador Sinistro (ou algum outro avatar da morte) cruce com seus olhares.

Visão Mortal: Aflição Cumulativa de Alcance Percepção (Resistido e Superado por Vontade; Prejudicado, Atordoado, Paralisado), Dependente de Sentidos Visão • 3 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes fatais defensivos permitem que os personagens se alimentem das energias da morte ou as controlem para se proteger.

CORPO FECHADO

Você está protegido contra os efeitos da morte e ataques diretos à sua alma ou força vital.

Corpo Fechado: Imunidade 5 (Efeitos de Morte) • 5 pontos

DRENAR SANGUE

Você pode se recuperar rapidamente de seus ferimentos, mas apenas consumindo pelo menos meio litro de sangue de uma criatura viva. Alguns personagens e criaturas mudam a fonte do poder para outro poder como Toque Mortal ou algo como consumir carne (para carnícias e zumbis canibais).

Drenar Sangue: Regeneração, Fonte (Sangue) • 1 ponto para 2 graduações

ESCUDO FANTASMA

Formas fantasmagóricas giratórias ao seu redor desviam o

dano e o protegem. O modificador Impenetrável é comum para este poder;

Escudo Fantasma: Proteção (necromântica), Sustentado • 1 ponto por graduação

IMORTAL

Você está além do alcance da morte e, mesmo se for destruído, você retornará. Deve haver pelo menos uma maneira de matá-lo permanentemente, seja ser decapitado, queimado ou enterrado em solo sagrado.

Imortal: Imortalidade, Limitado (método de morte permanente) • 1 ponto por graduação

PODERES DE MOVIMENTO

Os poderes fatais incluem poucos efeitos de movimento, embora os feiticeiros e mortos-vivos portadores da morte frequentemente os tenham como poderes secundários (por meio de suas magicas mágicas ou outra forma, como levitação, voo ou asas angelicais ou demoníacas).

CAVALGADA DAS VALQUÍRIAS

Você é atraído pela morte, tanto que pode aparecer imediatamente ao lado de qualquer pessoa conhecida por você que esteja morrendo. Como efeito colateral desse poder, você sabe imediatamente quando surge essa oportunidade de usar esse poder e quem é essa pessoa. Esta é uma variante do modificador Acurado (*Livro Básico*, página 131). O modificador Fácil é comum para este poder, permitindo que você chegue ao seu destino pronto para qualquer coisa (ao invés de ficar momentaneamente desorientado).

Cavalgada das Valquírias: Teleporte, Acurado (Veja Descrição), Estendido, Limitado a alvos Moribundos • 3 pontos por graduação

PORTÕES DA MORTE

Você pode abrir um portal para o reino dos mortos (ou reinos, se houver mais de um), permitindo que você e outros passem por ele. Claro, não há garantia de que você necessariamente será capaz de encontrar alguém lá ou trazê-lo de volta com você. Na verdade, os reinos dos mortos são frequentemente perigosos e governados por seres que preferem nunca deixar ninguém sair.

Portões da Morte: Movimento 2 (Dimensional 2, Pós-Vidas), Portal • 8 pontos

PODERES UTILITÁRIOS

Os poderes fatais lidam com a criação e controle de seres mortos-vivos, sentir as forças da morte ou até mesmo se tornar mortos-vivos de forma temporária ou permanentemente.

FALAR COM OS MORTOS

Você pode convocar o espírito ou a sombra de alguém que já morreu para se comunicar com ele, aprendendo o que ele conheceu na vida. A critério do Mestre, isso pode exigir um teste de perícia de interação em vez do teste de Percepção normalmente associado a um efeito de Sentidos, representando sua negociação com o espírito convocado. Se você pode "canalizar" o espírito, permitindo que ele fale ou interaja através de você como um médium, aplique o modificador Afeta os

Outros, permitindo que você conceda os benefícios de seus insights aos observadores.

Falar com os Mortos: Sentidos 4 (Pós cognição) • 4 pontos.

FORMA FANTASMA

Você é um fantasma: um ser morto-vivo incorpóreo sem corpo físico. Você passa inofensivamente por objetos sólidos, embora possa afetá-los se tiver poderes com Afetar Corpóreo. Você é imune a preocupações mortais, mas não se recuperar sozinho sem ajuda ou o uso de um poder. Muitos fantasmas também têm graduações em camuflagem, pelo menos o suficiente para torná-los invisíveis aos olhos mortais, e podem ter outros poderes também. Fantasmas verdadeiros aplicam o modificador Permanente a Voo e Intangível e Inato a Intangível, aumentando o custo em 1 ponto. Caso contrário, presume-se que você pode entrar e sair de sua forma fantasma à vontade como uma ação livre.

Forma Fantasma: Voo 1, Imunidade 30 (Efeitos de Fortitude), Intangível 4 (incorpóreo), Sem Graduação de Vigor (-10 pontos) • 41 pontos.

FORMA MORTA-VIVA

Você não está mais vivo, mas também não está realmente morto. Embora seu corpo não tenha sinais vitais ou funções autonômicas (respiração, batimentos cardíacos, atividade cerebral, etc.), você ainda está animado e consciente. Embora você seja imune a muitas das coisas que perturbam as criaturas vivas, seu corpo também não se cura sozinho sem um poder separado, como **Drenar Sangue** (veja acima).

Forma Morta-Viva: Imunidade 30 (Efeitos de Fortitude), Sem Graduação em Vigor (-10 pontos) • 20 pontos.

NECROMANCIA

Você pode imbuir cadáveres, até mesmo restos de esqueletos, com uma aparência de vida, transformando-os em criaturas mortas-vivas que se movem ao seu comando. Use os arquétipos zumbis do *Guia do Mestre* (página 144) ou aplique o modelo zumbi (página 145) a um arquétipo diferente para coisas como criar zumbis ou dinossauros esqueléticos ou outras criaturas. Embora o poder listado tenha um custo substancial por graduação, apenas 1 ou 2 graduações são necessárias para atender o nível de poder e custos do morto-vivo; Invocar Zumbis custa 14 pontos enquanto Invocar Esqueletos custa 28 pontos. Este poder pode ter um modificador limitado exigindo que os cadáveres necessários já estejam presentes no lugar, tornando-o apenas útil em locais como cemitérios, necrotérios e campos de batalha.

Necromancia: Invocar Mortos-Vivos, Controlados, Horda, Múltiplos Capangas (32 total) • 14 pontos por graduação.

SENTIR A PRESENÇA DO CEIFADOR

Você pode perceber aqueles que estão prestes a morrer, vendendo sua força vital como uma espécie de “vida” que se desvanece conforme sua condição progride de moribundo para morto.

Sentir a Presença do Ceifador: Sentidos 2 (Detectar Moribundo, à Distância) • 2 pontos.

VER A MORTE

Você pode ver o espírito da morte pairando perto daqueles

que morrerão em breve. Se seu destino pode ser mudado ou não depende de como o Mestre escolheu lidar com os efeitos precognitivos, mas geralmente a vítima morrerá a menos que algo seja feito para evitar, embora você não saiba necessariamente como eles morrerão ou o que é necessário ser feito pra evitar isso.

Ver a Morte: Sentidos 4 (Precognição), Limitado a Visões de Morte • 2 pontos.

OUTROS PODERES FATAIS

O poder Soulfire menciona vários **Poderes Flamejantes** que podem — com os descritores apropriados — ser também poderes fatais se eles canalizam de forma mística o Soulfire. Vários poderes ofensivos podem ser apropriados, assim como poderes utilitários como Criaturas de Fogo ou Moldar Fogo.

Os poderes fatais e os **Poderes Vitais** podem ser dois lados da mesma moeda. Alguns personagens podem exercer ambos, possuindo grande controle sobre a vida e a morte. Vários poderes nesse perfil, como por exemplo Necromancia, podem ser na verdade manipulação de matéria orgânica que no passado foi viva.

A conexão entre sua alma e sua mente fazem com que certos **Poderes Mentais** sejam similares a poderes fatais. Em particular, Possessão é comum para fantasmas e necromantes, bem como Vampirismo Psíquico e Controle de Emoção. Projeção Astral pode permitir que videntes interajam com fantasmas e outros mortos-vivos incorpóreos, dependendo dos descritores e da natureza dos planos no cenário.

O poder de Necromancia está em **Poderes de Invocação** também, e outros poderes de invocação podem envolver a criação de mortos-vivos ou capangas pseudovivos.

COMPLICAÇÕES FATAIS

A morte é, em muitos aspectos, a complicação final para um jogo Mutantes & Malfeitores; um revés definitivo para um personagem, mas não necessariamente o fim da história, dados todos os vários meios que os personagens de quadrinhos têm para voltar à vida. Outras complicações associadas aos poderes da morte incluem as seguintes.

ACEITAÇÃO

Os poderes fatais podem ser uma maldição terrível, especialmente se vierem como uma herança ou um “presente” que o personagem nunca quis. Alguns detentores desses poderes podem buscar aceitação e compreensão, mas têm dificuldade em encontrá-los, devido ao medo da morte da maioria das pessoas que a cercam.

DEFICIÊNCIA

Negociar com as forças da morte pode causar uma variedade de condições estranhas e difíceis, variando de não ter uma sombra ou reflexo (como o vampiro clássico) a uma relação inimiga com a natureza: animais e até plantas não gostam do personagem e reagem negativamente à sua presença.

FRAQUEZA

Como a deficiência e a fobia, os manipuladores da morte são dados a várias fraquezas e vulnerabilidades incomuns asso-

ciadas aos seus poderes e aos símbolos de vida e morte. Os exemplos clássicos incluem a fraqueza dos mortos-vivos à luz direta do sol, que pode ter efeitos que vão da dor e fraqueza à destruição total, reduzindo os mortos-vivos a cinzas e pó, se eles forem expostos tempo o bastante.

Da mesma forma, seres necromânticos podem ter ataques específicos capazes de superar suas defesas, como uma estaca de madeira matar (ou paralisar) um vampiro, ou uma bala na cabeça destruir um zumbi. Armas abençoadas ou sagradas podem ignorar os efeitos da proteção necromântica. Certas substâncias - como água benta ou o sangue de um mártir - podem agir como toxinas que ignoram os efeitos de Imunidade à Fortitude concedidos por muitos poderes da morte.

FOBIA

Da mesma forma, aqueles que exercem os poderes fatais podem desenvolver medos em relação aos símbolos ou poderes da vida. Esta é uma complicação comum para criaturas mortas-vivas, que temem coisas como símbolos sagrados, certas plantas (rosa selvagem, melro e cinzas, por exemplo), ou coisas como água corrente (representante do fluxo da força vital).

OBSESSÃO

Uma obsessão macabra com a morte e todas as suas armadilhas é comum para aqueles conectados tão diretamente com seus poderes, e pouco faz para melhorar sua reputação.

PERDA DE PODER

Os poderes da morte são frequentemente enfraquecidos ou totalmente negados na presença de certas forças da vida. Para os manejadores sobrenaturais da morte, coisas como luz solar direta ou solo consagrado (dedicado a uma religião de vida) podem tirar seus poderes temporariamente. Outros símbolos ou talismãs podem servir para proteger contra seus poderes, como usar um símbolo sagrado específico ou metal (como ferro-frio ou prata) fornecendo imunidade a um poder como Maldição da Morte ou Toque da Morte.

REPUTAÇÃO

Dado o preconceito em relação aos poderes da morte (veja Preconceito Abaixo), não é difícil desenvolver uma reputação sinistra. De fato, alguns detentores da morte cultivam essa reputação, pois isso os torna mais intimidantes para

seus inimigos. No entanto, pode funcionar contra eles impondo penalidades circunstanciais para outros testes de interação e geralmente tornando o público e as autoridades menos dispostos a cooperar com — ou mesmo tolerar — o personagem.

PRECONCEITO

De todas as complicações enfrentadas por aqueles com poderes de morte, esta é a mais universal. A presença da morte é evitada pela maioria das pessoas, então até o mais heroico dos personagens é rotulado de "assustador" ou "perturbador" quando se trata de poderes fatais. Quanto mais o personagem abraça a imagem da morte, pior se torna o preconceito, até que a suspeita assombre cada passo do personagem e outras pessoas estejam sempre prontas para acreditar no pior, provavelmente se concluindo com uma multidão empunhando tochas ao menor indício de que o personagem está usando poderes "não naturais" ou se tornando uma ameaça à sociedade.

Personagens mortos-vivos podem enfrentar a complicação adicional com seu status legal e moral. Uma vez que estão, tecnicamente, falecidos eles têm algum direito legal (além dos dados a cadáveres)? Eles perdem o direito a qualquer propriedade que já possuíram? Isso fica ainda mais complicado se o personagem em questão nasceu décadas (ou mesmo séculos) antes do estabelecimento das leis atuais. Da mesma forma, ser morto-vivo pode ser inherentemente mau ou não-natural, ou apenas uma "condição incomum" não diferente de ser um alienígena, androide ou um dos muitos outros seres não humanos incomuns encontrados no cenário típico de super-heróis?

VÍCIO

Alguns poderes de morte — especialmente aqueles que "se alimentam" de vida como Toque Mortal e Drenar Sangue — são mostrados como sendo terrivelmente viciantes. Necromantes e criaturas mortas-vivas podem lutar com o desejo de se alimentar das forças vitais dos vivos, principalmente se estiverem tentando agir como heróis. Muitos lidam com isso alimentando-se apenas de criminosos (e, mesmo assim, lutando para controlar seus impulsos). Para alguns, a complicação vai além do vício, se tornando uma deficiência onde o personagem enfraquece e morre eventualmente se lhe for negada uma fonte de "nutrição".

PODERES FLAMEJANTES



O fogo é um dos poderes primais na cultura e na história humana. O poder de criar e comandar chamas é comum para super-heróis e vilões. Poderes de fogo estão associados a uma ampla gama de ataques, mas também podem fornecer vários efeitos defensivos, de movimento e vantagens (e complicações) como visto aqui.

DESCRITOR FLAMEJANTE

O descritor “fogo” ou “chama” tem implicações variadas.

■ **Incêndios:** Em primeiro lugar, o fogo tem potencial para se espalhar, incendiando materiais inflamáveis. Explosões de fogo dispersas ou um personagem cercado de uma aura de fogo, pode desencadear incêndios maiores, apresentando uma complicação para os heróis, especialmente se eles estão em uma área com pessoas inocentes ou materiais explosivos como combustíveis e munição. Aqueles que controlam as chamas podem controlar seu poder com precisão suficiente para não desencadearem incêndios perdidos se não quiserem fazê-lo. Isso é simplesmente uma questão de não invocar complicações em que estão envolvidas. Ter o modificador Preciso significa que tais complicações não incomodam o personagem em tudo.

■ **Portador de Luz:** as chamas lançam alguma quantidade de luz, o portador de fogo pode iluminar uma pequena área, não muito maior do que a graduação de distância 0 (9m) de diâmetro, como uma tocha ou lanterna. Derramar luz sobre áreas maiores exige um efeito Ambiente (*Módulo Básico*, página 95).

■ **Sufocando:** A combustão requer condições especiais, principalmente a presença de oxigênio ou outro combustível.

Poderes de fogo são ineficazes na ausência de ar ou em condições sufocantes, como subaquáticas. Os personagens podem ser obrigados a usar Esforço Extra nessas condições para realizar uma façanha de poder, como fervor a água circundante ou emitir calor puro ou plasma, ou mesmo de algum modo abastecer suas chamas com algo diferente do ar, como a magia ou puro poder “psíquico”. Encontrar circunstâncias em que seus poderes não funcionam de forma alguma pode constituir uma complicação para personagens usuários de fogo. Considere a atribuição de um ponto herói se eles são forçados a irem debaixo de água, no espaço ou em algum outro lugar onde seus poderes simplesmente não funcionam.

■ **Explosões:** Assim como as chamas podem criar pequenos incêndios, também podem potencialmente “cozinhar” coisas como munição ou explosivos, acionando-os prematuramente. Isso pode resultar em danos para quem os carrega. Trate uma tentativa de visar a munição de um alvo como uma façanha poder ou mesmo um ataque normal com uma penalidade adequada (-5 é a sugerida). Sucesso significa que o alvo sofre o efeito normal da munição.

CONTRA-ATACAR

Por fim, os poderes de fogo são úteis para combater vários outros descritores, incluindo ar, frio, gelo, água e outros poderes baseados em fogo (anulando ou usando todo o seu combustível disponível). Assim, um controlador de fogo pode ser capaz de extinguir um incêndio florestal, vaporizar uma onda ou explosão de água, derreter o gelo e assim por diante, usando as regras para contra-atacar efeitos na página 93 do *Módulo Básico*.

OS FOGOS DE...

Em alguns casos, o “fogo” associado com os poderes de um personagem não é verdadeiramente fogo, mas uma energia semelhante a fogo.

Isso pode indicar um personagem que tenha poderes sem descritor de “fogo” para além da mera aparência, como o Mindfire do *Threat Report*. Seus poderes mentais são acompanhados por efeitos visíveis de fogo, mas não envolvem calor ou combustão de qualquer tipo. Assim, não há fogo real envolvido.

Para outros personagens o “fogo” é meramente um tipo diferente. Na maioria das vezes, isso é mágico, particularmente fogo do inferno para personagens demoníacos ou infernais ou fogo místico como as “Chamas dos Phoros” invocadas por feiticeiros (uma série de efeitos de chama mística). Essencialmente, outro descritor (infernal, magia, etc.) é adicionado junto ao descritor de fogo.

Como para todos os descritores em MUTANTES & MALFEITORES, o Mestre é o árbitro de como esses tipos de descritores de fogo devem interagir. Enquanto a água certamente não vai apagar a dor ardente infligida pela telepatia torturante de Mindfire, pode ou não ter algum efeito sobre as místicas Chamas de Phoros, dependendo do feitiço e seu contexto.

CARACTERÍSTICAS FLAMEJANTES

Alguns recursos em potencial, associados ao poder fogo, incluem:

- Criar uma chama minúscula, como um estopim, útil para acender outros fogos.
- Precisão na soldagem de metais por pontos (também um uso potencial de Dano por Fogo Preciso, a critério do Mestre).
- Exibição de fogos de artifício e pirotecnia semelhante, bonito e possivelmente chamando a atenção, mas não tendo nenhum outro efeito em jogo.
- Aquecer ou cozinar alimentos de dentro para fora como um forno de micro-ondas (em oposição a apenas carbonizá-lo por fora como algo cozido no fogo, que qualquer efeito de dano de fogo pode fazer).
- Chamas inofensivas que piscam dentro das profundezas dos olhos do personagem ou em torno de sua pessoa, proporcionando um bônus de circunstância de +2 para testes baseados em Presença.
- Qualquer coisa que você está vestindo ou carregando é imune às chamas que você gera e não será queimado por elas. Esta é muitas vezes uma característica assumida para poderes de fogo em muitos cenários, não custando nenhum ponto.

FICANDO QUEIMADO

No mundo real, o fogo é uma arma potencialmente letal e difícil de controlar. Atingir alguém com uma explosão de fogo — como de um lança-chamas — deve inflamar suas roupas e cabelos e, possivelmente, deixá-lo com graves queimaduras.

Nos quadrinhos, os super vilões que controlam chamas regularmente explodem inimigos com temperaturas abrasadoras sem nenhum efeito além de deixá-los inconscientes e fumegantes pelo excesso de calor. As regras padrão de MUTANTES & MALFEITORES assumem que os danos de fogo, como

todos os outros Danos, não são letais, a menos que o atacante opte especificamente por matar (*Módulo Básico*, página 200). Assim, os heróis com poder de fogo podem usar seus poderes livremente em combate sem muita preocupação, a menos que o Mestre invoque alguma complicação relacionada ao fogo (ver **Descritores**).

Ajustes mais realistas devem levar em consideração que os danos do fogo são sempre potencialmente letais, e usar simplesmente um ataque de fogo conta como procurar matar em combate. Mestres podem querer impor complicações aos danos de fogo na forma de danos persistentes devido às queimaduras dolorosas (**Danos Persistentes**, *Módulo Básico*, página 192). Isso torna o fogo uma arma mais problemática para os heróis, mas perfeitamente aceitável para os vilões, particularmente aqueles que se importam pouco em deixar seus inimigos vivos.

PODERES OFENSIVOS

Muitos poderes de fogo são ofensivos por natureza, usando o calor abrasador e os outros efeitos das chamas (fumaça sufocante, luz ofuscante, etc.) contra um inimigo.

ASFIXIA

Você queima todo o oxigênio em torno de um alvo, fazendo com que ele sufoque. Se você queimar todo o oxigênio em uma área ou criar uma nuvem de fumaça sufocante, aplique o modificador Área ao poder, normalmente Explosão ou Nuvem.

Asfixia: Aflição à Distância Progressiva (Tonto, Atordoado, Incapacitado) • Resistido por Fortitude (CD 10 + graduação), superado por Fortitude • 4 pontos por graduação

AURA DE FOGO

Você envolve seu corpo em uma aura de chamas, danificando qualquer coisa que o toque. Uma vez que o dano é uma reação ao toque, nenhum teste de ataque é necessário.

Aura da Fogo: Dano de Fogo, Reação (quando tocado) • 4 pontos por graduação

BAFORADA DE FOGO

Você respira (ou simplesmente projeta de suas mãos ou de outro lugar) uma rajada de fogo em forma de cone, como a respiração de um dragão.

Baforada de Fogo: Dano de Fogo, Área em Cone• Comprimento e largura de 18m, teste de resistência Esquivar (CD 10 + graduação) para metade do efeito • 2 pontos por graduação + 1 ponto por graduação por +1 grau de distância em comprimento e largura (18m, 36m, etc.)

BOLA DE FOGO

Você atira uma bola do tamanho de um punho ou uma flâmula de fogo que explode em contato com um alvo, desabrochando em uma bola de fogo larga engolindo vários alvos.

Bola de Fogo: Dano de Fogo à distância, Área Explosão • Raio de 9m, teste de resistência Esquivar (CD 10 + graduação) para metade do efeito • 3 pontos por graduação (+1 ponto por graduação por +1 grau de distância em área)

DERRETER

Você gera calor intenso o suficiente para amolecer e derreter

materiais de gelo à plástico, pedra ou mesmo metal. Consulte a tabela de Resistência de Materiais na página 104 do Módulo Básico para obter regras sobre os níveis necessários para derreter completamente vários materiais.

Derreter: Drenar Resistência à Distância, Afeta apenas Objetos • Graduações de Resistência perdidas devido ao efeito não são recuperados e devem ser reparadas • 2 pontos por graduação

EXPLOSÃO DE FOGO

Você atinge um alvo com uma explosão, fluxo ou pequena bola de fogo, causando danos.

Explosão de Fogo: Dano de Fogo à distância • 2 pontos por graduação

EXPLOSÃO NOVA

Você emite uma enorme explosão de fogo em todas as direções ao seu redor, cobrindo uma ampla área, mas o cansando pelo esforço.

Explosão Nova: Dano de Fogo, Área Explosão, Área 3, Adicional 1 (Esforço Extraordinário para +2 graduações de efeito), Cansativo • Raio de 36m, teste de resistência Esquivar (CD 10 + graduação) para metade do efeito • 1 ponto + 3 pontos por graduação (+1 ponto por graduação por +1 distância em área)

FLASH DE FOGO

Assustadoramente o fogo brilha nas mãos, como um arco, potencialmente ofuscando inimigos que olham em sua direção.

Flash de Fogo: Aflição por Percepção, Cumulativa por Área (visão prejudicada, desabilitada, inconsciente), limitado a um sentido • Resistido por Esquivar (CD 10 + graduação), superado por Fortitude (CD 10 + graduação) • 3 pontos por graduação

IMOLAR

Você envolve um alvo em chamas, que continuam a queimar, enquanto você se concentrar em mantê-las.

Imolar: Dano por Fogo à Distância, Duração por concentração • 4 pontos por graduação

INSOLAÇÃO

Em vez de atacar com fogo, você eleva a temperatura corporal do alvo, causando uma possível insolação.

Insolação: Aflição à Distância por Percepção Cumulativa (Fatigado, Exausto, Incapacitado) • Resistido por Fortitude (CD 10 + graduação), Superado por Fortitude (CD + 10 graduação) • 4 pontos por graduação

LANÇA-CHAMAS

Você lança um fluxo de fogo que queima tudo ao longo de seu caminho.

Lança-chamas: Dano de Fogo, Área em Linha • 1,5m de largura, 3m de comprimento, teste de resistência Esquiva (CD 10 + graduação) para metade do efeito • 2 pontos por graduação (+1 ponto por graduação por +1 grau de distância em comprimento)

NUVEM DE FOGO

Você engolfa alvos em uma nuvem de chamas, que queima por alguns momentos antes de sumir em um flash.

Nuvem de Fogo: Dano de Fogo à distância, Área Nuvem • 4,5m de raio, teste de resistência Esquivar (CD 10 + graduação) para

metade do efeito • 3 pontos por graduação (+1 ponto por graduação por +1 grau de distância em área)

NUVEM DE FUMAÇA

Uma fumaça espessa enche o ar, tornando difícil que qualquer um na área enxergue.

Nuvem de Fumaça: Ataque de Camuflagem Visual à Distância, Área Nuvem • 4,5m de raio • 8 pontos (+4 pontos por +1 grau de distância no raio)

PODERES DEFENSIVOS

Poderes de fogo pode fornecer várias defesas, de resistência ao calor e chamas até proteção contra ataques físicos.

ABSORÇÃO DE CALOR

Você absorve a energia do calor e ataques de fogo para alimentar seus próprios poderes. Você pode aprimorar um traço escolhido até o número de pontos que você investiu em Característica Melhorada, ou à graduação do ataque, o que for menor, com um máximo de seus pontos de Característica Melhorada. A melhoria ocorre automaticamente como uma reação, então dissipar em 1 ponto de poder por turno até que termine.

Absorção de Calor: Característica Melhorada (Dissipação, Reação: ao absorver o calor), Imunidade 10 (Efeitos de Calor) • 10 pontos + pontos em Característica Melhorada

ESCUDO DE FOGO

Seu corpo emite calor e chamas poderosos o suficiente para desviar ou queimar alguns ataques antes que eles possam chegar até você. Se você também não tiver uma aura de fogo (anteriormente) suponha que atacantes desarmados tendam a vacilar ou "recuar" seus ataques por causa do extremo calor, mas não são eles próprios danificados por ele. Se você tiver aura de fogo, então os atacantes desarmados realmente hesitam porque estão sofrendo dano! Seu escudo de fogo também protege contra coisas como o frio ou outros ataques de fogo, mas não de energia como eletricidade ou força cinética pura (sem alguma arma inflamável afilando-o).

Escudo de Fogo: Proteção, Impenetrável, Limitado à Armas Inflamáveis, Sustentado • 1 ponto por graduação

FORMA DE FOGO

Você se transforma em um ser de fogo vivo. Sua forma de fogo é na maior parte imune à dano físico, mas ainda é afetado por energia. Embora pareça um fogo comum, é inofensivo ao toque, a menos que você também adicione o poder aura de fogo (anteriormente). Sua forma de fogo também pode conceder outros poderes, tais como imunidade ao frio ou ao calor, ou míssil (adiante).

Forma de Fogo: Intangível 3 (Forma de Energia) • 15 pontos

IMUNIDADE AO CALOR

Seu controle sobre fogo protege você de calor externo ou chamas.

Imunidade ao Calor: Imunidade 1 (calor ambiente), Imunidade 5 (dano por calor) ou imunidade 10 (efeitos de calor) • 1, 5 ou 10 pontos

IMUNIDADE AO FRIO

Seu calor interno torna você imune ao frio.

Imunidade ao Frio: Imunidade 1 (frio ambiente), Imunidade 5 (dano por frio) ou imunidade 10 (efeitos de frio) • 1,5 ou 10 pontos

PODERES DE MOVIMENTO

Poderes de fogo podem fornecer propulsão ou limpar o caminho para várias formas de movimento.

MÍSSEL

Ao projetar um fluxo de fogo para trás, você pode voar como se estivesse impulsionado por uma explosão de foguete.

Míssil: Voo • 2 pontos por graduação

PORTAL DE FOGO

Você tem o poder de "pular" de uma chama para outra sem ter que atravessar o espaço entre elas. Você desaparece em um fogo e emerge de outro a uma certa distância.

Portal de Fogo: Teleporte, Estendido, Meio: Fogo • 2 pontos por graduação

TÚNEL

Você derrete e queima seu caminho através de obstáculos, perfurando um túnel, mesmo através de rocha sólida. Esses túneis são geralmente fundidos como vidro liso e relativamente permanentes, mas você ainda tem a opção de moderar suas chamas para criar um túnel instável que entrará em colapso atrás de você.

Túnel: Escavação • 1 ponto por graduação

PODERES UTILITÁRIOS

O controle sobre o fogo pode fornecer um alcance para outros efeitos úteis, desde criação de formas ou objetos de fogo até invocar criaturas de "fogo vivo".

AQUECER

Você aquece o ar ao seu redor sem chamas, criando um calor reconfortante que afasta o frio ou torna uma área já temperada ou quente em intensamente quente.

Aquecer: Ambiente (Calor) • 1 ponto por graduação, 2 pontos por graduação para calor extremo

criaturas de fogo

Você pode invocar ou criar criaturas semi-independentes formadas por "fogo vivo" que obedecem aos seus comandos. As criaturas que você invoca não estão verdadeiramente vivas, apenas uma massa animada de energia ardente. Podem parecer virtualmente qualquer coisa, de humanóides (frequentemente demoníacas) a uma fênix ou um dragão. Você pode aplicar vários modificadores para o efeito Invocar para obter criaturas de fogo adicionais ou para torná-las mais ativas ou capazes (removendo o tipo capanga do modelo).

Criaturas de Fogo: Invocar Criatura de Fogo 8 • Capanga de 120 pontos (veja o modelo a seguir) • 16 pontos

criaturas de fogo

NP 9 • GC 12

FOR 2 VIG – AGI 0 DES 0 LUT 0 INT – PRO – PRE –

Poderes: **Aura de Fogo** (Reação, Dano de Fogo 8, quando tocado), **Forma de Fogo** (Intangível 3, Proteção 8, Permanente, Inato), **Sem vida** (Imunidade 30: efeitos de Fortitude), **Caminha no Ar** (Voo 1)

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo: Desarmado 8 (+8)

Ataque: Iniciativa +0, Desarmado +8 (Perto, Dano 2, mais Dano de Fogo 8)

Defesa: Esquiva 8, Aparar 8, Fortitude Imune, Resistência 8, Vontade 8

Total: Habilidades 4 + Poderes 88 + Vantagens 0 + Perícias 4 + Defesa 24 = 120

FORMAS FLAMEJANTES

Você forma massas de fogo em diferentes formas, de paredes a gaiolas flamejantes. Como o efeito Dano é Seletivo, você pode escolher se um alvo é afetado pelo fogo de sua forma ou não (deixando um espaço aberto dentro de um anel ou gaiola de fogo, por exemplo). A forma dura enquanto você se concentrar. Quando você para, ela se dissipa. Se você está limitado a moldar chamas existentes ao invés de gerá-las conforme você as molda, aplique o modificador Limitado.

Formas Flamejantes: Dano por Fogo à distância, Área Moldável, Duração Concentração, Seletivo • 9m cúbicos (5 graus de volume), teste de resistência Esquivar (CD 10 + graduação) para metade do efeito • 5 pontos por graduação (+1 ponto por graduação por +1 grau de volume)

Luz de fogo

Você pode criar um ponto de incandescência brilhante o suficiente para lançar luz sobre uma ampla área.

Luz de Fogo: Ambiente (luz) • 1 ponto por graduação

Infravisão

Você pode literalmente ver padrões de calor e gradações de temperatura em torno de você.

Infravisão: Sentidos 1 (Infravisão) • 1 ponto

PIROCINESIA

Você pode controlar mentalmente e direcionar as chamas, move-las ou contê-las como desejar. Você pode afetar o fogo com uma graduação de Dano até sua graduação do efeito em uma área igual à área máxima de seu efeito. As chamas se movem com a graduação de velocidade de sua graduação do efeito menos sua graduação de dano, com um mínimo de 0 (9m por rodada). Chamas sem superfície disponível para queimar no final da rodada extinguem-se, então você pode move-las de um objeto para o ar para dissipá-las.

Pirocinesia: Dano por Fogo à Distância por Percepção, Área Moldável, Limitado à fogo existente • 9m cúbicos (grau 5 de volume) • 3 pontos por graduação (+1 ponto por graduação por +1 grau de volume)

COMPLICAÇÕES FLAMEJANTES

O fogo pode ser um aliado inconstante e os personagens que o usam podem ter várias complicações decorrentes ou

relacionadas a seus poderes.

ACIDENTE

Um controlador de fogo propenso à acidentes é um desastre pronto para acontecer. Se você tem esta complicação, então você é mais propenso à accidentalmente causar incêndios que ficam fora de controle ou fazer coisas como tocar em tanques de combustível ou outros perigosos materiais inflamáveis accidentalmente. Você gasta uma quantidade razoável de tempo contendo e limpando as consequências de seus poderes.

FOBIA

Um usuário de fogo pode ter certos medos girando em torno do fogo e coisas que se opõem a ele. Por exemplo, você pode temer a água, frio extremo ou sufocar, todas as coisas que extinguem o fogo. Por outro lado, você pode estar com medo do fogo em alguns aspectos, pelo menos com medo de perder o controle sobre ele e accidentalmente causar mal. Quando sua fobia faz com que você hesite ou de outra forma crie dificuldades, você ganha um ponto heroico.

FRAQUEZA

Como será mencionado em Perda de Poder, os tipos ‘ardentes’ podem ser vulneráveis ou enfraquecidos por efeitos que abafam ou apagam suas chamas. Essa fraqueza normalmente toma uma de duas formas: efeitos mais graves de certos descritores ou condições impostas por certas situações.

No primeiro caso, você sofre pelo menos um grau adicional de efeitos com um descritor apropriado, como frio ou água, por exemplo. Quanto mais comuns forem os descritores, mais frequentemente sua complicação entra em jogo (e mais pontos heroicos você potencialmente ganha). Isso significa que mesmo se você tiver sucesso em um teste de resistência contra a sua fraqueza, você ainda sofre pelo menos um grau de falha.

Em outros casos, você adquire uma condição problemática em determinadas situações. Por exemplo, um ambiente frio pode prejudicar você, ou um mergulho em água pode deixar você lento ou prejudicado. Quando a situação é removida de você, você se recupera da condição imposta. Veja as condições listadas nas páginas 17 a 19 do *Módulo Básico* para alguma inspiração. Em ambos os casos, quando você executar a falha de sua fraqueza em uma cena, você ganha um ponto heroico.

PERDA DE PODER

Assumindo que o fogo que você maneja é pelo menos um pouco como chama real (ver **Os Fogos de...**) um número de coisas pode potencialmente extinguí-la. Na maioria das vezes, isso é trabalhado usando as regras para contra-atacar efeitos (*Módulo Básico*, página 93), mas alguns personagens que usam o fogo sofrem perda de poder quando, por exemplo, são molhados ou envoltos em material retardador de chamas. Até que a condição que cause a perda de poder seja removida, você não pode usar quaisquer poderes afetados, mas você ganha um ponto heroico pela complicação.

REPUTAÇÃO

Dadas as outras complicações descritas aqui, não é difícil para um usuário de fogo desenvolver uma má reputação. As pessoas são naturalmente cautelosas sobre o fogo, e podem tender a se esquivar de você, especialmente se você é conhecido por ter poderes que são perigosos ou incontroláveis. Quando sua reputação torna as coisas difíceis para você, você ganha um ponto heroico.

TEMPERAMENTO

Um temperamento impetuoso geralmente acompanha os poderes de fogo, fazendo de você um verdadeiro “cabeça quente”! Você está propenso a fazer as coisas sem pensar e apenas usar seus poderes para explodir através de qualquer coisa que tente ficar no seu caminho. Quando você perde o controle de seu temperamento ou um amigo ou colega de equipe tem que “acalmá-lo” — deixando-o longe das coisas por um tempo — você ganha um ponto heroico pela complicação.

VÍCIO

O vício mais comum para os controladores de fogo é piromania: você adora causar incêndios, e gasta um tempo resistindo ao desejo de fazê-lo, mesmo quando não seria uma boa ideia. O Mestre lhe concede um ponto heroico sempre que você ceder à tentação e tiver que lidar com as consequências, ou quando você interpreta lutar com o seu vício, em vez de se concentrar em outros assuntos.

Um controlador de fogo também pode ser viciado em alguma substância que concede ou ajuda a controlar os poderes do personagem de alguma forma; sem ele, seus poderes saem de controle ou seu comportamento se torna errático.

COMO CRIAR - PODERES FORA DE ESCALA

Perfis de Poderes — e o sistema MUTANTES & MALFEITORES em geral — cobrem muito terreno quando se trata de super-poderes, mas mesmo o sistema “definitivo” de jogo de super-heróis têm seus limites. Existem alguns poderes que são impraticáveis (quanto Dano de Área seria necessário para destruir uma estrela do tipo G? um sistema solar? ou galáxia?) ou simplesmente desnecessários para definir em termos de jogo, como um gênio que concede desejos sob o controle do Mestre, ou uma entidade cósmica capaz de mudar a realidade por um capricho.

NÍVEL DE PODER X

Mutantes & Malfeitos aborda esses poderes com o conceito de Nível de Poder X (*Guia do Mestre*, página 72): atribuir uma variável essencialmente “infinita” ou “desconhecida” a um, vários ou mesmo todos os traços de um personagem não-jogador. Por exemplo, um antagonista que é o “mestre indiscutível de todos os tempos” pode ter um poder de “Controle de Tempo X”, que inclui todos os poderes possíveis dados na seção Poderes Temporais em uma graduação efetivamente ilimitada. Ele pode convocar qualquer ser de qualquer ponto no tempo, viajar para qualquer lugar no tempo (e, portanto, no espaço) e parar o tempo instantaneamente e irresistivelmente. Fora esse traço considerável, entretanto, o personagem pode ser bastante convencional em todos os outros modos; se o Mestre escolher definir o personagem mais completamente, ele pode até ser apenas um “mero mortal” fisicamente, facilmente interrompido se os heróis o derrubarem antes que ele os congele no tempo ou os envelheça até a enfermidade com um pensamento.

Outros personagens podem ter “traços X” mais extensos, a ponto de não terem nenhum traço de jogo definido! Isso geralmente é reservado para seres efetivamente onipotentes: entidades cósmicas ou diabinhos extradimensionais capazes de mudar a realidade por puro tédio. Eles são mais ferramentas de trama ou desafios do que personagens. Os heróis podem ser capazes de vencê-los, mas não facilmente e não por meio das formas usuais de conflito que usam contra inimigos mais equilibrados. Geralmente é preciso astúcia, dedicação e outro recurso específico da trama, como uma fraqueza incomum ou armas. Por exemplo, uma entidade cósmica do desespero pode ser superada pela esperança em face de uma perda esmagadora, enquanto um mal antigo e quase onipotente pode ser vulnerável a um misterioso artefato deixado para trás para se proteger contra seu retorno, desde que os heróis possam encontrá-lo e descobrir como usá-lo.

NÍVEL DE PODER O

Claro, em algumas séries, todas as entidades poderosas serem Nível de Poder X pode deixar de fora uma quantidade útil de detalhes, especialmente se os heróis foram projetados para operar no mesmo nível. Neste caso, o Mestre pode desejar inverter a “lente” e instituir um “Nível de Poder O” (que é a letra

“O” em vez de um zero). Isso essencialmente muda o “intervalo médio” da escala de nível de poder M&M em uma quantidade arbitrária, adicionando algo entre 10-20 ou mais para a graduação efetiva de tudo para os heróis e seus adversários,

de modo que a graduação “básica” normal de 0 torna-se quase irrelevante. Por exemplo, em um cenário onde todos operam em uma “linha de base” equivalente à 15 graduações, os valores normais são reduzidos em 15 em relação a esses personagens, então 25 toneladas não é mais pesado para eles do que uma bola de softball, e o titânio é como papel. Pessoas comuns têm graduações efetivas abaixo de -15, tornando-as pouco mais do que insetos, dificilmente dignas de consideração em termos de jogo.

A vantagem dessa abordagem é que ela mantém os números do sistema de jogo em uma quantidade razoável quando os personagens estão lidando com seus pares, como deuses ou seres cósmicos interagindo uns com os outros, mas fornece um modificador adequadamente grande para medir a interação com os níveis de existência “mundanos”, sem inflar a quantidade de pontos de poder ou outros fatores necessários para criar personagens. É particularmente útil para aumentos temporários de poder, como quando um grupo de super-heróis é elevado ao nível de deuses ou seres cósmicos para confrontá-los em pé de igualdade. Embora sejam os heróis que aumentam em poder, em termos de jogo são seus oponentes que são rebaixados ao seu nível e recebem graduações correspondentes no lugar de seus valores X, com ambos os lados tendo um grande “modificador de circunstância” ao lidar com o mundo comum.



NÍVEL DE PODER Y

Ok, não há realmente um “Nível de Poder Y”; foi apenas uma boa introdução para abordar a questão de por que algumas habilidades muito poderosas em M&M têm preços relativamente baratos. A seção **Poderes Problemáticos** discute alguns dos “poderes problema” do jogo e como lidar com eles. Por outro lado, existem alguns poderes consideráveis, como a habilidade de viajar no tempo ou mais rápido que a velocidade da luz, que são pouco mais do que Características em MUTANTES & MALFEITORES. O poder de voar de um lado a outro da galáxia é de apenas 3 graduações de Viagem Espacial, custando apenas 6 pontos de poder! Por quê?

Principalmente porque esses poderes são “facilitadores da trama” e existem para que os personagens possam fazer algo específico. Viajar para outros sistemas estelares, por exemplo, é principalmente um elemento da trama, não um desafio. Os personagens podem fazer isso ou não. Se eles não puderem, dificilmente será justo montar um terreno onde eles precisam, a menos que haja alguma opção aberta para eles. Faz sentido tornar essa opção relativamente barata, uma vez que não será uma habilidade tão eficaz quanto, digamos, o poder de vencer um oponente em combate ou ler sua mente.

COMO CRIAR - PODERES FORTALECIDOS

Fortalecer ou “melhorar” poderes aumenta as características de um personagem, mas apenas temporariamente, o que significa que o personagem normalmente opera em um nível inferior. Exemplos incluem coisas como um “controle de adrenalina” ou “fúria berserker” que aumenta a força e a resistência do personagem por um curto período de tempo, ou uma habilidade sensível ao tempo, como um maior poder durante os três dias de lua cheia, ou uma conjunção astrológica particular.

A dificuldade de aumentar os poderes é sua relação com os limites do nível de poder da campanha. Para personagens que não são jogadores, isso é (em grande parte) irrelevante; o personagem apenas opera em um nível de poder mais alto enquanto é impulsionado. A dificuldade é para os personagens do jogador, que devem operar a um nível de poder geralmente inferior ao limite da série enquanto não são impulsionados, com seu impulso trazendo-os ao mesmo nível dos personagens que operam no nível de poder da série na maior parte do tempo. Isso pode fazer com que o conceito de

“impulso” do personagem não pareça ser muito de uma melhoria no geral. Há algumas opções para trabalhar com isto.

DEFININDO “FORTALECER”

Antes de mais nada, considere que tipo de “impulso” o personagem recebe. Se for mais um limite a um poder ou capacidade — tal como “só tem força reforçada em resumo raja-das” — então é inteiramente apropriado que o impulso do personagem não exceda os limites do nível de poder. O benefício ao personagem vem no desconto aplicado pela falha no(s) poder(s), pontos que o personagem pode gastar em outro lugar. Assim, enquanto um herói com controle adrenal que aumentou a força 5 com o modificador Dissipação não ser sempre o mesmo que um herói que aumentou sua força sem uma falha, o primeiro personagem tem 5 pontos de poder extra para gastar.

ESFORÇO EXTRA

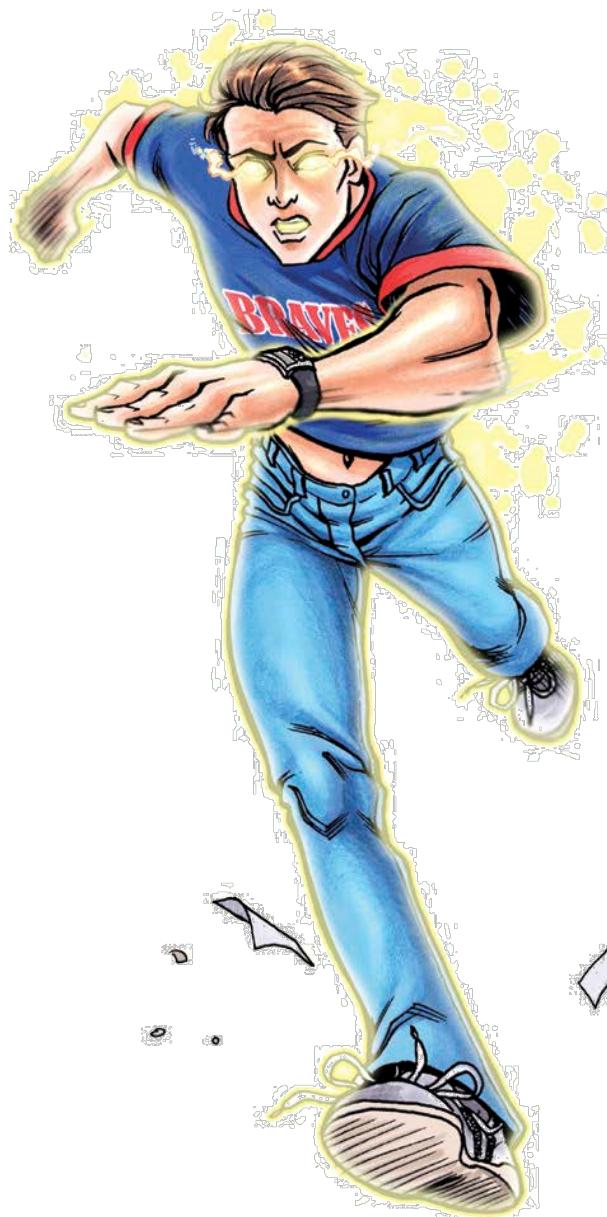
Às vezes um “impulso” não é na verdade um poder regular, mas uma expressão de esforço extra (*Módulo Básico*, página 19-20). A mecânica do esforço extra já leva em conta o nível de poder e permite que os personagens o excedam em algumas áreas específicas (basicamente 1 ponto em força, velocidade e poderes). A vantagem esforço extraordinário (*Módulo Básico*, página 82) aumenta esta graduação ainda mais.

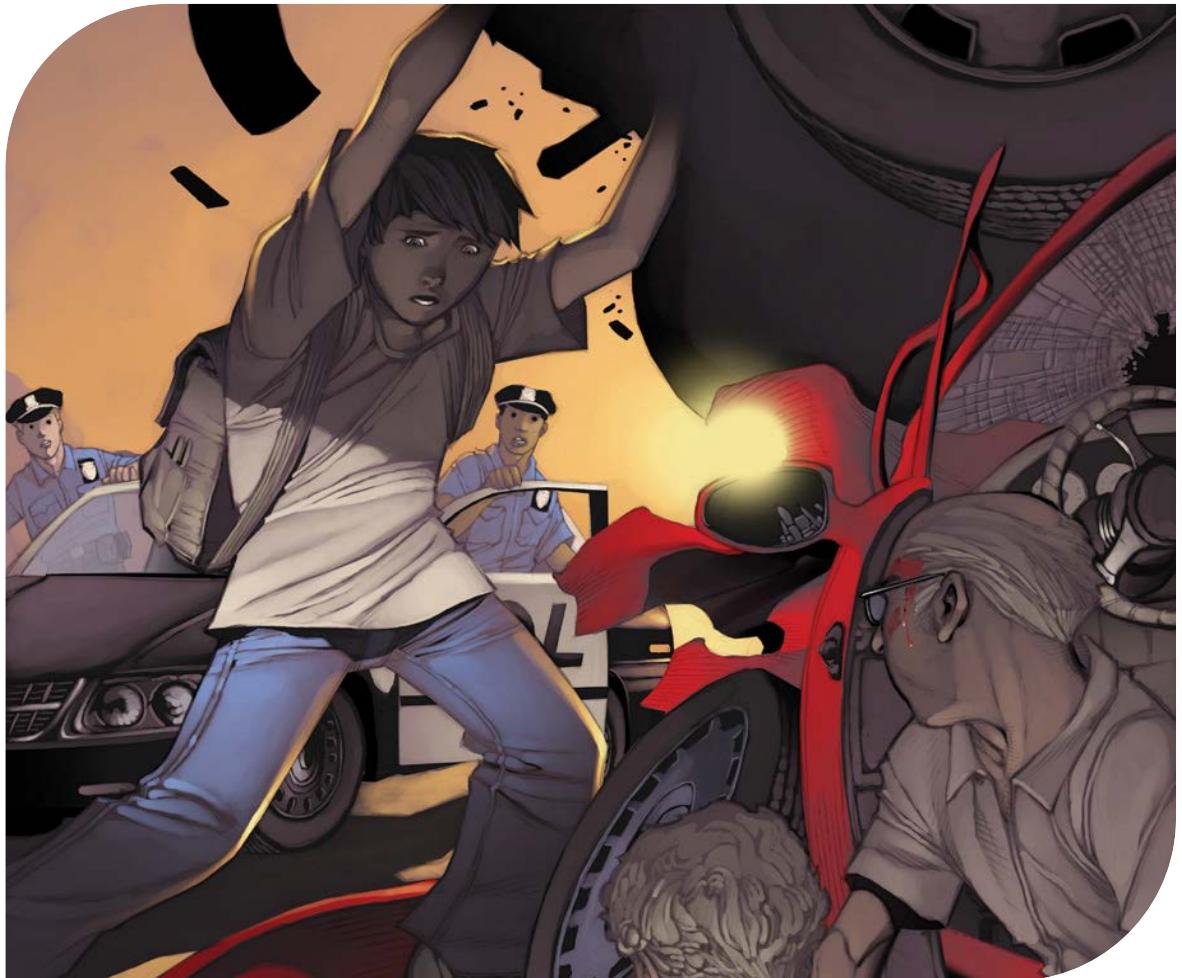
Os mestres podem, se desejarem, permitir graduações de poder com o limite “somente em conjunto com esforço extra”, permitindo que alguns personagens aumentem seu esforço extra normal em graduações adicionais. O Mestre pode igualmente escolher se estas graduações contam ou não para os limites do nível de poder (ver **Tirando o Limitador**, a seguir).

TROCAS DINÂMICAS

Com esta opção, os personagens podem compensar um aumento na graduação em uma área com uma diminuição subsequente em outra, como as trocas regulares de nível de poder (*Módulo Básico*, páginas 25-26). Então, por exemplo, um aumento no efeito pode causar uma diminuição na precisão devido ao maior poder do personagem em uma base de 1 para 1. Da mesma forma, um aumento na precisão pode vir com uma diminuição na defesa, pois o herói deve se concentrar mais em mirar. A compensação só é necessária além do limite do nível de poder e abre “espaço” para aumentos maiores sem desequilibrar demais as coisas. Mesmo assim, o Mestre deve ficar de olho

nas compensações para ter certeza de que estão tendo o efeito desejado e estar atento a combinações abusivas, ou aquelas que tornam o impulso amplamente discutível (não adianta ter um efeito massivo, se você não pode atingir nenhum alvo, por exemplo).





MODIFICADORES DE CIRCUNSTÂNCIA

Os Mestres podem tratar alguns aumentos como modificadores de circunstância, que não são limitados pelo nível de poder. Certas vantagens concedem modificadores de circunstância, então por que não certas características ou outros poderes? O truque aqui é ter certeza de que a circunstância é suficientemente limitada para que o personagem funcione apenas no que é efetivamente um nível de poder mais alto ocasionalmente. Por exemplo, um aumento que é tratado como um modificador de circunstância +2 (excedendo os limites do nível de poder em 2), mas limitado à circunstância do herói estar submerso na água, é provavelmente adequado para a maioria das campanhas, mas não é limitado o suficiente para uma ilha ou cenário aquático, e muito limitante para uma série de viagens espaciais que podem ou não visitar planetas com água líquida!

No caso em que tratar um aumento como um modificador de circunstância é particularmente apropriado é quando o poder de um personagem complementa ou aumenta outro, como quando um projetor de campo de força concede a outro personagem uma "camada" adicional de proteção contra um perigo. Neste caso, o Mestre pode permitir que a característica adicional "acumule" até um bônus de circunstância de +5, ignorando os limites normais de nível de poder, desde que tais instâncias ocasionais permaneçam apenas nisso, e os jogadores não tentem abusar desta opção, "Impulsionando" um per-

sonagem particular em toda a oportunidade.

TIRANDO O LIMITADOR

Por último, como em todos os casos, o Mestre pode escolher retirar ou ignorar os limites de nível de poder para alguns poderes ou situações. Não é uma boa ideia fazer isso o tempo todo, a menos que você esteja executando uma série Nível de Poder Ilimitado (*Guia do Mestre*, página 185), caso em que toda a questão é discutível. Caso contrário, é melhor limitar esse tipo de coisa a circunstâncias extraordinárias, como feitos de poder ou esforços heroico, como um herói com absorção sendo capaz de lidar com toda a produção de energia de uma estrela para salvar o mundo inteiro da destruição, ou um herói psíquico aumentado seus poderes ao limite para forjar uma ligação telepática com todas as mentes na Terra (ou até mesmo na galáxia!).

Você pode querer limitar esse tipo de coisa aos usos da vantagem de Esforço Extraordinário, tendo em mente que personagens que não têm a vantagem podem fazer um uso único dela como um feito heroico gastando um ponto heroico. Exceder os limites de nível de poder inteiramente pode ser um terceiro nível de esforço extra, incapacitando automaticamente o personagem após o esforço, mas permitindo quase tudo dentro do tema e descritores do personagem durante aquela ação!

PODERES FORTES



Alguns heróis voam pelo ar, lançam explosões de energia de suas mãos, ou brincam com os pensamentos como as cordas de um fantoche — então há aqueles que são fortes. Poderes Fortes tratam de coisas que você pode fazer com pura força muscular e força física muito além da de qualquer mero mortal. Quem precisa de outros poderes quando você pode ser o mais forte que existe?

DESCRITORES DE FORÇA

Os descritores a seguir são importantes para os poderes de força. Os descritores do perfil das **Poderes Cinéticos** (particularmente a força) também podem ser úteis para lidar com os poderes de força.

▪ **Força:** M&M quantifica a “força” com a capacidade do mesmo nome, que inclui certos efeitos “incorporados”. Em particular, a habilidade de Força permite que os personagens exerçam força para levantar objetos (com graduação de massa igual à graduação de Força), fazer testes de habilidade baseadas em Força e infligir Danos em combate próximo igual à graduação de Força. Outros poderes — como os deste arquivo — podem ser ligados tematicamente à Força por descritor, significando que qualquer coisa que afete a Força do personagem pode afetá-los também. Se um personagem tem outros poderes ofensivos baseados na Força (particularmente como parte de um Arranjo), então um efeito de Enfraquecer Força pode enfraquecê-los também, e outros efeitos que mantêm o caráter de exercer a Força pode igualmente prevenir esses ataques.

▪ **Resistência:** Semelhante à Força, a M&M quantifica a “tenacidade” de um personagem com uma graduação numérica de defesa. Outros efeitos de força podem ser ligados à defesa da Resistência do personagem por descritor, ou

seja, efeitos que alteram, diminuem ou contornam a Resistência podem fazer o mesmo para essas forças. Um personagem M&M pode ter Força sobre-humana enquanto não for mais resistente do que uma pessoa comum ou ter uma resistência incrível sem nenhum grande grau de Força. Em cenários mais realistas, os Mestres podem exigir alguma paridade entre os dois traços para refletir a maior resistência necessária para exercer uma força tremenda sem prejudicar o corpo (perfurar pedra sem danificar as mãos ou braços do personagem, por exemplo).

CONTRA-ATACAR

O grau em que a força (e os poderes de força) podem contra-atacar a outros efeitos depende muito do estilo da série. Em alguns ambientes, não é incomum ver tipos super-resistentes se defenderem de coisas como explosões de energia ou ataques à distância similares, literalmente dando-lhes um soco! Aplicações mais realistas de força permitem contrariar efeitos facilmente empurrados ou soprados pela força, tais como um bater palmas super-resistente dispersando uma nuvem de gás ou névoa. Há também o uso direto do Dano de Força para interromper ou destruir as manifestações de alguns poderes, como Criar ou Aflições resistidas ou superadas pelo Dano.

CARACTERÍSTICAS FORTES

Alguns efeitos potenciais associados aos Poderes de Força incluem o seguinte. Se o Mestre aprovar, qualquer personagem com graus suficientes de Força e/ou Resistência pode ter algumas dessas Características automaticamente, sem nenhum custo.

▪ **As Mãos Como Ferramentas:** Você tem força e tenacidade suficientes para usar suas mãos nuas para fazer coisas

como pregar um prego, soltar ou apertar porcas e parafusos pesados, e até mesmo esculpir metal e pedra com nada mais do que a ponta dos dedos. Você pode fazer um grande trabalho sem a penalidade da circunstância por falta de ferramentas adequadas.

- **Mais Forte que Há:** Em qualquer competição ou comparação de Força, você ganha contra qualquer outra pessoa com a mesma graduação de Força, em vez de empatar. Esta característica é frequentemente associada com vantagens como a Força Suprema.
- **Força Mental:** Sua força é mais uma manifestação da força da mente do que da força muscular física, mesmo que pareça ser esta última. Você pode exercer sua força total, mesmo quando não tem nenhum tipo de alavanca ou liberdade de movimento.

OPÇÕES DE RECUO

Uma grande força está muitas vezes associada ao envio de adversários voando com um soco. O M&M Guia do Mestre discute uma abordagem de "Em Quantos Números?" para lidar com os golpes causados por ataques prejudiciais nas páginas 192-193. Os Mestres também podem lidar com o Recuo com uma abordagem mais narrativa, simplesmente descrevendo-o para alguns ataques (sem implicações no sistema de jogo) ou aplicando uma complicação temporária quando o Recuo causa problemas para o herói, concedendo ao jogador um ponto de heroico no processo.

Para ataques que simplesmente atiram alvos para longe, você pode usar o efeito Mover Objetos, modificado pelo grau de peso do alvo, com o grau de efeito menos o grau de peso igual à distância que o alvo é atirado. O alvo recebe um teste de Força contra a graduação de Mover Objetos +10 para evitar ser jogado. Opcionalmente, você pode basear a distância na diferença entre um teste de Força falhada e a Classe de Dificuldade (graduação de efeito + 10), com uma distância máxima de (graduação de efeito – graduação de peso), para um sistema similar ao recuo causado pelo dano descrito no *Guia do Mestre*.

ARRANJOS DE FORÇA

A força é uma característica que praticamente todos os personagens de M&M têm em um grau ou outro, por isso muitos dos poderes neste arquivo podem ser Efeitos Alternativos do efeito de Dano embutido da capacidade de Força.

PODERES OFENSIVOS

O poder ofensivo padrão da força é seu efeito de dano embutido — atingindo as coisas com muita força. Uma grande força abre uma série de outros poderes ofensivos, muitos dos quais podem ser Efeitos Alternativos (ver anteriormente).

ABRAÇO DE URSO

Você pode aplicar sua força aos pontos de pressão, deixando rapidamente um oponente agarrado inconsciente. Esta é uma forma mais eficaz da vantagem Estrangular, uma vez que ela tem seu próprio grau de resistência em vez de começar no CD 10 e aumentar como asfixia normal. Se o alvo escapar de sua garra, o efeito termina.

Abraço de Urso: Aflição (Resistido e Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado), Progressivo, Baseado em Agarrar • 2 pontos por graduação.

ARMAS DE MÃO

Suas mãos são praticamente armas mortais, mas não há quase nada que sua força não possa rasgar ou esmagar.

Armas de Mão: Penetrante aplicado a Força • 1 ponto por graduação

BALA IMPROVISADA

Você pode atirar objetos pequenos e duros como seixos ou moedas com velocidade suficiente para que eles atinjam como balas. O poder listado é para atirar um ou dois projéteis em um único alvo, se você puder usar um punhado deles, e espalhá-los por vários alvos, adicione o modificador Multi-ataque, aumentando o custo em +1 por graduação.

Bala Improvisada: Dano à Distância (Balística), Peculiaridade (requer objetos para jogar, -1 ponto) • 1 ponto por 1 graduação, +2 pontos por graduação adicional

CHICOTE DE PISO

Você pode rasgar o piso, o pavimento, ou até mesmo o chão e quebrá-lo como se fosse um tapete, criando uma onda que se abate sobre qualquer pessoa em seu caminho. A versão padrão é uma área de linha padrão: 1,5 metros de largura e 3 metros de comprimento.

Chicote de Piso: Aflição Área linha (Resistido por Esquiva e Superado por Fortitude; Tonto e Vulnerável, Caído e Atordoado), Condição Extra, Grau Limitado, Limitado a alvos em uma superfície apropriada • 1 ponto por graduação, +1 ponto por 1 adicional em graduação de distância de área

ONDA DE CHOQUE

Com um pisar ou bater no chão, você cria poderosas ondas de choque que se ondulam, derrubando todos num raio de 10 metros de seus pés.

Onda de Choque: Aflição Área Explosão (Resistido por Esquiva e Superado por Fortitude; Tonto e Vulnerável, Atordoado e Caído), Condição Extra, Grau Limitado, Limitado você e os alvos devem estar em contato com o solo • 1 ponto por graduação, +1 ponto por +1 adicional na graduação de distância de área

PALMA TROVÃO

Basta bater palmas juntas para criar uma onda de choque forte capaz de atordoar a todos num raio de 10 metros ao seu redor.

Se a Palma Trovão for suficientemente alto para alvos potencialmente ensurdecerem na área, aplique uma Condição Extra adicional Audição Prejudicada e Audição Desabilitada.

Palma Trovão: Aflição Área Explosão (Resistido por Fortitude e Superado por Fortitude; Tonto e Vulnerável, Indefeso e Atordoado), Condição Extra, Grau Limitado • 2 pontos por graduação

RECUO MASSIVO

Você não só bate forte, mas também dá um impulso considerável com seus socos, o suficiente para enviar alvos voando. Se você acertar com sucesso, e o alvo falhar um teste de força em relação à sua graduação de efeito, eles são lançados para trás a uma distância igual à sua graduação de efeito menos a sua graduação de massa.

Recuo Massivo: Mover Objetos, Distância Perto, Limitado a Alvo Jogado para Longe, Ligado a Dano de Força • 1 ponto por 2 graduações.

JOGANDO COISAS

Outra capacidade ofensiva “incorporada” de Força é a capacidade de arremessar coisas como armas improvisadas à distância (ou de arremessar armas à distância devidamente projetadas pra isso).

Como descrito na página 12 do *Módulo Básico*, um personagem pode jogar um objeto a uma distância de (graduação Força – graduação de massa do objeto). É claro, lançar algo e atirar algo com precisão são duas coisas diferentes. Um Herói da Força 12 pode lançar uma pedra do tamanho de um punho a mais de 160 (!) quilômetros, mas não vai ter nenhum controle sobre o que aquela pedra atinge quando aterrissa.

Ao lançar coisas como armas, determine o alcance do personagem usando a graduação de Força como um efeito de alcance (*Livro Básico*, página 92): curto alcance de (For x 7,5 metros), médio alcance de (For x 15 metros) e longo alcance de (For x 30 metros) com uma penalidade de circunstância de -2 no médio alcance e uma penalidade de -5 no longo alcance. Além do alcance de (For x 75 metros), o personagem só pode acertar um alvo no qual o jogador faz um rola um 20 natural no teste de ataque.

Se você quiser detalhes adicionais para atirar distâncias, aplique um -1 na graduação de distância para objetos que são desequilibrados (um poste pesado, por exemplo) e um -1 adicional para objetos que são especialmente não aerodinâmicos (como uma árvore grande). Estes modificadores só se aplicam à distância de lançamento, não à teste de ataque para usar esses itens como armas.

ATAQUES EM ÁREA

Lançar um objeto especialmente grande (qualquer coisa maior que 1,5 m de lado) pode gerar um ataque em área (*Módulo Básico*, página 138), neste caso os alvos na área fazem a habitual teste de Esquiva (CD 10 + graduação da força do lançador) para reduzir pela metade a graduação de dano do impacto, esquivando-se do caminho. Observe que os ataques em área devem ser limitados a uma graduação de dano que não seja maior do que o nível de poder do atacante.

LANÇANDO OUTROS PERSONAGENS

Finalmente, um personagem suficientemente forte pode lançar outro personagem como uma arma improvisada! Se o outro personagem for um parceiro estiver disposto, esta será uma ação padrão para o lançador, que faz um teste de ataque à distância para acertar o personagem arremessado no alvo. O personagem arremessado pode fazer um ataque de Carga ou Encontrão de usando a graduação de distância de arremesso como graduação de velocidade (*Módulo Básico*, página 188 e 192, respectivamente), e a iniciativa do personagem arremessado vai diretamente para depois da do arremessador.

Se o arremessador não estiver disposto (outro adversário, por exemplo), então o arremessador deve primeiro agarrar o personagem. Se o agarramento for bem sucedido, o atacante pode pegar e lançar a vítima. Isto ocorre como uma ação livre seguindo o agarramento se indiscriminadamente atirar o personagem agarrado para longe, na rodada seguinte como uma ação padrão (usando uma ação livre para manter o agarramento até lá) se atirar o personagem em outro alvo. Trate um personagem arremessado como uma arma de arremesso desequilibrada e não aerodinâmica, com o arremesso causando danos de grau de resistência ao alvo e a “arma” arremessada!

TOQUE PODEROSO

Tão grande é a sua força que o toque do seu dedo é suficiente

para causar danos. Mesmo um inimigo empenhado em lutar contra você é pressionado a perceber este gesto casual como uma ameaça. A casualidade dele pode fazer um ataque surpresa eficaz, assim como um bônus potencial de circunstância para testes de Intimidação contra aqueles que o veem em ação!

Toque Poderoso: Sutil 1 aplicado ao valor de Força • 1 ponto

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes defensivos mais fortes decorrem da grande resistência que tende a acompanhar a força super-humana, embora alguns poderes defensivos dependam de usos mais ativos da força.

CABO DE GUERRA

Você é forte o suficiente para simplesmente flexionar um oponente agarrando-o em um soco, cabeçada ou outro golpe, tornando a luta livre uma proposta muito mais difícil. Isto inclui puxões de agarrar a distância usando um efeito com um descritor que lhe permite exercer força sobre eles, tal como uma corda ou conexão similar.

Cabo de Guerra: Reação (quando agarrado) Aplicada a Força • 3 pontos por graduação

IMÓVEL

Quando você planta seus pés e se concentra, você é forte o suficiente para que nada possa movê-lo contra sua vontade.

Imóvel: Imunidade 10 (Ser Movido), Sustentado • 10 pontos

PAREDE DE PEDRA

Os inimigos que o golpeiam com as mãos nuas são uma surpresa, já que socá-lo é literalmente como “bater numa parede de pedra” — é mais provável que os atacantes machuquem a si mesmos do que a você!

Parede de Pedro: Dano Reação (Quando Golpeado), Limitado: Limitado a graduações de Dano ou o efeito que é alvo, o que for menor • 3 pontos por graduação

SUPER-DURABILIDADE

Você pode não ser completamente imune a condições ambientais severas, mas pode ignorá-las por muito mais tempo do que as pessoas comuns, até mesmo perigos duradouros como o vácuo do espaço ou as profundezas do oceano por um tempo.

Super-Durabilidade: Imunidade 10 (Suporte Vital), Peculiaridade (limitado a aproximadamente 30 minutos de tempo, -1 ponto) • 9 pontos

SUPER-RESISTÊNCIA

Você é incrivelmente resistente. Seja músculo e osso como pedra, blindagem, couro ou alguma força misteriosa que permeia todo o seu ser, você encolhe os ombros para não causar danos que possam prejudicar seriamente a maioria das pessoas. Super-Resistência é muitas vezes impenetrável, permitindo que você ignore completamente ataques menores. Se seus efeitos forem óbvios (ter uma pele rochosa ou blindada em escala, por exemplo), aplique o modificador Perceptível. Caso contrário, você se parece com qualquer outra pessoa — até que alguém o atinja.

Super-Resistência: Proteção • 1 ponto por graduação

PODERES DE MOVIMENTO

Os poderes de movimento baseados na força tendem a depender dos músculos do personagem: algumas fileiras de Velocidade ou Natação podem representar uma maior capacidade de corrida ou atlética, por exemplo. Observe que os personagens de alta força podem facilmente alcançar os resultados de teste de Atletismo necessários para os aumentos de velocidade para escalada, corrida e natação descritos nas páginas 64 do *Módulo Básico*.

APOIO IMPROVISADO

Você pode cavar suas mãos e pés em superfícies duras a fim de escalá-las mais facilmente. Ao escalar qualquer superfície com um material menos Resistente (*Módulo Básico*, página 183) que seu modificador de Força, você não precisa fazer testes de Perícia de Atletismo para escalar. Uma graduação permite que você suba em sua velocidade de solo menos 1 graduação; duas graduações permitem que você suba em sua velocidade máxima de solo, além de que você não é vulnerável enquanto estiver escalando.

Apoio Improvisado: Movimento 1 (Escalar Paredes), Limitado a superfícies com material menos Resistente que modificador de Força • 1 ponto por graduação

IMPARÁVEL

Uma vez em movimento, nada se interpõe no seu caminho por muito tempo. Você simplesmente esmaga qualquer coisa na sua frente e continua se movendo a um ritmo constante, deixando um rastro de destruição em seu rastro

Imparável: Escavação Penetrante • 2 pontos por graduação

SUPER SALTO

Músculos das pernas super fortes podem mandar você se atirando pelo ar com saltos poderosos, talvez até mesmo carregando você por Quilômetros!

Super Salto: Salto • 1 ponto por graduação

PODERES UTILITÁRIOS

Esses poderes aumentam a força de diferentes maneiras.

ABSORÇÃO DE REFORÇO

Você aumenta sua força absorvendo energia externa e convertendo-a em pura força muscular. A energia pode ser eletricidade, calor, cinética ou qualquer outra fonte adequada. Note que a energia não concede nenhuma resistência à fonte de energia; aplique o efeito Imunidade apropriado para isso. Veja os perfis baseados em energia como **Poderes Elétricos** e **Poderes Cinéticos** para exemplos.

Absorção de Reforço: Força Aumentada, Dissipação Limitado ao menor entre o grau do Efeito ou grau de Energia Absorvida • 1 ponto por graduação

PODER DE CARGA

Você tem uma capacidade de elevação desproporcional com seu tamanho e força aparente.

Poder de Carga: Aumento de Força, Limitado a Levantar peso • 1 ponto por graduação

CAPACITADO PELA FORÇA DE UM LOUCO

Alguns quadrinhos vão muito mais longe com os tipos de truques malucos que os personagens podem fazer com sua força sobre-humana. Em uma série da Idade de Ouro ou da Prata, o Mestre pode permitir truques baseados na força, como espremer pedaços de carvão em diamantes (Transformar), levantar quantidades verdadeiramente maciças (colocando todos os danos de força em um Poder de Carga, efetivamente dobrando a graduação de força do personagem), remodelar materiais com uma combinação de calor de fricção e pressão (Transformar), ou realmente efeitos fora da caixa como “perfurar” através do tempo ou as barreiras em outras dimensões (Viagem Dimensional ou Temporal), ou alterar a realidade através de pura força muscular!

REFORÇO DA FORÇA

Você pode aumentar temporariamente seu grau de Força, passando da força normal para a sobre-humana ou de sobre-humana para verdadeiramente divina.

O Reforço de Força padrão simplesmente requer um momento de concentração para ser ativado, e depois se dissipa a uma taxa de 1 graduação por rodada. Sua Força Aumentada deve permanecer dentro dos limites do nível de poder da série, portanto, alguns personagens têm Força normal abaixo do limite ou aplicam o modificador impreciso para compensar.

Reforço de Força: Força Aumentada, Dissipação • 1 ponto por graduação

Outros tipos de Reforço de Força são circunstanciais, tais como os exemplos a seguir:

REFORÇO DE FORÇA: FÚRIA

Quanto mais bravo você fica, mais forte você fica. Sua maior Força é limitada a quando você está com raiva (veja a complicação Temperamento, a seguir); em sua “linha de base” emocional (vulgo temperamento normal) você não pode acessar sua Força Aumentada.

A Força Aumentada também pode ser acompanhada por efeitos colaterais como ficar vulnerável (sem prestar atenção a sua própria defesa) enquanto está em fúria.

Reforço de Força: Fúria: Força Aumentada, Limitado a quando Furioso • 1 ponto por graduação

OUTROS PODERES FORTES

Os **Poderes Cinéticos** estão fortemente ligados à força e aos efeitos baseados na força. Os poderes baseados em crescimento do arquivo das **Poderes de Tamanho** também envolvem aumentos na Força, e personagens gigantes podem fazer uso de alguns poderes de força também.

COMPLICAÇÕES FORTES

As complicações de serem tremendamente fortes dependem da capacidade e da vontade de controlá-la, e dos efeitos colaterais de tê-la.

ACIDENTE

Acidentes acontecem, especialmente quando seu menor movimento pode esmagar uma parede ou atirar algo em

órbita accidentalmente! Um personagem super forte pode se tornar um touro em uma loja de porcelana com relação aos objetos frágeis (e pessoas) do mundo, e pode precisar observar uma grande contenção para evitar fazer danos indesejados. Certamente, superlutas envolvendo combatentes especialmente fortes são susceptíveis de resultar em muitos danos colaterais!

DEFICIÊNCIA

Embora não seja comum, um tipo super forte limitado por uma deficiência física pode ser uma combinação interessante. Imagine uma máquina de força cega com a força para nivelar um bunker, mas precisando confiar em melhorias sensoriais para evitar fazer danos não intencionais, por exemplo. Alienígenas super fortes ou outros não-humanos também podem ter deficiências, pelo menos em relação aos humanos normais.

Uma complicação particular da Deficiência para os poderes de força está faltando algum grau das vantagens assumidas para outros personagens super fortes. Por exemplo, se a maioria das forças sobre-humanas consegue ignorar amplamente as leis da física (levantar objetos maciços como edifícios completamente intactos), mas o personagem está sujeito a alguns ou a todos eles (ter objetos maciços desmoronando sob seu próprio peso), essa é uma complicação que vale a pena ser considerada como um ponto heroico quando ela surge.

PERDA DE PODER

Se os poderes de força vêm de uma fonte que não seja pura musculatura aumentada, então é possível que os personagens percam o uso desses poderes nas circunstâncias certas.

Drogas, produtos químicos ou dispositivos que aumentam a força podem ser retirados ou removidos do sistema do personagem. As bênçãos místicas ou milagrosas podem ser dissipadas, suspensas ou removidas por quem quer que as conceda ou por forças externas. A força baseada na autoconfiança do próprio personagem pode ser perdida se a dúvida preencher o coração do personagem.

PRECONCEITO

Os poderes de força às vezes vêm com mudanças radicais na aparência de um personagem, de simplesmente ser mais musculoso do que qualquer humano comum a parecer um monstro de verdade. Combine isso com a tendência de assumir que qualquer coisa que pareça enorme e forte também é provavelmente burra, e esses personagens podem enfrentar preconceitos consideráveis.

RIVALIDADE

Quem é "o mais forte que existe"? Os personagens com esta complicação pretendem descobrir, não importa o que seja necessário. Os tipos fortes muitas vezes têm uma rivalidade que vai desde o que poderia ser chamado de competição "amigável" (se feroz) até uma raiva quase sem sentido dirigida a outros poderes.

TEMPERAMENTO

Uma complicação clássica de tremenda força é um temperamento a condizer, com o personagem voando em fúria ou uma "fúria berserker" quando empurrado para longe demais. As circunstâncias exatas variam, desde a luxúria de sangue da batalha até os insultos e as brigas cruéis das pessoas "normais" para absorver muita energia de uma só vez, mas o personagem é uma bomba relógio apenas esperando para explodir, e capaz de fazer danos consideráveis.

VÍCIO

Os tipos com músculos podem não ficar assim naturalmente, resultando em vícios a esteroides exóticos ou outras drogas que aumentam a força. Além do potencial de perda de energia (ver o seguinte), o personagem pode estar física ou psicologicamente viciado nos efeitos das drogas. O uso ou abuso de tais substâncias químicas também podem levar a complicações como uma temperatura fora de controle.

PODERES GRAVITACIONAIS



É uma das forças fundamentais do universo, e um usuário de Poderes Gravitacionais pode fazer coisas leves como uma pena ou mais pesadas que uma montanha, voar pelo ar, e talvez até mesmo aproveitar o poder de uma singularidade quase infinitamente densa!

DESCRITORES GRAVITACIONAIS

Os seguintes descritores são importantes para os poderes gravitacionais e seus efeitos

■ Gravidade: A gravidade é a força atrativa da matéria, fazendo com que objetos sejam atraídos uns para os outros com força proporcional à sua massa. A gravidade mantém grande parte da estrutura do universo, desde a formação de estrelas e planetas até a criação de suas órbitas estáveis. Nos quadrinhos, a gravidade é frequentemente tratada como uma espécie de energia, semelhante à energia cinética ou magnetismo (veja os Arquivos de Poderes Cinéticos e Poderes Magnéticos). De fato, alguns ambientes postulam a existência de "gravitons" (partículas subatômicas que carregam a força atrativa da gravidade), "ondas de gravidade", ou estruturas similares. Devido a sua natureza científica, os poderes gravitacionais raramente vêm de uma fonte mágica ou mística; eles tendem a ser de natureza psíquica ou tecnológica. A gravidade é uma força invisível, e alguns poderes gravitacionais podem ter uma ou duas graduações do modificador sutil (*Módulo Básico*, página 138). Entretanto, muitos poderes gravitacionais envolvem exibições visíveis de poder: os olhos ou as mãos do usuário brilhando e emitindo ondulações visíveis através do ar, por exemplo, explicadas como uma interação entre gravitons e fótons ou ondas de gravidade que se curvam e distorcem a luz. Portanto, o sutil não é aplicado como padrão à maioria dos poderes do arquivo — use-o se os poderes gravita-

cionais do personagem se forem realmente invisíveis em termos de seus efeitos.

■ Peso: O peso de um objeto é a relação entre massa e gravidade, a força que a gravitação exerce sobre o objeto. Na gravidade terrestre normal (1G), o peso de um objeto é o mesmo que sua massa. O peso varia de acordo com a gravitação, enquanto que a massa permanece estável. Assim, um objeto de 60 kg pesa 60 kg em 1G, mas apenas 6 kg em 0,1G (ou um décimo da gravidade normal da Terra). Da mesma forma, a graduação da massa de um objeto na Tabela de Medidas (*Módulo Básico*, página 11) permanece estável, independentemente da gravidade, mas seu peso pode variar. Quando uma descrição de efeito se refere à massa, isso significa uma quantidade que não varia de acordo com a gravidade. Quando se refere ao peso, então o peso ajustado do objeto (baseado na gravidade) deve ser levado em conta. Como a gravidade afeta qualquer coisa com massa, alguns poderes gravitacionais podem ter afeta intangível (*Afeta Intangível*, página 130) para alguns efeitos onde o sujeito ainda tem massa mensurável no mundo físico. Mesmo que o modificador não seja uma parte regular de um poder gravitacional, ele é normalmente uma façanha de poder para uma versão de Efeito Alternativo.

CONTRA-ATACAR

Poderes gravitacionais podem contra-atacar através da manipulação direta da mesma força. A gravidade também pode ser afetada por certos descritores exóticos como forças Quânticas ou Subatômicas, ou pela interação com forças nucleares. Os efeitos cinéticos podem contra-atacar a algum do efeito gravitacional, contra-atacando a atração gravitacional. Os poderes gravitacionais podem potencialmente neutralizar os efeitos

com a massa. Por exemplo, a gravidade pode contra um efeito de nuvem gasosa, causando o gás tornar-se mais pesado, afundando-se no chão, ou contra-atacar projéteis, tornando-os tão pesados que caem no chão, errando o alvo. A gravidade é conhecida por ter a capacidade de dobrar a luz, então os poderes da gravidade também podem contra-atacar os efeitos luminosos. A gravidade pode neutralizar alguns poderes cinéticos da mesma forma que neutraliza os poderes gravitacionais. Dependendo dos descriptores, os poderes gravitacionais podem ser capazes de neutralizar os efeitos dimensionais ou temporais. Por exemplo, um controlador de gravidade pode ser capaz de fechar uma brecha dimensional ou portal ou contra-atacar algumas formas de teletransporte ou mesmo viagem dimensional ou temporal, dependendo de como funcionam.

CARACTERÍSTICAS GRAVITACIONAIS

Características de Efeitos em Potencial associados com Poderes Gravitacionais incluem o seguinte:

- Você pode sentir automaticamente a gravidade relativa afetando você com um décimo da gravidade normal da Terra (ou 0,1 G).
- Você pode reduzir a gravidade em massas relativamente pequenas (-5 graduações ou menos), fazendo-as flutuar sem peso, desde que você mantenha o efeito.

PODERES OFENSIVOS

Os poderes gravitacionais ofensivos normalmente usam força bruta para danificar o alvo. Observe que uma série de poderes gravitacionais úteis também têm usos ofensivos, particularmente no que diz respeito a fixar alvos no lugar com peso maciçamente aumentado ou deixá-los flutuando indefesamente em gravidade zero.

AVALANCHE

Mudando a direção da gravidade, você faz com que detritos e objetos soltos "caiam" para o lado ou para cima e colidam com seus alvos. A chuva de destroços causa danos em duas rodadas consecutivas. Adicione mais modificadores de Área para criar cascatas de detritos ainda maiores.

Avalanche: Dano à Distância Área Nuvem (Pancada) • 3 pontos por graduação

CAMPO GRAVITACIONAL

Esse poder intensifica a atração da gravidade ao seu redor, ao mesmo tempo que não o afeta. Sujeitos no campo são efetivamente agarrados (Módulo Básico, página 187). Se o teste de resistência de Força do alvo contra a graduação de campo falhar por um grau, o alvo está caído e restrito (imóvel e vulnerável). Se falhar em dois ou mais graus, o alvo está amarrado (indefeso, imóvel e prejudicado). Como um agarrear, você pode fazer testes de efeito em rodadas sucessivas para aumentar o grau de um agarrear existente, e outros graus de sucesso são cumulativos.

Campo Gravitacional: Mover Objetos (gravidade) Área Explosão, Limitado a Puxar para Baixo • 2 pontos por graduação

Por padrão, o Campo Gravitacional não causa danos, simplesmente restringindo ou prendendo os alvos. Para um Campo Gravitacional Esmagador, adicione o modificador de Danos para que a gravidade aumentada também tenha o efeito de esmagar os alvos sob seu peso aumentado, o mesmo que

infligir Dano de Força em um alvo agarrado.

Campo Gravitacional Esmagador: Mover Objetos (gravidade) Área Explosão, Limitado a Puxar para Baixo, Dano • 3 pontos por graduação

Os mestres que consideram o teste de resistência de Esquiva inicial (Módulo Básico, página 130) problemático quando se trata de um poder como o Campo Gravitacional podem desejar permitir um extra de +1 que elimina o teste de resistência: qualquer um na área do Campo Gravitacional é afetado por sua total graduação. Eles ainda recebem o teste usual de resistência de Força contra ele, tanto inicialmente quanto para escapar do agarrado do campo.

CAMPO GRAVIDADE-ZERO

O reverso do poder do Campo Gravitacional (anteriormente), em um Campo Gravidade-Zero, se a graduação de efeito for igual ou superior à graduação de peso de um sujeito, o sujeito flutua, sem peso, dentro do campo. Isso deixa os sujeitos sem outras capacidades de movimento efetivamente imobilizados.

Campo Gravidade-Zero: Mover Objetos Área Explosão, Limitado a Empurrar para Cima • 2 pontos por graduação

EXPLOSÃO GRAVITACIONAL

Você libera uma explosão de força gravitacional em todas as direções ao seu redor. Se você pode produzir uma explosão de força gravitacional à distância, em vez de irradiar para fora de você, aplique o modificador de Distância ao poder.

Explosão Gravitacional: Dano Área Explosão (força) • 2 pontos por graduação

ONDA GRAVITACIONAL

Você envia uma onda crescente de força gravitacional que atinge os alvos em seu caminho antes de se dissipar.

Onda Gravitacional: Dano Área Cone (força) • 2 pontos por graduação

RAJADA GRAVITACIONAL

Você libera uma explosão de força gravitacional que atinge o seu alvo.

Rajada Gravitacional: Dano à Distância (força) • 2 pontos por graduação

SINGULARIDADE

Um ataque perigoso e mortal, esse poder cria uma microsingularidade — essencialmente um minúsculo buraco negro — que atrai a matéria próxima para ser dilacerada e aniquilada. Qualquer alvo capturado na área de efeito da Singularidade é atraído para ele e sofre Dano ao entrar em contato até ser destruído, após o que o alvo desaparece na singularidade. É necessária uma ação padrão a cada rodada para manter a singularidade, reutilizando efetivamente o efeito de dano do poder a cada rodada.

Singularidade: Mover Objetos Dano Área Explosão 2, Limitado a Puxar em Direção ao Centro da Área • 4 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes defensivos gravitacionais usam principalmente a

força gravitacional para desviar ou proteger contra ataques.

CONTENÇÃO GRAVITACIONAL

Criando reflexivamente um ponto de intensa gravidade no coração de uma explosão, você evita que a força explosiva e o material atinjam a velocidade de escape, contendo a explosão em uma área não maior que sua fonte e anulando a explosão. Este poder tem o modificador Reação, permitindo que ele neutralize imediatamente outros efeitos, mas também faz um efeito de poder de ação útil usando esforço extra e um ponto de heróico para neutralizar instantaneamente (*Módulo Básico*, página 21) com qualquer poder de gravidade.

Contenção Gravitacional: Nulificar Explosões, Reação • 4 pontos por graduação

DEFLEXÃO GRAVITACIONAL

As ondas gravitacionais desviam os ataques que se aproximam, aumentando o peso dos projéteis para que eles simplesmente caiam do ar e desviando os feixes de energia e ataques semelhantes em torno de seus alvos. Por padrão, este poder protege um único alvo, mas você pode aplicar o modificador de Área para permitir que você exerça a Deflexão Gravítica sobre uma área maior e proteja vários alvos de uma vez.

Deflexão Gravitacional: Deflexão • 1 ponto por graduação

ESCUDO GRAVITACIONAL

Um escudo de força gravitacional endurecido e condensado o protege de ataques. Um Escudo Gravitacional pode ser Sutil, invisível para todos, exceto Sentido Gravitacionais e efeitos semelhantes.

Escudo Gravitacional: Proteção Impenetrável, Sustentado • 2 pontos por graduação

IMUNIDADE GRAVITACIONAL

Seu controle sobre a gravidade é tal que você fica imune aos seus efeitos, podendo compensá-los instantaneamente.

Imunidade Gravitacional: Imunidade 2 (Efeitos Gravitacionais) • 2 pontos

PODERES DE MOVIMENTO

O controle sobre a gravidade abre inúmeras opções de movimento, desde voar alto até andar nas paredes desafiando a atração normal da gravidade.

ADAPTAÇÃO DE ALTA GRAVIDADE

Seus poderes permitem que você ignore os efeitos de uma gravidade maior do que o normal da Terra. Você opera normalmente em condições de alta gravidade, como se ainda estivesse abaixo de 1G.

Adaptação de Alta Gravidade: Movimento 1 (Adaptação ao Ambiente-Alta Gravidade) • 2 pontos

ANTI-GRAVIDADE

A manipulação fina da gravidade permite que você suba e desça pelo ar sem qualquer outro meio de propulsão. O voo antigravidade pode ser extremamente furtivo, qualificando-se pelo menos para a primeira graduação do modificador Sutil.

Se você pode conceder a outros a habilidade de voar também, aplique o modificador Afeta os Outros. Se você simplesmente carrega outras pessoas com você usando seus próprios poderes de gravidade, use o poder de Gravicinesia (consulte **Poderes Utilidades**).

Anti-Gravidade: Voo, Sutil • 2 pontos por graduação + 1 ponto

DISTORÇÃO GRAVITACIONAL

Usando a gravidade para dobrar o espaço, você abre uma deformação momentânea entre dois pontos distantes, permitindo que você viaje entre eles instantaneamente. Sua Distorção Gravitacional pode ser um poder pessoal, durando apenas o tempo suficiente para envolvê-lo, ou pode ter o modificador de Portal (*Módulo Básico*, página 125), permitindo que outros passem por ele também. Outros modificadores de teleporte também podem ser aplicados ao poder.

Para uma versão interplanetária ou interestelar de Distorção Gravitacional, adicione a opção Viagem Espacial do efeito Movimento (*Módulo Básico*, página 117). Algumas Distorções Gravitacionais podem produzir viagens no tempo e nas dimensões também.

Distorção Gravitacional: Teleporte • 2 pontos por graduação

QUEDA LIVRE

Com o poder da gravidade, você pode diminuir a velocidade de uma queda para aterrissar com a leveza e a suavidade de uma pena.

Queda Livre: Movimento 1 (Queda Segura) • 2 pontos

QUEDA LIVRE ADAPTATIVA

Seu sistema está adaptado para operar em condições de gravidade quase zero ou queda livre. Você não sofre penalidades circunstanciais em ambientes de queda livre, incluindo aqueles de sua própria criação.

Queda Livre Adaptativa: Movimento 1 (Adaptação ao Ambiente-Gravidade Zero) • 2 pontos

SALTO DE BAIXA-GRAVIDADE

Em vez de libertá-lo inteiramente do controle da gravidade (consulte Antigravidade), você reduz seus efeitos o suficiente para pular grandes distâncias com sua Força normal. Se você pode conceder esse benefício a outras pessoas, aplique o modificador Afeta Outros também.

Salto de Baixa-Gravidade: Salto • 1 ponto por graduação

TRAÇÃO DIRECIONAL

Você pode alterar a direção que a gravidade atrai para você, mudando efetivamente a direção que está "para baixo". Isso permite que você faça coisas como andar em paredes ou telos como se fossem o chão ou o solo.

Tração Direcional: Movimento (Escalar Parede) • 2 pontos por graduação

PODERES UTILITÁRIOS

A maioria dos poderes gravitacionais úteis envolvem superar o efeito da força para mover objetos grandes e pesados com mais facilidade.

COMUNICAÇÃO GRAVITACIONAL

Você pode modular ondas gravitacionais ou partículas para transportar sinais de comunicação através de distâncias interplanetárias dentro de um sistema solar. Você pode se comunicar por bandas de frequência de rádio em um nível onde apenas detectores de gráviton especializados (ou receptores com Sentido Gravitacional, a seguir) podem captar sua comunicação.

Para controladores de gravidade que não têm esse poder, é uma façanha de poder potencialmente útil para comunicações de última hora.

Comunicação Gravitacional: Comunicação 5, Área, Sutil 1 • 26 pontos

GRAVIDADE ARTIFICIAL

Você pode criar uma área de gravidade normal da Terra em desafio à atração gravitacional prevalecente, reduzindo os efeitos de um ambiente de alta gravidade ou criando um ambiente de gravidade normal em um planeta de baixa gravidade, estação espacial ou nave espacial, negando um nível de movimento impedido.

Observe que a gravidade artificial é uma capacidade presumida de veículos espaciais, embora o Mestre seja livre para torná-la um recurso para configurações onde a gravidade zero em veículos espaciais é o padrão (ver Veículos, páginas 164-167 no Módulo Básico).

Gravidade Artificial: Característica (negar movimento impedido devido à gravidade) • 1 ponto por graduação

GRAVISINESIA

Usando a gravidade focada e direcionada, você pode mover objetos à distância, fazendo com que eles "caiam" em qualquer direção desejada em uma graduação de velocidade (graduação de efeito - graduação de massa) ou parem sem peso no ar. Você pode mover objetos com graduações de massa igual ou inferior à sua graduação de poder. Consulte o arquivo de **Poderes Cinéticos** para obter mais detalhes sobre o efeito Mover Objeto e poderes semelhantes que o utilizam.

Gravisinesia: Mover Objetos • 2 pontos por graduação

LEVANTAMENTO EM BAIXA GRAVIDADE

Ao tocar um objeto e reduzir o efeito da gravidade sobre ele, você o torna mais leve e fácil de mover, aumentando efetivamente sua força quando se trata de levantar objetos mais pesados.

Se você aliviar um objeto para qualquer pessoa levantar, aplique o modificador Afeta Outros, permitindo que você aumente a capacidade de levantamento de outros também.

Levantamento em Baixa Gravidade: Força Aumentada, Limitado a Levantamento • 1 ponto por graduação

SENTIDO GRAVITACIONAL

Você pode sentir as ondas gravitacionais e o fluxo, detectando o uso dos poderes gravitacionais e efeitos semelhantes (como fontes artificiais de gravidade) com descritores de gravidade. O poder básico apenas detecta esses efeitos à distância. Também pode ser Acurado para mais 2 graduações, permitindo que ele atinja outros efeitos, e estendido para

detectar distâncias maiores.

Sentido Gravitacional: Sentidos (Detectar Gravidade) • 2 pontos por graduação

OUTROS PODERES GRAVITACIONAIS

A gravidade é frequentemente tratada como um campo de força invisível nas histórias em quadrinhos, tornando os **Poderes Cinéticos** intimamente relacionados aos poderes gravitacionais. Em particular, poderes como Construtos de Força e Transporte Cinético também podem ser poderes gravitacionais.

A relação simbólica entre a gravidade e a Terra (nossa fonte primária de gravidade) significa que alguns personagens podem combinar os **Poderes Gravitacionais** e os **Poderes Terrestres**. Da mesma forma, a conexão entre os tipos de atração pode ligar os poderes da gravidade aos **Poderes Magnéticos** para personagens que possuem múltiplos poderes "planetários" (geologia, gravitação e um campo magnético, talvez até mesmo poderes do ar ou do clima).

Da mesma forma, a gravidade está conectada e influencia o uso da Força, portanto, alguns **Poderes Fortes** podem ser poderes gravitacionais, pelo menos sob as condições gravitacionais corretas.

COMPLICAÇÕES GRAVITACIONAIS

A gravidade não é uma força a ser manipulada levianamente e pode pesar muito sobre aqueles que o fazem (trocadilhos infelizes e tudo). Os poderes da gravidade podem complicar a vida dos personagens de várias maneiras diferentes.

ACIDENTE

O poder de desastre ao manipular uma força fundamental como a gravidade é considerável. Mudanças gravitacionais podem comprometer as estruturas, fazendo com que elas literalmente entrem em colapso com o aumento do peso, ou mesmo com o peso normal após um período de quase ausência de peso.

Os poderes gravitacionais podem causar acidentes em uma escala mais ampla: alterando o equilíbrio gravitacional de um planeta ou sistema solar inteiro! Isso pode levar a mudanças na rotação da Terra, a atração de ameaças como chuvas de meteoros ou asteroides e pior. Essas coisas podem se tornar a base para aventuras inteiras ou arcos de história.

Não é novidade que o maior medo de muitos controladores da gravidade é perder o controle de suas habilidades. Isso pode levar a momentos de cautela excessiva, especialmente em situações em que o poder deles pode sair do controle ou piorar as coisas. Inimigos astutos podem jogar com esses medos, criando situações para causar dúvidas e forçar os personagens a decisões difíceis que os fazem hesitar.

DEFICIÊNCIA

A gravidade tem uma forte influência sobre as capacidades humanas: uma pessoa forte vira aleijado virtual, sobrecarregado pela gravidade mais forte, e alguém com mobilidade limitada pode ser libertado pelo movimento baixo ou anti-gravidade. Os controladores de gravidade podem compensar certas deficiências físicas usando seus poderes, ou podem

enfrentar deficiências similares devido a suas origens, como o habitante de baixa gravidade que mal pode se mover na gravidade terrestre-normal sem o exercício de algum poder antigravidade.

Sabe-se que a exposição de longo prazo à baixa gravidade tem efeitos debilitantes, particularmente atrofia muscular e perda óssea, alguns dos quais podem ser superados com exercício e fisioterapia adequados e alguns dos quais são inevitáveis em nosso nível atual de compreensão. Isto pode nunca se tornar uma verdadeira deficiência para a maioria dos personagens com poderes gravitacionais, mas não é difícil imaginar alguém com anos de exposição a uma gravidade quase zero sofrendo de problemas.

FRAQUEZA

Como mencionado em **Perda de Poder**, o principal “elo fraco” dos poderes da gravidade é a mente e o corpo mortais que empunham tal poder. Os efeitos que visam a Fortitude e a Vontade podem contornar algumas das defesas de um controlador de gravidade e perturbar a concentração. Como a gravidade afeta apenas a massa, alguns tipos de energia também podem contorná-la ou ter um efeito maior sobre aqueles que a empunham.

INIMIGO

Os poderes gravitacionais se prestam bem aos inimigos da reflexão escura (*Guia do Mestre*, página 48), inimigos com poderes semelhantes, mas com uma perspectiva muito diferente. Assim, um controlador gravitacional heroico e responsável pode enfrentar um vilão que é sublime e imperioso, feito arrogante por vastos poderes ou, alternadamente, um bruto viciado sem nenhuma das sutilezas ou delicadezas associadas a um controle fino sobre um grande poder, apenas pura força.

Os poderes gravitacionais também se enquadram na categoria de “muito perigosas para correr a solta”, de modo que os inimigos podem incluir aqueles que sentem que o personagem deve ser retirado de circulação para o bem maior. Isto pode significar qualquer coisa, de forçadamente aprisionar o personagem (ou encontrar uma maneira de remover os poderes perigosos) para matar o controlador de gravidade em ordem para manter o resto do mundo seguro. É claro, isto pode levar à profecia auto-realizada de infensivos personagens que se voltam contra a humanidade por causa daqueles que os perseguem por causa de seus poderes.

PERDA DE PODER

Como se tira a capacidade de manipular uma força tão fundamental como a própria gravidade? Os poderes gravitacionais podem sofrer perdas de poder de várias maneiras.

Se existe uma maneira de os super-humanos manipularem a gravidade, então existe uma maneira de outros o fazerem, talvez criando contra-manipulações. Feito artificialmente, isto proporciona um dispositivo de “anulação da gravidade”. Em ambientes com gravidade artificial a bordo de naves espaciais e estações espaciais, esta capacidade quase certamente existirá. É principalmente uma questão de adaptá-lo para neutralizar os poderes gravitacionais.

Os manipuladores gravitacionais também são mostrados como o “elo fraco” em seu próprio poder: isto é, o elemento humano é o mais fácil de perturbar. Se você não puder contra-atacar a força da gravidade em si, você pode ser capaz de interromper a concentração e o controle do usuário. Coisas como drogas, sobrecarga sensorial, toxinas transmitidas pelo ar e efeitos similares podem ser capazes de abalar a concentração de um controlador de gravidade o suficiente para desligar seus poderes, mesmo momentaneamente.

REPUTAÇÃO

Dado todo o poder considerável discutido anteriormente, não é difícil para os controladores de gravidade obter reputações como ameaças, desastres ambulantes apenas esperando para acontecer. Isto é especialmente verdade se o personagem é de todo casual ou desdenhoso com conceitos como poder e responsabilidade, ou causou acidentes anteriores.

RESPONSABILIDADE

Além dos super-heróis, as responsabilidades de um controlador de gravidade podem envolver trabalho voluntário (os poderes da gravidade podem literalmente fazer “trabalho leve” de alguns trabalhos) ou coisas como pesquisa científica ou manufatura. Um controlador de gravidade sem treinamento ou habilidades científicas ainda pode ser uma ajuda notavelmente útil na realização de certos experimentos, ou na fabricação de materiais mais facilmente criados em condições de microgravidade, tais como certas ligas ou produtos químicos.

Por outro lado, uma “responsabilidade” menos escrupulosa associada aos poderes da gravidade pode estar usando esses poderes para “manter as órbitas adequadas” das coisas no mundo. Um controlador de gravidade poderia se tornar um guardião da ordem e da disciplina no mundo, quer o mundo quisesse ou não!

PODERES ILUSÓRIOS



As coisas em um mundo super-poderoso muitas vezes não são o que parecem, especialmente para aqueles capazes de exercer poderes que enganam os sentidos ou criam uma variedade de imagens, sons ou sensações falsas. Embora os poderes ilusórios não sejam “reais”, eles podem ter efeitos muito reais enganando seus alvos a fazer coisas que, de outra forma, não fariam.

O EFEITO DE ILUSÃO

A chave para os poderes neste arquivo é, naturalmente, o Efeito Ilusão (*Módulo Básico*, páginas 107-108), que tem uma ampla gama de aplicações. Entretanto, muitos poderes ilusórios não são necessariamente efeitos de ilusão, mas baseados em outros efeitos, como Aflição ou Camuflagem, por exemplo. A ilusão ou impressão sensorial pode ser um descritor para um efeito de jogo diferente.

O objetivo principal do efeito Ilusão é enganar os sentidos dos alvos para que percebam algo que realmente não está lá. Se esse não é o efeito primário de um poder, então ele pode ser baseado em um efeito que não seja ilusão. Um exemplo é um Poder Ilusório de aflição (ver **Poderes Ofensivos** nesta seção): falsas impressões sensoriais do alvo que sofre de alguma aflição, de uma doença ou impressão de estar em chamas ou coberto de insetos que picam. Embora o descritor seja uma ilusão, o efeito é uma aflição; o imaginário é apenas um descritor. Alguns desses poderes Ilusórios podem ter no poder o modificador traíçoeiro ou sutil para refletir que a verdadeira origem do efeito é obscurecida, mas eles não têm necessariamente que ter um Ligado ao Efeito de ilusão como parte de sua descrição de jogo.

Observe que, como o efeito permite um teste de Intuição, a graduação de Ilusão é limitada pelo nível de poder como qualquer outro efeito resistido (isto também é importante

para Ilusões Resistidas por Vontade.) Entretanto, dado que o limite do nível de poder de um bônus de perícia de Intuição é de NP + 10, o Mestre pode escolher modificar o limite do nível de poder para efeitos de Ilusões com base em como o efeito é usado.

DESCRITORES ILUSÓRIO

A seguir estão os descritores-chave para os poderes de ilusão e suas implicações particulares.

■ **Sensorial:** O efeito Ilusão é um efeito sensorial. Os poderes ilusórios que não contêm o efeito Ilusão ou outros efeitos sensoriais (*Livro Básico*, página 90) podem ter o extra Área de Percepção ou falha dependente de Sentido para refletir como eles agem sobre os sentidos.

■ **Impressão:** Uma impressão sensorial é uma força externa que atua sobre os sentidos, fazendo-os perceber a ilusão; assim, uma impressão visual é uma imagem real assim como uma impressão auditiva cria um som real. Entre outras coisas, as impressões são detectáveis em máquinas não inteligentes como câmeras, microfones e equipamentos similares, tendo um efeito real mensurável.

■ **Alucinação:** Uma alucinação sensorial, ao contrário de uma impressão, existe apenas na mente do sujeito, o que engana os sentidos a acreditar que eles percebem algo que não está realmente lá. As alucinações são indetectáveis a alvos sem mente (ver **Mental**, a seguir) e só podem ser percebidas por alvos específicos, se o efeito for seletivo.

■ **Mental:** Algumas ilusões, particularmente alucinações, são efeitos sensoriais mentais e definidos como mentes-alvo. Ilusões Resistíveis por Vontade visam mentes e sujeitos sem mente (sem valor de intelecto nem de prontidão) são geralmente imunes a seus efeitos. Veja o arquivo de **Poderes**

Mentais para mais informações sobre mentes e efeitos sensoriais mentais.

CONTRA-ATACAR

Os poderes ilusórios podem ser capazes de se contra-atacar, diretamente (interferindo na fonte da ilusão) ou indiretamente (uma ilusão contra a outra, como uma "chuva" ilusória que parece apagar um fogo ilusório — se nada mais, um fogo que não tenha sido apagado por uma chuva levaria a realidade do fogo em questão, expondo a ilusão). As impressões ilusórias podem ser capazes de contra-atacar outros efeitos sensoriais, mascarando-os ou oprimindo-os. Da mesma forma, outros efeitos sensoriais usando o mesmo meio que uma ilusão poderia contra-atacar ela: um poder baseado em escuridão ou luz poderia interferir com ilusões holográficas, por exemplo, ou um poder sônico poderia contra-atacar uma impressão auditiva ou vice-versa. As alucinações podem contra-atacar ou ser combatidas por efeitos mentais — um telepata pode usar a Comunicação Mental ou a Leitura Mental para ajudar a combater uma Ilusão alucinatória ou um ilusionista pode usar um efeito de Ilusão para combater uma mente controlada por Aflição. Uma área onde o poder ilusório não pode contra-atacar é quando não há interação real entre a ilusão e o alvo: uma ilusão de água não pode contrariar um efeito de fogo real, por mais real que a água pareça.

OPÇÃO: ILUSÃO COM AFLIÇÃO

Uma forma alternativa de lidar com ilusões, particularmente alucinações projetadas diretamente na mente de um alvo, é como um tipo de Aflição e não como um efeito sensorial. Nesta abordagem, as ilusões têm três graus de efeito, assim como outras aflições:

■ **Primeiro Grau – Números:** Pequenas mudanças na forma como o sujeito percebe as coisas: fazer as pessoas parecerem (mas não soar) como outra pessoa, alterar ou editar detalhes como cores, a presença ou ausência de pequenos objetos, sons de fundo, e assim por diante.

■ **Segundo Grau – Fantasma:** Mudanças bastante grandes nas percepções do sujeito, incluindo: adicionar um elemento grande e/ou complexo como uma explosão, uma sinfonia ou uma pessoa totalmente interativa, a presença ou ausência de objetos grandes ou significativos, fazendo com que uma coisa pareça, soe, e de outra forma apareça como algo mais.

■ **Terceiro Grau – Imersão:** Controle completo sobre os sentidos do sujeito, capaz de mudar tudo e qualquer coisa no ambiente, desde o nada em branco ou escuridão total até fazer o sujeito perceber e interagir com um cenário completamente diferente que existe apenas na mente do sujeito. O sujeito é inconsciente do mundo real.

Como regra geral, uma Aflição com condições ilusórias é resistida pela vontade, embora fortitude possa representar Aflições envolvendo drogas alucinatórias ou coisas similares que afetam a biologia do alvo.

Condições ilusórias de aflição podem ser combinadas com outras condições (ou mesmo misturadas e combinadas com o novo modificador de Condições Variável — ver **Modificadores**, a seguir). Muitos têm Grau Limitado (necessitando apenas de impor a condição de Fantasma). Também como outras aflições, as ilusões podem se beneficiar de modificadores como Concentração, Cumulativo e Progressivo.

CARACTERÍSTICAS ILUSÓRIAS

Os efeitos poderes associados aos Poderes Ilusórios incluem o seguinte:

■ **Disfarce Ilusório:** Você pode projetar uma ilusão de que está usando um traje ou uniforme, permitindo que você "troque" instantaneamente (como uma ação livre) sem a necessidade de carregar outras roupas. Se seu disfarce ilusório também esconde completamente sua identidade (em vez de apenas fazer parecer que você está usando roupas diferentes) veja o Poder Utilitário Disfarce Ilusório.

■ **Exibição projetada:** você pode criar imagens visuais pequenas, simples e bastante óbvias, adequadas para exibir informações, o equivalente a mostrar imagens 3D.

■ **Prestidigitação:** Você pode criar pequenas ilusões como "truques de magia" principalmente adequados para entretenimento, mas potencialmente bons para um bônus de circunstância para habilidades de interação ou para distrair alvos de outros acontecimentos.

UMA PEQUENA REALIDADE VAI LONGE

As ilusões mais eficazes têm um núcleo de verdade nelas, e os ilusionistas tendem a se tornar hábeis em Enganação e Intuição, aprendendo a "ler" seus assuntos e maximizar suas habilidades para obter o maior efeito. Um pouco de prestidigitação e furtividade também podem ser levados em consideração.

Uma coisa que os ilusionistas têm a seu favor num mundo povoado por heróis e vilões super-poderosos é que o leque de "acreditáveis" tende a ser muito mais amplo! Enquanto uma pessoa no mundo real ficaria estupefata ao ver alguém caminhando através de uma parede aparentemente sólida ou flutuar através do ar, num super-mundo, é provável que os cidadãos comuns tenham pelo menos visto tais coisas em filmagens de vídeo, se não em pessoa. Assim, a conclusão imediata da maioria das pessoas pode ser "sobre-humano" mas não necessariamente "ilusionista", a menos que eles tenham uma razão para pensar que. A este respeito, vestindo (ou pelo menos parecer vestir) uma fantasia garrida pode funcionar a favor do ilusionista, reforçando a ilusão!

SUPERANDO ILUSÕES

A detecção e superação de ilusões requer um grau de Intuição; um teste Intuição bem sucedido (CD 10 + Efeito de Ilusão) revela uma ilusão para o que é, desde que o personagem tenha alguma razão para acreditar que a ilusão possa ser falsa em primeiro lugar. Esta razão pode ser fornecida por uma Percepção ou outro teste de perícia (particularmente Especialidade, revelando alguma falha factual na ilusão).

As alucinações também podem ser superadas através de pura força de vontade, um teste de resistência de vontade em relação ao grau de efeito CD 10 + Graduação do Efeito. Os poderes de ilusão alucinógena são geralmente todos Resistidos por Vontade, a menos que o efeito básico do poder já seja oposto por um teste de resistência de Vontade.

MODIFICADORES

Os seguintes modificadores novos ou expandidos aplicam-se a alguns dos efeitos de poder neste arquivo.

Psíquico: Você pode “personalizar” as ilusões com este modificador, criando exatamente o que o sujeito espera perceber. Em particular, este poder permite-lhe criar ilusões com base em informações conhecidas pelo sujeito, mas não por si, tais como a voz ou aparência de um ente querido, ou a impressão de que tem em mãos a documentação ou autorização adequadas. Trate a graduação do modificador como uma graduação de leitura mental (*Módulo Básico*, página 112) e faça um teste oposto (graduação do modificador versus a vontade do alvo) para determinar o grau de informação. É possível apenas “ler” informação de um assunto a fim de criar uma ilusão, embora pudesse potencialmente criar “espetáculos” projetados de um sujeito pensamentos ou memórias. Uma ilusão bem colocada geralmente concede um bônus de circunstância para testes de perícias relacionadas, particularmente perícias de interação, e pode anular a necessidade de um controle total em algumas circunstâncias (tais como parecer ser uma pessoa autorizada ou portadora de identificação apropriada). **+1 custo por graduação.**

Condições Variável: Um efeito de aflição com este modificador pode variar as condições que ele impõe (ver Aflição, *Módulo Básico*, página 94). Escolher as condições quando a Aflição é utilizada e não quando o efeito é adquirido. A Aflição ainda está limitada ao seu grau de efeito enrolado sobre o alvo, a menos que seja também cumulativa. **+2 custo por graduação.** **+1 custo por graduação se apenas um grau da Aflição (primeiro, segundo, ou terceiro) for Variável, escondido quando o modificador é aplicado.**

PODERES OFENSIVOS

Os poderes ilusórios ofensivos tendem a enganar os alvos de forma perigosa ou simplesmente sobrecarregar os seus sentidos. No fim extremo, alucinações poderosas podem pôr em perigo a saúde mental ou mesmo física de um alvo; uma vítima que “acredita” verdadeiramente que um ataque ilusório pode sofrer danos psicossomáticos, talvez até incapacidade ou morte.

DANO ILUSÓRIO

Você cria um dano de ilusão tão profundo que o alvo reage como se realmente tivesse sido atingido. O ataque afeta mais a mente do que o corpo do alvo. Passar com sucesso em um teste de vontade remove imediatamente qualquer condição de “dano” causada por uma ilusão.

Dano Ilusório: Dano A Distância Percepção, Resistência Alternativa (Vontade), Resistido por Vontade (Remove o Dano), Variável 2 (Efeitos Ilusórios) • 3 pontos por graduação + 2 pontos

ILUSÃO AFLITIVA

Você coloca uma alucinação convincente de uma aflição na mente do alvo, fazendo com que o alvo reaja (mesmo a um nível subconsciente) como se a aflição fosse real. Os efeitos potenciais são abrangentes, desde apresentar a ilusão de que o alvo está preso em uma cela ou uma camisa de força até doenças ilusórias, ataques de insetos rastejantes ou dores ilusórias, talvez devido a ferimentos ou ataques igualmente falsos. Os testes de resistência de vontade do alvo para superar as condições da Aflição representam a recuperação dos efeitos da ilusão.

Ilusão Afilitiva: Aflição A Distância Percepção (Resistido e Superado por Vontade), Condição Variável, Reversível, Sutil • 2 pontos + 5 pontos por graduação

PRIVAÇÃO SENSORIAL

Seu poder sobrepuja os sentidos do alvo, levando-os a um estado de privação sensorial. Antes de ficar completamente sobrecarregado, o alvo sofre penalidades devido à incapacidade de perceber as coisas adequadamente.

Privação Sensorial: Aflição Cumulativa a Distância Percepção (Resistido e Superado por Vontade; Prejudicado, Desabilitado, Incapacitado) • 4 pontos por graduação

VERTIGEM

Você cria uma ilusão perturbando a sensação de equilíbrio da vítima, fazendo com que o mundo pareça estar lá embaixo e induzindo vertigens.

Vertigem: Aflição Cumulativa a Distância Percepção (Resistido e Superado por Vontade; Impedido, Caído, Incapacitado) • 4 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

As principais habilidades defensivas ilusórias são a camuflagem e a confusão, tornando difícil para os oponentes saber onde e quando devem apontar seus ataques, ou mesmo se devem atacar!

CAMUFLAGEM ILUSÓRIA

Você cria uma ilusão de que você é simplesmente parte do plano de fundo, misturando-se ao seu ambiente, ou removendo-o efetivamente das percepções daqueles ao seu redor. Uma versão alucinatória deste poder é Resistido por Vontade (e possivelmente Seletivo).

Camuflagem Ilusória: Camuflagem 10 (todos os Sentidos), Mesclar ou Resistido por Vontade • 10 pontos

COBERTURA ESCONDIDA

Em combate, você faz todo o esforço para se colocar atrás de uma cobertura (*Módulo Básico*, página 186) que você então esconde com uma ilusão. O efeito faz parecer que os ataques saltam de você ou desviam de lado antes de bater em você, enquanto na realidade o atacante bateu na cobertura escondida e não em você. Se superar com sucesso o modificador util do poder com um teste de Percepção CD 20 permite que o atacante tenha consciência dos limites da cobertura e ataque em torno dela normalmente.

Cobertura Escondida: Aumento de Vantagem (Evasão 2), Proteção, Dissipar, Impenetrável, Sutil, Sustentado • 3 pontos + 1 ponto por graduação

DUPLICATA ILUSÓRIA

Você cria uma duplicata falsa de si mesmo, geralmente permanecendo escondido, talvez usando outro poder como a Camuflagem Ilusória (anteriormente) ou a vantagem de Esconder à Plena Visão e um controle furtivo.

Você manipula sua duplicata como um fantoche, fazendo com que ele se move, fale e interaja como se fosse realmente você. A única diferença é que sua duplicata não é sólida, é apenas uma ilusão. Ainda assim, ele parecerá capaz de alguns efeitos impressionantes, incluindo desafiar a gravidade e passar por objetos sólidos (e também permitir que ataques passem por ele). Você tem que manter sua duplicata em

distância de percepção a fim de controlá-lo. Se você for capaz de manter o truque de que a duplicata é você, oponentes frustrados desperdiçarão seus esforços atacando-o em vez de o verdadeiro você.

Note que qualquer personagem com um efeito de Ilusão geral com pelo menos 2 graus afetando a visão e a audição pode se aproximar deste poder.

Duplicata Ilusória: Ilusão 2 (Visual e Auditiva), Limitado a Duplicar Você Mesmo • 4 pontos

PODERES DE MOVIMENTO

Os poderes de movimento mais aparentes criados pela ilusão são falsos, tais como uma duplicata ilusória aparentemente capaz de voar, teleportar, ou caminhar através de paredes (sendo imaterial) através da manipulação inteligente da ilusão, ligado ao único poder "semimovimento" associado a ela.

PROJEÇÃO ILUSÓRIA

Você cria uma imagem de si mesmo semelhante ao poder duplicata ilusória (anteriormente), exceto que você coloca sua consciência dentro da imagem, permitindo-lhe perceber através dela como se você estivesse realmente presente, e canalizar outros efeitos sensoriais através de seus sentidos. Seu grau de efeito determina a distância que você pode projetar seu "eu" ilusório. Testes normais de Intuição para detectar o Sensoriamento Remoto transforma-se em um teste para sentir que a projeção não é real em seu lugar.

Projeção Ilusória: Sentido Remoto (Visual, Auditivo, e Mental) Efeito Colateral (corpo físico está indefeso e imóvel, -2), Perceptível • 1 ponto por 1 graduação + 2 pontos por graduação Adicional.

PODERES UTILITÁRIOS

Os poderes de ilusão têm dezenas de usos em potencial, e os ilusionistas astutos estão sempre procurando maneiras de enganar os outros, muitas vezes de maneiras inesperadas.

DISFARCE ILUSÓRIO

Você pode usar ilusões para mudar sua aparência. Isto não muda nenhuma de suas características, mas fornece um bônus de +20 para os testes de enganação para convencer os outros de que você é o que parece ser. Sua graduação em Morfar determina quão extensa a mudança de aparência pode ser, desde um grupo estreito de formas em 2 graduações até qualquer aparência com 4 graduações.

Disfarce Ilusório: Morfar, Resistido por Vontade • 4 pontos por graduação;

ILUSÃO

O mais amplo e mais simples poder de ilusão: você pode criar diferentes tipos de imagens falsas e impressões sensoriais. As ilusões mais comuns são tanto visuais quanto auditivas, custando 3 pontos por graduação.

Tamanho: A graduação de uma ilusão determina seu tamanho, a partir do tamanho humano em torno de 2-3 graduações, tamanho de um carro ou caminhão em 8-9 graduações, tamanho de um container de carga em 12-13 graduações, e tamanho de um estádio em 20 graduações.

Aparência: Uma ilusão suficientemente grande para cobrir algo pode mudar sua aparência, então um ilusionista pode "vestir" uma ilusão como um disfarce ou colocar uma sobre outra pessoa ou objeto. Tal disfarce ilusório requer manutenção como uma ilusão ativa, no entanto, a menos que o sujeito seja estático (ao contrário do efeito Morfar, que é uma ação livre para manter por padrão). Desde que a ilusão seja efetiva, ela fornece um bônus de +20 em testes de Enganação para convencer um alvo que o sujeito é o que ele parece ser. Se a ilusão for superada, o bônus desaparece junto com ela.

Camuflagem: Similarmente, certas ilusões podem oferecer camuflagem (Módulo Básico, página 186). A ilusão de uma parede é tão eficaz como a de uma parede real, pelo menos em termos visuais (embora a parede não ofereça cobertura ou proteção contra os efeitos em área e os ataques contra ela passem direto através dela). Superar a ilusão remove quaisquer modificadores de camuflagem que ela impõe.

Visibilidade: A critério do Mestre, uma ilusão visual pode ter o efeito de diminuir a visibilidade na área da ilusão como um uso do efeito Ambiente, impondo um modificador de visibilidade -2 ou -5 para coisas como criar uma ilusão de neblina, chuva, ou simples escuridão. Superação bem sucedida da ilusão remove o modificador.

Truques: Uma ilusão também pode enganar os personagens para que se prejudiquem a si mesmos. Criar uma ilusão de uma ponte ou varanda pode fazer com que alguém que acredite na ilusão pisoteie um parapeito e caia ao ar livre e ao chão. Da mesma forma, camuflar uma parede com uma imagem ilusória do que está por trás dela pode fazer com que um oponente que se move rapidamente caia dentro da barreira.

Ilusão: Ilusão • 1-5 pontos por graduação.

MEMÓRIA SENSORIAL

Você tem uma memória perfeita para experiências sensoriais, semelhantes à vantagem Memória Eidética (Módulo Básico, página 85), exceto que a sua recordação de informação não é melhorada, mas, dado um poder sensorial, pode recriar perfeitamente qualquer sensação que tenha experimentado. Esta capacidade pode permitir-lhe criar ilusões mais detalhadas e exigentes, tais como o som de uma atuação sinfônica, recriada tal como você ouviu-o. Ao critério do Mestre, o Memória sensorial pode fornecer com um modificador de circunstâncias, aumentando a Classe de Dificuldade para notar falhas em suas ilusões.

Memória Sensorial: Característica 1 (Recordação Sensorial Perfeita) • 1 ponto.

MIMETISMO VOCAL

Você pode reproduzir com precisão qualquer voz. Esta capacidade é mais eficaz quando associada a uma mudança na aparência ou alguma outra forma de esconder sua aparência, como falar por telefone ou sistema de alto-falantes onde o ouvinte não possa vê-lo.

Mimetismo Vocal: Ilusão 2 (Auditivo), Limitado a Vozes • 1 ponto.

PERCEPÇÃO VERDADEIRA

Aqueles que trabalham com ilusões, muitas vezes aprendem

a perceber além delas, direto à verdadeira natureza das coisas. Este poder é aproximadamente equivalente à Imunidade às Ilusões e pode ser tratado de maneira muito semelhante.

Percepção Verdadeira: Sentidos 5 (Contra-Ataca Ilusão [todos os sentidos]) • 10 pontos.

OUTROS PODERES ILUSÓRIOS

Há um grau de sobreposição entre as ilusões e os poderes mentais. De fato, o poder de alucinação do arquivo de **Poderes Mentais** pode ser considerado tanto uma ilusão quanto um poder mental. Alguns ilusionistas têm poderes mentais adicionais, particularmente coisas como o Controle de Emoções envolvendo ilusões apropriadas. Da mesma forma, o poder Chamariz do perfil de **Poderes de Invocação** pode ser considerado um poder de ilusão, bem como um poder de Invocação.

Como as impressões ilusórias funcionam com luz e som, os poderes de ilusão podem estar ligados tanto aos **Poderes Luminosos** quanto aos **Poderes Sônicos**: um ilusionista capaz de criar hologramas realistas (esculturas tridimensionais de luz) pode ser capaz de moldar a luz de outras formas, assim como um ilusionista capaz de imitar perfeitamente os sons pode potencialmente criar outros efeitos sônicos.

COMPLICAÇÕES ILUSÓRIAS

Brincar com percepções pode criar complicações, especialmente porque os ilusionistas dependem muito da sutileza e do engano para tornar seus poderes efetivos. A seguir estão algumas complicações envolvendo poderes de ilusão que podem surgir em seus jogos de *M&M*.

FAMA

Um conhecido “criador de efeitos especiais” ou ilusionista “artístico” pode ser bastante famoso como artista ou intérprete, embora esta fama corte os dois sentidos: além de lidar com hordas de fãs adoradores e a mídia sempre curiosa, o ilusionista pode encontrar problemas se a verdadeira natureza de seus poderes for amplamente conhecida. Uma ilusão conhecida pode assustar, mas não afetará alguém por muito tempo se ele tiver certeza de que não é real.

FRAQUEZA

Os ilusionistas que confiam unicamente em seus poderes de enganação muitas vezes enfrentam a complicação de não

terem defesas “reais”. Isto em si não vale uma recompensa como ponto heroico, mas situações em que um adversário se propõe a explorar a vulnerabilidade do personagem podem ser, tais como quando um herói ilusionista enfrenta um inimigo especialmente equipado para ignorar ou resistir a ilusões, deixando o herói aberto para apanhar.

PERDA DE PODER

Fazer com que outros vejam através de suas ilusões ou não acreditem em suas ilusões é apenas uma maneira pela qual os ilusionistas podem encontrar seus poderes superados. Alguns também podem ter outras circunstâncias que os tornam efetivamente impotentes. Por exemplo, um ilusionista que lança glamour de fada pode vê-los dissipados pelo toque do ferro frio, enquanto um “feiticeiro dos efeitos tecnológicos” pode enfrentar dificuldades com interferências electromagnéticas e problemas técnicos similares.

PRECONCEITO

Os ilusionistas são enganadores por natureza e podem se mostrar impopulares com alguns, dado seu potencial de enganar outros, levando-os a questionar tudo o que veem, ouvem, ou de outra forma experimentam. Os ilusionistas conhecidos podem criar alguma paranoia, que pode ser dirigida a eles.

SEGREDO

O segredo mais comum para os ilusionistas é que eles têm poderes de ilusão em primeiro lugar! As ilusões tendem a ser mais eficazes quando os alvos não sabem que não são reais, então os personagens ilusionistas podem fingir ter poderes diferentes, ou nenhum poder, usando suas ilusões para ocasionalmente enganar seus inimigos e deixá-los imaginando o que aconteceu. Situações em que o ilusionista luta para esconder a verdade, ou toma um caminho menos conveniente para manter o segredo, concedem um ponto heroico.

VÍCIO

O poder de editar a realidade, ou pelo menos a percepção dela, pode tornar-se viciante, e os ilusionistas podem cair na tentação de viver em um mundo de sensações de fantasia em vez de lidar com a dura e fria realidade, a ponto de ignorar as necessidades e responsabilidades do mundo real. Da mesma forma, um ilusionista pode viciar outros nos mesmos tipos de fantasias, tendo então que lidar com a satisfação das necessidades dos viciados.

PODERES LUMINOSOS



Dê alguma luz ao mundo! De exibições deslumbrantes a pães hipnóticos e feixes de laser, os Poderes de Luz aproveitam uma das energias fundamentais. Os personagens podem controlar, manifestar, projetar e até se tornar luz, com um espectro completo de poderes ao seu comando.

DESCRITORES LUMINOSOS

Os descritores a seguir são importantes descritores associados aos poderes de Luz, afetando a forma como eles aparecem e funcionam.

■ **Luz:** Naturalmente, a luz está iluminando, reduzindo ou eliminando a camuflagem concedida pelas trevas e sombras. A maioria dos Poderes de luz libera iluminação suficiente para reduzir a camuflagem baseada na escuridão em um nível dentro de 0 graduação de distância (8 metros) do efeito. Níveis maiores de iluminação geralmente requerem um efeito ambiental específico: veja **Iluminação** em **Poderes Utilitários** para detalhes.

■ **Calor:** A luz também pode gerar calor, particularmente nas porções infravermelha e ultravioleta do espectro. A luz focalizada, particularmente, pode aquecer alvos, como qualquer criança com uma lupa pode se dizer, e os lasers causam danos principalmente através de altas temperaturas. O calor de alguns poderes de luz pode potencialmente causar incêndios ou desencadear materiais explosivos; consulte os Arquivos dos **Poderes Flamejantes** para obter detalhes.

■ **Vida:** Em um sentido místico, a luz é frequentemente associada à vida, à força da vida, à alma ou à energia vital vista como “luz” que irradia de todas as criaturas vivas. Isto faz da luz um descritor de vários **Poderes Vitais** envolvendo essa energia vital, e a capacidade de criar e controlar a luz

iluminante e o poder de reforçar, restaurar ou manipular a força da vida pode se sobrepor.

■ **Radiante:** Da mesma forma, a luz tende a ser associada à santidade e pureza, e alguns poderes de luz podem ter um descritor “radiante” ou “santo” indicando que se originam de uma fonte mística ou divina em vez de uma fonte terrestre. Tal luz pode desencadear fraquezas em “criaturas das trevas” e marcar o usuário como um campeão das “forças da luz” no cenário.

CONTRA-ATACAR

Dependendo dos descritores, os Poderes de Luz podem ser úteis para combater uma série de outros efeitos. O mais óbvio é a oposição luz versus escuridão: os poderes da luz podem superar os efeitos da escuridão desde a camuflagem mundana (devido à falta de iluminação) até a manipulação das “energias escuras” primordiais ou essenciais. Da mesma forma, os poderes da luz podem contrariar outros poderes da luz, seja privando-os da luz de que precisam para funcionar, seja “dobrando-se” ou controlando de outra forma a luz em que se baseiam. Os poderes da luz podem contrariar os efeitos visuais que requerem luz como um meio, particularmente ilusões visuais como o poder dos **Hologramas** (ver **Poderes de Utilitários** neste perfil), mas também as Comunicações baseadas na luz como o poder de **Comutação a Laser**. Os efeitos sensoriais visuais geralmente não são contrabalançados; em vez disso, são desativados por efeitos de Aflição baseados na luz, como os da seção **Poderes Ofensivos** deste arquivo. Veja o Perfil de **Poderes Sensoriais** para mais discussões sobre como combater os efeitos sensoriais. Poderes de luz com descritores místicos como vida ou radiante podem ser capazes de combater poderes com descritores opostos como morte,

necromântica, profana e antinatural. Veja o perfil de **Poderes Mágicos** para alguns exemplos de tais efeitos contrários.

CARACTERÍSTICAS LUMINOSAS

Os efeitos potenciais associados aos Poderes de Luz incluem o seguinte:

- Você tem um menor grau de imunidade aos efeitos da luz, o suficiente para nunca queimar sol, precisar de óculos de sol, ou ter problemas com qualquer quantidade de luz solar direta total.
- Você pode emitir um cone ou feixe de luz direcionado à vontade, como se você carregasse uma lanterna poderosa o tempo todo.
- Você tem um "holofote" pessoal que pode iluminá-lo à vontade e seguir seus movimentos, colocando-o em uma "piscina" contínua de luz não mais do que -2 graduações de distância (30 metros) de distância.
- Você pode gerar e refratar a luz ao seu redor para criar um inofensivo e cintilante "show de luz" de cores, bom para uma circunstância bônus para perícias de interação em situações em que pode impressionar os outros.
- Você pode criar imagens holográficas menores e estáticas ao alcance do braço e não mais do que 1 graduação de volume de tamanho (cerca 60 litros).

PODERES OFENSIVOS

Poderes de luz ofensiva aproveitam a luz brilhante para cegar ou sobrecarregar alvos, e concentram a energia da luz para infligir danos diretos.

ARMA LASER

Você focaliza a luz na forma de uma arma de combate corpo a corpo (como uma espada, embora ela possa ser tão facilmente um martelo ou outro tipo de arma). Algumas armas laser podem ter propriedades como suas reais contrapartidas; veja a tabela de **Armas de Combate-Corpo-a-Corpo** na página 169 do *Módulo Básico* para algumas ideias.

As armas laser com danos energéticos podem ter o modificador Penetrante, enquanto as armas laser feitas de "luz sólida" podem, ao invés disso, ser Danos baseados em Força.

Arma Laser: Dano (Laser) • 1 ponto por graduação

FEIXE CEGANTE

Você projeta um feixe de luz ofuscante nos olhos de um alvo.

Feixe Cegante: Aflição Cumulativa a Distância (Resistido por Esquiva, Superado por Fortitude; Visão Prejudicada, Visão Desabilitada, Visão Desatenta) Limitada a Visão • 2 pontos por graduação

Da mesma forma, você cria uma **Rajada Cegante**, irradiando em todas as direções, muito parecida com um poderoso flash-bulbo ou estroboscópio. A Rajada Cegante tem origem em você; se é algo que você pode lançar à distância, onde explode (como uma bomba de flash), aplique também o modificador a Distância.

Rajada Cegante: Aflição Cumulativa, Área Percepção (Resistido por Esquiva, Superado por Fortitude; Visão Prejudicada, Visão Desabilitada, Visão Desatenta) Limitada a Visão • 2 pontos por graduação

Com uma **Aura Cegante**, você continuamente emite luz brilhante o suficiente para cegar qualquer pessoa que olhe diretamente para você. Se você puder manter a Aura Cegante como uma ação livre enquanto faz outras coisas, aplique o modificador de Reação (aumentando o custo para 5 pontos por graduação).

Aura Cegante: Aflição Cumulativa, Área Percepção (Resistido por Esquiva, Superado por Fortitude; Visão Prejudicada, Visão Desabilitada, Visão Desatenta), Limitado a Visão • 2 pontos por graduação

Um **Campo Cego** preenche uma área inteira com luz brilhante o suficiente para sobrepor todas as outras entradas visuais, tornando qualquer pessoa dentro ou olhando para a área incapaz de ver nada além de luz branca e pura.

Um efeito menor pode ser alcançado com um efeito Ambiente que impõe um modificador de visibilidade devido a uma luz brilhante (mas não completamente cega).

Campo Cego: Camuflagem 4, Área Explosão, Ataque (Todos os Sentidos Visuais) • 12 pontos + 4 pontos por +1 graduação de área

FEIXE LASER

Você projeta um feixe coerente de luz capaz de fornecer uma explosão de energia focalizada. Devido à capacidade de um laser de percorrer grandes distâncias em linha reta, o Alcance Estendido é um extra apropriado. Penetrante também é adequado para ataques a laser.

Feixe Laser: Dano à Distância (Laser) • 2 pontos por graduação

Ao invés de um feixe sustentado, você pode criar um **Pulso Laser**, disparando uma série de pulsos de alta intensidade que você pode focalizar ou dispersar, como preferir.

Pulso Laser: Dano à Distância Multi-ataque (Laser) • 3 pontos por graduação

Uma **Rajada Laser** dispara feixes em todas as direções ao seu redor, permitindo que você atinja múltiplos alvos na área, mas com força sobre seus aliados. Se você puder controlar quem é atingido dentro do estouro, aplique também o modificador seletivo. Os graus adicionais de Área se aplicam muito parecidos com o Alcance Estendido no Feixe Laser.

Rajada Laser: Dano Área Explosão (Laser) • 2 pontos por graduação

Deslocando a frequência de seu feixe para fora do espectro visível para criar um raio X ou laser de raio gama ("captador") projeta um **Feixe Laser Invisível** que nem mesmo os alvos do feixe de laser verão chegar.

Feixe Laser Invisível: Dano à Distância (Laser), Sutil • 2 pontos por graduação +1 ponto

Você também pode ser capaz de projetar um laser de baixo nível para "pintar" seu alvo e fornecer um caminho de mira para seu feixe, como uma moderna visão a laser.

Direcionamento Laser: Adicionar Acurado para algum Poder Laser • 1 ponto por graduação (+2 de bônus de ataque por graduação)

QUEBRAR A LUZ

Uma explosão de luz e cor irradia de você, esmagando os centros visuais dos alvos próximos. Para um ataque de feixe de luz deslumbrante, substitua o modificador de área de explosão pelo modificador Distância, permitindo que você atinja um único alvo à distância.

Quebrar a Luz: Aflição Cumulativa Área Explosão (Resistido por Esquiva e Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado), Depende de Visão • 2 pontos por graduação

STROBO HIPNÓTICO

Como padrão de luz e cor intermitente, você coloca os alvos em transe onde eles estão abertos à sugestão e obedientes a seus comandos. Para um strobo que afeta múltiplos alvos, substitua Distância A Percepção e Depende de Visão por Percepção em Área. Adicione Seletivo se você puder escolher quais alvos você afeta e Traíçoeiro se os alvos não estiverem cientes de que estão sendo influenciados.

Strobo Hipnótico: Aflição Distância à Percepção (Resistido e Superado por Vontade; em Transe, Compelido), Grau Limitado, Depende de Visão • 1 ponto por graduação

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes defensivos da luz o protegem dos efeitos nocivos da luz ou usam a luz como meio para protegê-lo de outros efeitos.

ABSORÇÃO DE LUZ

Você pode absorver a energia da luz e canalizá-la para aumentar seus poderes baseados na luz. Você ganha graduações na Característica Aumentada iguais ao efeito absorvido, então eles dissipam a uma taxa de 1 graduação por rodada até desaparecer ou você absorve energia da luz novamente. As características melhoradas com este poder ainda estão sujeitas a limites de nível de poder.

Este poder muitas vezes tem a Imunidade à Luz em conjunto com ele, tornando-o imune aos efeitos que você absorve.

Absorção de Luz: Característica Aumentada, Dissipação, Limitada a parar a menor graduação do efeito ou graduação de energia absorvida • com base na Característica -2 por graduação

ESCUDO FOTÔNICO

Você se rodeia de uma aura brilhante de "luz dura" capaz de resistir a ataques.

Escudo Fotônico: Proteção, Sustentado • 1 ponto por graduação

FORMA LUMINOSA

Você se transforma de um ser físico em uma forma feita de luz coerente, capaz de passar inofensivamente através de objetos transparentes e de lançar um brilho suficientemente brilhante para iluminar suavemente a área ao seu redor (mas tornando difícil esconder sua presença, particularmente em ambientes escuros).

Este poder é muitas vezes acompanhado por outros poderes como voo luminoso, velocidade da luz ou Aura Cegante para refletir as capacidades adicionais de uma Forma Luminosa.

Forma Luminosa: Intangível 3 (Forma Energética – Luz) • 15 pontos

IMUNIDADE À LUZ

Seu poder sobre a luz o torna imune a seus efeitos nocivos.

Imunidade à Luz: imunidade 10 (efeitos de luz) • 10 pontos

REFLETOR

Como um "espelho vivo", você pode refletir os efeitos da luz em sua fonte. Se você puder refletir um ataque a um alvo que não seja sua fonte, aplique o modificador Redirecionado por um ponto adicional de +1 por graduação.

Refletor: Deflexão, Refletir, Distância Perto, Limitado a Efeitos de Luz • 1 ponto por 2 graduações

PODERES DE MOVIMENTO

Dada a velocidade da luz, os poderes luminosos estão associados ao movimento rápido, e alguns personagens alimentados pela luz também são velocistas. Consulte o Perfil de **Poderes Velozes** para obter detalhes adicionais sobre movimento super-rápido.

VELOCIDADE DA LUZ

Você pode se mover de lugar em lugar à velocidade da luz! A verdadeira "velocidade da luz" é 29 graduações, mas 24 graduações é suficiente para ir a qualquer lugar na Terra em uma única ação de movimento, com Viagem Espacial 1 ocorre qualquer movimento para longe da Terra.

Velocidade da Luz: voo 24, Movimento 1 (Viagem Espacial) • 50 pontos

VOO LUMINOSO

Você pode voar pelo ar, cercado por uma aura brilhante e talvez deixando um contraste luminoso brilhante de luz.

Voo Luminoso: Voo • 2 pontos por graduação

Alguns personagens — especialmente aqueles com poderes de construção de luz (a seguir) — voam através da superfície luminosa, uma ampla sólida ou plataforma de luz.

Superfície Luminosa: Voo, Plataforma • 1 ponto por graduação

PODERES UTILITÁRIOS

Os poderes de luz têm inúmeras outras aplicações, incluindo a criação de imagens, a melhoria dos sentidos e a projeção de luz sobre uma área.

AUDIÇÃO LASER

Projetando um laser de baixo nível contra uma fonte de vibrações (vidro, metal, água, etc.), você pode "ouvir" sons distantes causando essas vibrações, tais como uma voz do outro lado de uma vidraça de um só sentido ou uma conversa em uma mesa em um café.

Laser Auditivo: Sentidos 5 (Estendido Audição, Penetra Camuflagem Auditiva) • 5 pontos + 1 ponto por graduação adicional de Audição Estendida

BANIR ESCURIDÃO

Você pode combater qualquer efeito de escuridão na área ao seu redor, irradiando uma luz clara. Você pode usar este poder como modelo para criar outros efeitos de Nulificar usando a luz (ver **Combate** sob **Descritores Luminosos**).

Banir Escuridão: Nulificar Escuridão Área Explosão, Simultânea • 3 pontos por graduação

COMUNICAÇÃO LASER

Você pode projetar e receber transmissões a laser pulsadas e codificadas como uma forma de comunicação. Este poder tende a ser restrita à graduação 3 de Alcance (Longo), a menos que se trabalhe com uma rede de satélites capaz de "resaltar" sinais em torno da curvatura da Terra, e é limitada à

velocidade da luz, portanto não pode alcançar graduação 5 Alcance (Ilimitada).

Comunicação Laser: Comunicação (Visual, Laser) • 4 pontos por graduação

CONSTRUÇÕES LUMINOSAS

Você pode criar construções de "luz dura" que funcionam como objetos físicos. As construções de luz são translúcidas ou opacas e geralmente brilham suavemente. Aplique outros modificadores de Criar ao poder personalizando conforme desejado (ver páginas 102-103 do *Módulo Básico*). Para construções animadas, use antes o efeito de Invocação (e veja os Perfil de **Poder de Invocação**).

Construções Luminosas: Criar • 2 pontos por graduação

CURA LUMINOSA

Você canaliza uma energia leve que restaura a força vital e promove a cura. Esta energia normalmente tem um descritor místico como "vida" ou "radiante" (ver **Descritores Luminosos**).

Cura Luminosa: Cura • 2 pontos por graduação

HOLOGRAMAS

Usando projeções de luz laser, você pode criar hologramas, imagens tridimensionais realistas. Seus hologramas não são sólidos e não afetam outros sentidos além do visual.

Hologramas: Illusão Visual • 2 pontos por graduação

ILUMINAR

Você pode lançar luz suficiente para iluminar claramente sobre uma ampla área. Para 1 ponto por graduação, sua iluminação é semelhante à iluminação doméstica; para 2 pontos por graduação, é tão brilhante quanto a plena luz do dia.

Iluminar: Ambiente (luz) • 1 ou 2 pontos por graduação

LUZ URDUME

Ao dobrar e empenar a luz, você pode tornar-se invisível a olho nu ou em todos os comprimentos de onda de luz. Se você também pode dobrar a luz para tornar outras pessoas e coisas invisíveis, aplique o modificador Afeta Outros. Se você puder fazê-lo contra a vontade deles, aplique o modificador de Ataque. Em ambos os casos, adicione o modificador à Distância se você puder tornar os sujeitos invisíveis à distância.

Luz Urdume: Camuflagem Visual 2 • 4 pontos, 4 graduações (8 pontos) para todos os sentidos visuais

Ao invés de empenar a luz visível, você pode dobrar apenas a luz infravermelha (IR) ao seu redor, permitindo que você passe pelo sensor IR ou feixes de varredura sem quebrá-los, tornando-o essencialmente "invisível" para eles.

Invisibilidade Infravermelha: Camuflagem Infravermelha 2 • 4 pontos

SUSTENTO SOLAR

Enquanto você estiver exposto à luz, não terá necessidade de comer ou descansar — a energia da luz lhe proporcionará seu sustento essencial.

Sustento Solar: Imunidade 2 (Sono e Fome) Fonte (Luz) • 1 ponto

VISÃO MELHORADA

Moldar, absorver e melhorar a luz recebida permite melhorar sua visão de diversas maneiras, vendo coisas que os outros não podem ver.

Visão Melhorada: Sentidos: Escolha entre Contra-Ataca Camuflagem Visual (invisibilidade), Visão Contra Ataca Ilusão Visual, Visão no Escuro (Todos requerem 2 graduações), Visão Estendida, Infravisão, Visão na Penumbra, Visão Microscópica, Visão Radial e Ultravisão • 1 ponto por graduação

OUTROS PODERES LUMINOSOS

Os poderes neste arquivo se concentram principalmente nas propriedades físicas da luz, mas ela tem outras associações e conexões com outros tipos de poderes.

Os **Poderes Sombrios** são o lado oposto dos poderes da luz, já que as trevas são apenas a ausência de luz. A capacidade de absorver ou controlar a luz ambiente pode conceder aos personagens os poderes de criar e controlar também a escridão.

A luz focalizada pode criar um calor considerável, por isso muitos **Poderes Flamejantes** também podem ser poderes luminosos, tais como Derreter para representar o calor intenso de um laser ou Infravisão para sensibilidade à porção infravermelha do espectro de luz.

Como mostra o poder dos Hologramas, os **Poderes da Ilusão** Visual também podem ser poderes da luz, desde que digam respeito à manipulação física da luz e não à influência mental ou psíquica. Da mesma forma, o poder dos **Poderes de Invocação** de Decoys é adequado para um tipo de efeito de "imagem espelho" e outros poderes de invocação podem envolver a criação de construções animadas de "luz dura".

Alguns **Poderes Mágicos** confiam nas qualidades simbólicas da luz como purificadora, reveladora, iluminadora e cura.

Como a visão depende da luz, os **Poderes Sensoriais** Visuais podem ser considerados poderes de luz, semelhantes ao poder de Melhoria da Visão.

COMPLICAÇÕES LUMINOSAS

Apesar do nome, os poderes luminosos nem sempre são fáceis, e podem vir com suas próprias complicações.

DEFICIÊNCIA

Dada a associação da luz com a visão, pode ser uma reviravolta interessante considerar o conceito de um personagem ganhando poderes baseados na luz, mas também ficando permanentemente cego como resultado da exposição a uma luz tão intensa! Talvez o personagem ganhe algum senso preciso compensatório, limitando esta complicação a um problema ocasional em vez de uma incapacidade constante.

FAMA

É realmente difícil para aqueles com poderes baseados na luz "esconder sua luz debaixo de um alqueire" e os holofotes parecem realmente segui-los para onde quer que eles vão. Quer procurem ou não os holofotes, alguns personagens têm que lidar com as complicações, incluindo perseguidores, fãs bem intencionados (mas problemáticos), processos

judiciais e pessoas que esperam lucrar com a fama do personagem.

FRAQUEZA

Os detentores de Luz podem sofrer mais com a escuridão do que apenas perder o uso de seus poderes (descrito em Perda de Poder). A falta de luz suficiente pode causar outras condições, desde o personagem estar atordoado até eventualmente morrer, se privando da luz que dá vida por tempo suficiente.

Os personagens de luz podem ser vulneráveis a efeitos de escuridão, sofrendo pelo menos um grau adicional de efeito, ou mesmo a outros efeitos de luz, se de alguma forma “sobrecarregarem” o personagem. Talvez diferentes “espectros” de poderes da luz sejam vulneráveis uns aos outros, dependendo de como estão relacionados.

Em vez de escuridão, outros tipos de luz podem ser fraquezas: por exemplo, os controladores de luz podem sofrer efeitos nocivos da luz ultravioleta ou infravermelha, fora do espectro visível, ou outros tipos de radiação.

FOBIA

O medo do escuro é uma fobia comum para aqueles fortemente amarrados à luz, especialmente se a escuridão tem o potencial de esvair suas forças ou tirar-lhes seus poderes (veja Perda de Poder).

Relacionado ao medo da escuridão está a claustrofobia, o medo de espaços pequenos e fechados, que muitas vezes são eles mesmos escuros.

INIMIGO

Dada a conexão entre a luz e os poderes superiores, os controladores de luz frequentemente têm inimigos. A luz e as trevas são naturalmente oponíveis, portanto, um inimigo com poderes das trevas é uma possibilidade (veja o Arquivo de Poderes Sombrios para algumas ideias), mas o Inimigo poderia facilmente ser igual ao personagem, com poderes

semelhantes baseados na luz, ou uma manifestação viva da “sombra” do personagem (física, psicológica, espiritual, ou todas estas), dada uma identidade e poderes próprios e independentes.

Se a luz está associada à força vital, então os predadores que se alimentam dessa energia podem caçar aqueles com uma abundância de “luz interior”. Da mesma forma, um detentor da luz pode ameaçar (e ganhar a inimizade) de criaturas amantes da escuridão como os mortos-vivos e outros que temem a luz.

PERDA DE PODER

Quem tem o poder de controlar a luz também pode depender dela; na escuridão total, perde todos os seus poderes baseados na luz! Em níveis de luz mais baixos, o personagem pode reter uma fração do poder normal, até ser exposto a plena luz do dia ou o equivalente.

Enfraquecidos pela escuridão ou não, os poderes da luz podem precisar de “recarga” periódica (como uma bateria solar), levando a casos em que os personagens ficam sem energia, geralmente nos momentos menos convenientes, uma oportunidade para o Mestre deve impor uma complicação e premiar com um ponto heroico.

Os controladores de luz que retiram seu poder de alguma fonte superior, como um patrono divino ou de outro mundo, também podem perdê-los se não cumprirem com suas responsabilidades e códigos de conduta.

RESPONSABILIDADE

Quando os poderes luminosos vêm de uma fonte externa, o seu detentor é geralmente responsável por usá-los de uma forma particular, seja protegendo o mundo de um certo tipo de ameaça ou cumprindo uma profecia antiga. Essas responsabilidades podem ser um pesado fardo a ser suportado, e às vezes entram em conflito com o que o personagem preferir fazer.

PODERES MÁGICOS



Magos dos quadrinhos invocam frequentemente os nomes e títulos de entidades místicas, pedindo-lhes poder e assistência com seus feitiços. Estes nomes e encantamentos mágicos podem acrescentar sabor a uma matriz de poder mágico (*Módulo Básico*, página 114).

Mesmo no mundo fantástico dos super-heróis, existem alguns poderes que podem ser verdadeiramente chamados de “sobrenaturais”, além dos limites da ciência, imersos na tradição ancestral do mistério e do misticismo - as forças misteriosas da magia e aqueles que as exercem.

O poder mágico tem uma amplitude considerável, “mágica” sendo uma explicação adequada para muitos poderes. Também é feito sob medida para esforço extra e façanhas de poder para adquirir uma variedade de efeitos únicos como feitiços obscuros que o personagem pode improvisar, mas não usa com muita frequência. No entanto, a magia não deve ser considerada carta branca para adquirir qualquer efeito que um jogador possa desejar, e o Mestre deve considerar os poderes mágicos (comprados e temporários) com cuidado antes de permiti-los.

Considere o “tema” ou descritores adicionais que um personagem mágico pode ter. O estilo mágico de uma bruxa não é necessariamente o mesmo que um necromante maligno ou um místico egípcio (veja **Tradições de Magia**, a seguir). Alguns efeitos se adequam a certos estilos e não a outros, e você deve se sentir livre para restringir ou banir efeitos problemáticos, declarando-os feitiços “proibidos” que podem ser usados apenas por magos do mal. Invocação é um excelente exemplo; mágicos vilões usam isso o tempo todo, mas os heroicos raramente, ou nunca, o fazem.

Em particular, os magos de quadrinhos geralmente não têm a habilidade de lançar feitiços de Cura (já que eles quase nunca o fazem para si próprios ou para outros). O poder mágico de curar parece independente do lançamento de feitiços e do conhecimento arcano, como uma forma de “empatia”

ou um “toque de curador”, muitas vezes com a falha Empático (*Livro Básico*, página 103). Mestres que procuram duplicar o estilo de magia nos quadrinhos podem desejar proibir a Cura como um feitiço para a maioria das tradições.

TRADIÇÕES DE MAGIA

Enquanto “magia” e “lançamento de feitiços” podem ser descritores adequados para o poder mágico em si, alguns jogadores e Mestres podem querer descritores adicionais para diferenciar várias tradições ou estilos de magia, particularmente em um jogo com muita magia, onde tais distinções podem ser importantes na forma como esses poderes interagem. A seguir estão algumas tradições mágicas possíveis para incluir como descritores em seu ambiente:

AXIOMÁTICO

Esta é a magia da Ordem e da Lei, muitas vezes focada em restaurar as coisas à sua forma e equilíbrio adequados, bem como proteger contra as forças do caos. Embora a magia axiomática tenha uma história de bondade nos quadrinhos, observe que não é o mesmo que magia moral (a seguir). Um mago axiomático poderia ser tão facilmente um tirano quanto um defensor de um código justo e justo.

BRUXARIA

Como o Vodu, a bruxaria em quadrinhos tende para o sensacional e o mítico, particularmente encantos (efeitos sensoriais mentais) e efeitos de alteração (notadamente Transformação). Os aparatos de feitiçaria incluem coisas como vassouras voadoras, caldeirões de poções nocivas e familiares que mudam de forma. A feitiçaria que se baseia mais no neopaganismo moderno — e na ficção de fantasia relacionada — tende a incorporar muito da magia da natureza.

CONJURADORES E CIRCUNSTÂNCIAS

Se você deseja encorajar os jogadores a interpretar os magos de seus personagens mágicos (recitando coisas adequadamente místicas e sonoras como "Pelos Sóis Brilhantes de Sirion!"), considere conceder modificadores de circunstância para fazer isso (*Livro Básico*, página 15), seja um bônus para uma rolagem de dados relacionada ou concessão de um uso gratuito de esforço extra ou um ponto heroico para a magia para um lançamento de magia particularmente inteligente ou eficaz.

CAÓTICO

Magia caótica tende a ser selvagem e imprevisível, associada com transformação e frequentemente destruição. Nos quadrinhos, é virtualmente sinônimo de mal, embora não precise ser o caso, pois também não é um descritor moral. Nos anos mais recentes, a magia caótica foi retratada como tendo uma reputação injusta, embora continue sendo uma força imprevisível.

DIVINA

A magia divina é concedida por um poder superior, geralmente uma divindade boa onipotente ou os representantes de uma (como os anjos). Também pode originar-se exclusivamente da fé do usuário, dependendo da cosmologia do ambiente. A magia divina se opõe fortemente à magia maligna e infernal e às vezes se opõe (ou pelo menos é indiferente) aos poderes "terrenos" como magia da natureza, vodu e bruxaria.

FEÉRICA

Feérico ou magia de fadas é o poder dos espíritos ou seres sobrenaturais como os Sidhe ou outras fadas do Mito Celta. Ele tende a incorporar elementos de magia caótica e natural, particularmente transformações e poder sobre os elementos, bem como qualidades de ilusão e "glamour" — encantamentos para enganar a mente e os sentidos. Como as próprias fadas, a magia feérica pode ser vulnerável ao "ferro frio" que pode resistir ou dissipá-la.

HERMÉTICO

Também conhecida como mágica "escolástica" ou "ritual", geralmente envolve referências extensas, diagramas e cantos ou rituais complexos. A magia hermética era território de magos e sábios medievais, e pode exigir modificadores de ação para longos períodos de rituais (embora tais coisas possam ser reservadas para ritos utilizáveis por meio da vantagem Ritualista). As tradições herméticas também tendem a envolver a escrita e bibliotecas de tomos e pergaminhos antigos.

INFERNAL

A magia infernal é o oposto da magia divina (anteriormente), poder mágico concedido por seres sobrenaturais infernais como demônios ou diabos, ou mesmo um ser maligno supremo (se houver um no cenário). Magia infernal tende a efeitos como aqueles nas seções **Poderes Fatais** e **Poderes Flamejantes** e é fortemente oposta à magia divina e boa.

MORAL

A magia moral está inatalemente alinhada com uma lealdade

moral particular, geralmente boa ou má. A magia boa é normalmente referida como magia branca, ordem ou luz, enquanto a magia maligna é frequentemente chamada de magia negra, caos ou sombria. A boa magia tende a ser criativa e protetora, enquanto a magia maligna é destrutiva e ofensiva. Ao contrário da magia divina e infernal, a magia moral não vem necessariamente de um poder superior (ou inferior); é mais uma questão das intenções do mago e das energias ou poderes invocados. Nos quadrinhos, a diferença entre magia boa e má (e magos) é frequentemente bastante cosmética, principalmente uma questão de descritor e (às vezes) escolha de efeitos.

NATUREZA

A magia da natureza está associada ao mundo natural e, portanto, frequentemente as culturas que adoram a natureza de uma forma ou de outra, como druidismo, paganismo ou muitas tradições nativas americanas. A magia da natureza tende a se concentrar em efeitos que envolvem forças naturais, particularmente plantas e animais e elementos como ar, terra, fogo, água e o clima.

SOBRENATURAL

A magia sobrenatural é "estranha" ou anátema para o mundo "natural". É frequentemente associado a estranhas entidades alienígenas, possivelmente adoradas como deuses ou demônios. A critério do Mestre, as forças sobrenaturais podem ser suficientemente estranhas para não contar como "magia" em todos os descritores, o que significa que os magos comuns estão em desvantagem ao lidar com feiticeiros sobrenaturais (e vice-versa, a menos que o feiticeiro sobrenatural tenha um Nulificar feito mágico ou semelhante).

TECNOMANCIA

Tecnomancia ou tecno-magia é um estilo pós-moderno que mistura magia com tecnologia. Tecnomagos tendem a ter efeitos que envolvem controle ou uso de tecnologia: conjurar dispositivos tecnológicos, animar máquinas, controlar computadores e eletrônicos, robôs "golens" e assim por diante. É o único estilo mágico em que os poderes da seção de **Poderes Tecnológicos** são particularmente apropriados.

VOODOO

O vodu nos quadrinhos tende ao mito urbano e à cultura pop, tendo pouco a ver com a religião do mundo real, coisas como "bonecos de vodu" (Armadilhas para efeitos de Alcance de Percepção direcionados com Percepção Extra Sensorial (PES) Mental e exigindo algo pertencente ao alvo, como uma mecha de cabelo) e zumbis (controle ou transformação de Aflição ou Invocação de Zumbi, dependendo se o efeito funciona nos vivos ou nos mortos). Os quadrinhos mais modernos trataram do Vodu como uma forma de magia divina concedida pelos loa, os espíritos da religião de mesmo nome.

FEITIÇOS PADRÃO

Há alguns feitiços padrão que todo novato nas artes místicas aprende, simples encantamentos e manifestações do poder mágico que permeia o cosmos. O seguinte deve estar na maioria dos repertórios dos mágicos:

Escudo Místico protege o conjurador com uma aura ou um escudo geométrico plano de força mágica incandescente.

Escudo Místico: Proteção, Sustentado • 1 ponto por graduação

Levitação permite que um mágico flutue pelo ar, ou pelo menos flutue enquanto é composto em meditação.

Levitação: Voo • 2 pontos por graduação

Passagem Mística permite que o conjurador passe de um ponto do espaço para outro com a mesma facilidade com que atravessa uma sala. Seu feitiço irmão, Portal Místico, permite que outros também o façam (adicionando o modificador de Portal).

Passagem Mística: Teleporte • 2 pontos por graduação

Perscrutar usa várias “janelas” para ver lugares distantes, desde um espelho mágico ou cristal até uma piscina de água parada.

Perscrutar: Sentido Remoto (Visual, Auditivo, Mental) • 4 pontos por graduações

Raio Místico é uma explosão bruta de poder arcano, manifestada como uma luz resplandecente e que ataca com força considerável.

Raio Místico: Dano à Distância (Magia) • 2 pontos por graduação

INVOCAÇÕES E SÚPLICAS

As seguintes invocações e súplicas são magia bastante avançada. Sinta-se livre para usar os feitiços aqui apresentados ou adaptá-los ao seu próprio cenário de M&M como desejar, talvez usando-os como inspiração para o seu próprio.

ABBRIDON

(Ah-brey-don) O Lanterna do Céu, Luz da Justiça

Abbridon é um ser superior angélico associado à ordem e à verdade, chamado à magia associada a revelar a verdade ou a banir a escuridão e o engano. Ele é frequentemente representado como uma bela figura andrógina em túnicas fluidas, com asas de pavão (sendo os “olhos” seu símbolo) e carregando uma tocha ou lanterna. Algumas vezes abordado como “O Abbridon”, alguns místicos têm sugerido que o Abbridon pode ser uma entidade multifacetada ou uma classe coletiva de seres angélicos superiores, talvez até mesmo um cargo ocupado por um deles. Abbridon é também uma das três entidades que compõem a trindade mística do Modrossus, juntamente com Heshem e Lamal.



Abjurações de Abbridon contrabalançam a escuridão, as amarrações e as criaturas malévolas Invocadas.

Abjurações de Abbridon: Nulificar Amarras, Escuridão, e Efeitos Invocações Malignas, Simultâneo • 2 pontos por graduação

Élide de Abbridon chama um escudo mágico para proteger o galheteiro. O Élide é um dos feitiços defensivos mais utilizados; até mesmo um místico novato sabe como conjurar um.

Élide de Abbridon: Proteção impenetrável, sustentado • 2 pontos por graduação

Iluminação de Abbridon é um feitiço simples para criar luz tão brilhante como a luz do dia normal, embora tal luz também

possa afetar criaturas especificamente vulneráveis a ela.

Iluminação de Abbridon: Ambiente (Luz do Dia), Característica 1 (Equivalente a Luz do Dia) • 2 pontos por graduação + 1 ponto.

Luz de Abbridon Que Tudo Revela bane todos os efeitos ocultos, obscuros ou ilusórios.

Luz de Abbridon Que Tudo Revela: Nulificar Área Explosão Efeitos de Camuflagem ou Ilusão, Simultâneo, Distância Perto • 2 pontos por graduação.

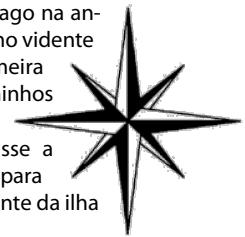
Olhos de Abbridon Que Tudo Veem cria “sensores” místicos para o conjurador visualizar.

Olhos de Abbridon que Tudo Veem: Sentido Remoto (Visual, Auditivo, Mental) • 4 pontos por graduação.

AHGRAZUL

(ah-GRAH-zool) Arquimago da Atlântida, O Explorador

Ahgrazul foi um poderoso arquimago na antiga Atlântida, mais conhecido como vidente e adivinho. Ele explorou pela primeira vez a Bobina Cósmica e abriu caminhos para os místicos que o seguiriam. A lenda diz que Ahgrazul predisse a queda da Atlântida, mas ele partiu para mundos além, antes que o continente da ilha se afundasse sob as ondas.



Auspicioso Augúrio de Ahgrazul é um ritual poderoso envolvendo presságios do futuro. Ele oferece um efeito semelhante a uma Segunda Oportunidade melhorada: depois que o feitiço é lançado (usando uma ação completa), o mágico pode depois de gastar um ponto heroico para “desfazer” um único evento, tratando esse evento como uma advertência ou visão precognitiva em vez de algo que “de fato” aconteceu.

Auspicioso Augúrio de Ahgrazu: Vantagem Aumentada 1 (Segunda Chance), Sentidos 4, (Precognição, Limitado a Segunda Chance • 3 pontos

Bússola de Ahgrazul é um feitiço de busca de caminhos, capaz de guiar o conjurador até um destino desejado.

Bussola de Ahgrazul: Sentidos Remotos (Visual), Simultâneo, Limitado a Procuras Estendidas (veja Procurar, Módulo Básico, página 69) • 2 pontos por graduação

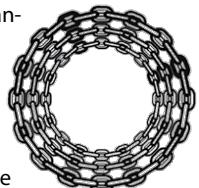
Voo de Ahgrazul guiam os viajantes nas bobinas sinuosas entre os mundos.

Voo de Ahgrazul: Movimento 2 (Viagem Dimensional 2, Dimensões Místicas • 4 pontos + 1 ponto por aumento da graduação de massa

BAL'HEMOTH

(bal-HAY-moth) O Acorrentador, Senhor das Correntes

O sinistro Bal’Hemot era adorado na antiga Lemúria como o mestre da ordem e da escravidão com mão de ferro. Ele ensinou o domínio e o poder dos fortes sobre os fracos, embora os caminhos de Bal’Hemot fossem derrubados através de gerações de rebeliões de escravos contra o Povo Serpente da Lemúria e seus herdeiros.



Amarrações de Bal’Hemot são correntes metálicas escuras

que aparecem ao redor do alvo do feitiço. As Amarrações são capazes de aprisionar formas astrais e espíritos também.

Amarraduras de Bal'Hemoth: Aflição a Distância (Resistido por Esquiva, Superado por Vontade; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Imobilizado), Afeta Intangível 2, Condição Extra, Grau Limitado • 2 pontos por graduação + 2 pontos

Besta de Bal'Hemoth Invoca um demônio guerreiro (*Guia do Mestre*, página 137) ou uma aranha monstruosa (inseto gigante, *Guia do Mestre*, 140) para fazer o lance mágico.

Besta de Bal'Hemoth: Invocar Capanga 5 • 10 pontos

Chicote Amargo de Bal'Hemoth cria um chicote crepitante de energia escura no punho do conjurador. Seu toque não infringe nenhum dano físico, mas enche o alvo com uma terrível sensação de desesperança e indecisão.

Chicote Amargo: Aflição Cumulativa (Resistido e Superada por Vontade; Tonto, Atordoado, Paralisado), Alcance 2 • 2 pontos por graduação + 2 pontos

Oferta de Bal'Hemoth aprisiona a vontade da vítima com a mesma convicção com que as amarraduras aprisionam o corpo.

Oferta de Bal'Hemoth: Aflição Cumulativa Distância a Percepção (Resistido e Superado por Vontade; Transe, Compelido, Controlado) • 4 pontos por graduação

GHORUMMAZ

*(go-ROO-maz) O Dragão Dentro da Terra,
Senhor das Tempestades, O vínculo da Terra*

Ghorummaz é uma força primordial, elemental, muitas vezes representada como um dragão serpantino de pedra e fogo, cuspido magma derretido. Está fortemente conectado com "linhas de dragões" de força dentro da Terra e com os elementos. Ghorummaz é o Senhor dos Terremotos e Tempestades, e um vínculo do que não é natural.



Ditado de Ghorummaz é uma poderosa abjuração do não natural que sebe criaturas não naturais (incluindo as de outros planetas) em um raio de 8 metros ao redor do conjurador.

Ditado de Ghorummaz: Aflição Progressiva Área Explosão (Transe, Compelido), Grau limitado, Limitado à Criaturas Anormais, Limitado Manter Próximo • 1 ponto por graduação

Garra de Ghorummaz cria uma mão de pedra, que irrompe da terra para agarrar e segurar um alvo.

Garra de Ghorummaz: Aflição a Distância (Resistido por Esquiva, Superado por Dano; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Imobilizado), Condição Extra, Grau limitado, Afeta Intangível 2, Indireto 1 • 2 pontos por graduação + 3 pontos

Grande Temporal de Ghorummaz invoca uma poderosa tempestade sobre uma área, o equivalente a um efeito de 4 pontos de Controle Ambiente (Distração e Movimento Difícil-dado). O Conjurador do feitiço pode direcionar o efeito de temporal, movendo o centro da mesma dentro de seu alcance.

Grande Temporal de Ghorummaz: Ambiente (Impedir Movimento 2, Visibilidade -5) • 4 pontos por graduação

Pisotear Estrondoso de Ghorummaz cria um terremoto localizado em torno de onde o mago pisoteia o chão.

Pisotear Estrondoso: Aflição Área Explosão (Resistido e Superado por Fortitude; Vulnerável, Indefeso), Recuperação Instantânea, Grau Limitado, Limitado: conjurador e alvos devem tocar o chão • 1 ponto por graduação

ATORDOAMENTOS E FEITICOS IMPROVISADOS

Um uso adicional para os vários feitiços descritos neste arquivo é como um catálogo de acrobacias mágicas de poder. Apesar de cada personagem ter um conjunto de feitiços "decorados" ou "dominados" — estabelecidos Efeitos alternados de uma matriz mágica — qualquer mágico pode tentar improvisar um pedido a qualquer um dos vários poderes arcanaos. De fato, muitos dos feitiços usados por mágicos de quadrinhos são coisas únicas: se eles requerem preparação e cerimônia, são rituais (**Rituais Mágicos, Modulo Básico**, página 154), mas se eles são feitos sob o impulso do momento, então eles são melhor considerados como façanhas de poderes mágicos.

De acordo com o tema e preço da magia, o Mestre pode, de tempos em tempos, optar por renunciar ao cansaço causado pelo esforço extra de um feitiço improvisado, e ao invés disso, impor uma complicação futura de chamar aquela entidade específica (para a qual o mágico não ganhará um ponto heróico, uma vez que foi efetivamente "trocado" pelo próprio feitiço). Da mesma forma, o Mestre pode usar súplicas e relações dos personagens com os vários Poderes Mágicos como fonte de complicações futuras no jogo, pois os mágicos encontram presságios, "sorte" incomum, e coisas do gênero.

Tempestade de Ghorummaz desencadeia uma poderosa fúria elementar, permitindo que o feiticeiro atinja os inimigos com relâmpagos.

Tempestade de Ghorummaz: Dano à Distância (relâmpago), Indireto 2 • 2 pontos por graduação + 2 pontos

HESHEM

*(heh-SHEM) Ela Que É Três,
A Encapuzada, Triformus*



Heshem é a deusa negra dos lugares intermediários, geralmente uma anciã, vestida e encapuzada, carregando um bastão ou bengala e uma lanterna brilhante (geralmente suspensa na ponta de seu bastão torto). Os gatos são associados a ela por sua visão noturna e olhos brilhantes. Embora severa e feroz, ela pode ser um poder para o bem, trazendo luz às trevas. Heshem é um dos Três Poderes do Modrossus.

Caminho de Heshem conjura uma névoa escura que atua como uma porta de entrada para o plano astral ou dimensão de sonho. É tradicionalmente lançada como uma encruzilhada, mas na verdade pode ser usada em qualquer lugar.

Caminho de Heshem: Movimento 2 (Dimensional 2), Portal • 8 pontos

Capa de Heshem reveste uma área em escuridão impene-trável.

Capa de Heshem: Camuflagem 4 Ataque Área Nuvem (Todos os Sentidos) • 12 pontos + 4 pontos por graduação adicional de Área

Fisgo de Heshem é semelhante ao da mão de Heshem, exceto que a extensão sombria ao redor da mão do conjurador é inclinada com garras maliciosas.

Fisgo de Heshem: Dano Penetrante • 2 pontos por graduação

Hóstias Sagradas de Heshem invocam poderosas forças de banimento na forma de uma sombria tempestade de asas.

Hóstias Sagradas: Nulificar Magia, Amplo • 2 pontos por graduação

Mão de Heshem (às vezes conhecida como Mão Sombra de Heshem) cria uma extensão ectoplásica sombria ao alcance do mágico.

Mão de Heshem: Mover Objetos • 2 pontos por graduação

Santo Coração de Heshem convoca uma luz dourada ou uma verdadeira chama mística cuja luz afasta as criaturas do mal e da escuridão.

Santo Coração de Heshem: Aflição Progressiva Área Explosão (Resistido e Superado por Vontade; Transe, Compelido, Controlado), Limitado a Criaturas Malignas, Limitado a Manter Próximo • 2 pontos por graduação

O SONHOS UIVANTES

O Caos Chorando, A Tempestade Primordial

O Sonho Uivante é tanto um lugar ou estado de espírito quanto uma entidade. É o caos primário e louco que habita nas profundezas mais escuras da consciência, o mar tempestuoso de emoções e consciência do qual todo pensamento e imaginação surgiram pela primeira vez. É aquela porção da Grande Mente que não será domada ou sujeita à ordem. É a insanidade encarnada. Mágicos invocando o poder do Sonho Uivante contornam os limites da própria loucura.



Demência dos sonhos chama imagens de sonhos poderosos na mente desperta, fazendo o alvo sentir emoções poderosas acompanhadas de alucinações: assim, uma vítima pode ver seu maior medo, perceber o mágico como seu único e verdadeiro amor, e assim por diante.

Demência dos Sonhos: Aflição Distância a Percepção (Resistido e Superado por Vontade; Tonto, Compelido, Controlado), Cumulativo, Traiçoeiro, Descritor Variável (Emoções) • 4 pontos por graduação + 3 pontos

Maldição da Loucura Uivante arrasta a psique da vítima para as profundezas do Sonho Uivante, causando um comportamento errático, muitas vezes insano.

Maldição da Loucura Uivante: Aflição a Distância Percepção (Resistido e Superado por Vontade; Transe, Compelido e Controlado), Progressivo, Limitado a causar comportamento errático ou insano • 4 pontos por graduação

Rota do Choro é um caminho para o reino dos sonhos e pésadeiros.

Rota do Choro: Movimento 1 (Dimensional 1, Dimensão do Sonho), Portal • 4 pontos

IDOLON

(eye-do-Ion) O Ilusionista, Véu da Ilusão, O Enganador



O misterioso Ídolo não tem aparência verdadeira ou fixa, a não ser um par de olhos brilhantes vistos na escuridão ou nas profundezas sombrias de um capuz. Ele é capaz de assumir qualquer aparência, pois Idolon é um poder de ilusão e trapaça. Os magos o invocam para ajudar na ocultação e na elaboração de imagens astuciosas.

Ilusões de Idolon criam alucinações convincentes na mente dos alvos, fazendo-os perceber o que quer que seja o conjurador deseje.

Ilusões de Idolon: Ilusão (Todos os Sentidos), Resistido por Vontade Seletiva • 5 pontos por graduação

Manto de Idolon torna o "portador" difícil de localizar e detectar usando meios mágicos. É uma arma conhecida no arsenal de assassinos de magos, e às vezes usada por mágicos em fuga para escapar da detecção e captura.

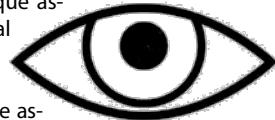
Manto de Idolon: Camuflagem 2 (Magica), Sustentado • 4 pontos

Véu de Idolon é uma ala contra a Cristalocalização, tornando uma área "escura" a meios mágicos de detecção. Alguns mágicos velam seus santuários e áreas de trabalho, como é óbvio, para se protegerem contra espiões.

Véu de Idolon: Camuflagem Área Explosão 3 (Sentidos Mental e Sentidos Remotos), Afeta Outros • 12 pontos + 3 pontos por +1 graduação de Área

IOS

(eye-os) O Localizador de Caminho, o Vidente, los dos Oito Olhos



Ios foi um antigo arquimago que ascendeu a um plano espiritual mais elevado, tornando-se um guia e guardião dos místicos a seguir. Ela está mais fortemente associada à magia divinatória, conectada com o símbolo do olho e com feitiços que lidam com portões, tanto abrindo-os como fechando-os. Ios era conhecida por sua devoção à busca da verdade e sua oposição ao antigo Culto do Idolon, enganadores infames e espiões que eles eram.

Encantamento de los permite ao mago capturar e segurar o olhar e a atenção de um alvo, enquanto o conjurador continuar a engajar o alvo usando uma perícia de interação de escolha.

Encantamento de los: Aumento de Vantagem 1 (Fascinar) • 1 ponto

Oito Olhos de los são um anel brilhante de orbes douradas que flutuam ao redor da cabeça do mago quando convocado. Eles concedem a capacidade de ver em todas as direções através de qualquer dissimulação ou ilusão.

Oito Olhos de los: Sentidos 13 (Visão Radial, Visão Contra Ataca Ilusão, Visão Contra-ataca e Penetra Todas as Camuflagens) • 13 pontos

O Olho Sempre Atento de los, concede literalmente ao mágico "olhos na parte de trás da cabeça" (um olho mágico invisível, tecnicamente).

Olho Sempre Atento de los: Aumento de Vantagem 1 (Esquiva Fabulosa), Sentidos 3 (Sentido de Perigo, Visão Radial) • 4 pontos

KAR'KRADAS

(car-CRAH-das) O Sussurrador das Sombras Entre Mundos



Kar'Kradas é um antigo e poderoso demônio, conhecido como o Sussurrador das Sombras Entre os Mundos. Diz-se que ele estava preso nos "lugares entre" há muito tempo, talvez até antes do tempo como o conhecemos, e agora ele só pode acessar o mundo através de sombras, cantos e espelhos, percebidos

por alguns sensitivos fora do canto do olho em apenas um vislumbre. Os mágicos apelam ao Sussurrador para poderes de escuridão, engano e transcendência do tempo e do espaço. Os cultos têm venerado Kar'Kradas ao longo do tempo, e alguns têm procurado libertá-lo de sua prisão, mesmo que isso significasse o desenrolar da Bobina Cósmica e o fim de toda a existência como a conhecemos.

Caminho Tortuoso de Kar'Kradas permite ao mago entrar em uma sombra e desaparecer, reaparecendo de outra sombra a alguma distância.

Caminho Tortuoso de Kar'Kradas: Teleporte, Acurado, Médio (Sobras) • 2 pontos por graduação

Cão de Caça de Kar'Kradas é um feitiço de convocação, convocando um ou mais “Cães Sombrios”, caçadores e rastreadores implacáveis. Eles têm as estatísticas de jogo dos leões (*M&M Guia do Mestre*, página 135), com a adição de Camuflagem 4 (Visual, Limitada às sombras), Intangível 4 e Sentidos 3 (Consciência mágica, Aguçada, Rastrear Magia), aumentando o total de pontos para 75.

Cão de Caça de Kar'Kradas: Invocar Cães de Caça Sombrio 5 (75 pontos de capanga), Ativo, Controlado, Heroico, Elo Mental • 31 pontos + 10 pontos por dobrada no número de Cães de Caça

LEÃO

NP 6 • GC 4

FOR 5 VIG 2 AGI 3 DES 1 LUT 4 INT -4 PRO 1 PRE 0

Poderes: Crescimento 2 (Permanente, Inato), Proteção 4, Sentidos 2 (Cheiro Aguçado, Visão na Penumbra)

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo: Desarmado 3 (+7), Percepção 5 (+6), Furtividade 8 (+9)

Ataque: Iniciativa +3, Desarmado +7 (Perto, Dano 5)

Defesa: Esquia 6, Aparar 6, Fortitude 6, Resistência 6, Vontade 3

Total: Habilidade 16 + Poderes 11 + Vantagens 0 + Perícias 8 + Defesas 13 = 48

Chamado de Kar'Kradas é um poderoso feitiço de convocação de demônios.

Chamado de Kar'Kradas: Invocar Demônio, Ativo, Amplo, Controlado • 5 pontos por graduação

Correntes de Kar'Kradas envolvem o alvo em cadeias forjadas de pura escuridão.

Correntes de Kar'Kradas: Aflição a Distância (Resistido por Esquia, Superado por Dano; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Imóvel), Afeta Intangível 2, Cumulativo, Condição Extra, Grau Limitado • 3 pontos por graduação + 2 pontos

Kraken Umbral de Kar'Kradas é outro feitiço de Invocação, Invocando uma enorme criatura das trevas com tentáculos das profundezas. É o equivalente a lula gigante (*M&M Guia do Mestre*, página 135) com Intangível 4 e Escavação em vez de Natação, se Invocado em terra.

Kraken Umbral de Kar'Kradas: Invocar Kraken Umbral (75 pontos de capanga), Ativo, Controlado, Heroico • 30 pontos

LULA GIGANTE

NP 8 • GC 4

FOR 12 VIG 12 AGI 2 DES 0 LUT 4 INT -4 PRO 1 PRE -4

Poderes: Camuflagem Ataque 4 (Visual, Área Nuvem, Limitado a Dentro D'Água), Membros Extras 4 (Tentáculos), Crescimento 12 (Permanente, Inato), Natação 6 (50 km/h).

Vantagens: Agarrar Aprimorado

Perícias: Percepção 6 (+7)

Ataque: Iniciativa +2, Desarmado +4 (Perto, Dano 12)

Defesa: Esquia 0, Aparar 2, Fortitude 12, Resistência 12, Vontade 4

Total: Habilidades -2 + Poderes 43 + Vantagens 0 + Perícias 3 Defesas 11 = 55

LAMAL

(la-MAL) O Legislador, O Legado, O Sábio, O Grande Equilíbrio

Lamal, o Legislador, é uma entidade de perfeita ordem, mas, ao contrário de seu irmão Weyan, ele se preocupa com a ordem entre indivíduos e sociedades, ao invés do perfeito funcionamento de um mecanismo bem conservado.



Os mortais conhecem Lamal como “o Sábio” e o “Grande Equilíbrio”, um doador de leis, de orientação e de julgamento sábio. Por esta razão, ele é frequentemente um guia e patrono dos mágicos que procuram usar seus poderes sabiamente para o bem maior. O Lamal é um dos Três Poderes do Modrossus.

Censura de Lamal é um poderoso feitiço utilizável contra criaturas extraplanares do caos.

Censura de Lamal: Aflição Área Explosão (Resistido e Superado por Vontade; Tonto e Impedido, Debilitado e Atordoado, Incapacitado), Condição Extra, Limitado a Criaturas Extrapланares do Caos • 2 pontos por graduação

Labirinto de Lamal prende misticamente um alvo em “labirinto” psíquico deixando-o estupefato e vulnerável.

Labirinto de Lamal: Aflição a Distância de Percepção (Resistido e Superado por Vontade; Transe e Vulnerável, Indefeso e Imóvel, incapacitado), Condição Extra • 4 pontos por graduação

Luz de Lamal (também conhecida como “Luz da Lei”) chama um raio puro de luz branca. Aqueles iluminados por ela são compelidos a falar a verdade.

Luz de Lamal: Aflição a Distância (Resistido e Superado por Vontade; Controlado), Progressivo, Grau Limitado, Limitado a Falar a Verdade • 1 ponto por graduação

Mãos Poderosas de Lamal são forças fantasmagóricas e invisíveis capazes de levantar e mover objetos conforme a vontade do conjurador.

Mãos Poderosas de Lamal: Mover Objetos, Preciso, Sutil • 2 pontos por graduação + 2 pontos.

MALADOR

(mal-a-dor) O Místico, O Maléfico

Malador era um mago poderoso e respeitado na antiga Atlântida que se voltou para as artes negras e proibidas em sua busca louca por imortalidade e poder. Ele ironicamente ganhou sua “vida eterna” quando seus companheiros magos o amarraram para sempre em uma tumba dentro do Templo de Sirrion. O nome de Malador ainda é invocado por mágicos em busca de



poder sobre a vida e a morte.

Malévolos Capangas de Malador reanima os cadáveres como servos não-mortos, sejam zumbis ou esqueletos, sob o controle do Conjurador. Veja o *Guia do Mestre*, página 144, para características de mortos-vivos.

Capangas de Malador: Invocar Morto-Vivo, Controlado, Horda, Múltiplos Capangas (32 Mortos Vivos) • 14 pontos por graduação

Miasma de Malador invoca uma nuvem de vapor tóxico e ácido para queimar e cegar alvos.

Miasma de Malador: Dano à Distância Área Nuvem (Ácido) Ligado a Aflição Cumulativa a Distância Área Nuvem (Resistido e Superado por Fortitude; Prejudicado, Desabilitado, Desatento), Limitado a Visão • 6 pontos por graduação

Névoas de Malador são nuvens rodopiantes cinzas escuras, muito parecidas com o Miasma de Malador e muitas vezes confundidas com ele, mas meramente obscurecendo a área que elas cobrem.

Névoas de Malador: Camuflagem 4 a Distância Área Explosão Ataque (Visual) • 16 pontos + 4 pontos por +1 graduação de área

Poder de Malador lança um raio negro necromântico das mãos do conjurador para atacar os inimigos.

Poder de Malador: Dano à Distância (Necromântico) • 2 pontos por graduação

O MODROSSUS

(MOH-dro-soos) O Lumenvirate, A Mão da Ordem, Os Três em Um, Triluminar

O Modrossus é uma amalgama de três potentes entidades místicas: Abbridon, Heshem e Lamal, muitas vezes retratado como um ser brilhante com três cabeças: macho, fêmea e androgino, ou um leão, uma serpente e uma águia, cada uma com uma runa brilhante em sua testa. O Modrossus é a maior força de magia positiva e protetora conhecida pelos magos terrestres, e eles frequentemente invocam seu nome e poder em seus deveres. O lenário Manual e Medalhão do Modrossus são confiados ao Mestre Mago da Terra.

Magia de Modrossus é uma coleção de feitiços que invocam o poder do Triluminar, conhecido por incluir os seguintes efeitos.

Magia de Modrossus: Aflição Cumulativa a Distância (luz ofuscante; Resistido e Superado por Fortitude; Prejudicado, Desabilitado, Desatento), Limitado a Visão • 2 pontos por graduação

Criar Construtos de Luz • 2 pontos por graduação

Dano à Distância (Magia, luz branca branca-azulada) • 2 pontos por graduação

Nulificar Magia, Amplo • 2 pontos por graduação

Névoas do Modrossus são vapores de cheiro doce capazes de apagar as memórias dos não iniciados que testemunham as coisas que não devem saber.

Névoas do Modrossus: Aflição Área Distância (Resistido e Superado por Vontade; Transe, Compelido, Transformado), Progressivo, Seletivo, Limitado a Apagar Memorias Recentes • 4 pontos por graduação

Sinal do Modrossus é uma poderosa ala contra criaturas místicas, visível como o sinal luminoso do Triluminar desenhado em uma luz ardente branco-azulado.

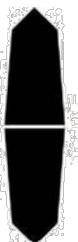
Sinal de Modrossus: Aflição Área Explosão (Resistido e Superado por Vontade; Tonto e Impedido, Atordoado e Imóvel, Incapacitado), Condição Extra, Limitado a Criaturas Mágicas • 2 pontos por graduação +1 ponto por +1 graduação de área

Julgamento do Modrossus é uma invocação temível, invocando a mais alta ordem mística para aparecer e julgar o mérito do peticionário. O julgamento feito pela tripla potência é justo, mas desapaixonado. Ao invés de um poder em termos de jogo, este feitiço é mais um dispositivo de trama, embora um jogador possa optar por invocá-lo gastando um ponto heroico, o equivalente a pedir inspiração ao Mestre (Módulo Básico, página 22).

OBROROS

(ob-roar-os) O Pinaculo Barulhento, Ala Obsidiana, Sempre Vigilando

Obroros é o nome dado a um antigo artefato inteligente, um obelisco de dupla terminação de pedra negra brilhante que serve como guardião e guardião do submundo da Bobina Cósmica. Olhos e bocas brilhantes se formam na superfície da espiral quando ela lida com visitantes ou desafiadore. Ninguém sabe quem colocou Obroros em sua vigília eterna, e a Espira permanece em silêncio sobre tais assuntos. Seus gritos são terrivelmente dolorosos para os intrusos dimensionais, levando-os de volta de onde vieram.



Exorcismo Oculto de Obroros é uma proibição poderosa contra influências místicas externas na mente.

Exorcismo Oculto de Obroros: Nulificar Efeitos Influencia Mental, Simultâneo • 2 pontos por graduação

Órbita Obscurecedora de Obroros “cega” misticamente a visão e os sentidos psíquicos daqueles que o mago escolhe dentro de seu raio.

Órbita Obscurecedora de Obroros: Camuflagem a Distância Área Explosão Ataque 6 (Visual e Mental), Seletivo • 30 pontos + 6 pontos por +1 graduação de Área

Presságios de Obroros invoca uma extensão do próprio Obroros, um obelisco alto de obsidiana polida que aparece de uma nuvem de fumo cinzenta. Pode responder às questões que lhe são colocadas, mostrando visões nas suas profundezas.

Presságios de Obroros: Sentidos Remotos (Visão), Dimensional 3, Não Condutor, Sutil • 3 pontos por graduação + 4 pontos

PHOROS

(FOR-os) Os Fantasmas Ardentes, Chamas Flutuantes, Luzes Poderosas

Os Phoros são seres mágicos imortais e imateriais de um reino de energia bruta e caótica. Aparecem como esferas flutuantes, brilhantes de luz ou fogo, e o seu poder total pode ser prejudicial para criaturas materiais desprotegidas. Alguns compararam-nas a “estrelas vivas” e podem ser responsáveis pela lenda do “wisp” da vontade. Os magos apelam a eles e ao seu reino para energia e poder.



Chamas dos Phoros são na realidade várias aplicações diferentes do poder mágico bruto que é a essência do reino dos Phoros, capaz de uma série de efeitos discretos. Para além das seguintes, versões mágicas dos vários outros Poderes

Flamejantes podem fazer parte destes feitiços.

Chamas dos Phoros: Dano à Distância (Fogo Mágico) • 2 pontos por graduação

Dano à Distância Área Explosão • 3 pontos por graduação

Nulificar Magia, Amplo, Simultâneo (Chamas “queimando” todas as Magias fora da mira) • 3 pontos por graduação

Proteção, Sustentada (uma aura de chamas azul, verde ou violeta) • 1 ponto por graduação

Dano Reação (a ser tocado, fogo mágico) • 4 pontos por graduação

Dano de Fogo a Distância a Percepção Área Moldável, Limitado a Fogo Existente • 3 pontos por graduação

Fantemas de Phoros também conhecidos como os “Fata dos Phoros”, formam luz cintilante para criar ilusões visuais, sendo a mais simples a aparência de esferas flutuantes de luz semelhantes aos próprios Phoros. Ao contrário de muitas ilusões feitas magicamente, as imagens são formadas de luz, pelo que são visíveis para todos, e não alucinações na mente dos alvos.

Fantemas de Phoros: Illusão (Visual) • 2 pontos por graduação

SHATACHNA

(sha-TAK-na) A Rainha de Ferro, A Senhora da Dor, Dama das Maldições

A Rainha de Ferro e Senhora dos Sete Infernos, Shatachna é um antigo demónio associado à dor e ao sofrimento. Aqueles que procuram poder e domínio chamam-na para infligir dor aos outros, e ela reivindicou as almas de mais do que alguns seriam “magos” como seus escravos e tratadores pessoais.



Flagelo de Shatachna conjura um chicote de cauda cheia que inflige dor ardente em cada greve.

Flagelo de Shatachna: Aflição Cumulativa (Resistido e Superado por Vontade; Tonto e Prejudicado, Indefeso e Atordoado, Incapacitado), Condição Extra, Alcance 4 • 3 pontos por graduação + 4 pontos

Foice de Shatachna é uma lâmina perversa e curva na extremidade de um longo cabo preto, empunhada como uma arma de duas mãos, afiada e mortífera.

Foice de Shatachna: Dano Penetrante, Alcance 1 • 2 pontos por graduação + 1 pontos

Selo do Silêncio de Shatachna coloca um encantamento sobre o assunto, impedindo-os de falar ou comunicar sobre certas informações de qualquer forma. O alvo mantém o conhecimento da informação e do feitiço, mas simplesmente não podem comunicar.

Selo do Silêncio: Aflição a Distância Percepção (Resistido e Superado por Vontade; Controlado), Progressivo, Grau Limitado, Limitado a Comunicação, Limitado a Especificar Informações • 2 pontos por graduação

Servidores de Shatachna é um feitiço de Invocação Demoníaca. É também um ritual comumente decretado para cultos de adoração de Shatachna, apelando a um dos seus muitos escravos demoníacos para ajuda. Versões diferentes podem ter modificadores de Invocação adicionais aplicados a eles.

Servidores de Shatachna: Invocação Demoníaca, Tipo Amplo • 4 pontos por graduação

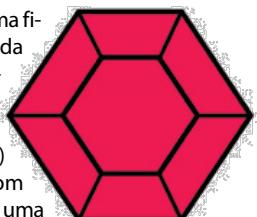
Sombras de Shatachna são mais do que mera escuridão; são sombras famintas das profundezas de um submundo escuro, uma escuridão que alimenta o medo assim como o oxigênio alimenta o fogo. As vítimas esbarram frequentemente com obstáculos na escuridão nos seus esforços cegos para escapar aos terríveis terrores que aí sentem à espreita.

Sombras de Shatachna: Aflição Progressiva a Distância Área Explosão (Resistido e Superado por Vontade; Tonto e Prejudicado, Indefeso e Desabilitado, Paralizado e Desatento), Condição Extra • 4 pontos por graduação

SIRRION

(seer-ee-uhn) O Feiticeiro Vermelho, Feiticeiro Escarlate, Invocador Escarlate, Visitante Estrelado

Sirrion, o Feiticeiro em Scarlet, é uma figura misteriosa totalmente vestida de vermelho, incluindo um turbante e um véu, mostrando apenas um par de olhos brilhantes nas sombras do seu (Dela, Disto) rosto. Alguns associam Sirrion com Idolon, embora não haja provas de uma ligação entre eles. Sirrion está associada com o céu estrelado e com o sistema estrelar conhecido como Sirius na história moderna. É conhecido como “o Visitante Estrelar”, talvez indicando que foi um feiticeiro ou entidade de outro planeta ou universo. Os antigos atlantes construíram Templos em seu nome. Os feiticeiros modernos apelam a Sirrion para feitiços de convocação, proteção, e ligação, entre outros.



Algemas Brilhantes de Sirrion também conhecidas como as Algemas Escarlate ou Laços de Sirrion, são correntes de metal vermelho brilhante ou bandas de energia carmesim que prendem o seu alvo

Algemas Brilhantes de Sirrion: Aflição à Distância (Resistido por Esquiva, Superado por Vontade; Impedido e Prejudicado, Desabilitado, e Imóvel), Condição Extra, Grau Limitado • 2 pontos por graduação

Demônios das Estrelas de Sirrion conjuram um ou mais séries de batalhas formados por uma sombra avermelhada profunda com olhos vermelhos ardentes que obedecem às ordens do seu invocador. Usar o arquétipo Imp da página 137 do Guia do Mestre, sem encolher mas com Intangível 4.

Demônios das Estrelas de Sirrion: Invocar Demônios das Estrelas 6 (90 pontos de capanga), Controlado • 18 pontos + 12 pontos por dobra no número de invocados.

DIABRETE

NP 4 • GC 5

FOR 1 VIG 2 AGI 1 DES 1 LUT 3 INT 0 PRO 1 PRE 0

Poderes: Dano Baseado em Força 2 (Garras), Encolhimento 4 (Permanente, Inato), Imunidade 18 (Dano por Ácido, Dano por Fogo, Dano por Frio, Doença, Envelhecimento, Veneno), Sentidos 2 (Visão no Escuro), Voo 2 (15 km/h; Asas)

Vantagens: Rolamento Defensivo

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo: Garras 2 (+5), Enganação 4 (+4), Especialidade: Magia 4 (+4), Furtividade 4 (+9), Intuição 4

Ataque: Iniciativa +2, Garras +5 (Perto, Dano 3)

Defesa: Esquiva 5, Aparar 5, Fortitude 5, Resistência 3 (2 sem Rolamento Defensivo), Vontade 3

Total: Habilidade 20 + Perícias 11 + Vantagens 1 + Poderes 33 + Defesas 7 = 72

Escudo Brilhante de Sirrion invoca uma aura vermelha brilhante ou um escudo em forma de disco de força carmesim capaz de desviar ataques. Algumas versões do Escudo Brilhante também são impenetráveis.

Escudo Brilhante: Proteção Sustentada • 1 ponto por graduação

Feitiço de Sonâmbulo de Sirrion cria uma névoa fina e roсадa, erguendo-se do chão ou jorrando das mãos ou pés do conjurador, pondo alvos num sono profundo.

Feitiço de Sonâmbulo: Aflição Cumulativa Área Nuvem (Resistido e Superado por Vontade; Tonto, Atordoado, Adormecido • 3 pontos por graduação)

Sóis Brilhantes de Sirrion suscitam uma luz vermelha dourada ardente, utilizada para vários efeitos.

Sóis Brilhantes de Sirrion: Aflição a Distância Cumulativa (Resistido e Superado por Fortitude; Prejudicado, Desabilitado, Desatento), Limitado a Visão • 2 pontos por graduação

Sóis Brilhantes de Sirrion: Dano à Distância (Luz Ardente) • 2 pontos por graduação

Sóis Brilhantes de Sirrion: Nulificar Magia, Amplo • 2 pontos por graduação

Tons Escarlate de Sirrion invocam “escuridão vermelha”, uma névoa profunda e vermelha, que cobre uma determinada área e bloqueia toda a visão. Algumas versões do feitiço acrescentam outros sentidos ao efeito, particularmente os sentidos místicos ou mentais, tornando os Tons Escarlate ainda mais difíceis de penetrar.

Tons Escarlate de Sirrion: Camuflagem Ataque a Distância Área Nuvem (Visual) 4 • 12 pontos + 4 pontos por +1 graduação de área

O IMPRONUNCIÁVEL

Senhor do Sinal Amarelo, Runa da Loucura

A entidade conhecida como O Impronunciável tem sido adorada por cultos loucos desde os dias da Lemúria e do Império da Serpente. O seu verdadeiro nome é conhecido apenas por alguns, pois dizem que se falam convidam à sua atenção e, portanto, à loucura. O Impronunciável é uma força de caos primordial, e os seus seguidores nada mais querem do que Invocá-lo ao mundo para trazer o “dom” da loucura divina a todos. Alguns poucos com um domínio ligeiramente mais forte da sua sanidade procuram usar o poder do O Impronunciável para os seus próprios fins, mas arriscam-se constantemente a cair mais profundamente num abismo psíquico do qual não há retorno.



Canto do Caos é um cântico ascendente e descendente numa língua estrangeira, cujo próprio som é enlouquecedor. O Canto Contínuo dá ao feitiço o efeito cumulativo.

Canto do Caos: Aflição Cumulativa Área Auditiva (Resistido e Superado por Vontade; Transe, Compelido, Transformado) • 3 pontos por graduação

Invocação Indescritível chama uma criatura sobrenatural do reino do O Impronunciável para servir ao feiticeiro. Use o Demônio Bruto (*Guia do Mestre*, página 137) como um arquétipo inicial.

Invocação Indescritível: Invocar Servo d'O Impronunciável 7, Ativo, Heroico • 35 pontos

DEMÔNIO BRUTAMONTES

NP 8 • GC 7

FOR 10 VIG 5 AGI 0 DES 0 LUT 6 INT -1 PRO -1 PRE -1

Poderes: Imunidade 32 (Acerros Críticos, Efeitos de Fortitude), Proteção Impenetrável 5, Salto 2.

Vantagens: Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, Duro de Matar

Perícias: Intimidação 8 (+7)

Ataque: Iniciativa +0, Desarmado +6 (Perto, Dano 10)

Defesa: Esquiva 6, Aparar 6, Fortitude —, Resistência 10, Vontade 6

Total: Habilidades 36 + Perícias 4 + Vantagens 3 + Poderes 44 + Defesas 13 = 100

O Sinal Amarelo é o rito mais infame d'O Impronunciável, um sigilo capaz de induzir a loucura em quem o vê.

O Sinal Amarelo: Aflição Progressiva Área Percepção (Resistido e Superado por Vontade; Transe, Compelido, Transformado) • 4 pontos por graduação

VHOKA

(VOH-kuh) O Destruidor, O Devorador, O Quebra Juramentos



Vhoka, o Destruidor, é o lendário Comedor de Deuses, uma força primordial que destrói tudo no seu caminho, consumindo-o para que possa renascer de novo. É mais frequentemente retratado como um homem de muitos braços, empunhando várias espadas com uma serra larga e dentada como um tubarão. Embora muitos temam o poder de Vhoka, em muitos aspectos, ele é uma entidade para além do bem e do mal. Ainda assim, ele opõe-se às forças da criação, de modo que os mágicos aliados à ordem tendem a invocá-lo com grande cautela, se no todo, enquanto aqueles dedicados exclusivamente ao seu próprio poder têm menos escrúpulos em chamar a ira de Vhoka sobre seus inimigos.

Boca de Vhoka é uma boca dentada fantasmagórica, aparecendo do nada para morder selvagemente um alvo escolhido pelo conjurador, desaparecendo depois. Se a boca falha em atacar, tenta novamente, até três vezes antes de desaparecer. Algumas versões do feitiço também são Penetrantes.

Boca de Vhoka: Dano à Distância (Mordida), Teleguiado 3 • 2 pontos por graduação + 3 pontos

Dança de Vhoka dá movimento a uma arma, permitindo-lhe lutar por si só. A arma é um capanga com as suas capacidades normais de dano, os traços básicos de uma construção (incluindo Imunidade à Fortitude e efeitos de Vontade), Voo 1, e perícias na qual se igualam ao nível de poder menos a graduação de efeito da arma. Pegue o custo da arma em pontos de poder ou pontos de equipamento, adicionar o custo dos seus graus de ataque (nível de poder – grau de efeito) + 2 pontos de Voo para obter o seu custo de capanga.

Dança de Vhoka: Invocar Arma Animada, Ativo, Controlado, Tipo Variável, à Distância • 6 pontos por graduação

Veneno Perverso de Vhoka é uma toxina mortífera que retira a força de uma vítima e pode eventualmente matá-la. A menos da Força -5, a vítima fica paralisada e começa a perder a Resistência. Abaixo de Vigor -5, a vítima morre.

CONJURANDO AS SUAS PRÓPRIAS ENTIDADES

As entidades e feitiços apresentados neste arquivo são realmente apenas uma amostra de toda a gama de possibilidades para personagens M&M místicos. Praticamente todos os poderes podem ser reformulados como um feitiço mágico, para não falar das inúmeras variações da adição de modificadores de poder.

Pode usar os exemplos deste arquivo como ponto de partida para criar as suas próprias entidades arcana para os mágicos invocarem na sua série. Basta um nome atmosférico, um ou dois títulos sonantes, e alguns feitiços alternativos para os acompanhar, e está tudo pronto. Embora se chamem "entidades", os seres que os feiticeiros de banda desenhada invocam para os seus feitiços são muito mais personagens de dispositivo de enredo do que qualquer outra coisa. Não precisa de se preocupar com as suas características de jogo, por exemplo, ou quantos pontos de poder custam; fique sossegado, seria muito!

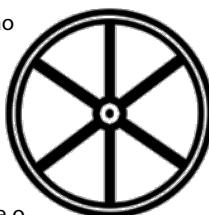
Os jogadores de outros jogos de roleplaying têm uma ligeira vantagem quando se trata de inventar novas entidades arcana para as suas séries: pode simplesmente pedi-las emprestadas de outro lugar! Muitos RPGs têm pantheon de divindades imaginárias, forças angélicas e demoníacas, mistérios ocultistas, etc. Sinta-se à vontade para pedir emprestado ou usá-los como inspiração para novas tradições ocultistas no seu jogo de M&M.

Veneno Perverso: Enfraquecimento de Força, Progressivo, Descrior Variável (Enfraquecimento de Vigor após Força atingir 0) • 3 pontos por graduação + 1 ponto

WEYAN

(way-an) O Fabricante de Rodas, O Observador, A Mão Branca

Weyan o Fabricante de Rodas é irmão de Lamal, o Legislador, e ainda mais ordeiro do que o seu gémeo divino. Weyan é um artesão, mestre de um vasto e intrincado universo de engrenagens e rodas de engrenagens interligadas, trabalhando sempre para o expandir e manter. Diz-se que o propósito do vasto mecanismo é aperfeiçoar de alguma forma a criação. A perfeição é o derradeiro propósito de Weyan, e ele é chamado em questões de melhoramento ou aperfeiçoamento, ou pela enorme potência contida nas rodas que ele faz e põe em movimento. Ao contrário de Lamal, porém, Weyan está menos preocupado com questões de justiça, e os mágicos exercem o seu poder para os seus próprios fins.



As Rodas de Weyan são uma coleção das invocações mais comuns para o Fabricante de Rodas da Mão Branca, vulgarmente conhecidas pelo número. A sua utilização cria imagens fantasmais de círculos gravados com runas ou de rodas raiadas girando lentamente à volta do mago.

A **Primeira Roda de Weyan**, ou a Roda do Trabalho, pode animar objetos e também reparar danos infligidos ao mundo por várias forças antinaturais. Magos justos usam-na para limpar os danos colaterais no rescaldo das suas vitórias.

Primeira Roda de Weyan

Invocar Objetos animado a Distância Percepção, Limitado a Objetos Disponíveis • 3 pontos por graduação.

Transformação à Distância (objetos quebrados em objetos reparados) • 3 pontos por graduação.

A **Segunda Roda de Weyan**, ou a Roda da Vigilância, abre uma "janela" circular através da qual o mágico pode coçar. A Roda de Vigilância apenas proporciona visões de lugares distantes; não transmite som ou outras impressões sensoriais. Algumas versões do feitiço adicionam também o modificador dimensional.

Segunda Roda de Weyan: Sentido Remoto (Visual) • 2 pontos por graduação.

A **Terceira Roda de Weyan**, ou a Roda de Ala, pode desviar e refletir os ataques.

Terceira Roda de Weyan: Deflexão Reflexão • 2 pontos por graduação.

A **Quarta Roda de Weyan**, ou a Roda dos Ventos, pode criar fortes rajadas de vento ao comando do conjurador.

Quarta Roda de Weyan: Mover Objetos Distância a Percepção, Limitado a Empurrar • 2 pontos por graduação.

A **Quinta Roda de Weyan**, ou a Roda de Espera, pode realmente parar o tempo em uma área limitada. Uma versão avançada do feitiço adiciona o Seletivo ao efeito.

Quinta Roda de Weyan: Aflição (Incapacitado) Área Explosão, Afeta Objetos, Progressiva, Sustentada, Recuperação Instantânea, Grau Limitado • 3 pontos por graduação.

A **Sexta Roda de Weyan**, ou a Roda dos Sussurros, carrega as palavras do mágico a grandes distâncias.

Sexta Roda de Weyan: Comunicação (áereo e auditivo) • 4 pontos por graduação.

A **Sétima Roda de Weyan**, ou a Roda dos Mundos, abre portões em forma de roda entre dimensões.

Sétima Roda de Weyan: Movimento 2 (Dimensional 2 – Mística Dimensões), Portal • 8 pontos.

Guarda de Weyan (não confundir com a Roda de Warding, a Terceira Roda de Weyan) é um ditame da lei, afastando todas as criaturas de caos e desordem.

Guarda de Weyan: Aflição Progressiva Área Explosão (Resistido e Superado por Vontade; Transe, Compelido, Controlado), Limitado a Criaturas do Caos, Limitado a Forçar Alvos a Afastarem da Área • 2 pontos por graduação.

Maravilhoso Trabalho de Weyan é um trabalho particularmente intrincado e perigoso. Ele cria ao redor do mago um maravilhoso dispositivo fantasmagórico de engrenagens complexas, alimentado pela magia ambiente na área ao redor. Eles giram, cada vez mais rápido, pois o Trabalho Maravilhoso utiliza toda a magia próxima, despojando temporariamente a área de poder místico e negando a todos os mágicos e seres mágicos o uso de suas habilidades por um tempo. Se o feitiço não funcionar, o conjurador sofre um retrocesso psíquico, fazendo um teste da resistência de vontade contra um efeito de dano igual à graduação do efeito mágico mais afetado.

Maravilhoso Trabalho de Weyan: Enfraquecer Magia Área Explosão, Afeta Objetos, Amplo, Concentração, Simultâneo, Efeito Colateral (contra-ataque psíquico, veja descrição) • 5 pontos por graduação.

O Pai das Serpentes

Yig é o deus do Povo da Serpente, o arquétipo grande ancestral, mestre das cobras e répteis. Ele é uma criatura de sangue frio, próprio de sua natureza, mas disposto a conceder poder àqueles que o servem e aos seus escolhidos. Os seguidores de Yig frequentemente assumem características reptilianas e serpentinhas e o invocam para a magia de lidar com serpentes, veneno e outras coisas semelhantes.



Maldição de Yig faz cair a ira do reino dos répteis sobre a vítima. Ela convoca os filhos do Pai das Serpentes, tipicamente víboras venenosas (*Guia do Mestre*, página 135).

Maldição de Yig: Invocar Cobras 3 (37 pontos de capanga), Múltiplos Capangas 4 (16 cobras) • 18 pontos + 6 pontos adicionais por dobrar de capangas.

SERPENTE

NP 4 • GC 3

FOR –3 VIG 0 AGI 3 DES 0 LUT 3 INT –5 PRO 1 PRE –4

Poderes: Encolhimento 8 (Permanente, Inato), Enfraquecer

Vigor 4 (Progressivo, Ligado a Dano de Força, Veneno), **Movimento 1** (Deslizando), **Sentidos 2** (Infravisão, Olfato Aguçado)

Vantagens: Benefício 1 (Atletismo baseado em Agilidade)

Perícias: Atletismo 4 (+7), Furtividade 3 (+14), Percepção 7 (+8)

Ataque: Iniciativa +3, Ataque +3 (Perto, Dano –3 mais Enfraquecer)

Defesa: Esquia 7, Aparar 7, Fortitude 2, Resistência –2, Vontade 3

Total: Habilidades –10 + Perícias 7 + Vantagens 1 + Poderes 33 + Defesas 6 = 37

Presas de Yig dão ao mago um toque venenoso. Um único uso pode ser suficiente para paralisar completamente um ser humano comum.

Presas de Yig: Aflição (Resistido e Superado por Fortitude; Tonto, Desabilitado, Paralisado), Progressiva • 3 pontos por graduação.

Transformação Inexorável de Yig transforma uma vítima humanoide em uma pessoa serpente selvagem. A vítima recebe um teste de resistência a cada dia. Após três testes falhos, a vítima é transformada em uma Pessoa Serpente.

Transformação Inexorável de Yig: Aflição (Resistido e Superado por Vontade; Transformado), Progressivo, Grau Limitado, Limitado a Uma Estagio por Dia • 1 ponto por graduação.

COMPLICAÇÕES MÁGICAS

Mestres das artes místicas costumam dizer que a magia tem um preço. Certamente, a vida de um feiticeiro tende a ser complicada por preocupações que os mortais comuns dificilmente podem imaginar. A seguir estão algumas das complicações que a magia pode trazer à existência de um personagem.

FRAQUEZA

A magia pode resultar em algumas fraquezas. Antes de tudo, os tipos magos tendem a não ser tão imponentes fisicamente (embora haja sempre exceções) e muitos ainda são

mortais.

Certos estilos e tradições de magia podem levar a fraquezas e vulnerabilidades além da simples perda de poder (anteriormente). Por exemplo, uma fada mística pode ser vulnerável a armas de ferro frio enquanto um necromante ou mago infernal sofre com o toque de relíquias sagradas. Um mago de natureza pura ou elementar pode ser vulnerável à tecnologia ou aflições “não naturais”, e assim por diante.

INIMIGO

Magos muitas vezes têm inimigos. O cosmo místico é vasto, com muitas entidades poderosas, cada uma com sua própria meta. É difícil para qualquer pessoa com poder mágico permanecer neutro em seus conflitos por muito tempo. De modo geral, um místico deve declarar pelo lado do bem e proteger os inocentes e ingênuos dos perigos ocultos, ou então jurar fidelidade a esses mesmos perigos ou procurar tornar-se seu mestre. A única outra escolha prática é uma vida de isolamento como ermitão ou recluso.

Dados seus muitos inimigos, os magos muitas vezes consideram bastante útil ter aliados, como outros heróis fantasiados que podem não entender a primeira coisa sobre magia, mas são muito úteis em uma luta!

PERDENDO PODER

A complicação mais comum da perda de poder mágico é a dependência de certos rituais mágicos: falar em palavras arcana ou poemas de poder, fazer gestos e sinais místicos, talvez até mesmo usar ingredientes simbólicos ou talismãs. Sem estas coisas, o mago é incapaz de invocar os poderes da magia, essencialmente sem poder. Alguns feiticeiros sofrem perda de poder pela maioria de seus poderes quando são incapazes de lançar feitiços, mas ainda podem confiar em certas capacidades psíquicas inerentes, como a projeção astral ou o mesmerismo. Veja o perfil dos **Poderes Menta**s para algumas possibilidades.

Certos estilos ou tradições de magia podem ter outras complicações de perda de energia associadas a eles. Por exemplo, a magia da fada pode ser ineficaz na presença de ferro frio, ou se o metal estiver tocando o feiticeiro. Da mesma forma, a magia infernal pode sofrer perda de poder em solo sagrado, ou na presença de certos artefatos ou símbolos religiosos.

REPUTAÇÃO

A magia é um negócio estranho, e os místicos tendem a ganhar reputação como fria, distante, assustadora, ou apenas um pouco “fora”. Seus poderes são certamente suspeitos do ponto de vista de muitas religiões, que os veem como sendo equivalentes (se não literalmente) à adoração do diabo ou ao tráfico com o mal. As pessoas com uma visão do mundo científica firmemente racional podem encontrar místicos e seus “mumbo-jumbo” (que, no entanto, funciona) inquietante, para dizer o mínimo. Os magos das pequenas maravilhas tendem a manter um perfil bastante discreto (ver **Segredo**, a seguir).

RESPONSABILIDADE

Os magos heroicos tendem a ter muita responsabilidade. Seu conhecimento e poder vêm com o dever de usar essas habilidades a serviço do bem maior. O senso de responsabilidade é a motivação mais comum para os heróis místicos.

De fato, alguns o sentem um tanto entusiasmados que desejam poder colocar seu fardo, pelo menos por um tempo, e viver uma vida normal, que lhes é para sempre negada.

Assim, enquanto outros heróis estão aproveitando um ou dois dias de folga, os místicos são mais frequentemente encontrados no estudo solitário e na meditação, ou estão fora nos alcances inferiores dos planos de existência. Eles podem ser workaholics que encontram dificuldades para relaxar e relaxar.

SEGREDO

Eles são chamados de artes ocultas por uma razão: muitos dos segredos da magia são coisas que o homem não queria saber, pelo menos não a maioria das pessoas, e um mago é obrigado a mantê-los em segredo. Os heróis o fazem para proteger os inocentes e evitar que o poder caia nas mãos erradas, enquanto os vilões guardam ciosamente seus segredos e seu poder para que ninguém possa surgir para rivalizar com eles.

Os magos da história em quadrinhos se dedicam com frequência a manter a magia misteriosa e a proteger pessoas

inocentes de aprender demais. Eles usam feitiços de esquecimento (como as Névoas do Modrossus) para remover memórias potencialmente prejudiciais ou problemáticas e tendem a manter um perfil discreto, pelo menos em comparação com seus homólogos super-heróis que perseguem a glória.

VÍCIO

A prática da magia pode levar a alguns vícios e complicações incomuns, particularmente para um personagem que caminha em direção ao lado corrupto das artes místicas. Estes podem incluir rituais particulares, ofertas de sacrifícios, o uso de drogas estranhas ou substâncias estranhas, e assim por diante.

Talvez o maior vício dos magos, entretanto, seja a própria magia: feitiços e encantamentos tornam-se a solução para cada problema e um místico descuidado pode abusar de seu poder, se não forem exercidas grandes restrições e cautelas.

PODERES MAGNÉTICOS



O magnetismo é uma das forças fundamentais do universo e os poderes magnéticos dão a você a capacidade de dobrar e moldar metais de acordo com sua vontade, além de influenciar o espectro eletromagnético.

DESCRITORES MAGNÉTICOS

A seguir estão importantes descritores para poderes magnéticos.

■ **Magnetismo:** um campo magnético é um campo de energia que exerce influência sobre materiais ferromagnéticos e outros campos de energia dentro do espectro eletromagnético. Dado que o magnetismo do mundo real é invisível para o espectro de luz visto pelo olho humano, os poderes magnéticos podem ser sutis, detectáveis apenas pelos sentidos magnéticos. Por outro lado, alguns personagens de quadrinhos com poderes magnéticos exibem efeitos de energia visíveis ao usá-los, talvez semelhantes a uma aurora (a interação da radiação cósmica e do campo magnético da Terra que cria luzes cintilantes), portanto, os poderes magnéticos não são necessariamente sutis. Os campos magnéticos têm dois polos opostos: aqueles de carga semelhante se repelem, enquanto os polos de carga oposta se atraem. Poderes magnéticos envolvendo atração e repulsão (normalmente efeitos de Mover Objeto) são considerados como tendo a habilidade de alternar entre cargas conforme necessário para atrair ou repelir, a menos que especificamente limitado a uma ou outra.

■ **Ferro:** o magnetismo afeta apenas metais ferrosos ou ferromagnéticos, aqueles com uma quantidade suficiente de ferro, níquel ou cobalto, incluindo ferro e ligas de aço, mas excluindo notavelmente o alumínio (frequentemente usado na construção e no revestimento de certos itens de metal). Um tijolo com 30cm^3 sólidos de metal ferroso tem uma

graduação de massa de 4 (entre 250 e 500 quilogramas), embora objetos ocos maiores possam pesar o mesmo ou menos. Alguns objetos ferromagnéticos comuns incluem:

- **Portão de Ferro:** graduação de massa 1 (cerca de 60 Kg.)
- **Poste de luz:** um poste de ferro ou aço de 3 metros é graduação de massa 1 (entre 60 e 120 kg), o dobro da altura adiciona +1 graduação.
- **Viga:** cerca de 32 quilogramas por metro de comprimento, então uma viga 1 de 3 metros tem graduação de massa 3 (entre 100 e 200 quilos)
- **Carro de tamanho médio:** graduação de massa 6 (entre 1 e 2 toneladas) +1 graduação para uma picape ou SUV.
- **Contêiner de transporte:** graduação de massa 7 (entre 2 e 4 toneladas.)
- **Ponte suspensa:** graduação de massa 20 (entre 15.000 e 30.000 toneladas).

CONTRA-ATACAR

Como cargas magnéticas semelhantes se repelem, os poderes magnéticos podem ser facilmente usados para combater outros efeitos magnéticos. O magnetismo também está ligado a campos elétricos e pode potencialmente contra-atacar os efeitos elétricos e vice-versa. Campos magnéticos fortes são conhecidos por interferir nas transmissões de rádio-frequência, portanto, os poderes magnéticos podem neutralizar alguns poderes com um radiador de rádio, particularmente os efeitos de comunicação e sensores.

Os campos magnéticos estão ligados à temperatura ambiente: mais eficientes em ambientes super-resfriados (e, portanto, supercondutores), mas menos eficazes sob altas temperaturas. Portanto, os efeitos baseados no calor e no fogo

podem contra-atacar o magnetismo.

CARACTERÍSTICAS MAGNÉTICAS

Alguns efeitos poderes e recursos associados a poderes magnéticos incluem o seguinte:

- **Ferrocinese Menor:** Você pode gerar um campo magnético forte o suficiente para mover objetos ferrosos pequenos (graduação de massa -5 ou menos) dentro do alcance de um braço, essencialmente um efeito Mover Objeto muito limitado.
- **Magnetismo Menor:** Você pode magnetizar um pequeno objeto ferroso (do tamanho de uma mão) de graduação de massa -5 ou menos segurando-o e realizando uma ação padrão para fazê-lo. O objeto permanece magnetizado até ser desmagnetizado.
- **Manipulação magnética:** você pode usar campos magnéticos para girar ou operar pequenos fixadores de metal (parafusos, parafusos, pregos, etc.) ao alcance do braço, como se você tivesse as ferramentas adequadas.
- **Norte Verdadeiro:** Você tem uma “bússola interna” — sempre capaz de sentir o norte magnético em um planeta com polos magnéticos, equivalente ao efeito Sentido de Direção (Módulo Básico, página 123) e saber se um objeto é magnetizado ao tocá-lo.

PODERES OFENSIVOS

Os poderes magnéticos ofensivos normalmente usam metal controlado como arma ou canalizam rajadas e explosões de energia magnética como força.

AMARRA MAGNÉTICA

Um poderoso campo magnético captura e mantém seu alvo no lugar. Uma variante deste poder usa metal controlado magneticamente como meio para prender o alvo, mudando o teste para superar a Aflição para Dano e adicionando a Peculiaridade: requer metal (-1 ponto).

Amarra Magnética: Aflição Cumulativa a Distância (Resistido por Esquiva, Superado por Força; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Imobilizado), Condição Extra, Grau Limitado • 3 pontos por graduação

CANHÃO DE TRILHO

Você acelera magneticamente um pequeno projétil de metal até a velocidade de uma bala, lançando-o em seu alvo, o nome desse poder vem da versão real da arma que está acoplada a um navio de guerra.

Canhão de Trilho: Dano à Distância (projétil), Peculiaridade (requer objetos como munição, -1 ponto) • 1 ponto por 1 graduação + 2 pontos por graduação

CONVULSÃO MAGNÉTICA

Você cria um campo magnético intenso que “provoca um curto” na atividade elétrica do cérebro do seu alvo, causando uma convulsão momentânea.

Convulsão Magnética: Aflição Distância a Percepção (Resistido e Superado por Vontade; Tonto, Atordoado, Incapacitado), Sutil • 3 pontos por graduação + 1 ponto

EXPLOSÃO METÁLICA

Uma explosão magnética provoca uma rajada de objetos metálicos ou projéteis em uma explosão de estilhaços.

Explosão Metálica: Dano à Distância Área Explosão (projéteis), Peculiaridade (requer objetos metálicos, -1 ponto) • 2 pontos por 1 graduação + 3 pontos por graduação

RAJADA MAGNÉTICA

Uma explosão concentrada de força magnética atinge seu alvo.

Explosão Magnética: Dano à Distância (força magnética) • 2 pontos por graduação

REPULSÃO MAGNÉTICA

Uma carga magnética compatível arremessa um alvo para longe de você. Os alvos podem fazer um teste de resistência de Força contra sua graduação de efeito +10; sucesso significa nenhum efeito, mas um fracasso arremessa o alvo a uma graduação de distância igual a graduação de efeito menos a graduação de massa do alvo. Aplique os modificadores de área explosão e de distância perto e todos os alvos a até 9 metros de você serão lançados para longe.

Repulsão Magnética: Mover Objetos, Limitado a Arremessar Alvos para Longe • 1 ponto por graduação

TEMPESTADE METÁLICA

Você cria uma tempestade giratória de detritos metálicos em uma área ao seu redor.

Tempestade Metálica: Dano Área Nuvem (projétil), Peculiaridade (requer objetos de metal, -1 ponto) • 2 pontos por 1 graduação + 3 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes magnéticos defensivos moldam os campos de energia para proteger contra ataques, desviar armas metálicas ou proteger contra influências magnéticas externas.

DEFLEXÃO MAGNÉTICA

Você pode usar campos magnéticos para mudar o curso dos ataques de projéteis de metal ferroso ou armas, fazendo com que eles errem seus alvos.

Deflexão Magnética: Deflexão Distância a Percepção, Limitado a Ataques Metálicos • 1 ponto por graduação

ESCUDO MAGNÉTICO

Um escudo de força magnética envolve seu corpo, protegendo-o contra danos. Como outras formas de proteção, este poder pode ser Impenetrável, talvez até mesmo Impenetrável com o Limite Apenas contra Ataques Magnéticos (reduzindo o custo do modificador Impenetrável para 1 ponto por 2 graduações).

Uma variante desse poder monta temporariamente a armadura forjando e moldando metal ao redor do corpo do personagem, mantendo-o no lugar (e talvez reforçando-o) com um poderoso campo magnético.

Escudo Magnético: Proteção, Sustentado • 1 ponto por graduação

IMUNIDADE MAGNÉTICA

O controle sobre o magnetismo o torna imune a seus efeitos, incluindo aqueles que normalmente afetam alvos não metálicos (como Convulsão Magnética ou Rajada Magnética).

Imunidade Magnética: Imunidade 5 (efeitos magnéticos) • 5 pontos.

PODERES DE MOVIMENTO

Com o poder de mover outros objetos, pode surgir a capacidade de mover o personagem ou outras pessoas usando o magnetismo.

ADERÊNCIA MAGNÉTICA

Magnetizando suas mãos e pés, você pode se agarrar a superfícies ferro-metálicas, ou mesmo às fachadas de edifícios com superestruturas de aço (atraíndo o metal dentro da fachada).

Aderência Magnética: Movimento (Escalar Paredes), Peculiaridade (Apenas Superfícies Magnéticas. -1 ponto) • 1 ponto (1 graduação) ou 3 pontos (2 graduações)

LEVITAÇÃO MAGNÉTICA

Embora você não possa voar (consulte Voo Magnético, abaixo), você pode usar o magnetismo para levitar a uma curta distância do solo — menos de trinta centímetros — e impeli-lo para frente, como um maglev ou “trem bala”, deslizando em alta velocidade ao longo do solo e até mesmo sobre superfícies líquidas.

Levitação Magnética: Movimento 3 (Estabilidade, Sem Rastros, Andar Sobre a Água), Velocidade • 1 ponto por graduação + 6 pontos.

MAGNOPORTE

Você converte sua massa corporal em um campo magnético e a “transmite” ao longo das linhas magnéticas de força que cercam a Terra para se reformar em outro lugar. Visto que você só pode magnoportar dentro de um campo magnético planetário suficientemente forte, você pode ganhar uma complicação de perda de poder em circunstâncias onde não pode se transportar (como nas profundezas do espaço ou em uma dimensão alienígena). O campo magnético da Terra é muito onipresente para se qualificar para o modificador Meio de Teleporte.

Magnoporte: Teleporte • 2 pontos por graduação.

VOO MAGNÉTICO

Usando campos magnéticos, você pode se levantar do chão e voar pelo ar. O voo magnético é virtualmente silencioso, assim tendo o modificador Sutil.

Geralmente, este poder assume que você está usando o campo magnético do planeta para auxiliar seu movimento, mas o Voo Magnético pode ser limitado a “travar” grandes massas de metal e puxá-lo em direção a elas, funcionando apenas em ambientes urbanos e áreas similares com concentrações suficientes de metais ferrosos; para a maioria das séries, isto deve ser considerado uma complicação de Perda de Poder, a menos que aventuras fora do ambiente de uma cidade sejam particularmente comuns (pelo menos metade

do tempo).

Outra variante desse poder envolve levitar um objeto metálico sobre o qual o personagem está aplicando o modificador de Plataforma ao efeito.

Voo Magnético: Voo, Sutil • 2 pontos por graduação + 1 ponto.

PODERES UTILITÁRIOS

Moldar e projetar campos magnéticos é útil para uma ampla gama de outros efeitos, desde simplesmente mover grandes massas de metais ferrosos até manipular outras assinaturas de energia, transmissões e campos.

CODIFICAÇÃO MAGNÉTICA

Com um controle muito preciso sobre os campos magnéticos, você pode codificar informações em mídia magnética como fita de áudio ou vídeo ou discos de computador como se estivesse usando um dispositivo de codificação (gravador ou computador, por exemplo). Isso permite que você faça coisas como “digitar” um texto em arquivos de computador ou produzir gravações audiovisuais de coisas que você vê e ouve. Depois de criadas, essas informações existem na mídia como qualquer outra e podem ser manipuladas, editadas ou apagadas normalmente.

Codificação Magnética: Compreender 2 (Máquinas), Limitado a Codificar Informações • 2 pontos.

DESMAGNETIZAÇÃO

Você suspende ou remove o magnetismo de um alvo. Assim como os objetos não se recuperam de perdas em Resistência (Módulo Básico, página 106) o Mestre pode decidir que alguns ímãs, uma vez desmagnetizados, permanecem assim, a menos que sejam remagnetizados. Os poderes magnéticos são temporariamente anulados, mas podem se recuperar. A desmagnetização também destrói os meios de armazenamento magnéticos, como fitas de áudio e vídeo ou alguns tipos de unidades de disco magnéticas de computadores, apagando as informações armazenadas e deixando-as em branco.

Desmagnetização: Nulificar Magnetismo, Simultâneo • 2 pontos por graduação.

Uma variante comum desse poder é uma Explosão ou Raio Desmagnetizador, afetando todos os alvos em um raio ou área em forma de cone. Se a explosão ou cone se origina de você, aplique a falha Distância: Perto, mantendo o custo em 2 pontos por graduação.

Desmagnetização Explosiva: Nulificar Magnetismo, Simultâneo, Área Explosão ou Cone • 3 pontos por graduação.

FERROCINESE

Esta é a força magnética mais comum: você pode usar campos magnéticos para levantar e mover objetos ferrosos à distância, sem tocá-los. Conforme mencionado nos Descritores Magnéticos, esse poder é frequentemente Sutil (os campos magnéticos são invisíveis para a visão normal).

A ferrosinese normalmente permite apenas que você leve objetos e os move (ou “atire”). O modificador de Dano também permite que você use força magnética para esmagá-los, exercendo sua graduação em Dano contra a Resistência do objeto.

Um golpe de poder comum para ferrosinenses é um Efeito Alternativo que elimina o modificador Limitado a Materiais Ferrosos para trabalhar em alvos vivos usando vestígios de ferro encontrados na hemoglobina do sangue.

Ferrocinese: Mover Objetos Distância a Percepção, Limitado a Metais Ferrosos • 2 pontos por graduação.

FORMA MAGNÉTICA

Você se transforma de carne e sangue em um ser de puro magnetismo, um campo magnético inteligente e móvel na forma de uma pessoa, essencialmente. Você é invisível para a visão normal — embora poderes como Sentido Magnético possam detectá-lo — e é capaz de passar pela maioria dos objetos sólidos, a menos que sejam especificamente protegidos contra o magnetismo. Você ainda pode “tocar” e manipular metais ferrosos usando seu campo magnético, mas não pode interagir de outra forma com o mundo material. Esta forma geralmente inclui poderes sensoriais magnéticos (Radar Magnético, Sentido ou Varredura), mas não os requer. Essencialmente, inclui 1 graduação para cada um de Ferrocinese e Voo Magnético e você pode adicionar graduações adicionais normalmente.

Forma Magnética: Camuflagem 4 (Visão Total), Voo 1, Imunidade 10 (Suporte Vital), Intangível 4 (Intangível), Mover Objetos 1 (Limitado a Metais Ferrosos) • 41 pontos.

INTERFERÊNCIA MAGNÉTICA

Você cria um campo magnético poderoso que interfere na comunicação de rádio, radar e navegação magnética (via bússola).

Interferência Magnética: Camuflagem 2 Ataque a Distância Área Explosão (todo magnetismo e rádio) • 8 pontos + 1 ponto por + 1 graduação de Área.

LEITURA MAGNÉTICA

Você pode “ler” informações magnéticas codificadas de várias mídias (fitas de áudio e vídeo, discos de computador, até mesmo fitas magnéticas codificadas em cartões de crédito) como se você tivesse um leitor ou reprodutor apropriado. Se você tiver esse poder e a codificação magnética (anteriormente), você terá as duas metades do efeito Compreender máquinas completo, essencialmente removendo a falha limitada

Leitura Magnética: Compreender 2 (Máquinas), Limitado a Ler Informações • 2 pontos

MAGNETISMO

Ao criar um campo magnético poderoso, você magnetiza todos os objetos ferromagnéticos em uma área, fazendo com que eles atraiam uns aos outros e a qualquer material magnético próximo. A graduação neste efeito determina a Força da atração magnética em termos de objetos em movimento. Isso pode prender objetos no lugar ou enterrá-los sob uma pilha de detritos metálicos.

Magnetismo: Mover Objetos Área Explosão, Limitado a Metais Ferrosos, Uma Direção (Atrair ou Repelir) • 1 ponto por graduação

MOLDAR METAL

Campos magnéticos precisos permitem dobrar e remodelar o metal, esculpindo-o da maneira que você desejar como se

tivesse ferramentas muito precisas. O metal remodelado permanece em sua nova forma, a menos que seja remodelado por outro efeito.

Você pode esculpir até a sua graduação -6 graduação de massa de metal de uma vez, de modo que remodelar uma massa maior de metal pode levar mais tempo; adicione a graduação de tempo que você trabalha a graduação de efeito e subtraia 6 para determinar o grau de massa total do metal em forma de metal, como Forma Metálica 2 mais uma hora de trabalho (grau de tempo 9) - 6, para uma graduação de massa total de 5, ou 1 Tonelada de metal. Esta é uma descrição baseada em descriptores da diretriz normal de ter o Transformação afetando todo um objeto ou nenhum dele.

Moldar Metal: Transformação (metais ferrosos de uma forma para outra), Contínuo • 3 pontos por graduação.

RADAR MAGNÉTICO

Emite pulsos de energia magnética que “pingam” de objetos próximos, você pode formar uma imagem do que está ao seu redor, permitindo que você conheça os locais e posições das coisas sem ter que vê-las.

Radar Magnético: Sentidos 5 (magnético; Detectar Objetos, Acurado, Radial, à Distância • 5 pontos.

SENTIDO MAGNÉTICO

Você pode detectar campos magnéticos próximos. Adicione a opção Aguçado se puder sentir sua força relativa e Analítico se puder sentir seu comprimento de onda exato como um instrumento científico sofisticado. Se você pode usar esse sentido para direcionar outros efeitos, adicione a opção Acurado.

Sentido Magnético: Sentidos 2 (Detectar Campos Magnéticos, Radial) • 3 pontos, +1 ponto por Aguçado + 1 ponto adicional por Analítico, + 2 pontos por Acurado.

VARREDURA MAGNÉTICA

As ondas magnéticas penetram nos objetos, fornecendo informações sobre o seu interior, como uma imagem por ressonância magnética (IRM). Isso permite que você “veja” o interior dos objetos e através de obstáculos sólidos.

Varredura Magnética: Sentido 4 (Visão Penetra Camuflagem) • 4 pontos.

OUTROS PODERES MAGNÉTICOS

O magnetismo faz parte do maior espectro eletromagnético, vinculando-o particularmente os **Poderes Elétricos**. Os dois descriptores de poder podem se reforçar ou se contra-atacar, dependendo das circunstâncias, e alguns poderes elétricos também podem ser magnéticos, tais como Pulso Eletromagnético, Imunidade Elétrica e Blackout. Alguns caracteres podem estender sua influência do espectro EM para o controle total de outras formas de energia, incluindo eletricidade, **Poderes Luminosos** e **Poderes Radioativos**.

Como o uso do magnetismo para levantar e mover objetos é um efeito primário dos poderes magnéticos, elas têm muito em comum com os **Poderes Cinéticos** e algumas das poderes nesse arquivo podem inspirar efeitos magnéticos adicionais.

Da mesma forma, a ligação entre os materiais de terra e a

manipulação de metais, e a Terra como o maior campo magnético local, conecta os poderes magnéticos e Poderes Terrestre.

Dado que uma grande parte da tecnologia moderna depende de materiais ferrometálicos e meios eletromagnéticos, muitos **Poderes Tecnológicos** também podem ser poderes magnéticos. Em particular, os Poderes de Montagem e Desmontagem e Controle de Máquinas podem ser aspectos do controle magnético. O Poder de Interface é essencialmente a combinação de Codificação Magnética e Leitura Magnética, e as Máquinas Animadas podem ser uma opção para controle magnético.

COMPLICAÇÕES MAGNÉTICAS

Os poderes magnéticos têm o poder de atrair (perdoe o trocadilho) várias complicações, desde as sutis até as significativas. A seguir, algumas complicações associadas aos poderes magnéticos e seu uso.

ACIDENTE

Dada a prevalência de metais ferrosos e tecnologias eletromagnéticas na vida moderna, as possibilidades de um acidente com energia magnética são consideráveis: arrancar vias de aço pode comprometer a superestrutura de um edifício, desencadear pulsos magnéticos pode travar computadores ou causar apagões, e assim por diante. Estes tipos de acidentes podem ser comuns para personagens movidos a energia magnética que ainda não aprenderam a afinar ou controlar suas capacidades, e podem fornecer algumas lições duras.

DEFICIÊNCIA

Dados os efeitos conhecidos dos intensos campos magnéticos sobre os impulsos elétricos do cérebro, não é surpresa que alguns personagens com poderes magnéticos sofram de condições neurológicas que vão desde convulsões a distúrbios de personalidade.

FRAQUEZA

A ligação entre magnetismo e eletricidade pode tornar os personagens vulneráveis a ataques elétricos, em vez de resistentes a eles: seu campo magnético atrai os ataques para eles como um para-raios!

Da mesma forma, um personagem intensamente magnetizado poderia realmente ser mais vulnerável a armas ferrométálicas, atraindo-as ao invés de repeli-las. Isso não precisa

ser uma complicação contínua, mas pode ser uma complicação temporária eficaz devido aos poderes do personagem ficarem fora de controle.

Armas e objetos não metálicos e não ferrosos podem se tornar um anátema para um controlador magnético. Em um nível, eles podem simplesmente explorar falhas nos poderes do personagem, como defesas ineficazes contra coisas como restrições de plástico ou armas de madeira. Em outro nível, a vulnerabilidade física e psicológica a esses ataques podem torná-los ainda mais eficazes, infligindo graus adicionais de sucesso.

INIMIGO

Dada a metáfora de “cargas semelhantes repelem”, um personagem magnético pode ter um inimigo com poderes semelhantes, capaz de servir como uma força igual e oposta, contrariando os próprios poderes do personagem e exigindo algum pensamento inovador para superar (veja o papel do vilão nemesis na página 49 do *Guia do Mestre*).

PERDA DE PODER

Conforme mencionado nos **Descritores Magnéticos**, o calor intenso inibe o fluxo do magnetismo e pode causar perda de poder para alguns ou todos os poderes magnéticos. Da mesma forma, campos magnéticos opositos ou amortecedores elétricos também podem inibir ou remover temporariamente os poderes magnéticos de um personagem.

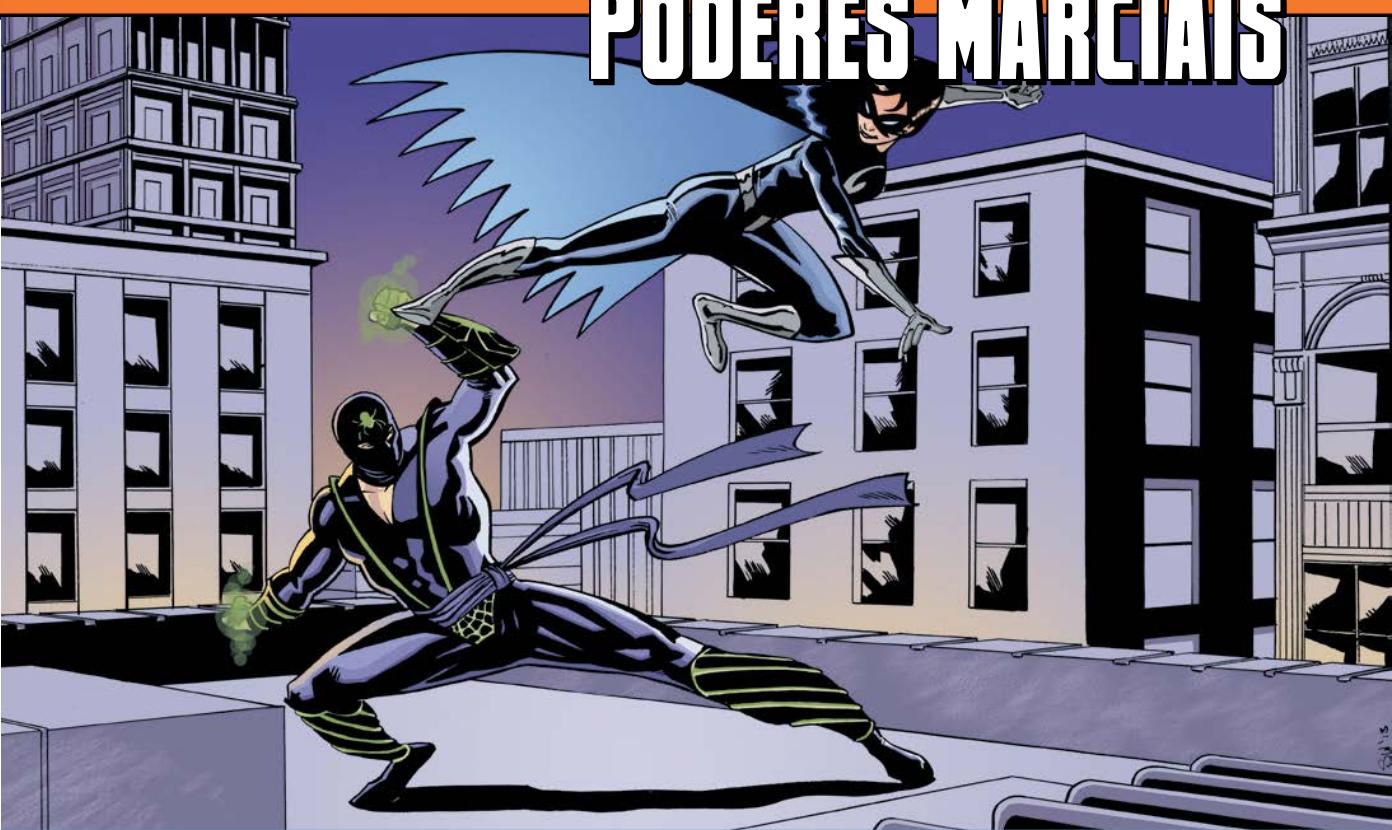
TEMPERAMENTO

Talvez ligados à tendência para a instabilidade mental mencionada em **Deficiência**, os manejadores magnéticos às vezes têm temperamentos voláteis, até o ponto de brincar com o trocadilho “bipolar” e passar de agradável para violento em um instante.

VÍCIO

Como os campos magnéticos são formados por correntes elétricas, um caráter magnético pode ser “viciado” na absorção de energia elétrica de alguma forma. Talvez a eletricidade resulte em uma espécie de “pressa”, ou seja, vital para manter os poderes do personagem (caso em que também pode estar conectada a uma forma de Perda de Poder, acima).

PODERES MARCIAIS



Na luta do bem e do mal, ambos os lados devem lutar, e os **Poderes Marciais** lhe dão uma vantagem em qualquer batalha. Do treinamento em combate desarmado às técnicas esotéricas secretas dos mestres de artes marciais, estes poderes aumentam as habilidades de combate e proporcionam manobras e técnicas que podem fazer de um lutador hábil igual a um inimigo sobre-humano.

DESCRITORES MARCIAIS

A seguir estão os descritores importantes para os poderes marciais:

- **Chi:** Os poderes marciais são frequentemente descritos como o aproveitamento da "energia" interna do espírito, vontade ou força vital, chamada chi (chinesa) ou ki (japonesa). Isto pode ou não ser o mesmo que outros tipos de "força vital" (veja o perfil de **Poderes Vitais**) e em alguns ambientes, o chi é um poder sobrenatural ou místico, associado a espíritos e magia, embora possa não ser o mesmo que o descritor mágico. O mestre deve considerar a interação entre o chi e outros descritores semelhantes no contexto do cenário. Os poderes baseados no chi podem fazer parte de uma série de Efeitos Alternativos compartilhando o descritor, todos baseados no chi do personagem. Assim você pode, por exemplo, ter um repertório de Chi com Golpe Quebrador, Balanço de Chi, Foco de Chi e Grito Kiai, os três menores poderes de custo tornam Efeitos Alternativos do poder com o maior custo, mas utilizável apenas um de cada vez, devido à necessidade de "recenter" o chi do personagem em um uso diferente.
- **Marcial:** Os poderes com este descritor estão amplamente relacionados à luta, mas a maioria se refere tipicamente a diferentes tipos de artes marciais, sejam estilos conhecidos do mundo real ou artes marciais fictícias

existentes apenas no cenário do jogo. Embora os poderes marciais também sejam frequentemente talentos (veja a seguir), adquiridos através de treinamento e prática, eles não precisam necessariamente ser; muitos artistas marciais de quadrinhos têm poderes extraordinários de aproveitar seu chi ou aprender técnicas esotéricas secretas envolvendo forças místicas.

- **Talento:** Como discutido nos **Talentos Poderosos**, alguns "poderes" são, na verdade, o resultado de habilidade, treinamento ou talento inato. Os mestres podem desejar diferenciar ainda mais entre os talentos adquiridos através de treinamento e prática (mais parecidos com as habilidades) e aqueles adquiridos como um direito inato ou um dom inato. Este descritor pode ser importante na distinção entre verdadeiros poderes e capacidades "humanas" em alguns ambientes.

CONTRA-ATACAR

Os poderes marciais são mais úteis para combater uns aos outros, usando uma ação para realizar uma determinada manobra de combate para neutralizar a ação de um oponente. Poderes marciais envolvendo descritores adicionais, tais como chi ou coisas como manipulação de nervos ou músculos, podem ser capazes de contra-atacar outros tipos de poderes. Por exemplo, um descritor de chi pode contra-atacar outros descritores de chi e possivelmente alguns poderes psíquicos, mentais ou mágicos. Da mesma forma, os poderes que afetam o corpo, a mente ou a força vital podem contrair certos efeitos descritores de chi.

CARACTERÍSTICAS MARCIAIS

O potencial para os efeitos de poderes marciais incluem:

■ **Estilo Exótico:** Você é treinado em um estilo especialmente obscuro ou secreto de artes marciais. Somente aqueles familiarizados com ele podem reconhecer seu estilo de luta ou usar o Analisar Estilo em você (ver Poderes Ofensivos).

■ **Mãos como Armas:** Em situações em que estar armado é importante, você é sempre considerado armado, mesmo quando não tem armas em mãos.

■ **Chi Potente:** Sua força vital é tão abundante e concentrada que você pode torná-la visível aos outros concentrando-se, criando uma aura de luz fraca ou um brilho entre suas mãos bom para um bônus de interação.

MODIFICADORES DE HABILIDADE

Alguns poderes marciais envolvem a modificação do efeito básico de Dano de Força do personagem, ou possivelmente algumas outras habilidades, para refletir treinamento ou talento extraordinário. Em alguns casos, esses modificadores refletem uma mudança permanente no traço e são aplicados diretamente. Em outros, particularmente o Dano de Força, são mais frequentemente Efeitos Alternativos desse traço, deixando o traço básico inalterado e utilizável em sua forma básica.

Alguns exemplos de modificadores aplicados às habilidades e outros traços incluem:

■ **Resistência Alternativa** para Dano baseado em Força direcionado a grupos de nervos ou pontos vitais, passando por Resistência e resistido por Fortitude ou Vontade em seu lugar.

■ **Impenetrável** para Resistência, possivelmente sustentada, para representar o controle da respiração e dos músculos, e o uso do chi, para "endurecer" a pele e resistir a danos ou evitar o pior de um ataque.

■ **Incurável** para Dano baseado em Força representa o uso de "chi venenoso" ou técnicas secretas para causar dano duradouro e difícil de curar.

■ **Traíçoeiro** para Dano baseado em Força para golpes rápidos e leves que parecem não causar danos (pouco mais do que um leve toque ou toque), mas que na verdade causam danos significativos.

■ **Muti-ataque** para uma enxurrada de ataques de Dano baseado em Força direcionados a um ou vários alvos.

■ **Penetrante** para Dano baseado em Força capaz de superar Resistência Impetrável.

■ **Reversível** para Dano baseado em Força em efeitos de chi, você pode "retirar" de um alvo, curando imediatamente o dano.

■ **Efeito Secundário** Dano baseado em Força para um ataque duplo ou "um-dois" ataques combinados.

ESTILOS DE ARTES MARCIAIS

Como o Guia do Mestre do M&M deixa claro na seção Estilos de Luta (páginas 186-189), você pode representar o treinamento em estilos de luta específicos usando "pacotes" de vantagens (e, em alguns casos, perícias).

Personagens com poderes marciais podem muito bem ter alguns desses estilos de luta, e algumas das vantagens podem vir de efeitos de Característica Aprimorada, transformando os

próprios estilos em poderes marciais em vez de vantagens regulares. Isso pode representar, por exemplo, um herói que ganha parte ou todo o seu estilo de luta de um talismã místico, aplicando o modificador Removível às Características Aumentadas, ou tendo uma complicação de Perda de Poder. O mesmo pode ser o caso para um personagem que ganha vantagens de estilo de luta de um ritual espiritual, ou relacionamento com um poder superior.

As posições de combate podem ser uma variedade de estilos diferentes, onde o personagem pode alternar entre eles.

Posturas de luta podem ser uma série de estilos diferentes, onde o personagem pode alternar entre eles. Em cenários com uma subcultura significativa de artes marciais, o Mestre pode permitir que aqueles treinados em um estilo de luta adquiram uma variação da vantagem Bem informado (Módulo Básico, página 81), substituindo o bônus de ataque ou defesa ativa pela perícia de interação, mas limitado apenas a saber sobre lutadores proeminentes, seus estilos e informações relacionadas.

PODERES OFENSIVOS

Uma vez que os poderes marciais se concentram na luta, os poderes ofensivos são os mais comuns, variando de técnicas de luta específicas a melhorias nas capacidades de luta de um personagem.

ANALISAR ESTILO

Ao observar e analisar o estilo de luta e a técnica de um inimigo, você pode encontrar fraquezas que pode explorar a seu favor. Se o alvo falhar em resistir, você ganha uma vantagem devido à queda nas defesas ativas do alvo até que o alvo consiga cobrir a abertura percebendo (através das perícias e de luta defensiva) o que você está fazendo. Uma forma variante desse poder pode impor diferentes condições, como Prejudicado e Desabilitado.

Analizar Estilo: Aflição a Distância a Percepção (Resistido e Superado por Vontade; Vulnerável, Indefeso), Grau Limitado, Traíçoeiro, Sutil • 2 pontos + 2 pontos por graduação

DIM MAK

Você dominou o lendário ataque "dim mak", ou "toque de morte", permitindo-lhe introduzir "posição do chi" no sistema de um alvo que eventualmente os destrói por dentro. A progredindo para além do incapacitado leva a condição do personagem à morte. Algumas formas de Dim Mak são também Traíçoeiras e Sutis.

Dim Mak: Aflição (Resistido e Superado por Vontade; Fadigado e Prejudicado, Desabilitado e Exausto, Incapacitado), Condão Extra, Progressivo, Reversível • 4 pontos por graduação + 1 ponto

DISPARO DE CHI

Você concentra suas energias internas em um poderoso ataque desarmado, maior do que apenas sua força física. Este poder muitas vezes tem uma falha como Cansativo para representar o dreno na energia do usuário.

Disparo de Chi: Dano Baseado em Força • 1 ponto por graduação

FÚRIA BERSERKER

Você pode cair em uma fúria louca em combate, tornando-o

forte e destemido, mas sem se preocupar com sua própria segurança. O Mestre pode estabelecer um limite nas graduações de Força que você pode ganhar com este poder, ou permitir que a Força adicional baseada em Danos seja colocada no topo da Força Aumentada.

Fúria Berserker: Aumento de Vantagem 1 (Destemido), Força Aumentada, Sustentada, Peculiaridade (-1 nas defesas ativas, -2 pontos) • 1 ponto +2 por graduação adicional de Força

GRITO DE KIAI

Você aprendeu a arte do kiai, um grito de batalha feroz, combinado com o controle da respiração e o aproveitamento de sua energia pessoal para produzir uma variedade de efeitos. O grito básico de kiai tem o objetivo de chocar e enervar seus oponentes, deixando-os vulneráveis quando você ataca.

Grito de Kiai: Aflição Área Cone (Resistido e Superado por Vontade; Tonto e Vulnerável, Atordoado e Indefeso), Área Cone, Condição Extra, Dependente da Audição, Grau Limitado • 2 pontos por graduação

Poderes Kiai mais exóticos envolvem efeitos mais parecidos com os encontrados no Perfil de **Poderes Sônicos**, incluindo a produção de explosões sônicas prejudiciais apenas com sua voz.

GOLPE QUEBRADOR

Com um momento de concentração focalizada, você pode golpear “através” de um objeto com uma força tremenda, permitindo que você esmague madeira, ou mesmo pedra e aço, com suas próprias mãos. Você pode combinar isso com uma manobra de Ataque Poderoso para um efeito adicional.

Golpe Quebrador: Dano Baseado em Força, Penetrante, Limitado a Objetos, Ativação (Ação de Movimento, -1 ponto) • 1 ponto por 2 graduações, + 1 ponto por graduação adicional

LUTA FANTASMA

Você conhece técnicas esotéricas para concentrar suas energias interiores para atacar fantasmas e outros seres sobrenaturais incorpóreos, onde os ataques materiais normalmente não o fariam.

Luta Fantasma: Extra Afeta Intangível aplicada ao seu valor de Força • 1 pontos (metade da graduação de Dano) ou 2 pontos (Graduação de Dano Inteira)

LUTADOR NATURAL

Enquanto alguns ganham seus talentos de luta com anos de estudo e treinamento, outros são naturalmente dotados, ou sobrenaturalmente dotados, ganhando algumas vantagens das artes esotéricas, as bênçãos de poderes superiores (ou inferiores), perspectivas místicas, e assim por diante.

Lutador Natural: Vantagem Aumentada • 1 ponto por graduação

TELEFONE

Um duplo golpe nos ouvidos vulneráveis de um alvo proporciona uma distração. Este poder é uma manobra de poder eficaz para Danos de Força para um artista marcial que enfrenta um alvo incrivelmente duro ou invulnerável

Telefone: Aflição (Resistido e Superado por Fortitude; Tonto e Prejudicado, Desabilitado e Atordoado), Condição Extra, Grau Limitado • 2 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes marciais defensivos dependem de uma maior capacidade acrobática e de combate para evitar danos ou atacar os atacantes.

CONTRA-ATAQUE

Seus reflexos de luta estão tão bem sintonizados que simplesmente atacá-lo faz com que você se arrisque a um contra-ataque vigoroso. A graduação de poder é limitado ao grau de dano de seu ataque normal, tipicamente Dano de Força.

Contra-ataque: Dano Reação (quando atacado em combate corpo-a-corpo), Exige Teste Ataque • 3 pontos por graduação

PROJÉTIL DEFLETOR

Você pode bloquear ataques à distância atingindo-os com um projétil lançado por você mesmo, desde derrubar um leiteiro atirado do ar jogando um par de pauzinhos (ou outro objeto útil) até desviar uma bala, atirando-a com uma de suas próprias armas, por exemplo.

Projétil Defletor: Defletir, Peculiaridade (requer um projétil ou arma de arremesso, -1 ponto) • 1 ponto por 2 graduações, + 1 ponto por graduação adicional

QUEDA DE GATO

O treino e a técnica permitem-lhe aterrissar facilmente de pé após uma queda e torcer, tombar e rolar para não sofrer danos no processo.

Queda de Gato: Vantagem Aumentada 1 (De Pé), Movimento 1 (Queda Segura), Limitado até 3m de queda • 2 pontos

PODERES DE MOVIMENTO

A perícia atletismo e a agilidade associadas aos poderes marciais podem permitir que os personagens se movimentam de formas inusitadas, dando-lhes uma vantagem tática em combate.

ARAME FU

Você tem habilidades sobre-humanas de saltar e acrobáticas, como se “usassem fios” de personagens em filmes de artes marciais. Normalmente este poder é bastante automático, mas você pode aplicar o modificador Exige Teste de Acrobacia para diminuir seu custo.

Arame Fu: Salto • 1 ponto por graduação

CORRIDA PELA PAREDE

Você pode percorrer pequenas distâncias para cima ou ao longo de superfícies verticais como paredes. Você só pode fazê-la em movimento (não pode ficar parado em uma superfície vertical) e somente para uma ação de movimento, após a qual você deve se mover para uma superfície horizontal ou cair. Com um teste de Acrobacia, você pode subir uma parede, depois dar um pontapé e virar para cima e atrás de um perseguidor para pegá-los de surpresa. Trate isto como um uso do Finta Ágil (Módulo Básico, página 84).

Corrida Pela Parede: Movimento 2 (Escalar Paredes), Limitado a uma Ação de Movimento, Limitado a Enquanto se Movendo • 1 ponto

PASSO LEVE

Você pode ficar de pé em superfícies que normalmente não suportariam seu peso, como um galho fino de árvore, uma folha de papel ou o topo da neve, sem afundar ou danificar a superfície, e capaz de se mover normalmente.

Passo Leve: Movimento 2 (Sem Rastros, Andar na Água), Limitado a superfícies sólidas • 2 pontos

PODERES UTILITÁRIOS

Os poderes Marcial Utilitários aumentam a capacidade de um lutador de superar ou ignorar obstáculos junto com vários benefícios colaterais que se estendem a outras coisas além da simples luta.

BALANÇO DO CHI

Manipular pontos de gatilho e meridianos e usar sua própria energia interna permite equilibrar e alinhar as energias de um paciente para tratar e curar várias doenças. Modificadores de cura como Energizante, Persistente e Restaurador são comuns para este poder. Uma Peculiaridade envolvendo o tratamento que leva pelo menos 10 minutos (tornando-o utilizável apenas fora do tempo de combate) também é comum, valendo -2 pontos.

Balanço de Chi: Cura (chi) • 2 pontos por graduação

COMBATE CEGO

Você treinou para se mover e lutar sem o uso de seus olhos, permitindo-lhe lidar mais facilmente com a escuridão, cegueira e inimigos escondidos de você de várias maneiras, usando apenas seus ouvidos. Alguns usuários desta técnica são verdadeiramente cegos, compensando com este poder suas habilidades de luta.

Luta Cega: Sentidos 2 (Audição Acurada) • 2 pontos

Uma versão um pouco menos cara (e cinematográfica) deste poder é Vantagem Aumentada (Ataque Preciso) para ataques próximos contra a camuflagem. Ao contrário da versão completa, isso não afeta os ataques à distância ou a consciência de seu entorno, no entanto.

FOCO DE CHI

Ao concentrar sua energia interna através de técnicas de meditação, você pode melhorar suas habilidades de diferentes maneiras. As características comuns de foco de chi incluem Força, Resistência, Agilidade e Prontidão, juntamente com Fortitude e Vontade. Se você pode melhorar diferentes traços, mas não todos de uma só vez, faça os efeitos adicionais Efeitos Alternativos do primeiro.

Foco de Chi: Característica Aumentada, Sustentado • 1 ponto por graduação

LEITURA DE CHI

Você pode "ler" ou escanear as energias internas de outra criatura, sentindo seu grau de saúde e equilíbrio a partir dessas energias. Entre outras coisas, a leitura da Leitura de Chi é útil para diagnosticar bloqueios e outras enfermidades que envolvem o chi de um sujeito. Note que o poder base não é variado, exigindo que você examine o sujeito de perto (embora você não seja obrigado a tocar). Para ler chi de uma

distância maior, aplique uma graduação adicional de Sentidos para Distância.

Leitura de Chi: Sentidos 3 (Detectar Chi, Aguçado, Analítico) • 3 pontos

SEGUNDO FÔLEGO

Sua determinação, força de vontade e talvez energia interna permitem que você se livre dos efeitos dos danos e continue lutando. Uma vez que você tenha usado seu Segundo Fôlego em um conflito, você não poderá usá-lo novamente até que tenha tido a oportunidade de descansar ("reiniciar" o modificador de Engatilhado).

Segundo Fôlego: Cura, Engatilhado 1 (quando sofrer dois ou mais graus de dano), Limitado a Si mesmo • 1 ponto por graduação + 1 ponto

OUTROS PODERES MARCIAIS

Os poderes marciais estão fortemente relacionados aos **Talentos Poderosos**. De fato, muitos deles também podem ser considerados poderes de talentos (tendo o desritor de "talento") e poderes de talentos particulares, tais como Enxurrada, Machucando Qualquer Coisa, Ponto de Pressão, Força Impressionante e Defesa Perfeita, podem ser considerados poderes marciais, devido ao seu foco no combate. O Equilíbrio Perfeito se adapta a muitos personagens marciais pela capacidade de empoleirar-se em cima de um único membro de árvore ou de um telhado estreito, por exemplo.

Da mesma forma, alguns **Poderes Fortes** podem ser considerados poderes marciais, pois afetam a forma como o personagem usa a Força (e o Dano da Força). As graduações mais modestas de Reforço da Força, Poder de Carga e Reforço de Força: Fúria podem ser poderes marciais, e poderes como Onda de Choque e Palma Trovão o podem se adequar a alguns artistas marciais poderosos que usam o poder chi em vez da Força pura para alcançar seus efeitos.

Dada a ligação entre o chi e a boa sorte, os **Poderes de Sorte** podem também ser poderes marciais ou ter um desritor de chi aplicado a eles. Os Poderes de Sorte podem se adequar ao "mestre bêbado" e ao "estilo macaco" artistas marciais especializados em aparentemente tropeçar em situações de sorte para superar seus inimigos.

COMPLICAÇÕES MARCIAIS

O poder de dominar o combate vem com suas próprias complicações, e os personagens marciais podem lidar com algumas das seguintes.

DEFICIÊNCIA

Como mencionado em Combate Cego um artista marcial pode ser verdadeiramente cego; suficientemente habilidoso para compensar os propósitos de lutar e se locomover (usando um efeito como Audição Acurada), mas ainda incapaz de apreciar muitas das coisas que as pessoas avistadas fazem, como ler, arte ou a simples beleza do sorriso de um amado. Momento quando deficiência impede o personagem justifica uma recompensa como ponto heroico.

Da mesma forma, alguns artistas marciais carregam as cicatrizes de seu treinamento e experiência e podem ter outras deficiências, incluindo (mas não limitadas a): perda auditiva,

apêndices perdidos (um dedo ou dois para uma ex-Yakuza, por exemplo, ou um membro inteiro de um duelo ou acidente), ou mobilidade limitada. Cicatrizes e outros danos cosméticos são cobertos sob a complicaçāo do Prejudicado, pois afetam a forma como outros veem e reagem ao caráter, em vez de limitar quaisquer habilidades.

FRAQUEZA

Uma fraqueza associada a poderes marciais e estilos de luta é um estilo ou técnica de luta de outra forma poderosa com uma falha grave, deixando o personagem aberto ou vulnerável a um tipo particular de ataque, se alguém souber como explorá-lo. Por exemplo, uma prática particular de coleta e controle do chi pode deixar o personagem vulnerável a um ataque preciso ao plexo solar, o que faz com que a energia coletada exploda para fora do corpo e deixa a vítima incapacitada. Ou o alinhamento a um tipo particular de energia ou elemento marcial, digamos fogo ou metal, pode deixar o personagem vulnerável a uma força oposta como água, frio ou fogo.

Muitas vezes este tipo de complicaçāo de Fraqueza começa como um Segredo; o personagem trabalha para impedir que a verdade sobre a Fraqueza saia para que os inimigos possam explorá-la. Uma vez conhecido, ele passa de Segredo a uma verdadeira Fraqueza (pelo menos para aquele inimigo em particular).

HONRA

A honra é um tema comum para os guerreiros de todas os tipos, de modo que aqueles que se concentram em poderes marciais muitas vezes têm fortes códigos de honra e comportamento, seguindo "o caminho do guerreiro" de uma forma ou de outra, seja o Bushido do samurai ou o Código do Velho Oeste. Entre outras coisas, os guerreiros honrados cumprem sua palavra e não se aproveitam indevidamente dos adversários, procurando vencer através de um teste de coragem o mais justo possível. Eles podem contar com adversários menos honrados tentando tirar vantagem de seu código, e devem confiar em ser mais capazes do que eles para garantir a vitória da honra.

INIMIGO

Os artistas marciais frequentemente têm inimigos, ou os fazem durante suas carreiras de combate. O tipo mais comum de inimigo é um ex-aluno, aluno ou até mesmo professor em desacordo com as crenças do personagem. Talvez um ex-aluno ou ex-companheiro de classe queira o conhecimento secreto que o personagem possui, ou simplesmente invejar o sucesso do personagem. Um inimigo derrotado em uma luta anterior pode voltar olhando até mesmo para a pontuação, obcecado com a vingança (ver Obsessão) ou com a

necessidade de restaurar a honra perdida.

MOTIVAÇÃO

Os tipos marciais tendem a ser altamente motivados, já que não teriam níveis de habilidade tão extraordinários se não o fossem! Cada um é motivado por uma causa diferente, no entanto. Alguns simplesmente procuram fazer o bem com suas habilidades, enquanto outros sentem o peso da responsabilidade sobre eles, talvez devido a juramentos que fizeram a professores, mentores ou familiares. Outros, detentores de poderes marciais, buscam a Justiça pelos erros que lhes são cometidos ou aos entes queridos, ou simplesmente para promover a justiça para todos.

OBSESSÃO

Um passo além daqueles artistas marciais que buscam justiça são os obcecados pela vingança. Vinganças sangrentas contra inimigos jurados são comuns nas histórias de artes marciais, e os personagens podem estar procurando aqueles que mataram um membro da família, um ente querido, ou um professor para finalmente igualar a pontuação. Outros estão buscando vingança por um embaraço pessoal ou pela perda de honra, talvez carregando uma cicatriz ou outro lembrete do incidente (ver Deficiência).

PERDA DE PODER

Muitos poderes marciais vêm do treinamento ou do talento, tornando-os difíceis de perder, exceto devido a alguns danos ao corpo ou à mente do personagem (o que tende a implicar maiores complicações do que a mera perda de poder). Os poderes baseados no Chi podem ser perdidos ou enfraquecidos devido a um desequilíbrio nas energias internas do personagem ou à influência do "poison chi" no corpo, criando uma complicaçāo de perda de poder até que a condição seja resolvida. Um inimigo pode até mesmo fazer isso para enfraquecer temporariamente o caráter a fim de obter uma vitória.

RIVALIDADE

Quando os personagens são "os melhores no que fazem", outros virão para testar essa afirmação. Mestres de diferentes formas de combate muitas vezes encontram jovens turcos ansiosos para fazer nomes para si mesmos, derrotando um inimigo lendário, e os próprios artistas marciais estão muitas vezes bastante orgulhosos de suas habilidades. Eles podem achar difícil resistir a uma oportunidade de prová-los no calor do combate contra um adversário digno. De fato, um verdadeiro mestre pode passar um tempo considerável procurando encontrar tal inimigo, a fim de descobrir se há algo mais a aprender.

PODERES MENTAIS



Os poderes desencadeados pela mente fascinaram a humanidade desde que começou a contar suas histórias. Heróis e Vilões que leem os pensamentos e as memórias dos outros, alteram suas percepções e trazem suas batalhas para um outro nível, lutando mente contra mente, opondo vontade contra vontade.

DESCRITOR MENTAL

“Mental” — o principal descritor para poderes mentais — tem uma série de implicações no contexto do sistema Mutantes & Malfeitores.

■ **Mente:** Os poderes mentais geralmente envolvem efeitos sensoriais mentais ou efeitos resistidos pela Vontade que visam a mente: seres com Intelecto e Prontidão –5 ou maior. Outros efeitos geralmente possuem o modificador Limitado à Mente (a seguir). Um ser que não possui uma mente é imune aos poderes mentais sem nenhum custo. Alguns outros seres têm mentes, mas são cientemente diferentes ou estranhos se qualificando em ter Imunidade aos Poderes Mentais (a metade ou efeito total) ou maiores graus de Vontade Impenetrável.

■ **Sutiliza:** Note que os efeitos de poderes mentais Instantâneos, Concentrados e Sustentados são percebidos por padrão, como todos os outros efeitos desse tipo (*Módulo Básico*, página 91). A única exceção são os efeitos sensoriais mentais que são visíveis somente aos sentidos mentais: assim, a Comunicação Mental pode ser “ouvida” por um alvo com a mente e “escutado” usando os sentidos mentais, mas não é percebido. Do mesmo modo, o alvo de um efeito de Leitura Mental normalmente é apenas detectado pelo alvo e outros com um sentido mental como Consciência Mental.

Coisas como poderes mentais ofensivos geralmente são visíveis por padrão, a menos que o modificador Sutil seja

aplicado (*Módulo Básico*, página 138).

SOBRE UM TIPO DIFERENTE DE MENTE

Os descritores de poderes mentais neste perfil podem não originar totalmente de um usuário mental, tendo outros descritores associados com eles.

■ **Mágico:** poderes psíquicos ou mentais são bastantes comuns para personagens mágicos ou místicos. De fato, a diferença entre um telepata psíônico de um místico leitor de mentes é muitas vezes bastante confusa, e muitos tipos de místicos dependem fortemente de um repertório de poderes mentais. Poderes de magia mental funcionam basicamente da mesma forma, exceto pelo fato de estar sujeito a outros efeitos direcionados a magia. Portanto, um amuleto de proteção fornecendo imunidade a magia, por exemplo, escudos contra magias de leituras ou influência mental, mas nada contra mutantes de poder psíônico (ou outros poderes mentais sem o descritor mágico).

■ **Tecnologia:** Muitas vezes aparelhos tecnológicos produzem efeitos de poderes mentais tais como scanners cerebrais avançados capazes de “ler” pensamentos e memórias (ou influenciar eles) e ondas cerebrais — ou armas exóticas baseadas em energia capazes de atacar a mente ou o cérebro diretamente, em vez de apenas o corpo.

Também pode haver poderes “ciber-páticos” ou “tecnopátiacos”, poderes mentais que funcionam em “mentes” de máquinas digitais em vez de biológicas.

Isto significa que os poderes afetam os seres com efeitos de Imunidade aos Poderes Mentais ou à Vontade baseado em mentes digitais ou computadorizadas, mas não surtindo efeito nas mentes biológicas comuns, veja no **Poderes Tecnológicos** para informações adicionais deste poder.

EFEITOS MENTAIS PERMANENTES

O efeito ofensivo mais duradouro em Mutantes & Malfeiteiros permite às vítimas uma chance de recuperação a cada minuto. Isto é baseado em eventos que acontecem em tempo de ação, quando um minuto (10 rodadas) pode ser muito longo, mas não necessariamente funciona com as exigências de eventos baseados em cenários. E se uma vilã mentalista controla um herói e depois escapa com ele no final da cena?

A mente do herói ainda é controlada na cena seguinte, meia hora depois, ou o jogador do herói consegue 30 tentativas de superar o controle da mente entre as cenas? Quando se trata de tempo baseado em cenário, o Mestre deve se sentir livre para suspender os testes normais para superar os efeitos de poder em andamento, fazendo com que eles perdem na próxima cena, e apenas "reiniciar o relógio" ao ultrapassá-los uma vez que as coisas mudam para o tempo de ação novamente. Em alguns casos, o Mestre pode querer premiar os jogadores com pontos heroicos com isso como uma complicação.

CARACTERÍSTICAS MENTAIS

O efeito Característica (Módulo Básico, página 98) associado com poderes mentais pode incluir os seguintes.

- A habilidade de usar ou operar equipamentos especiais "chaveados" para aqueles com poderes mentais.
- Irradiar uma emoção sutil ou "transmissão" mental (como a impressão de um cheiro ou música) bom para na melhor das hipóteses, um modificador de circunstâncias de teste de interação.
- Uma "relação psíquica" com outra pessoa, capaz de compartilhar pensamentos e emoções a qualquer distância (o equivalente a elo mental).
- Acesso mental "os Registros Akáshicos" ou "a consciência coletiva" ou algum outro repertório conhecimentos, suficientes para responder algumas perguntas como inspiração (Módulo Básico, página 21).

MODIFICADORES

Para seguir novos ou expandir modificadores aplique alguns efeitos de poder a este perfil.

■ **Grau limitado:** O modificador grau limitado de aflição (Módulo Básico, Página 94) podem limitar também efeito para o terceiro grau apenas; os dois primeiros graus do efeito são simples "marcas de lugar" para determinar quando o terceiro grau é ativado mas não impõe condições, tal como uma aflição que transforma o alvo no terceiro grau, mas não tendo efeito antes deste ponto. Para aflição não cumulativa, isto significa que se três graus do efeito não forem gerados no início do teste de resistência, o efeito falha. *-1 por graduação*.

■ **Limitado a mentes:** um tipo particular de falha limitada, este limita a efeitos sujeitos definidos como tendo uma mente (veja Descritor Mental, anteriormente) quando normalmente poderia afetar qualquer sujeito. *-1 por graduação*.

■ **Limitado a resistência:** As graduações de um efeito com esta falha se limitam a aumentar a classe de dificuldade de teste de resistência do efeito apenas e não aumentam qualquer outro aspecto do efeito. Este efeito não se aplica

a efeitos — como uma aflição ou dano — onde o grau de falha de um teste de resistência determina o resultado. É destinado principalmente para efeitos não ofensivos com o modificador de Ataque, como o Teletransporte de ataque, onde os graus Limitado à Resistência aumentam a CD do teste, mas não afetam o alcance do teleporte, por exemplo. *-1 por graduação*.

PODERES OFENSIVOS

Os poderes mentais ofensivos variam de brutais como explosões de força mental à manipulação de pensamentos ou emoções de um alvo, voltando sua mente contra eles.

ALUCINAÇÃO

Você toma o controle das percepções do seu alvo, criando alucinações incrivelmente realistas. Como as ilusões existem apenas na mente do seu alvo, você pode escolher quem pode e não pode perceber-las. Este poder afeta todos os sentidos de um sujeito por padrão, mas pode ser limitado a apenas alguns sentidos, abaixando o custo por graduação.

Alucinação: Ilusão (Todos os Sentidos), Seletivo, Limitado a mente, Resistido por Vontade • 4 pontos por graduação

ARMA PSÍQUICA

Você forma uma arma de combate próximo a partir de energia psíquica visível. Ela ataca a mente ou o espírito do alvo em vez do corpo, ignorando a proteção física, mas também não tem nenhum efeito sobre os objetos físicos. Use o seu modificador de combate para atacar com a sua Arma Psíquica contra uma dificuldade baseada na defesa de Aparar do seu alvo.

Arma Psíquica: Dano, Resistência Alternativa (Vontade) • 2 pontos por graduação

CONTROLE EMOCIONAL

Você pode manipular as emoções dos outros, distraí-las ou incapacitá-las com raiva, tristeza ou mesmo paz ou alegria. As emoções específicas são em grande parte descritas, mas o Mestre pode permitir efeitos ligeiramente diferentes, principalmente na aplicação dos modificadores com prejudicado e desabilitado e no terceiro grau onde, em vez de ser incapacitado, o alvo pode se comportar como controlado, agindo fortemente sobre essa emoção (como raiva ou amor).

Controlar Emoção: Aflição (prejudicado, desabilitado, Incapacitado) Cumulativa Distância aumentada: Percepção, resistido por Vontade, Sutil, descritor variável (emoções) • 4 pontos por graduação + 2 pontos

CONTROLE MENTAL

Você pode impor a sua vontade a outras mentes, forçando-as a pensar e agir como você desejar. A condição inicial tonto se adequará a formas de controle da mente "força bruta"; abordagens mais sutis podem substituir a condição transe e também são frequentemente Traiçoeiro (Módulo Básico, página 138) deixando a vítima sem nem uma consciência de que sua mente está gradualmente falhando saindo fora de controle.

Para "implante de comandos" ou "sugestões pós-hipnóticas" aplique o modificador Engatilhado (possivelmente com um Efeito Alternativo ou Façanha de Poder).

Controle Mental: Aflição (Tonto, Compelido, Controlado) Cumulativo Distância Aumentada: Percepção, Resistido por Vontade, Sutil • 4 pontos por graduação + 1 ponto

POSSESSÃO

Similar ao Controle Mental, exceto que seu corpo físico desaparece, fundindo-se com o sujeito, enquanto sua mente controla o corpo deles. O dano físico ao sujeito não tem efeito sobre você — embora você não possa mais controlar um sujeito incapacitado. Ataques mentais afetam mais a sua mente do que a do sujeito. A possessão limitada ao tocar o sujeito tem um modificador de -2, enquanto que exigir contato visual é um modificador de -1

Possessão: Aflição (Tonto, Compelido, Controlado) Distância Aumentada: Percepção Cumulativo, Resistido por Vontade, Ex- tra: Funde-se ao Alvo, Sutil • 5 pontos por graduação + 1 ponto

RAJADA MENTAL

Você pode atingir a mente de um alvo com uma rajada de força mental, causando dor ou perda da consciência. Como outros poderes mentais, sua rajada mental só afeta alvos com mentes.

Rajada Mental: Dano Distância Aumentada: Percepção, Resistência alternativa (Vontade), Sutil • 4 pontos por graduação + 1 ponto

TROCA MENTAL

Você “trocá” mentes com o alvo, colocando sua mente (e traços mentais) no corpo do alvo e a mente do alvo no seu próprio corpo.

Troca Mental: Aflição (Transformado) Distância Aumentada: Percepção, Cumulativa, Resistido Por Vontade, Traiçoeiro, Sutil, Grau Limitado (Terceiro Apenas), Efeito Colateral (A mente do alvo controla o seu corpo) • 2 pontos por graduação + 2 pontos

VAMPIRISMO PSÍQUICO

Você drena mentalmente a vitalidade do alvo para repor a sua própria vitalidade. Alguns Vampirismo Psíquico são também Traiçoeiros; o alvo não sente ou percebe seus efeitos até ser incapacitado por eles. Se a série apresentar danos letais, então a drenagem de alvos irá além de incapacitado deixa eles moribundo. O Vampirismo psíquico é capaz de curar as condições de dano, bem como a fadiga tem um modificador +1 (removendo o Limitado a Cura). O Vampirismo Psíquico que requer que você toque o alvo tem um modificador de -2.

Vampirismo Psíquico: Aflição (Fadigado, Exausto, Incapacitado) Distância Aumentada: Percepção Cumulativo, Resistido por Vontade, Sutil, Ligado Cura, Energizante, Sutil, Limitado (Apenas Energizante), Limitado (Si Mesmo) • 5 pontos por graduação + 2 pontos.

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes mentais defensivos protegem a mente do personagem ou usam os poderes da mente para ajudar a esconder ou proteger o personagem afetando oponentes.

ARMADILHA MENTAL

Qualquer um que se intrometa em sua mente está prestes a sofrer um choque desagradável! Você instintivamente chicoteia

com uma Rajada Mental contra qualquer pessoa que entre em contato com sua mente contra sua vontade. Como a reação do poder está fazendo um teste da vontade, porque a reação do poder é fazer um teste de vontade, os poderes mentais usados em você voluntariamente (onde você escolhe renunciar a seu teste de resistência) não acionam a armadilha mental. Algumas armadilhas mentais reagem com outros ataques além da rajada mental, substituindo o poder mental ofensivo apropriado para o efeito de Dano no poder Armadilha Mental.

Armadilha Mental: Dano, Distância Aumentada: percepção, Resistência Alternativa (Vontade), Reação (Quando você faz um teste de resistência de Vontade contra um Poder Mental), Sutil, Limitado a fonte de poderes mental • 6 pontos por graduação + 1 ponto

DEFESA PREDITIVA

Você pode telepaticamente “ler” oponentes o suficiente para antecipar e evitar seus ataques, lhe concedendo um bônus para suas defesas ativas. O valor da Peculiaridade é baseado em oponentes imunes aos poderes mentais sendo relativamente raros. Se forem particularmente comuns, a Peculiaridade pode se qualificar como Limitado. Se são menos comuns, trate-o como uma complicação ocasional de perda de poder.

Defesa preditiva: Defensas Aumentadas (Esquivar e Aparar), Peculiaridade (não contra adversários imunes a poderes mentais, -2 pontos) • 2 pontos por graduação adicional, +2 pontos para as 2 primeiras graduações.

ESCUDO MENTAL

Você possui um “escudo” mental protegendo sua mente de influências externas. Por ser sustentado, você pode realizar uma façanha de poder com o seu escudo mental, incluindo a colocação de uma Armadilha Mental (acima) ou “estendendo” seu escudo, um Efeito Alternativo aplicando Área e Afeta Outros, concedendo um Bônus de Vontade menor aos outros sobre uma área.

Escudo Mental: Defesa Aumentada (Vontade), impenetrável, Limitado a Poderes Mentais, Sustentado • 1 ponto por graduação

INVISIBILIDADE MENTAL

Você obscurece as mentes dos outros, tornando-os incapazes de percebê-lo, embora a vontade particularmente forte possa superar o efeito. Algumas formas de Invisibilidade Mental fornecem menos camuflagem que a total; reduzindo o grau do efeito para refletir os sentidos não afetados.

Invisibilidade Mental: Camuflagem 10 (Todos os Sentidos), Limitado a Mentes, Resistido Por Vontade (DC 20) • 5 Pontos + 1 ponto por + 1 na DC de Vontade

PODERES DE MOVIMENTO

Há relativamente poucos poderes mentais de “movimento”, exceto pelo poder de mover sua mente para fora do seu corpo!

PROJEÇÃO ASTRAL

Você pode separar seu corpo astral — um recipiente para sua mente e espírito — do seu corpo físico. Sua forma astral é amplamente indetectável: os alvos que você observa podem sentir uma “presença” com um teste Intuição (CD 10 + sua gradua-

ção do efeito). É livre de barreiras físicas e pode se mover em qualquer lugar dentro do seu alcance como uma ação de movimento instantânea. Você pode usar efeitos de percepção à distância enquanto estiver em sua forma astral e ser afetado por efeitos sensoriais visuais, auditivos e mentais.

Projeção Astral: Sentido Remoto (Visual, Aura e Mental), Efeito Colateral (corpo físico está indefeso e imóvel, -2) • 2 pontos por graduação

PODERES UTILITÁRIOS

Os poderes mentais têm uma série de aplicações úteis, que vão desde a detecção de coisas além dos cinco sentidos comuns até a comunicação entre grandes distâncias e barreiras como a linguagem, ou mesmo espécies.

CLARISSENCIÊNCIA

Você pode afastar seus sentidos do seu corpo físico, percebendo locais distantes como se estivesse lá. A clarividência é o deslocamento dos sentidos visuais, clariaudiência o deslocamento dos sentidos auditivos e a clarissenciência o deslocamento geral de todos os seus sentidos.

Clarividência: Sentido Remoto (Visual) • 2 pontos por graduação

Clariaudiência: Sentido Remoto (Auditivo) • 1 ponto por graduação

Clarissenciência: Sentido Remoto (Todos os sentidos) • 5 pontos por graduação

COMUNICAÇÃO MENTAL

Você pode se comunicar diretamente, mente a mente, com qualquer pessoa ao seu alcance. O "receptor" para sua comunicação deve possuir uma mente (veja Descritores Mentais). Os sujeitos sem mente e aqueles imunes aos poderes mentais não podem receber sua comunicação. Ao contrário da Leitura Mental (a seguir), a Comunicação Mental é dependente do idioma; você deve compartilhar um idioma em comum com o seu assunto a fim de comunicar, a menos que você também tenha um poder como Tradução Telepática. Uma vez que a Comunicação é uma ação livre para usar e manter, você pode criar uma "rede" de comunicação mental com múltiplas mentes em uma única rodada, desde que todas elas sejam dentro do seu alcance, funcionando como um "quadro de distribuição mental" para comunicação telepática de grupo.

Comunicação Mental: Comunicação (mental) • 5 pontos por graduação.

DETECÇÃO MENTAL

Você pode detectar a presença de outras mentes, se você puder percebê-las com seus sentidos físicos ou não. Com efeito aguçado você pode distinguir e identificar indivíduos e, com o efeito acurado, você pode aumentar o bônus de percepção do efeito nas mentes de alvos que você detecta. Os seus testes de Percepção para Detecção Mental ainda têm o normal -1 a cada 3 metros de distância entre você e o alvo, a menos que o sentido também seja Estendido.

Detecção Mental: Sentidos 5 (Detectar Mentes, Aguçado, A Distância, Acurado) • 5 pontos

EMPATIA

Você pode sentir as emoções (mas não os pensamentos) de

outras mentes. Use a Perícia de Intuição no lugar da Percepção com este efeito sensorial. Como uma leitura de aura, um uso bem-sucedido de Empatia pode lhe conceder um bônus de circunstância em outra perícia de interação, incluindo outros usos de Intuição. Empatas mais capazes podem ter o efeito analítico também, dando-lhes ainda mais informações. Em situações onde o sujeito tenta esconder seus verdadeiros sentimentos, o Mestre pode exigir um Teste de Intuição, dando ao empata um bônus de circunstância de sucesso no teste de intuição.

Empatia: Sentidos 3 (Detectar Emoção, Aguçado, Distância Aumentada) • 3 pontos por graduação

LEITURA DE AURA

Você pode perceber as auras psíquicas de outras mentes, visíveis como fracos halos de luz colorida em torno de suas formas físicas. A aura de um sujeito lhe dá uma ideia geral quanto ao estado emocional e à saúde física. Os leitores de aura mais capazes podem ter efeitos Acurados ou Analíticos para ganhar muito mais detalhes. A critério do Mestre, ler com sucesso a aura de um alvo concede um modificador de circunstância para testes de perícias de interação, particularmente Intuição.

Leitura da Aura: Sentidos 3 (Detectar Emoção e Estado Físico, à distância), visual e mental • 4 pontos

LEITURA MENTAL

Você pode ler os pensamentos de um alvo e sondar memórias ou mesmo sondar o seu subconsciente para obter informações. Note que ler a mente de um sujeito ao nível dos pensamentos superficiais permite-lhes comunicar mentalmente consigo (independentemente da língua) simplesmente "pensando" em você.

Leitura Mental: leitura mental • 2 pontos por graduação.

LIGAÇÃO SENSORIAL

Você percebe o que quer que seja um sujeito com o qual você está em contato mental, ao mesmo tempo em que ele percebe. A falha Dependente de Sentidos, neste caso, significa que o efeito depende dos sentidos do seu sujeito; tudo o que os afeta limita a sua capacidade de sentir através deles.

Ligação Sensorial: Sentido Remoto (Todos os Sentidos), Limitado a Alvos de Comunicação Mental ou Leitura Mental, Depende de Sentidos • 3 pontos por graduação

PERCEPÇÃO MENTAL

Você está ciente dos efeitos sensoriais mentais usados em sua presença, desde que não sejam sutis. Aqueles sem percepção mental não notam efeitos sensoriais mentais, a não ser que eles sejam alvos. Aplique outros efeitos de Sentidos para ampliar as capacidades da sua Percepção Mental.

Percepção Mental: Sentidos 1 (Consciência, Mental) • 1 ponto

TRADUÇÃO TELEPÁTICA

Você cria um campo telepático ao seu redor, permitindo que todos na área capazes de ouvi-lo entendam qualquer comunicação linguística na sua própria língua.

Tradução Telepática: Compreender 3 (Línguas), Afeta Outros, Área: Percepção (Auditiva) • 12 pontos

TRANSPLANTE DE CONHECIMENTO

Você pode “emprestar” uma perícia da mente de outra pessoa, usando-a temporariamente como sua ou concedendo-a a outra pessoa. A perícia “emprestada” dura enquanto você mantém a conexão mental. Duas graduações são suficientes para conceder até 20 graduações em qualquer perícia, ou temporariamente “ensinar” a toda uma equipe uma nova linguagem, por exemplo. Este poder faz uma manobra de poder útil também para telepatas.

Transplante de Conhecimento: Variável (Perícias Aumentadas Perícias e Línguas), Afeta Outros, Ação Livre, Limitado a Perícias de Intelecto, Limitado as Graduações de Perícias do sujeito, Distância Aumentada: Percepção, Depende de Sentidos (Contato Mental com o Sujeito) • 9 pontos por graduação

COMPLICAÇÕES MENTAIS

Os poderes mentais levam a uma variedade de complicações envolvendo seu uso (e abuso) e como os outros se sentem sobre eles e seus usuários. Complicações — especialmente Honra e Perda de Poder — podem refrear alguns dos potenciais excessos de poderes mentais em um jogo de M&M, ao mesmo tempo em que atribuem aos jogadores pontos de herói pelas dificuldades quando elas surgem.

DEFICIÊNCIA

As deficiências físicas são frequentemente comuns para os telepatas de histórias em quadrinhos, com foco na mente sobre o corpo. De fato, alguns são pouco mais que uma cabeça gigante ou um cérebro sem corpo, imóveis ou movidos por seus poderes ou algum sistema de suporte tecnológico. Os poderes mentais também podem compensar outras deficiências, como personagens mudos capazes de “falar” telepaticamente e cegos que podem “ver” por meio de clarividência ou precognição. Como em todas as complicações, os pontos de heroicos são concedidos quando a complicação realmente atrapalha ou desafia o personagem. Caso contrário, são apenas detalhes na história de fundo.

HONRA

Um código escrupuloso de honra é comum para telepatas heroicos e cumpridores da lei. Geralmente, eles respeitam a privacidade mental dos outros e lutam, na melhor das hipóteses, em usar seus poderes para invadir os pensamentos dos outros, muito menos influenciá-los ou controlá-los, sem

o seu consentimento. Um telepata que segue o caminho principal quando é inconveniente ganha um ponto de heróico.

PERDA DE PODER

Os telepatas podem encontrar complicações de perda de poder número de maneiras. Primeiro, drogas ou dispositivos como “amortecedores psíônico” podem desativar os poderes mentais ou bloqueá-los em uma área específica. Talvez certos materiais especiais sejam “à prova de psique” e façam uma blindagem eficaz, permitindo “chapéus de papel alumínio” que impedem a leitura e o controle da mente. Trauma na cabeça ou condições do cérebro ou sistema nervoso pode interferir com os poderes mentais. Um psíquico pode sofrer uma perda de poder como um ferimento duradouro causado por um golpe na cabeça (*Módulo Básico*, página 193). Por fim, o estado psicológico de um usuário pode interferir no uso de poderes mentais. Uma crise de confiança, um sentimento avassalador de culpa ou uma falta geral de foco mental podem levar a uma redução ou perda de poderes mentais até que o personagem supere o problema.

REPUTAÇÃO

Poucas coisas são mais assustadoras do que a possibilidade de perder o controle de seus próprios pensamentos. Leitores de mentes e, especialmente, controladores de mentes podem ser vistos com suspeita e desconfiança. Se o público em geral está ciente da existência de poderes mentais, os que os exercem podem ter que lidar com esses medos em algum momento.

VÍCIO

Os Psíquicos podem tornar-se viciados em exercer seus poderes de várias maneiras: um telepata pode se tornar dependente de sentir ou entrar em contato com outras mentes, controlador de mentes pode se tornar viciado em controlar ou manipular outras pessoas, e um vampiro psíquico pode ser viciado na “corrida” de drenar energia.

O viciado tem dificuldade em resistir a uma oportunidade de ser atingido, independentemente de quão inapropriado ou perigoso possa ser. Um Telepata também pode ser viciado em drogas ou medicamentos que regulam poderes difíceis de gerenciar: algo para “acalmar as vozes” na cabeça de um telepata, por exemplo.

COMO CRIAR - PODERES MUTANTES

Ambas as seções **Poderes de Transformação** e **Meta-Poderes** discutem efeitos variáveis que permitem aos personagens mudarem suas características, geralmente todos de uma vez! Embora o efeito Variável permita isso, essencialmente usando as regras de construção de personagem para “reconstruir” o personagem a partir de um conjunto de pontos no tempo de jogo, esta abordagem pode ser um tanto complicada quando se trata de jogo. Outros jogadores podem não estar interessados em colocar a ação “em espera” por quantos minutos leva para o jogador de um personagem mutante chegar a um novo conjunto de características de jogo. A seguir estão algumas sugestões para jogadores e Mestre que procuram lidar com personagens com metamorfose e outros efeitos variáveis semelhantes em jogo.

PLANEJAMENTO PRÉVIO

Em primeiro lugar, não espere até que você esteja realmente na mesa de jogo pronto para jogar para vir com as opções para o poder de mudança de seu personagem! Se você tem uma ideia sólida dos tipos de mudanças que seu personagem pode fazer (e deveria, se tiver um conceito claro do poder), reserve um tempo para escrever alguns dos exemplos mais comuns. Se você tem um herói metamorfo que se transforma em animais, copie algumas das características animais mais relevantes do Guia do Mestre. Se seu personagem copiar os poderes de outros, faça uma lista desses poderes e seus custos de pontos para que você possa misturar e combinar mais facilmente.

Planejar com antecedência não só economiza tempo, mas também torna as coisas mais fáceis para o Mestre, que pode aprovar essas configurações de Variáveis antes do início do jogo. Isso limita o número de surpresas com as quais o Mestre precisa lidar durante o jogo e torna mais fácil para você, o jogador, apenas dizer coisas como “Eu assumo minha forma usual de águia” ou “Eu assumo os poderes associados à transformação em aço”, e o Mestre sabe o que isso significa.

Considere tornar alguns desses poderes ou opções preparados o mais abrangentes possível para obter o máximo de aproveitamento deles. Por exemplo, para um metamorfo, crie uma forma básica de “pássaro” que você pode personalizar facilmente adicionando alguns detalhes menores, como uma graduação extra de Visão Estendida, Voo ou Dano, ou uma “forma sólida e densa” padrão que você pode rapidamente adaptar-se a pedra, tijolo ou aço.

Você pode colocar formas individuais ou “pacotes” de poder em cartões de índice ou imprimi-los em “cartões flash” (como cartões-postais pré-perfurados ou cartões de visita) para referência durante o jogo, ou apenas imprimir folhas de referência. Você pode até usar um banco de dados de dispositivo online ou digital para controlar as informações. O software Hero Lab, por exemplo, inclui opções para localizar formas alternativas e alternar poderes em um arranjo ligado e desligado.

Uma excelente fonte de poderes prontos para usar é o próprio livro! Peça aos jogadores para folheá-lo e anotar os números das páginas (e custos de

pontos) dos poderes relevantes para seus personagens para referência rápida durante o jogo.

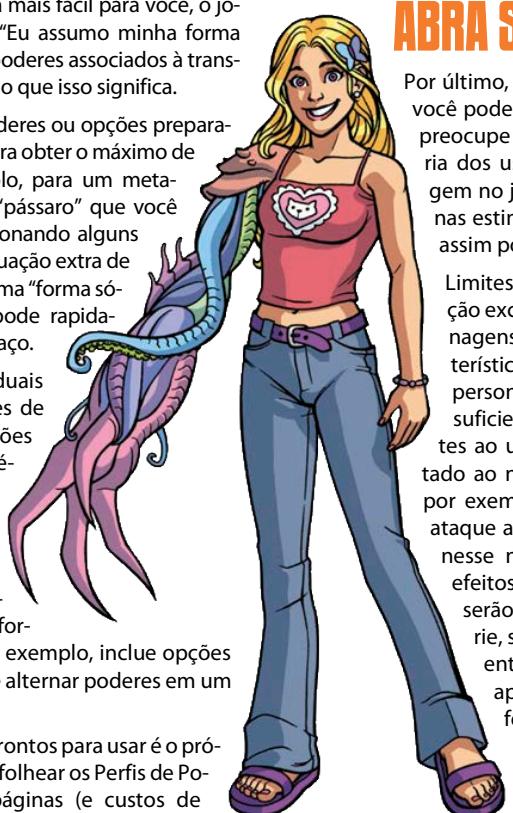
NÃO PERCA TEMPO COM DETALHES

Obviamente, o planejamento antecipado só pode levar em consideração um determinado limite e, mais cedo ou mais tarde, haverá casos de usos não planejados de um efeito Variável em jogo. Quando isso acontece, a primeira coisa a considerar é se os detalhes exatos do efeito escolhido precisam ser calculados ou não. Se não, então não se preocupe!

Por exemplo, se o jogador de um personagem que muda de forma deseja que esse personagem se transforme em uma réplica de uma parede de tijolos para fornecer cobertura e um esconderijo para companheiros de equipe, e você sabe que o personagem tem graduações suficientes em Variável para cobrir qualquer quantidade necessária do efeito Morfar, não se preocupe em descobrir o custo de pontos, apenas diga ao jogador que funciona e talvez faça um teste de Percepção para qualquer perseguidor (dando aos heróis o bônus de circunstância de +20 para sua camuflagem) e siga em frente. Da mesma forma, se um personagem lançador de feitiços com um efeito mágico Variável quiser levitar um livro ou fazer seu caldeirão se mexer enquanto está falando, você não precisa calcular as graduações em Mover Objeto (ou os vários modificadores, como Sutil ou Preciso), contanto que você saiba que ela tem nível suficiente para fazê-lo.

Na verdade, para as “coisas pequenas”, não se preocupe com o nível: Mesmo 1 graduação em variável é 5 pontos de poder, o suficiente para 5 graduações de Característica, que deve cobrir a maioria das coisas inconsequentes que os personagens irão querer fazer.

ABRA SUAS ASAS



Por último, dependendo do seu estilo de jogo, você pode querer estender a ideia de “Não se preocupe com coisas pequenas” para a maioria dos usos do efeito Variável do personagem no jogo, apenas “improvando” e apenas estimar efeitos de poder, graduações, e assim por diante.

Límites de Nível de Poder são uma orientação excelente ao fazer isso: Como os personagens têm limites claros em certas características, você pode assumir que qualquer personagem com graduações em variável suficiente simplesmente atingirá os limites ao usá-los. Se o personagem está limitado ao nível 12 em um ataque à distância, por exemplo, apenas assuma que qualquer ataque adquirido com o efeito Variável está nesse nível. Da mesma forma, quaisquer efeitos de área ou de alcance de Percepção serão limitados ao Nível de Poder da série, se o personagem tiver pontos suficientes e assim por diante. O mesmo se aplica às graduações de ataque e defesa, que são algumas das coisas mais comuns que os personagens adquirirem.

COMO CRIAR - PODERES PROBLEMÁTICOS

Os poderes, em geral, complicam os enredos. Eles fornecem recursos que não são facilmente eliminados e oferecem aos jogadores muitas opções adicionais. Alguns poderes são particularmente problemáticos e têm o potencial de inviabilizar completamente os planos se não forem levados em consideração. Pense um pouco sobre esses poderes ao criar suas aventuras M&M. Lembre-se: mesmo que os heróis não os tenham em suas fichas de personagem, eles podem ser capazes de adquirir alguns (ou todos) como truques de poder de uso único!

CURA

Com a habilidade de permitir que os personagens se recuperem instantaneamente de ferimentos, a Cura pode reduzir riscos sérios a pequenos inconvenientes. Isso pode encorajar os heróis a assumir riscos, porque os jogadores sabem que podem ser consertados imediatamente.

Claro, enquanto os jogadores estão cientes disso, ainda pode ser difícil para os heróis intencionalmente se atirarem no caminho do perigo. Só porque você sabe que o curandeiro do seu grupo pode reparar seus ferimentos, não torna o ferimento menos doloroso ou traumático. Em campanhas realistas, o MdJ pode exigir testes de Vontade para que os heróis se coloquem em perigo deliberado de ferimentos graves (como "Vou deixar a armadilha esmagar meu braço, então o curandeiro pode colocar ele de volta!"). Uma falha no teste significa que o personagem perde a coragem no último momento e não pode seguir com o plano.

Uma limitação útil para a cura é a falha empática: o curador assume o dano do paciente e deve se recuperar deles. Isso pode fazer com que os curandeiros tenham medo de curar ferimentos graves, pois eles correm um risco ao fazê-lo. O Mestre pode querer manter em segredo a natureza exata das lesões de um sujeito; curandeiros são menos propensos a assumir as feridas de uma vítima quando não sabem sua gravidade. Um teste de Tratamento bem-sucedido (CD 10) pode dar ao curador uma ideia geral da gravidade dos ferimentos de um paciente.

Outro problema com a Cura é que ela pode salvar personagens que deveriam morrer: o estranho misterioso que solta uma mensagem agonizante, o alvo de um assassinato com a intenção de colocar a trama em movimento, e assim por diante. Se um curandeiro estiver disponível, a vítima pode se recuperar, destruindo completamente a trama.

No entanto, isso só é um problema se o curador tiver tempo para agir. Um ataque que mata instantaneamente seu alvo não deixa oportunidade para uma tentativa de resgate. Por outro lado, se o alvo tiver que engasgar essas últimas palavras, também é tempo suficiente para um curandeiro intervir. Nesses casos, você pode precisar jogar coisas contra o curador. Algumas opções incluem fazer com que o ataque que fere fatalmente o alvo também atordoe (ou mesmo no-

cauteie) o curandeiro, providencie para que o curador esteja em outro lugar quando o estranho moribundo aparecer ou que o alvo morra de algo que o curador não pode tratar.

Por último, geralmente é melhor se a capacidade de ressuscitar os mortos (por meio do extra Ressurreição) for mantida fora do alcance dos heróis. Deve ser mais um dispositivo de trama, sob o controle direto do Mestre e usado apenas quando apropriado.

INCORPÓREO

O nível Incorpóreo do poder Intangibilidade permite que os heróis vão a quase qualquer lugar, contornando a maioria das barreiras e se tornando virtualmente invulnerável à vontade. O preço é que os personagens incorpóreos não podem afetar o mundo físico, na maior parte.

Uma contramedida geral contra seres incorpóreos é alguma forma de dano além de um ataque físico ou de energia, como gás venenoso ou vácuo. O mesmo se aplica aos efeitos mentais. Essas contramedidas funcionam contra a maioria dos alvos incorpóreos (a menos que tenham outros poderes que lhes permitam ignorar tais efeitos, como Imunidade).

Os truques de poder são um meio útil de evitar que os personagens incorpóreos fiquem confiantes demais. Esforço Extra pode permitir que personagens com os poderes apropriados disparem um ataque único com Afetar Intangível, que pode ser tudo que é necessário, se o personagem depender fortemente de ser incorpóreo para se defender.

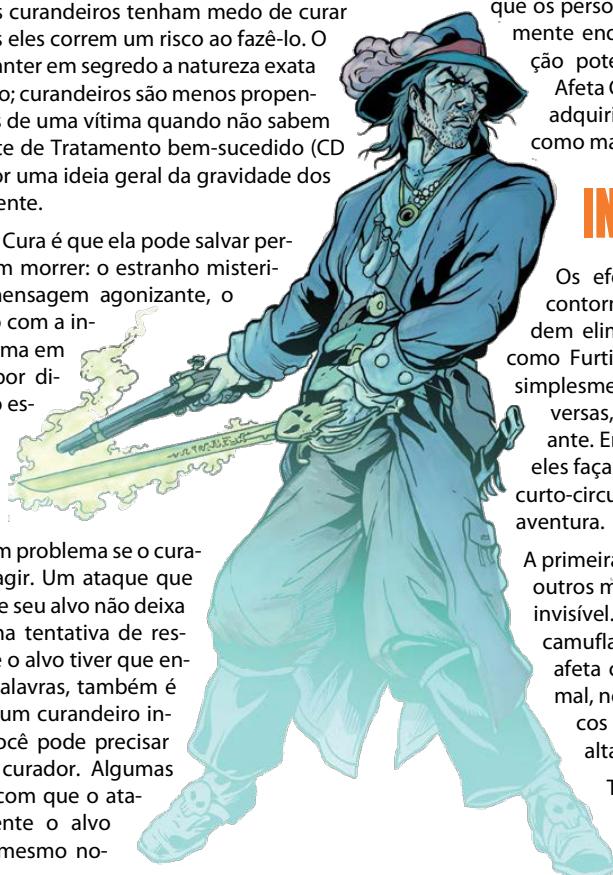
Controle cuidadosamente o extra de Afetar Corpóreo, já que ele supera a principal desvantagem do poder, permitindo que os personagens usem suas habilidades livremente enquanto incorpóreos. Uma complicação potencial é exigir limitações no extra Afeta Corpóreo. Talvez os heróis só possam adquirir ou usar poderes com esse extra como manobras de poder.

INVISIBILIDADE

Os efeitos de Camuflagem Visual Total contornam muitos problemas comuns e podem eliminar a necessidade de habilidades como Furtividade. Os heróis invisíveis podem simplesmente passar por sentinelas, ouvir conversas, atacar de surpresa e assim por diante. Em muitos casos, é certo permitir que eles façam isso, mas o poder pode causar um curto-circuito em alguns desafios em uma aventura.

A primeira coisa a ter em mente é que existem outros meios de se detectar um personagem invisível. A versão básica da invisibilidade é a camuflagem visual, o que significa que não afeta coisas como sonar (ou audição normal, nesse caso), odores ou métodos exóticos de detecção, incluindo scanners de alta tecnologia e sentidos mentais.

Truques comuns para frustrar a invisibilidade incluem revestir o alvo com farinha, fuligem, tinta ou semelhan-



tes. O alvo fica visível apenas por alguns segundos, então o material estranho também se torna invisível. Coisas como espalhar água ou farinha no chão (para que o personagem invisível deixe pegadas visíveis) podem ser mais eficazes.

Como um último esforço quando confrontado por um oponente invisível, apague as luzes! Mergulhar uma área na escuridão (ou enché-la com névoa, fumaça etc.) não supera a invisibilidade, mas aplica a camuflagem visual a todos e iguala as probabilidades; você não pode vê-los, mas eles também não podem ver você.

CONTROLE MENTAL

Qualquer aflição com as condições Compelido ou Controlado pode não apenas neutralizar um inimigo em combate, mas também transformá-lo em um (relutante) aliado! Isso é especialmente problemático com os principais antagonistas; os heróis têm seu confronto final com o vilão e um herói resolve dominar a vontade do covarde, então ele se entrega. Bastante anticlimático, não é?

Um meio de lidar com os poderes de controle da mente é garantir que seus principais vilões tenham defesa de Vontade suficientemente alta para protegê-los na maior parte do tempo. Isso é perfeitamente adequado para conquistadores do mundo megalomaníacos e outros vilões mestres, especialmente se o antagonista tiver alguns poderes mentais próprios.

Se você quiser desafiar um herói controlador de mentes, use um grupo de adversários muito grande para controlar de uma só vez ou oponentes sem mentes ativas para controlar e imunidade a efeitos mentais: mortos-vivos, robôs ou semelhantes.

Por outro lado, fique à vontade para permitir que os heróis controlem antagonistas menores. Na verdade, muitos dos lacaios de um vilão provavelmente têm uma defesa de Vontade bastante baixa, o que os torna vulneráveis a essa tática. Você pode até querer permitir a falha “Limitado a personagens sem importância” ou “Limitado a Capangas” para poderes de controle mental, dando aos jogadores uma redução de custo enquanto limita o poder para que não interfira com seus personagens principais.

LEITURA MENTAL

Se um mistério ou segredo depender de algo que os NPCs sabem e os PCs não, a Leitura Mental pode encerrar a aventura com um único teste de poder. Os heróis podem ter códigos de honra pessoais que os impedem de usar poderes de leitura de mentes casualmente, mas mesmo isso pode não restringir um herói quando a necessidade é grande.

Assim como acontece com o controle da mente, você pode dar a personagens importantes bônus de Vontade suficientes para resistir às tentativas de leitura da mente, mas isso pode ser uma espécie de trapaça. É justo para alguns oponentes, mas se isso acontecer o tempo todo, o jogador provavelmente ficará frustrado. O mesmo se aplica ao uso de oponentes imunes à leitura de mentes pelo fato de serem máquinas, mortos-vivos ou outras criaturas não humanas.

Um meio-termo em ambientes onde a leitura da mente é uma habilidade conhecida é permitir que os antagonistas tomem precauções, mas apresentá-los como desafios em vez de obstáculos intransponíveis. Por exemplo, os oponentes podem

usar suas próprias habilidades mentais para condicionar seus agentes a esquecer certas informações confidenciais, exigindo um teste de poder oposto contra o total do teste do condicionador para recuperar as informações. O mesmo é verdade para vilões que condicionam seus capangas para morrer ou se autodestruir em vez de se submeter a uma investigação mental. O herói pode recuperar algum fragmento útil de conhecimento a tempo?

Antagonistas com inimigos leitores de mentes provavelmente compartilharão informações com moderação; um lacaio não pode revelar o que ele não sabe. Em vez de obter imediatamente a resposta a uma pergunta, um leitor de mentes pode, em vez disso, pegar outras pistas para conduzir os heróis mais fundo na aventura. Ler a mente do suposto assassino fornece pistas sobre seu empregador, que por sua vez está conectado ao novo aprendiz do mentor, que pode levar os heróis ao antagonista principal, que o tempo todo trama para eliminá-los antes que cheguem perto demais.

PÓS-COGNIÇÃO

A habilidade de “ler” o passado de um lugar ou objeto pode fornecer aos heróis informações consideráveis. Quer saber quem é o assassino? Tentando descobrir o que aconteceu em uma sala trancada? Basta usar a Pós-cognição e seus segredos serão revelados!

O Mestre pode manter algumas leituras psicométricas vagas, fornecendo pistas suficientes para mover o enredo sem revelar tudo. A pós-cognição pode fornecer imagens ou visões pouco claras, talvez coloridas pelos pontos de vista das pessoas envolvidas nos eventos.

Criminosos experientes podem usar certas contramedidas para encobrir seus rastros, apagando ou “borrando” traços psíquicos, talvez até mesmo deixando “armadilhas” mágicas ou psíquicas para qualquer suposto investigador pós-cognitivo, acionado por uma tentativa de visualizar os eventos no futuro. Por exemplo, um Malfeitor que matou um suposto informante de uma trama que se aproximava pode assassinar uma pessoa aleatória no mesmo local 24 horas depois, criando distúrbios psíquicos que obscurecem o crime anterior e levando qualquer pós-cog em uma perseguição sem sentido.

PRECOGNIÇÃO

Precognição é uma habilidade particularmente problemática, já que os jogadores precisam ter livre arbítrio para tomar decisões sobre as ações futuras de seus heróis, ou o jogo não será muito divertido! Portanto, precognição raramente é confiável.

Os mestres devem frequentemente expressar visões preconcebidas em simbolismo e imagens oníricas, deixando-as abertas à interpretação. Isso dá a você a maior liberdade possível para fazer a visão se adequar aos eventos do jogo conforme eles se desenvolvem.

Você deve considerar se uma visão preconcebida é ou não algo que deve acontecer ou algo que pode acontecer, mas pode não acontecer se os heróis seguirem um caminho diferente. A última escolha é muito mais fácil de lidar, mas incentiva o uso da precognição como meio de detectar e evitar problemas.

Como um fator de equilíbrio para Precognição, considere usá-lo para expandir os aspectos Editar Cena e Inspiração ao gastar pontos heroicos (*Livro Básico*, páginas 20–21), permitindo que o precognitivo gaste pontos para modificar ou aprender coisas que outros personagens com menos o “insight” não poderiam. Portanto, o jogador de um pré-cog pode gastar um ponto heroico para ter um item importante com a explicação “Tive uma premonição de que precisaria disso”, por exemplo, ou até mesmo fazer com que o resto da equipe apareça como reserva quando o pré-cog fica em apuros, com a explicação de que receberam uma mensagem do pré-cog para estarem em um determinado lugar e hora, sabendo que seriam necessários!

SENTIDOS

Se um mistério ou segredo estiver por trás de algum tipo de barreira, os efeitos sensoriais podem causar uma pane em todo o enredo.

Tenha em mente as diretrizes para buscas e percepção fornecidas no *Livro Básico* (consulte a perícia de Percepção). Só porque um personagem pode ver através das paredes não significa que ele sabe automaticamente onde procurar algo! Procurar uma grande área pode ser como procurar uma agulha em um palheiro, mesmo com a vantagem dos poderes sensoriais.

Claro, simplesmente ser capaz de sentir algo não significa que os heróis possam entendê-lo também. Coisas como códigos, cifras e até mesmo linguagens obscuras ou secretas podem frustrar voyeur super-poderosos.

Se houver meios de detectar o uso de poderes sensoriais para evitar que sejam espionados, é provável que os personagens sejam mais cautelosos ao usá-los. Tal detecção pode vir de outras pessoas com poderes, tecnologia ou dispositivos semelhantes (como cristais que brilham na presença de energias mágicas ou psíquicas, por exemplo).

TELEPORTE

Este poder permite que os heróis contornem as limitações normais de distância, bem como superar muitas barreiras. Ele torna muitos desafios — portas trancadas, gaiolas e abismos, por exemplo — amplamente discutíveis.

Isso não é um problema, desde que as aventuras não dependam desse tipo de desafio. Se o fizerem, você precisa encontrar uma maneira de limitar a mobilidade do herói. Isso pode ser tão simples quanto usar uma contra-medida apropriada para o poder, talvez até exigindo algum tipo de barreira pela qual o personagem não possa se teletransportar, ou tão envolvida quanto criar outros desafios para o herói superar. Como um obstáculo simples, mas eficaz, lembre-se de que o teletransporte normalmente requer a capacidade de sentir o destino com precisão; colocar a gaiola do teletransportador pendurada sobre um fosso em um quarto escuro irá impedir de se teletransportar às cegas para fora. Principalmente se o vilão não falar o que tem esperando por ele do lado de fora...



PODERES RADIOATIVOS



Comande o poder liberado do átomo! Na era moderna, nenhum poder está mais associado à transformação de pessoas comuns em super-humanos do que a Poderes Radioativos. O “acidente de radiação” é uma origem honrada pelo tempo, e radioatividade oferece uma arma e ferramenta poderosa para aqueles capazes de empunhá-la. De explosões de radiação a luzes ofuscantes e calor escaldante, poderes de radiação que lhe permitem que você os exploda até que eles brilhem!

DESCRITORES DE RADIAÇÃO

A seguir descritores importantes sobre radiação:

Mutação: A radiação é o agente clássico de mudança para super-heróis e vilões na Idade de Prata dos quadrinhos: bombardeio de raios cósmicos, raios gama, mordidas de criaturas radioativas, e o aumento da radiação ambiente leva ao nascimento de mais mutantes. Naturalmente, essas mutações radioativas — seja induzido ou inato — são bem diferentes dos efeitos reais da radioatividade, mas ainda são uma grande parte da tradição e estilo dos quadrinhos. “Acidente com radiações exóticas” ainda é uma linguagem comum de super-herói para um incidente que reescreve os poderes de um personagem ou outros traços.

A radiação pode interagir com certos poderes com desritor de mutação (ver Contra-atacar) e pode servir como um dispositivo de enredo para complicações que mudarem os poderes dos personagens de alguma forma. Uma dose de radiação estranha pode ser o início de uma subtrama onde os poderes de um herói ficam fora de controle, por exemplo, ou adquirir novas capacidades ou complicações temporárias, que duram apenas uma ou duas histórias antes de desaparecerem.

Radiação: O desritor de radiação pode se aplicar a uma ampla gama de energias eletromagnéticas, mas geralmente se refere à radiação ionizante: alfa, beta, e radiação gama, juntamente com a radiação de nêutrons e Raios-x. A radiação ionizante é capaz de causar danos e doenças de radiação, mesmo a um nível relativamente baixo a níveis de exposição em comparação com a radiação não-ionizante.

Dito isto, a versão em quadrinhos da radiação tem pouca semelhança com a coisa real: ser uma energia visível (geralmente brilhante) que produz luz, e muitas vezes calor. A radiação dos quadrinhos pode muito bem ter propriedades mutacionais, mas elas tendem a tomar a forma de transformações dramáticas e bastante imediatas em vez de doença de radiação, mutação genética hereditária, e o desenvolvimento de doenças de longo prazo como o câncer.

Este perfil trata a radiação mais como nos quadrinhos, como uma forma exótica de energia radiante capaz de infligir danos e produzir alguns outros efeitos. Ela se inspira nas características do mundo real da radiação quando conveniente, ignorando-as quando não são. Os Mestres podem querer dar um tratamento mais realista em que as radiações, por exemplo assemelhando-se a Doença Radioativa e Poderes de Radiação em particular, e exigir modificadores como os Traiçoeiro e Sutil para os poderes de radiação.

CONTRA-ATAR

Os Poderes de radiação podem se contra-atacar, particularmente se o efeito de neutralização envolver a absorção, amortecimento ou outra forma de neutralização da radioatividade. As explosões de radiação dupla podem se cancelar, entretanto projetar mais radiação em um ambiente já “quente” não vai melhorar a situação!

A radiação pode gerar calor, o que também pode combater certos efeitos como o frio ou o magnetismo. A radiação da história em quadrinhos também gera luz, o que pode contrariar a escuridão e efeitos relacionados. Veja os perfis de **Poderes Flamejantes** e de **Poderes Luminosos** para diretrizes adicionais sobre o uso do calor e da luz para contra-atacar.

CARACTERÍSTICAS RADIOATIVAS

Alguns efeitos associados aos Poderes de Radiação incluem os seguintes:

- Você pode produzir um bombardeio suave de micro-ondas, suficiente para aquecer pequenos itens, essencialmente fazendo de você um forno de micro-ondas ambulante.
- Você pode fazer com que uma parte do seu corpo (ou toda a sua pessoa) brilhe suavemente com fosforescência radioativa, dando-lhe um bônus de circunstância na escuridão ou em algumas interações sociais.
- Você brilha visivelmente (como na característica anterior) na presença de radioatividade acima de um limiar seguro, com a intensidade do brilho indicando a intensidade da radiação.
- Você pode emitir uma “assinatura” radioativa única à vontade, marcando um alvo com ele por toque e tornando possível detectá-lo e rastreá-lo usando poderes ou equipamentos sensíveis à radiação.

PODERES OFENSIVOS

Os poderes radioativos ofensivos dependem das capacidades destrutivas da energia, particularmente a produção de calor intenso e luz, assim como a destruição de estruturas celulares ou mesmo moleculares.

AURA RADIOATIVA

Você se cerca com uma aura brillante de radiação capaz de infligir danos a qualquer coisa que você toque (ou que toque em você). Aplique o modificador Preciso se você for capaz de controlar quais áreas do seu corpo sua aura cobre, como ser capaz de descobrir suas mãos para manusear objetos sem irradiá-los.

Aura Radioativa: Dano Reação (quando tocado, radiação) • 4 pontos por graduação

CALOR DERRETEDOR

Você bombardeia um objeto com radiação, causando agitação molecular e aumentando sua temperatura, fazendo com que ele derreta ou queime de dentro para fora, enfraquecendo sua estrutura até que seja destruído.

Calor Derretedor: Enfraquecimento de Resistência a Distância (derretimento) • 2 pontos por graduação

DOENÇA RADIOATIVA

Um bombardeio de radiação induz danos celulares e doenças graves em um alvo vivo, à medida que sistemas comprometidos tentam lutar e se recuperar dos danos internos.

O enjoo da radiação mais realista é lento, afetando a vítima apenas uma vez por hora ou por dia, dependendo da intensidade da dosagem. No entanto, também é potencialmente

fatal, com a condição de morrer além de incapacitado, se a doença progredir tanto.

Doença Radioativa: Aflição Progressiva a Distância (Resistido e Superado por Fortitude; Prejudicado, Desabilitado, Incapacitado) • 4 pontos por graduação

EXPLOSÃO RADIOATIVA

Sua rajada radioativa (a seguir) atinge um ponto-alvo e se transforma em uma explosão de energia, afetando todos os alvos dentro de sua área. Uma variante comum é a explosão “Marco Zero”, que remove o modificador a Distância, fazendo com que a explosão de radiação se concentre no usuário.

Explosão Radioativa: Dano Área Explosão a Distância • 3 pontos por graduação

MUTAÇÃO

Bombardeando um alvo com diferentes comprimentos de onda de radiação, você induz mutações celulares rápidas e massivas. A condição transformada é limitada a não aumentar o total de pontos do alvo, mas pode mudar quaisquer características. Algumas versões desse poder são ainda mais limitadas pelos tipos de transformações ou mutações que podem causar.

Mutação: Aflição Progressiva a Distância (Resistido e Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Transformado) • 4 pontos por graduação

RADIAÇÃO CEGANTE

Você emite um feixe brillante de luz visível capaz de cegar temporariamente um alvo. Com o modificador de Área Explosão, este poder também pode criar uma explosão de luz cegante no ponto alvo, capaz de cegar todos os pontos próximos, ou remover o modificador a Distância para criar uma explosão cega em todas as direções ao seu redor.

Uma forma variante de Radiação Cegante troca Área Percepção (Visual) por a Distância pelo mesmo custo.

Radiação Cegante: Aflição Cumulativa a Distância (Resistido por Esquiva, Superado por Fortitude; Prejudicado, Desabilitado, Desatento), Limitado a Visão • 2 pontos por graduação

RAJADA RADIOATIVA

Você projeta um feixe de radiação prejudicial em seu alvo. Uma rajada de radiação é normalmente visível como uma energia de cores brilhantes, mas explosões de radiação mais realistas são sutis e invisíveis a olho nu. Dada sua capacidade de passar por tudo, exceto a blindagem mais pesada, as explosões de radiação podem ser penetrantes ou mesmo indiretas.

Rajada Radioativa: Dano à Distância (radiação) • 2 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes de radiação defensiva dependem da resistência ou imunidade a diferentes formas de radiação ou usam a radiação como meio para desviar outros tipos de ataques.

ABSORÇÃO DE RADIAÇÃO

Você pode absorver ataques de energia radiante e usá-los para alimentar seus outros poderes ou habilidades. Observe

que este poder não oferece nenhuma proteção contra radiação, embora seja frequentemente associado a poderes como Imunidade à Radiação ou Escudo de Radiação.

Absorção de Radiação: Característica Aumentada, Dissipação, Fonte (radiação) • 1 ponto por 3 pontos de Custo de Característica Aumentada

CAMPO DE DEFLEXÃO

Uma aura de radiação concentrada remove a força cinética dos objetos que se aproximam, ao mesmo tempo que absorve e desvia a energia radiante, fornecendo proteção de amplo espectro contra ataques

Campo de Deflexão: Proteção Impenetrável (campo de deflexão), sustentado • 2 pontos por graduação

ESCUDO DE RADIAÇÃO

Você pode absorver ou desviar a radiação em uma área ao seu redor, estabelecendo uma "zona segura" onde aqueles que estão lá dentro são protegidos contra irradiações prejudiciais do meio ambiente.

Você pode criar versões semelhantes, mais poderosas, de graduações mais altas de Imunidade à Radiação aplicando Afeta os Outros, Área Explosão e Sustentada a esses efeitos, basicamente triplicando seu custo. Portanto, um escudo de radiação que fornece imunidade completa a todos os efeitos da radiação custando 30 pontos.

Escudo de Radiação: Imunidade 1 (radiação residual) Afeta Outros, Área Explosão, Sustentado • 3 pontos

IMUNIDADE À RADIAÇÃO

Você está imune a certas formas de radiação. O grau de imunidade varia dos efeitos da radiação ambiental ou residual (1 graduação) a um tipo específico de radiação (como raios gama, 2 graduações), um efeito específico com um descritor de radiação (como Aflição ou Danos, 5 graduações), ou todos os efeitos de radiação (10 graduações).

Imunidade à Radiação: Imunidade 1, 2, 5, ou 10 • 1, 2, 5, ou 10 pontos

NULIFICAÇÃO CINÉTICA

Uma explosão de radiação concentrada retira o potencial de energia cinética de um alvo, desviando um projétil do ar.

Além do benefício de deflexão, com uma ação preparada (ou um ponto heroico), este poder pode ser usado para neutralizar os efeitos cinéticos (consulte **Contra-Atacar**, Módulo Básico, páginas 93).

Nulificar Cinética: Deflexão, Limitado a Ataques Cinéticos • 1 ponto por 2 graduações

PODERES DE MOVIMENTO

Os poderes de movimento radioativos dependem do uso da energia para remover obstáculos ou para copiar a capacidade da radiação de passar facilmente pelos obstáculos.

DERRETIMENTO

Concentrando as emissões de radiação para criar um calor incrível ou plasma radioativo, você pode derreter através de obstáculos como um maçarico no gelo.

Derretimento: Escavação • 1 ponto por graduação

MUDANÇA NUCLEAR

Mudando sua forma física para partículas radioativas, você pode se fundir e desaparecer em uma fonte de radiação, reaparecendo de outra a alguma distância através de interação quântica complexa. Como a Onda Aérea (a seguir), os modificadores Fácil e Estendido são comuns para este poder.

Mudança Nuclear: Teleporte, Meio (fonte radioativa) • 1 ponto por graduação

ONDA AÉREA

Mudando seu corpo da matéria para um pacote de ondas de rádio, você "conduz" os sinais de transmissão de um lugar para outro. Vários modificadores de teleporte, incluindo Acurado, Fácil e Estendido, são comuns (mas não obrigatórios) para este poder.

Onda Aérea: Teleporte, Meio (transmissão de rádio) • 1 ponto por graduação

PODERES UTILITÁRIOS

A radiação tem um número crescente de usos na tecnologia moderna, levando a várias aplicações para aqueles capazes de emitir e controlar energias radioativas.

CAMPO ESTÁTICO

Você emite um campo de "ruído" de rádio que sobrecarrega e bloqueia outros sinais próximos, impedindo a comunicação de rádio e coisas como sinais remotos de funcionarem.

Campo Estático: Camuflagem Ataque a Distância Área Explosão 2 (todos os rádios) • 8 pontos + 2 pontos por + 1 graduação de área

DATAÇÃO POR CARBONO

Ao "ler" a taxa de decaimento radioativo das moléculas de carbono, você pode estabelecer a idade aproximada de uma amostra de material não vivo.

Datação por Carbono: Sentido 2 (Detectar Idade, Aguçado), Limitado a Itens Não Vivos • 1 ponto

FORMA RADIOATIVA

Você se transforma de carne e sangue em um ser de energia radioativa coerente, capaz de passar por objetos sólidos não blindados, em grande parte imune a necessidades e danos físicos. Este poder geralmente concede outros poderes baseados em radiação, particularmente Aura Radioativa e Irradiação, permitindo que você emita energia prejudicial enquanto estiver na Forma de Radiação.

Forma Radioativa: Imunidade 10 (Suporte Vital), Intangível 3 (radiação) • 25 pontos

IRRADIAÇÃO

Você pode criar um nível de radiação suficientemente alto no ambiente ao seu redor para torná-lo tóxico aos seres vivos após uma quantidade relativamente curta de exposição. Altos níveis de Irradiação podem cobrir uma cidade inteira ou mesmo um continente em radiação mortal!

O efeito é semelhante à opção de calor do efeito Ambiente,

exceto que ele não produz calor real e o efeito é sutil, uma vez que a radiação é invisível a todos, exceto aos sentidos capazes de detectá-la. O custo por graduação determina a intensidade da exposição (frequência dos testes de resistência de Fortitude).

Irradiação: Ambiente (radiação, equivalente ao calor) Sutil • 1 por graduação + 1 ponto

PURIFICAR RADIAÇÃO

Seu poder sobre a radiação permite que você “esfregue” o meio ambiente, causando rápida decomposição nuclear para quebrar os elementos radioativos ou absorvendo-os ou neutralizando-os, tornando a área limpa e segura para os seres vivos. Se você só puder limpar a radiação da área imediatamente ao seu redor, aplique a falha de Distância Perto ao poder, reduzindo seu custo em 1 por graduação.

Purificar Radiação: Nulificar Radiação, Área Explosão, Simultâneo • 3 pontos por graduação

RADAR

Você emite “pings” de ondas de rádio que rebatem em objetos próximos, dando-lhe uma imagem tridimensional de seu entorno. Note que este poder inclui os benefícios da Rádio Audição (a seguir).

Radar: Sentidos 3 (Acurado Rádio) • 3 pontos

RÁDIO AUDIÇÃO

Você pode detectar e interpretar ondas de rádio e microondas, permitindo ouvir transmissões de rádio, incluindo dispositivos como telefones celulares e transmissores de micro-ondas.

Rádio Audição: Sentidos 1 (Rádio) • 1 ponto

SENTIDO RADIAVITIVO

Você pode sentir até mesmo a radiação normalmente invisível como um contador Geiger vivo, detectando fontes intensas de radiação ou áreas irradiadas próximas. Este sentido pode ser Aguçado ou Analítico, permitindo que você capte o tipo de radiação e sua intensidade (aguçada) ou seu comprimento de onda exato, meia-vida, taxa de decaimento nuclear e assim por diante (analítico). Tal como acontece com outros sentidos, o Mestre pode exigir um teste de perícia apropriado para interpretar os dados que você percebe.

Sentido Radioativo: Sentidos 2 (Detectar Radiação, Distância) • 2 pontos

VISÃO RAIO-X

Capaz de perceber as porções superiores do espectro eletromagnético, você pode “ver” através de objetos sólidos ao perceber os raios X e outras radiações que passam por eles. A proteção contra radiação ou camadas pesadas de matéria densa (como chumbo) impedem a passagem da radiação, de modo que você não pode ver através delas.

Visão Raio-X: Sentidos 4 (Visão Penetra Camuflagem, exceto blindagem de chumbo a radiação) • 4 pontos

OUTROS PODERES RADIAVITIVOS

Qualquer poder com “radiação” em seu nome ou descritores

pode ser potencialmente um poder de radiação. Por exemplo, os **Poderes Elétricos** e os **Poderes Magnéticos** são apenas outros comprimentos de onda ao longo do espectro eletromagnético e podem estar ligados a poderes de radiação.

Como mencionado nos Descritores, a radiação pode gerar tanto calor quanto luz, portanto, vários **Poderes Flamejantes** e **Poderes Luminosos** também podem ser poderes radioativos com os descritores apropriados, e aqueles com poderes radioativos podem estender sua influência aos comprimentos de onda visíveis do espectro eletromagnético, dando-lhes também poderes de controle da luz. O poder de feixe de laser invisível dos **Poderes Luminosos** é particularmente adequado para um feixe coerente de raios gama ou raios-x como poder de radiação.

Finalmente, dada a conexão entre radiação e interações atômicas, muitos **Poderes Elementais** são conectados com poderes radioativos, e um transmutador elementar pode exercer algum controle sobre radiação e elementos radioativos, enquanto que um controlador de radiação pode usar poderes de elemento como o Fase Molecular e Quebra Quântica.

COMPLICAÇÕES RADIAVITIVAS

A radiação é um aliado e uma ferramenta perigosa, e pode levar a uma série de complicações diferentes, incluindo as seguintes.

ACIDENTE

Os poderes radioativos são acidentes esperando acontecer, dado seu potencial de efeitos colaterais nocivos e danos colaterais. Pior ainda, os personagens podem nem mesmo estar cientes de que estão causando qualquer dano, pelo menos no início. Como os efeitos da radiação são muitas vezes invisíveis, pode levar algum tempo para rastrear a fonte de volta a um determinado personagem, pelo menos até que alguém te processe por ter desenvolvido câncer, ou acuse o personagem de irradiar e poluir uma área. Um truque comum é que os inimigos e oportunistas brinquem com o medo em torno da radioatividade e acusem o herói de causar acidentes, mesmo quando isso não é verdade. Um herói responsável tomará precauções até que a segurança do público possa ser garantida, permitindo que um inimigo tire o herói do caminho temporariamente.

DEFICIÊNCIA

A deficiência mais comum dos usuários de radiação é o efeito colateral da energia sobre os seres vivos.

Por um lado, o personagem pode ser tóxico para outras formas de vida, emitindo radiação de fundo suficiente para constituir um risco à saúde e causando cânceres e outras doenças relacionadas à radiação. Neste caso, o personagem pode precisar usar algum tipo de equipamento de proteção, tal como um equipamento de contenção de corpo inteiro ou um traje anti-contaminação para proteger outras pessoas de danos a longo prazo.

Por outro lado, o personagem também pode sofrer efeitos a longo prazo sobre a saúde, tendo que lidar com doenças crônicas ou mesmo terminais. Os portadores de radiação podem descobrir que seus próprios poderes estão lentamente matando-os. Quanto mais eles os usam, piores as coisas ficam. A busca por uma cura — ou o conhecimento de que

não existe uma única vez com os sintomas do personagem são incuráveis — pode criar qualquer número de complicações.

Finalmente, algumas características de poderes radioativos dependem de certas engrenagens para suporte de vida ou para compensar outras deficiências. Por exemplo, um ser de pura energia radioativa pode receber forma corpórea através de um traje de contenção. Se o traje for rompido ou danificado, o personagem é efetivamente incapacitado até que possa ser reparado. Da mesma forma, um personagem pode precisar de um tipo de regulador de poder para se proteger contra os efeitos colaterais nocivos descritos de forma preventiva. Sua perda pode constituir uma complicação.

FOBIA

Aqueles com poderes radioativos são muitas vezes cautelosos justamente ao usá-los, a ponto de temer usá-los em situações em que possam ser úteis. Um personagem aleijado por tal medo em uma situação pode ganhar um ponto heróico pela complicação de fobia.

FRAQUEZA

Os poderes de radiação podem vir com diferentes fraquezas ou vulnerabilidades. Em particular, os personagens podem sofrer efeitos que os absorvem a radiação de residual ou que de outra forma amortecem ou protegem da radioatividade. Por exemplo, o encapsulamento em chumbo ou outra blindagem pesada pode causar fadiga ou incapacitação, e a separação total das fontes de radiação pode levar à incapacitação ou mesmo à morte. Os efeitos de Nulificar Radiação (como o poder de Purificar Radiação) podem infligir danos ou outras condições sobre o alvo, além de seus efeitos normais.

PERDA DE PODER

Os poderes radioativos podem exigir "reabastecimento" regular — desde o consumo de materiais radioativos até a absorção de radiação de fundo ou mesmo apenas um suprimento de combustível para a fissão ou fusão nuclear.

Certamente pode ser difícil para alguém adquirir legalmente quantidades de plutônio ou urânio enriquecido!

PRECONCEITO

Verdade ou não, muitos perceberão um herói "nuclear" como uma ameaça ambiental, se não uma encarnação dos piores medos em relação às armas nucleares e ao potencial para a guerra nuclear. Aqueles com poderes de radiação podem esperar cautela — se não um tratamento totalmente hostil por parte de ambientalistas, pacifistas e outros que se opõem ao uso da energia nuclear e da tecnologia.

RESPONSABILIDADE

Ter poderes de radiação pode ser uma pesada responsabilidade. E podem ser levadas a provar que seus poderes podem ser usados para o bem maior sem causar danos a outros, tentando estar à altura da responsabilidade de tal poder. Isto pode fazer com que o personagem pareça dirigido e até mesmo sem humor para os outros, sempre tão concentrado no dever e fazendo a coisa certa.

SEGREDO

Qualquer uma das complicações aqui descritas pode ser mantida em segredo, com o personagem temendo o que poderia acontecer se a verdade fosse conhecida. Certamente, um herói que sofre de uma doença fatal pode não querer piedade ou falsa simpatia, e alguém potencialmente perigoso pode pesar a manutenção do risco em segredo com o bem potencial que poderia ser alcançado.

VÍCIO

Os poderes radioativos podem envolver um vício em substâncias radioativas ou combustíveis, seja como "alimento" essencial para o personagem ou devido à "vontade" de consumi-los, além de quaisquer outros benefícios que esses combustíveis possam trazer (ver **Perda de Poder**).

PODERES SENSORIAIS



Se conhecimento é poder, então também é a habilidade de perceber com sentidos muito além dos das pessoas comuns, de saber coisas que elas ainda não conhecem. Os **Poderes Sensoriais** investem em sentidos aprimorados e extraordinários, bem como poderes para limitar os sentidos dos outros e como lidar com tais capacidades sensoriais no jogo.

DESCRITORES SENSORIAIS

“Sensorial” é o descritor chave para os poderes neste arquivo, com algumas implicações diferentes.

■ **Sensorial:** É importante distinguir entre poderes sensoriais (um ou mais efeitos com um descritor “sensorial”) e efeitos sensoriais (aqueles categorizados como sensoriais pela página 90 do *Módulo Básico*). Os efeitos sensoriais são: Comunicação, Compreender, Camuflagem, Leitura Mental, Sentido Remoto e Sentidos. Nem todos os poderes sensoriais são baseados em efeitos sensoriais, no entanto, e uma aflição que afeta os sentidos (ou qualquer efeito dependente dos sentidos) pode ter “sensorial” como descritor. Conforme mencionado em **Tipos de Sentidos** na página 90 do *Módulo Básico*, os diferentes sentidos — Visão, Audição, Olfato, Tato, Rádio, Mental e Especial — são eles próprios descritores de efeitos sensoriais. Há uma distinção importante entre um efeito visual e um olfativo, por exemplo! Alguns efeitos sensoriais permitem que você atribua um ou mais descritores, escolhendo como o efeito se manifesta — um Detectar pode ser visual (auras brilhantes ou uma tela com hiper-links sobreposta), auditivo (uma dica audível ou locução) ou olfato (um cheiro ou sabor particular associado à detecção de algo), por exemplo. Esses descritores podem ter outras implicações com base nos sentidos envolvidos e nas situações em que surgem, como ser capaz de usar um detector olfativo com os olhos vendados.

CONTRA-ATACAR

Em sua maioria passivos, os poderes sensoriais geralmente não se opõem a outros efeitos, exceto quando especificamente projetados para superar algum efeito sensorial, como os efeitos que Contra-atacam Ilusões. Da mesma forma, efeitos que “contra-sentidos” são geralmente projetados para fazer isso, ao invés de um subproduto de outros descritores. Ainda assim, alguns descritores permitem oportunidades de combate; uma habilidade de radar pode sofrer interferência de poderes eletromagnéticos, enquanto o poder de gerar ou controlar vibrações pode contrariar a habilidade de sentir vibrações mínimas no solo ou no ar, oprimindo o sentido.

MODIFICADORES SENSORIAIS

Dois modificadores de efeito são particularmente importantes para os poderes sensoriais: o extra de Área de Percepção e a falha Depende de Sentido.

ÁREA PERCEPÇÃO

Um efeito de área de percepção irradia de um ponto central (muitas vezes o usuário do efeito), afetando qualquer pessoa capaz de perceber esse ponto com um sentido particular. Por exemplo, um efeito de Área Visual funciona em qualquer pessoa capaz de perceber visualmente o ponto de origem, assim como uma Área Auditiva afeta qualquer pessoa capaz de ouvir o ponto de origem. Este modificador é melhor para áreas definidas por um “portador” sensorial de algum tipo, desde uma luz cegante ou padrão visual a um som ensurdecedor ou cheiro sedutor.

Um efeito de área de percepção pode ser limitado a sentidos

I NEED TO PROTECT LADY VILA.

PRINCESS (MUTANT. SUPER-STRONG, 100 TONS. RESILIENT. 10.2 FEET TO THE NORTHEAST.) IS TOO POWERFUL FOR US. I'LL FIND SOMEONE NEW TO PROTECT THE LADY.

DOUBLETIME (MUTANT. SUPER-SPEED, 998 MILES PER HOUR. 8 FEET TO THE NORTHEAST.) WON'T BEAT ALL OF THEM.

VORTEX. (DIMENSIONAL TELEPORT. 500 FEET TO THE SOUTH AND 50 FEET UP. APPEARING 30 FEET TO THE SOUTH, GROUND LEVEL, IN 3 SECONDS.)

XENO. (ALIEN. SUPER-STRONG, 25 TONS. EYE BEAMS. FLYER. SHAPESHIFTER. INTANGIBILITY. INVISIBLE FROM THE EAST AT 250 MILES PER HOUR. 100 FEET UP.)

WE HAVE TO LEAVE. NOW.

SENTIDOS E O EFEITO PAPAGAIO

Com a rara exceção de adereços (apostilas, imagens e outros), o Mestres atua como os “sentidos” dos personagens em um jogo *M&M*, fornecendo descrições de tudo que os personagens veem, ouvem e experimentam de outra forma. Isso pode ser problemático quando se trata de personagens com capacidades sensoriais únicas; o Mestre diz aos jogadores o que os personagens percebem e então os jogadores dizem “Eu digo isso a todos” ou “papagaio” de volta o que o Mestre disse em primeiro lugar. Há poucas oportunidades para os jogadores editarem ou reterem informações ou esconderem sua própria maneira de entregá-las, e o outro jogador tem que fingir que não sabe o que o Mestre acabou de revelar.

Uma forma de abordar isso é fornecer aos jogadores de personagens informações “secretas” dos poderes sensoriais na forma de notas (físicas ou eletrônicas). Muitos desses são fáceis de preparar com antecedência se você souber as coisas que seus personagens podem sentir durante a aventura.

Outra é permitir aos jogadores a liberdade de improvisar o que seus personagens sentem, sob as circunstâncias apropriadas (e talvez o gasto de um ponto de herói). Isso requer uma boa dose de confiança e uma vontade de “jogar junto” de ambos os lados para criar uma descrição colaborativa, mas pode ser muito divertido, especialmente quando se trata de investigar mistérios com poderes sensoriais.

especiais ou incomuns; isso não cria nenhuma mudança no custo do modificador, uma vez que o efeito se torna mais seletivo e limitado. Tome por exemplo um “Psi-Screamer” com uma Área de Percepção Mental, afetando apenas alvos com Percepção Mental capazes de perceber o ponto de origem, mas caso contrário não terá efeito em ninguém.

Bloquear deliberadamente o sentido do alvo neutraliza o efeito da Área de Percepção em relação a esse alvo. A cobertura do ponto de origem também neutraliza o efeito.

DEPENDENTE DE SENTIDO

Um efeito Depende de Sentido requer que o alvo seja capaz de sentir o ponto de origem do efeito; o alvo passa por um teste de resistência de Esquiva para bloquear o sentido afetado — desvie o olhar, cubra as orelhas, tampar o nariz, etc. — neutralizando o efeito. Da mesma forma, a camuflagem total do ponto de origem do sentido afetado nega o efeito.

O Mestre pode ser solicitado a julgar instâncias em que o efeito neutraliza a camuflagem ou vice-versa. Por exemplo, um clarão de luz ofuscante é Depende de Sentido e nega a camuflagem causada pela escuridão, mas não a de um obstáculo opaco. Ao lidar com efeitos de poder opostos, consulte as diretrizes de **Contra-atacar Efeitos** na página 93 do *Módulo Básico*.

CARACTERÍSTICAS SENSORIAIS

Muitos efeitos de Sentidos são de baixo custo o suficiente para serem comparáveis aos Recursos, e o Mestre pode considerá-los como tal para jogos onde a diferenciação é importante (como incorporá-los ao equipamento). Outros recursos sensoriais podem incluir:

▪ **Display Heads-Up:** Você pode sobrepor dados visuais relacionados ao seu status ou percepções de entrada em seu campo de visão - uma leitura numérica exata de seu Sentido de Tempo ou Sentido de Distância, por exemplo. Você

também pode enviar seu HUD por meio de comunicação, como um computador ou link de rádio.

▪ **Preciso:** você pode misturar e combinar suas diferentes habilidades sensoriais, ligando e desligando-as à vontade como uma ação livre (mesmo que tenham duração permanente). Isso é útil em casos em que certos sentidos seriam uma desvantagem.

PODERES DEFENSIVOS

Poderes sensoriais ofensivos normalmente privam os alvos do uso de um ou mais sentidos ou oprimem os sentidos de maneiras diferentes.

OBSCURECER

Você oculta uma área de um sentido (ou sentidos) com um efeito como uma nuvem de escuridão ou um “cone de silêncio” literal. Por padrão, o poder Obscurecer afeta os sentidos de todos os alvos igualmente; se você pode escolher quem é ou não afetado, aplique o modificador Seletivo.

Se o Obscurecer estiver sempre centrado em você, remova o modificador Distância. Você também pode substituir diferentes modificadores de Área por Área de Explosão, como Nuvem (para um Obscuro que perdura depois de você parar de sustentá-lo, como uma bomba de fumaça) ou Área Cone (para o feixe de um “raio de blecaute”). As graduações adicionais estendem o poder para cobrir sentidos adicionais, enquanto as graduações adicionais do modificador de Área estendem a distância que o poder cobre (aumentando a graduação de distância da área em um por graduação de modificador).

Mestres podem presumir que um Ataque de camuflagem de área não oferece um teste de resistência, já que uma resistência bem-sucedida significa que todos os outros ganham camuflagem!

Obscurecer: Camuflagem Ataque a Distância Área Explosão • 4 pontos por graduação, +1 ponto por +1 graduação de Área

OFUSCAR

Você libera uma explosão ou raio capaz de sobrepujar um sentido específico, como um feixe de luz ofuscante ou uma explosão ensurdecedora de som focalizado.

O brilho afeta um único alvo por padrão. Aplique o modificador de Área de Percepção para um ataque que afete qualquer alvo capaz de percebê-lo, como uma bomba instantânea ou uma onda sônica. Se a área de percepção está sempre centrada em você, remova o modificador de Distância também.

Para um poder de deficiência sensorial geral, remova a falha limitada para que a aflição afete todos os sentidos do alvo.

Ofuscar: Aflição Cumulativa a Distância (Resistido por Esquiva, Superado por Fortitude; Sentido Prejudicados, Sentidos Desabilitados), Limitado a Um Sentido • 2 pontos por graduação

SOBRECARGA SENSORIAL

Você produz uma sobrecarga sensorial tão forte que seu alvo fica atordoado. O poder é de alcance e alvo único por padrão; aplique o modificador de área de percepção para uma sobrecarga sensorial capaz de afetar qualquer alvo capaz de percebê-la. Remova a distância se o efeito estiver sempre centrado em você.

OPÇÃO: EFEITO OBSCURECER

Embora a capacidade de bloquear um ou mais sentidos em uma área seja normalmente tratada como um Ataque de Camuflagem em MUTANTES & MALFEITORES, Terceira Edição, as edições anteriores do jogo tratavam disso como um efeito separado. Para Mestres que preferem esta opção, considere o seguinte:

Obscurecer é um efeito sensorial que requer uma ação padrão, distância e sustentada. O custo é baseado nos sentidos afetados, semelhante à Ilusão: Um único sentido para 1 ponto por graduação, para dois sentidos 2 pontos por graduação e assim por diante, com os sentidos visuais custando o dobro (2 pontos por graduação) e 5 pontos por graduação afetando todos os tipos de sentido.

Obscurecer afeta uma área padrão com um raio de 8 metros (graduação de distância 0). Cada graduação adicional aumenta a graduação de distância da área em 1. Portanto, Obscurecer 10 tem um raio de 8 km, enquanto Obscurecer 20 tem um raio de 8.000 km!

Sobrecarga Sensorial: Aflição Cumulativa (Resistido por Esquiva, Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado) • 2 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

Poderes sensoriais defensivos protegem o usuário, geralmente por meio de avisos precoces de perigo, ou protegem os próprios sentidos de efeitos hostis.

DEFESA CONSCIENTE

Seus sentidos aprimorados permitem que você evite os piores efeitos de ataques prejudiciais se esquivando ou rolando do ataque no último segundo.

Defesa Consciente: Vantagem Aumentada (Rolamento Defensivo) • 1 ponto por graduação

ESCUDO SENSORIAL

Seus sentidos estão protegidos contra efeitos externos que podem desativá-los ou oprimi-los. Observe que esse poder protege seus sentidos, não necessariamente você, embora você possa colher alguns benefícios. Então, por exemplo, você está protegido contra a luz ofuscante, mas não contra um olhar hipnótico dependente da visão.

Escudo Sensorial: Imunidade 2 (efeitos contra um sentido), Imunidade 5 (efeitos contra todos os sentidos), Limitado a Metade do Efeito • 1 ou 3 pontos por graduação

INVISIBILIDADE

Você pode se esconder da visão comum, dando-lhe os benefícios da camuflagem total: uma penalidade de -5 circunstância para teste de ataque contra você, assumindo que o atacante sabe até mesmo a área geral correta para mirar e a capacidade de fazer testes de Furtividade enquanto é observado para ocultar sua posição. Você pode fazer ataques surpresa (Módulo Básico, página 192) contra qualquer alvo que não saiba de sua posição.

Sentidos visuais adicionais como o Infravisão ainda podem detectar você enquanto está invisível. Com 2 graduações adicionais, seu poder o oculta de todos os sentidos visuais, mas outros sentidos ainda podem detectá-lo.

Qualquer coisa que você esteja vestindo ou carregando se

torna invisível junto com você. Se você pode tornar outras pessoas invisíveis pelo toque, aplique o modificador Afeta os Outros (mais o modificador de Distância, se você puder fazer isso à distância).

Invisibilidade: Camuflagem 2 (visão normal) • 4 pontos

SENTIDO DE PERIGO

Você tem um senso sobre-humano para saber quando o perigo está prestes a atacar, dando-lhe o aviso do momento necessário para evitar os piores efeitos de uma emboscada, surpresa ou armadilha. Embora esse poder seja frequentemente apenas o efeito Perigo por si só, ele também pode incluir efeitos adicionais como Vantagem Aprimorada (Esquiva Fabulosa) ou Precognição Limitada a visões momentâneas de perigo iminente.

Sentido de Perigo: Sentidos 1 (Sentido de Perigo) • 1 ponto

SILENCIO

Você pode ficar completamente silencioso, não fazendo barulho ao se mover e não emitindo nenhum som do batimento cardíaco, da respiração e assim por diante. Da mesma forma, nada que você veste ou carrega emite qualquer som. Porém, coisas que não estão sobre você podem fazer isso - derrubar algo no chão ainda faz barulho. Você ainda é detectável por ultrassom e ecolocalização; com uma graduação adicional, você está escondido deles também.

Você tem camuflagem total dos sentidos auditivos e só precisa fazer testes de Furtividade se outras pessoas forem capazes de senti-lo de alguma forma diferente da audição. Se você pode estender seu efeito Silêncio a outras pessoas pelo toque, adicione o modificador Afeta outros. Se você também pode fazer isso à distância, adicione o modificador Distância.

Silêncio: Camuflagem 1 (Audição) • 2 pontos

PODERES DE MOVIMENTO

Os poderes sensoriais não estão associados a muitos movimentos, mas podem aumentar a capacidade de movimento.

ACHAR CAMINHO

Você tem a capacidade de encontrar o caminho certo para onde quiser, permitindo que você navegue por lugares desconhecidos, até labirintos, com facilidade. O Mestre pode exigir um teste de Percepção (CD com base na complexidade do caminho escolhido) para permanecer "na trilha" e, se seu alvo ou caminho estiver oculto de seus sentidos, você perde a capacidade de segui-lo. Escolha um tipo específico de sentido para este poder ao adquiri-lo. Sua habilidade de seguir um caminho é limitada pelo seu tipo de movimento; se você chegar a um ponto em que não é mais capaz de segui-lo — como a trilha indo para o ar vazio ou no espaço profundo — então você sabe disso.

Achar Caminho: Sentido 8 (Detectar Caminho, Acurado, Aguçado, Sentido de Direção, a Distância, Rastrear 2) • 9 pontos

RASTREAR TELETRANSPORTE

Você pode "seguir" outro teleportador, desde que o alcance do seu teletransporte seja pelo menos igual ao deles (se não for, você automaticamente não consegue rastreá-lo). Faça um teste de Percepção, CD 10 + 1 por rodada desde que o

alvo se teletransportou, +1 por 3 metros entre você e o ponto de partida (sem modificador se você estiver no mesmo local). Se você tiver sucesso, você pode se teletransportar para o mesmo lugar que o alvo (ou o espaço aberto mais próximo, se algo atualmente ocupa esse espaço). Se o teste de Percepção falhar, você não vai a lugar nenhum.

Além disso, você pode fazer um teste de Percepção (CD 10, +1 por 3 metros entre você e o ponto de teletransporte) para sentir alguém se teletransportando para dentro ou para fora nas proximidades, mesmo que você não possa senti-lo de outra forma.

Rastrear Teletransporte: Sentido 2 (Percepção de Teleporte, Rastrear) • 2 pontos

PODERES UTILITÁRIOS

A maior parte dos poderes sensoriais se enquadra nesta categoria: aprimoramentos das capacidades sensoriais básicas de um personagem ou sentidos totalmente novos além dos humanos normais.

SENTIDOS ADICIONAIS

Você possui um sentido adicional além das habilidades sensoriais humanas normais.

Consciência Cósmica: Você pode sentir as forças cósmicas em ação no universo, detectando poderes cósmicos próximos e captando forças que afetam o universo em qualquer lugar (a critério do Mestre). Além disso, uma vez por aventura você pode fazer uma pergunta direta ao “Universo” (o Mestre do Jogo) e obter uma resposta (essencialmente um uso especializado do aspecto de inspiração de gastar pontos heroicos). Cada graduação de Característica adicional fornece uma pergunta adicional por aventura. Este poder também é uma boa justificativa para outros poderes em que o personagem “simplesmente sabe” das coisas.

Consciência Cósmica: Características 1 (inspiração direta), Sentidos 1 (Percepção Cósmica) • 2 pontos

Consciência Espacial: você está mentalmente consciente de seus arredores, mesmo quando não pode vê-los.

Consciência Espacial: sentidos 4 (Acurado, Raio, Sentido Mental a Distância) • 4 pontos

Detector de Mentiras: com maior consciência de sinais não-verbais e coisas como batimentos cardíacos e transpiração, você pode sentir mais facilmente quando alguém está mentindo.

Detector de Mentiras: Intuição Aumentada, Limitado a Detectar Enganação • 1 ponto para 2 graduações (+2 graduações de Intuição)

Leitura da Aura: Você pode “ler” as auras psíquicas invisíveis ao redor de todas as criaturas, mostrando seu humor, condição física e quaisquer influências psíquicas externas. A leitura da aura é um sentido mental, embora a informação (a aura) seja percebida visualmente.

Leitura de Aura: Sentidos 5 (Detectar Humor, a Distância; Detectar Condição Física, a Distância; Percepção Psíquica) • 5 pontos

Radar: enviando emissões de ondas de rádio que refletem em superfícies sólidas, você pode construir uma imagem precisa de seu entorno.

Rádio: Sentidos 2 (Radial Acurado) • 2 pontos

Sonar: ao enviar emissões ultrassônicas que refletem em superfícies sólidas, você pode construir uma imagem precisa

do ambiente ao seu redor.

Sonar: Sentidos 3 (Audição Acurada, Ultra-Audição) • 3 pontos

Visão de Raio-X: você pode ver através de objetos sólidos como se eles não estivessem lá. Um alvo sem camuflagem em relação a você não pode usar Furtividade para se esconder de você. A Visão de Raios-X pode ser limitada a determinadas substâncias (terra natural, por exemplo) ou ter uma peculiaridade de ser incapaz de penetrar uma substância específica (como chumbo) no valor de -1 ponto.

Visão de Raio-X: Sentidos 4 (Visão Penetra Camuflagem) • 4 pontos

SENTIDOS AUMENTADOS

Suas habilidades sensoriais humanas normais são aprimoradas, aguçando suas percepções. Se este poder for limitado a um único sentido — como visão ou audição — aplique o modificador Limitado, reduzindo o custo para 1 ponto por 2 graduações (ou 1 ponto por +4 graduações de Percepção).

Sentidos Aumentados: Aumento Percepção • 1 ponto por graduação (+2 graduações de Percepção)

SINESTESIA

Você pode alternar a “entrada” de seus sentidos, percebendo as informações uns com os outros, como “ver” o som como padrões coloridos, “ouvir” cheiros como tons diferentes, ou mesmo “cheirar” ou “sentir” cores, para citar alguns. Mudar as entradas sensoriais é uma ação livre e um efeito sustentado.

O principal benefício (além da recreação) é a capacidade de interpretar a entrada sensorial por um sentido diferente. Você pode usar bônus associados ao novo sentido (como a natureza aguçada da visão enquanto “vê” aromas) e efeitos de mudança direcionados a um sentido para o novo sentido; uma Aflição que normalmente o deixaria cego (visão desatenta) o deixa surdo (audição desatenta em vez disso) quando sua visão muda para audição.

Sinestesia: Descritor Variável 2 (Sentidos) • 2 pontos

OUTROS PODERES SENSORIAIS

Poderes em outros arquivos baseados em efeitos sensoriais (particularmente Sentidos) ou tendo os modificadores de Distância Percepção ou Depende de Sentido também podem ser considerados poderes sensoriais. Em particular, muitos poderes nos arquivos de **Poderes Ilusórios** e **Poderes Mентais** também são poderes sensoriais

COMPLICAÇÕES SENSORIAIS

Uma percepção maior do que a normal nem sempre é uma bênção, e os poderes sensoriais podem vir com complicações, incluindo as seguintes.

DEFICIÊNCIA

Com o tropo comum que a perda de um sentido faz com que os outros se tornem mais nítidos, alguns personagens com poderes sensoriais também têm uma deficiência sensorial. Por exemplo, o personagem pode ser cego, com grande realce para os quatro sentidos restantes. Da mesma forma, um personagem pode ser capaz de ver na escuridão absoluta, mas sofrer de cegueira em plena luz do dia.

OPÇÃO: SENTIDOS DE LONGO ALCANCE

As diretrizes para Percepção no Módulo Básico são lineares (-1 por 3 metros de distância) em vez de seguir a progressão da Tabela de Medidas. Se preferir, você pode mudar a diretriz para um -2 nos Testes Percepção para os sentidos a Distância (+2 CD) por grau de distância além de 0 (8 metros). Cada graduação da opção Estendido para Sentidos se aplica a todos os sentidos e diminui o grau de distância efetiva em 1. Use Limitado para reduzir Estendido para um único sentido (fazendo o custo de 1 ponto por 2 graduações).

O efeito de Sentido Remoto (*Módulo Básico*, página 124) funciona suficientemente bem em um ambiente terrestre, mas esbarra em problemas quando se trata de grandes distâncias como o abismo de espaço interplanetário (muito menos interestelar).

Uma maneira de resolver este problema é adicionar o seguinte modificador ao efeito Comunicação (*Módulo Básico*, página 98) para que ele também transfira informações sensoriais à distância. Isto permite efeito Sentido Remoto em grandes distâncias, desbalanceando efeitos com distâncias igualmente estendidas (graduação de Percepção).

Percepção: Você pode receber informações sensoriais, além de apenas retornar mensagens. O custo adicional por graduação é o mesmo que o Sentido Remoto: +1 ponto por graduação por tipo de sentido, +2 pontos por graduação para os sentidos visuais, e +5 pontos por graduação para todos os sentidos. Ao contrário do Sentido Remoto, este modificador não permite direcionar a percepção para efeitos variados, embora você ainda possa ser afetado por efeitos sensoriais direcionados para a área que está percebendo. *+1 ponto por graduação por sentido (+2 para os sentidos visuais)*.

FRAQUEZA

A percepção ampliada pode ser tanto uma fraqueza quanto uma força. Os sentidos aprimorados podem tornar os personagens vulneráveis, aumentando o grau de sucesso dos efeitos sensoriais contra eles.

Os poderes sensoriais podem dificultar ou tornar perigosas as experiências comuns. Por exemplo, um personagem com audição aprimorada pode ser sobrecarregado pelo nível de ruído de uma área urbana densamente povoada ou um concerto de rock, deixando o personagem tonto ou atordoado. Da mesma forma, os personagens com capacidades olfativas aprimoradas podem ser surpreendidos por gostos e aromas diferentes, nauseantes ou agradáveis; um personagem com um senso de gosto sobre-humano pode entrar em coma por uma agradável mordida de chocolate ou de um gole de vinho fino!

Tais fraquezas podem estar sempre em vigor (sempre que as circunstâncias certas aparecerem), ou o personagem pode ter um meio de controlá-las, desde a terapia medicamentosa até o uso de protetores especiais, trazendo a complicação em jogo quando essas medidas falham.

PERDA DE PODER

A extrema sensibilidade dos sentidos sobre-humanos pode permitir que certos estímulos os sobrecarreguem, fechando-os por um tempo. Um personagem com um olfato mais intenso pode perder o uso do olfato quando molhado em perfume, por exemplo, até que o cheiro avassalador se dissipe.

PECULIARIDADE

Como os poderes sensoriais muitas vezes vêm com complicações baseadas em estímulos sensoriais, muitos que os têm desenvolvem peculiaridades particulares, incluindo o uso de luvas e óculos de sol em circunstâncias inapropriadas, comportamentos obsessivos-compulsivos, ou uma aversão às multidões (ou mesmo à companhia humana em geral).

SEGREDO

Uma maneira eficaz de usar os poderes sensoriais é às escondidas, uma vez que eles são geralmente sutis por natureza. Alguns podem optar por manter seus poderes em segredo a fim de maximizar sua eficácia e impedir que outros desenvolvam contramedidas contra eles.

VÍCIO

Um personagem pode ser viciado em uma fonte de poderes sensoriais, seja uma droga, um tratamento de radiação ou um ritual místico, seja devido aos efeitos dos poderes ou outros efeitos colaterais da fonte. Da mesma forma, um personagem pode ser viciado em um meio de reduzir ou controlar os sentidos muito aprimorados e tudo o que eles captam.

PODERES SOMBRIOS



A escuridão — e a cegueira que vem com ela — é um dos medos mais primitivos da humanidade, e o comando das trevas é um dos poderes primais. Poderes da escuridão transformam sombras em armas e capangas. E permitem que você apague as luzes ou exerça efeitos ainda mais exóticos.

DESCRITORES DE ESCURIDÃO

A seguir estão os descritores importantes para os poderes da escuridão.

Escuridão: Em vez de uma qualidade, a escuridão é, tecnicamente, a falta de luz suficiente. Mutantes & Malfitores descreve a iluminação em termos de camuflagem (*Módulo Básico*, página 179) com um baixo nível de iluminação (crepúsculo, luz da lua cheia, sombras pesadas) fornecendo camuflagem parcial e escuridão quase total fornecendo camuflagem total, com todos os modificadores associados. Os efeitos de vários sentidos superam essa camuflagem, seja melhorando a visão ou permitindo que outros sentidos não afetados pela camuflagem visual compensem.

A escuridão ainda é tratada como um descritor como qualquer outro e muitos poderes “cram” ou “geram” a escuridão, em vez de eliminar ou reduzir a luz. Alguns poderes da escuridão podem explorar uma fonte extradimensional ou metafísica das trevas, como uma forma de energia que absorve luz ou matéria — “matéria escura” talvez — ou a essência mística das trevas. Embora a escuridão seja frequentemente associada ao mal e à malevolência, isso não é obrigatório. Ainda assim, mesmo os heróis com poderes de escuridão podem ter reputações e complicações sinistras associadas aos seus poderes (veja **Complicações da Escuridão**).

Morte: A escuridão é frequentemente vista como um símbolo da morte: engolindo e sufocando a luz e a vida. Embora a morte não seja um descritor necessário para os poderes obscuros, há alguma ligação entre esses poderes e os **Poderes Fatais**, particularmente a ideia da escuridão “faminta” alimentando-se da energia vital das criaturas vivas.

Sombras: Uma sombra é uma área de iluminação reduzida criada por um obstáculo que bloqueia uma fonte de luz (incluindo o sol), projetando uma área mais escura na forma do obstáculo. Sombras produzem camuflagem, tornando-as úteis para esconder e ser furtivo. Elas também têm muito folclore associado a eles. Acredita-se frequentemente que as sombras simbolizam misticamente os objetos ou indivíduos que os lançam, permitindo que um feiticeiro influencie a fonte usando a sombra, por exemplo. As sombras também estão associadas em conter as qualidades sombrias ou sinistras dos objetos ou, especialmente, as pessoas que os lançam.

CONTRA-ATACAR

Os poderes da escuridão são naturalmente opostos aos efeitos da luz e a escuridão pode opor a luz e vice-versa, com o efeito mais poderoso sobrepujando o outro. Acredita-se que poderes como o Sudário das Sombras (ver **Poderes Ofensivos**) bloqueiem fontes normais de luz em sua área como parte de seu efeito. Para a iluminação superar a escuridão, é necessária uma tentativa específica de contra-ataque.

Os efeitos de escuridão não precisam de testes de contra-ataque para fornecer camuflagem contra os sentidos visuais. Da mesma forma, os efeitos de Sentido que superam ou contra-atacam camuflagem não precisam de testes para fazêrem isso, ambos ocorrem automaticamente como parte do

efeito. Um efeito de escuridão fornecendo apenas uma camuflagem parcial impõe penalidades nos testes baseadas em dados visuais, conforme descrito nas regras de camuflagem nas páginas 186 do Módulo Básico.

Os poderes da escuridão podem ser capazes de combater outros efeitos, dependendo de outros descriptores. Por exemplo, uma “energia escura” solidificada, como o poder Moldar Sombra, pode formar construtos capazes de contra-atacar ou conter forças físicas. Escuridão metafísica com um desritor frio poderia abafar um incêndio ou outra fonte de calor ou combustão.

CARACTERÍSTICAS DE ESCURIDÃO

Alguns efeitos associados à escuridão incluem:

- Marionete Sombrio:** Você pode criar pequenos “shows de sombra” contra uma superfície plana, moldando as sombras conforme você deseja imitar diferentes silhuetas e formas, mas sem causar mais efeito do que um bônus de circunstância em alguns testes de interação ou usos de Espacialidade: Performance (ou perícias similares).
- Sombras:** Seu controle das trevas proporciona uma proteção menor contra a luz intensa. Você nunca se queima ou se preocupa com o brilho, como se estivesse sempre usando protetor solar e um par de óculos escuros.
- Traje Sombrio:** Você pode cobrir todo o seu corpo com sombras impenetráveis à vontade, essencialmente “vestindo” a escuridão como se fossem roupas, “estilizando” como quiser, de uma silhueta colante a um manto de redemoinho ou “vestimenta” de sombras. Você também pode ocultar seu rosto com uma máscara sombreada (ou uma cobertura completa da cabeça).

PODERES OFENSIVOS

Poderes Ofensivos de Escuridão cegam e confundem os alvos, ou fazem com que as trevas se manifestem para atacar, prender e causar dano direto aos inimigos.

AMARRA SOMBRIA

Fitas ou correntes de escuridão agarram e prendem seu alvo. Algumas versões — particularmente místicas — de Amarra Sombria têm o modificador Afeta Intangível.

Amarra Sombria: Aflição Cumulativa À distância (Resistido por Esquiva, Superado por Vontade; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Imóvel), Condição Extra, Graduação Limitada • 3 pontos por graduação

ENGOLIDO PELA SOMBRA

Você engolfa um alvo na escuridão e ele simplesmente desaparece, banido para um mundo sombrio inferior. Graduações adicionais do poder após a primeira têm o modificador Limitado à Resistência em seu custo.

Engolido pelas Sombras: Movimento à Distância por Percepção (Viagem Dimensional até um “mundo das sombras”), Ataque (Resistido por Vontade, CD 11) • 4 pontos + 3 pontos por +1 na CD da resistência

EXPLOSÃO CEGANTE

Um raio de escuridão atinge o alvo, cobrindo ou vendendo

seus olhos e temporariamente cegando a vítima. Cumulativo ou até mesmo Progressivo são modificadores comuns para esse poder.

Explosão Cegante: Aflição à Distância (escuridão; Resistido por Esquiva, Superado pela Vontade; Prejudicado, Desabilitado, Desatento), Limitado à Visão • 1 ponto por graduação

EXPLOSÃO NEGRA

Uma explosão ou trovão atinge seu alvo, incluindo dano por força, frio ou drenar vida. Com o modificador Descritor Variável, sua Explosão Sombria pode infligir qualquer um desses tipos de dano, como você preferir. Dano de drenagem de vida pode ser resistido por Fortitude ao invés de Resistência (veja o perfil de **Poderes Fatais**).

Explosão Negra: Dano à Distância (frio, força ou drenar vida) • 2 pontos por graduação

GOLPE SOMBRI

Você pode agarrar, danificar ou exercer sua Força em um alvo fazendo com que sua sombra “toque” na dele, em vez de ter que interagir fisicamente. Isso limita o efeito das interações para à distância de sua sombra que você pode realizar fisicamente (usando as mãos da sua sombra para agarrar ou socar, por exemplo).

Golpe Sombrio: Dano por Mover Objeto, Limitado a Interações de Sombra • 2 pontos por graduação

MORTALHAS DAS SOMBRA

Você cria uma nuvem escura de escuridão, bloqueando toda a luz (e, portanto, a visão) na área. Se você puder criar apenas a escuridão em um raio ao seu redor, remova o modificador À Distância. Aplique diferentes modificadores de Área para coisas como uma neblina escura persistente (Área de Nuvem) ou um “feixe de luz negra” espalhando-se (Área Cone).

Mortalha das Sombras: Camuflagem 4 Visual à Distância em Área Explosão Ataque • 16 pontos + 4 pontos por cada +1 de área de graduação de distância

TERROR NOTURNO

Você invoca o medo primal associado à escuridão, projetando-o em seus alvos e enchendo-os de terror. Para uma versão desse poder que afeta aqueles sobre os quais sua sombra cai (em vez de um alvo que você pode perceber), aplique o modificador Área Linha no lugar do Percepção de Distância, talvez com Reação, se o efeito ocorrer automaticamente sem qualquer esforço consciente de sua parte.

Terror Noturno: Aflição à Distância Percepção (Resistido e Superado pela Vontade; Transe, Compelido, Controlado), Limitado a fugir ou se encolher de terror • 2 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

Poderes defensivos da escuridão escondem você de ataques ou protegem você com uma aura ou escudo sombrio.

AURA NEGRA

Uma aura negra envolve seu corpo, com um efeito como uma Explosão Negra (anteriormente) em qualquer um que o toque, incluindo os descriptores associados ao dano (frio, força ou drenar vida). Como Explosão Negra, uma Aura Negra pode ter o

modificador Descritor Variável.

Aura Negra: Dano de Reação (ao ser tocado; frio, força ou drenar vida) • 4 pontos por graduação

ESCUDO DE SOMBRAS

Uma aura sombria ao redor do seu corpo protege você do perigo. Seu Escudo de Sombras pode ser Impenetrável, embora talvez não contra ataques baseados em luz (veja Perda de Poder em Complicações da Escuridão).

Escudo de Sombras: Proteção (força negra), Sustentado • 1 ponto por graduação

FUNDIR-SE COM AS SOMBRAS

Você parece "derreter" nas sombras, ficando virtualmente invisível quando estiver em qualquer área com camuflagem proporcionada por sombras ou escuridão. Graduações adicionais de camuflagem podem afetar a audição ou o cheiro, tornando-se verdadeiramente semelhante à sombras.

Fundir-se com Sombra: Camuflagem 4 (Visual), limitada à áreas de sombra ou escuridão • 4 pontos

IMUNIDADE À ESCURIDÃO

Seu poder sobre as trevas o torna imune a seus efeitos diretos sobre você, embora este poder não lhe conceda a capacidade de superar ou ignorar a camuflagem criada pelos efeitos da escuridão (para isso, veja o poder de Visão no Escuro).

Imunidade à Escuridão: Imunidade 5 (efeitos 1 de Escuridão) • 5 pontos

IMUNIDADE À LUZ

Seus poderes de escuridão neutralizam os efeitos da maioria dos poderes de luz, tornando-o imune a efeitos de Aflição ou Dano baseados na luz.

Imunidade à Escuridão: Imunidade 10 (efeitos de Luz) • 10 pontos

PODERES DE MOVIMENTO

Os poderes de movimento usam a escuridão como um meio para voar ou percorrer portais sombrios para emergir em outro lugar, entre outros efeitos.

ANDAR PELAS SOMBRAS

Você parece entrar em uma sombra em um lugar e emergir de outro lugar. Modificadores de teletransporte como Acurado, Estendido, Fácil e Portal são comuns para esse poder.

Andar pelas Sombras: Teletransporte, Meio (sombras) • 1 ponto por graduação

PORTE DE SOMBRAS

Você pode usar uma sombra como uma "passagem" para atravessar a superfície em que ela cai, como se estivesse andando através de uma sombra, e não uma barreira sólida. Este é um efeito de alcance muito mais limitado do que o Andar pelas Sombras (anteriormente); termina quando você sai do outro lado do objeto que sua "porta" atravessa.

Porta de Sombras: Movimento (Permear) • 2 pontos por graduação.

PONTES DA SOMBRA

Uma ponte ou plataforma de escuridão te apoia, permitindo que você deslize acima do solo.

Ponte de Sombras: Voo, Plataforma (ponte de sombra) • 1 ponto por graduação

PROJEÇÃO DE SOMBRAS

Você coloca sua consciência em sua sombra e a envia de seu corpo, permitindo que você sinta e aja através dela à distância. O teste normal de Intuição para perceber o Sentido Remoto (CD 10 + graduação) é um teste de Percepção para notar sua sombra separada.

Projeção de Sombras: Sentido Remoto (visual e auditivo, mental) • 4 pontos por graduação

SOMBRAS RASTEJANTES

Pequenos apêndices ou ramos de sombra emergem do seu corpo (ou uma aura escura ao redor) para carregá-lo acima do solo como as pernas de uma aranha gigante. O alongamento e os membros extras são efeitos adicionais comuns para esse poder.

Sombras Rastejantes: Velocidade • 1 ponto por graduação

VOO SOMBRIOS

Uma aura escura ou asas sombrias permitem que você desafie a gravidade e voe.

Voo Sombrio: Voo 2 • 2 pontos por graduação

PODERES UTILITÁRIOS

O poder sobre a escuridão pode ser usado para tudo, desde ignorar seus efeitos e ver através dele até transformá-lo ou moldá-lo em um meio semissólido.

CURA SOMBRIA

Escuridão e sombras acalmam suas feridas e permitem que você se cure rapidamente de qualquer dano ou lesão.

Cura Sombria: Regeneração, Fonte (escuridão) • 1 ponto por 2 graduações

FORMA DE SOMBRA

Você pode transformar-se como uma ação livre em uma sombra viva, capaz de passar por barreiras sólidas e ignorar a maioria dos ataques físicos, protegendo-se de efeitos baseados na luz. Você pode "atravessar" pelas superfícies, incluindo paredes e tetos, e ignorar as necessidades físicas de carne e osso. Forma de Sombra pode incluir outros efeitos, principalmente Imunidade para todos os efeitos Fortitude ou a adição de traços como Alongamento ou Sentidos (como Visão no Escuro, adiante).

Forma de Sombra: camuflagem 2 (Visual, Limitado à Escuridão e Sombras), Imunidade 10 (suporte vital), Intangível 3 (forma de sombra), Movimento 3 (Deslizar, Escalar paredes 2) • 33 pontos

INVOCAR SOMBRA

Você pode invocar seres-sombra, animando sombras comuns ou chamando criaturas sombrias de alguma dimensão

inferior. Embora não sejam mais substanciais do que sombras comuns, essas criaturas podem tocar e manipular objetos físicos — e danificá-los. Aplique o extra Capangas Múltiplos para invocar mais de uma criatura da sombra de cada vez e o modificador Horda para invocá-los todos de uma vez.

Invocar Sombra: Invocar Criatura da Sombra 4 (capanga de 58 pontos) • 8 pontos

CRÍATURAS DA SOMBRA

NP 5 • GC 4

FOR 0 VIG – AGI 2 DES 2 LUT 0 INT – PRO – PRE –

Poderes: Tentáculos de Sombra (Mover Objeto Dano 2);

Forma de Sombra (Camuflagem 2 (Visual, Limitado à Escuridão e Sombras), Intangível 3 (forma de sombra), Movimento 3 (Rastejar, Escalar Paredes 2)); **Sem vida** (Imunidade 30: Efeitos de Fortitude)

Perícias: Combate à Distância: Mover Objeto 6 (4-8)

Ataque: Iniciativa +2, Tentáculos de Sombra +8 (Dano 2, Combate à Distância)

Defesa: Esquia 10, Aparar 10, Fortitude Imune, Resistência 0, Vontade Imune

Total: Habilidades –22 + Poderes 59 + Vantagens 0 + Perícias 3 + Defesas 18 = 58

MELANCOLIA

Você reduz os níveis de luz ao seu redor, criando uma área de escuridão e sombras, que pode ser um pré-requisito útil para o uso de outros poderes da escuridão, ou simplesmente um efeito ambiental atmosférico. Em níveis extremos (o suficiente para afetar centenas ou mesmo milhares de quilômetros de raio), esse poder pode envolver a criação de um eclipse real do sol!

Melancolia: Ambiente (visibilidade) • 1 ou 2 pontos por graduação

MOLDAR SOMBRA

Você projeta e esculpe uma espécie de “escuridão sólida” em diferentes formas de acordo com sua vontade. Este poder é tipicamente para formar paredes e outras barreiras, esferas de contenção (cubos, etc), pontes temporárias e outras construções semelhantes.

Moldar Sombra: Criar Objetos (Formas de Sombra) • 2 pontos por graduação

TENTÁCULO DE SOMBRA

Você estende tentáculos de sombras de suas mãos ou uma aura escura em torno de sua cabeça ou corpo, capaz de agarrar e manipular objetos como tentáculos sólidos. Alguns tentáculos de Sombra têm o modificador Preciso para realizar tarefas delicadas, e o modificador Área permite que você estenda vários tentáculos, cada uma capaz de levantar e mover sua graduação completa de peso.

Tentáculos de Sombra: Mover Objeto (sombras) • 2 pontos por graduação

VIDÊNCIA

Você pode espiar uma sombra ou outra área de escuridão e perceber o que está acontecendo perto de outra sombra semelhante em seu alcance. Aqueles próximos podem ter a intensa sensação de serem observados de dentro daquela

sombra se eles tiverem sucesso em um teste de Intuição (CD 10 + sua graduação).

Visão: Sentido Remoto (visual e auditivo), Meio (sombras e escuridão) • 2 pontos por graduação

VISÃO NO ESCURO

Sua visão não é impedida pela escuridão e você pode ver normalmente, independentemente do nível de luz.

Visão no Escuro: Sentidos 2 (Visão contra Camuflagem – escuridão) • 2 pontos

OUTROS PODERES DA ESCURIDÃO

A escuridão está simbolicamente (e funcionalmente) ligada a vários outros tipos de poderes, o que pode ampliar sua gama de efeitos. Como a luz e o calor estão ligados, assim são escuridão e **Poderes Congelantes**. A escuridão pode dissipar calor e poderes como Crio-Cinese, Flash Gelado e Aura Gelada podem também ser poderes de escuridão com a adição ou um descritor de sombra ou escuridão.

Da mesma forma, a escuridão é frequentemente associada a **Poderes Fatais**, incluindo efeitos de drenagem de vida ou a criação ou invocação de sombras ou fantasmas mortos-vivos. Como a escuridão e os Poderes de Luz são lados opostos da mesma moeda, o controle sobre um deles pode implicar controle sobre o outro.

Por fim, os **Poderes Ilusórios** são frequentemente associados a sombras, com ilusões sendo apenas manifestações de “sombra” de objetos ou sensações reais.

COMPLICAÇÕES DE ESCURIDÃO

Os poderes das trevas têm seus limites e podem criar algumas complicações para seus detentores, incluindo os seguintes.

DEFICIÊNCIA

Em casa, na escuridão, alguns personagens podem ter deficiências relacionadas à operação na luz do dia, como a sensibilidade à luz ou mesmo a cegueira em níveis comuns de iluminação. Um operador da escuridão pode ser completamente cego, confiando em outros efeitos dos Sentidos para “ver” como o sonar dos morcegos ou o poder de perceber a força vital como “luz” (especialmente com poderes que se “alimentam” de tais energias).

FRAQUEZA

Os poderes da escuridão muitas vezes levam à fraquezas ou vulnerabilidades, particularmente à efeitos de luz. Além dos problemas de Perda de Poder (adiante), os personagens da escuridão podem sofrer graus adicionais dos efeitos de ataques leves, ou sofrerem mais facilmente dano ou serem prejudicados por eles. Da mesma forma, alguns portadores da escuridão podem sofrer efeitos adversos da simples exposição à luz brilhante, variando de estar sempre incapacitado ou desabilitado na luz equivalente à luz do dia normal, até a condição deles se tornarem agonizantes após uma breve exposição à luz brilhante!

Complicações de vício (adiante) que vão além do psicológico podem causar fraqueza em situações em que os personagens

as negam por tempo demais, como uma “fome obscura” que, quando não é suficientemente alimentada, impõe condições diferentes ao personagem, variando de prejudicadas a tontas, impedido ou mesmo moribundo quando “a fome” começa a se alimentar da própria força vital do personagem.

FOBIA

A escuridão está associada aos medos primais e, embora possa ser usada para manejá-los como uma arma (como o poder Terror Noturno), aqueles com poderes sombrios podem sofrer com tais medos. Em particular, mesmo que o personagem não sofra efeitos físicos da luz, pode haver uma fobia de ficar exposto à luz que faz com que o personagem a evite, se possível.

Da mesma forma, “a sombra” está psicologicamente ligada a todas as qualidades que negamos ou reprimimos sobre nós mesmos. Trabalhar com os poderes da escuridão pode desencadear aspectos sombrios na própria personalidade do personagem.

INIMIGO

Os poderes das trevas são dados tanto para opositores quanto para inimigos “espelhados”, ou detentores de poderes de luz (e talvez maus) ou outros poderes das trevas, talvez até o próprio “eu sombrio” do personagem, com uma vida e vontade própria.

PERDA DE PODER

Além de criar a escuridão, muitos poderes da escuridão dependem dela para funcionar, enfraquecendo ou debilitando a luz. As condições de iluminação mais intensas que as sombras profundas podem causar uma perda de poder para os poderes da escuridão, dissolvendo uma construção sombria como o gelo em um forno, por exemplo, ou impedindo que poderes como o Voo Sombrio funcione. Note que alguns poderes da escuridão já têm essa limitação embutida como uma falha, contabilizada em seu custo. O Andar pelas Sombras, por exemplo, possui a falha Meio (sombras) e, portanto, já não funciona na ausência de sombras. Tais poderes não se qualificam para uma complicação de Perda de Poder, embora o personagem possa ter outros que o façam. Independentemente do número de poderes afetados, a recompensa do Ponto Heroico é a mesma.

PRECONCEITO

As trevas tendem a ter associações desagradáveis, invocando

fobias sobre o desconhecido e o que pode se esconder dentro delas, e as trevas estão ligadas aos poderes do mal e da morte; portanto, os controladores das trevas tendem a adquirir associações sinistras, queiram ou não. Outras pessoas podem estar inclinadas a acreditar o pior sobre personagens com poderes das trevas, e os personagens podem ter mais dificuldade em ganhar a confiança e a boa vontade do público.

REPÚTACAO

Claro, alguns controladores das trevas usam a reputação siniстра de seus poderes ao máximo, usando-os para sua vantagem quando se trata de coisas como bônus circunstanciais para testes de Intimidação e medo de seus inimigos. O preço que pagam é na forma de uma reputação de serem assustadores e, possivelmente, malignos (ou pelo menos instável e suspeito). A reputação pode ser merecida ou realizar-se apesar dos melhores esforços do personagem para ser percebida como uma luz nas trevas (por assim dizer). Em ambos os casos, quando fica no caminho, o jogador do personagem ganha um ponto heroico pela complicação.

SEGREDO

A escuridão é boa em esconder segredos, e a reputação siniстра dos poderes das trevas é, às vezes, inteiramente merecida. Personagens com as trevas podem estar escondendo a verdade sobre a origem e a natureza de seus poderes, especialmente se esses poderes têm algumas desvantagens sérias ou complicações desagradáveis como Deficiências, Fobias ou Vícios. Eles também podem estar escondendo segredos sobre seu passado, como crimes que lhes renderam seus poderes baseados nas trevas em primeiro lugar.

VÍCIO

Os poderes das trevas são, às vezes, descritos como viciantes, principalmente se tiverem efeitos de absorção de luz ou vida. Um personagem pode se tornar viciado no uso de poderes como Terrors Noturnos ou Engolidos pelas Sombras, seja devido à demanda que eles exigem ou às demandas de alguma “entidade escura” externa que eles alimentam, que pode se alimentar do personagem se suas necessidades não forem satisfeitos.

PODERES SONHADORES



"Dormir, talvez sonhar..." Os sonhos têm sido presságios e arautos ao longo da história e o poder sobre os sonhos significa quase onipotência naquele mundo noturno enevoado de sono e imaginação. Os poderes dos sonhos vão desde a criação de ilusões astutas até pesadelos capazes de traumatizar ou até matar.

DESCRITORES SONHADORES

Os seguintes são descritores importantes associados aos poderes dos sonhos.

- **Sonho:** uma série de imagens e sensações que ocorrem durante o sono (veja **Sono**, a seguir). Embora existam numerosas teorias sobre as causas e objetivos dos sonhos, além das evidências da atividade cerebral durante certos estágios do sono, não há um entendimento definitivo sobre elas. Os sonhos podem ser qualquer coisa, desde o processamento psicológico de informações e experiências até a percepção psíquica de outra camada da realidade (veja a Dimensão do Sonho, a seguir) ou alguma medida de ambos, com outros elementos misturados. Os elementos-chave do descritor sonho são as imagens internas e sua ocorrência durante o sono, embora "devaneios" possam ocorrer quando em um transe de vigília leve (essencialmente a condição Transe, *Livro Básico*, página 19).

Se um poder requer sonhar — seja por parte do usuário ou do sujeito — e esse requisito não é mais atendido (o sujeito deserta, por exemplo), o poder para de funcionar. O que isso significa pode variar; para alguns, o poder simplesmente para; em outros casos, um viajante dos sonhos pode se perder nas profundezas da dimensão do sonho ou enfrentar outras complicações.

- **Dimensão dos sonhos:** em muitos cenários de quadrinhos, o reino dos sonhos é uma realidade alternativa inteira que os personagens podem visitar, com suas próprias

regras, habitantes nativos e perigos. A dimensão dos sonhos é comumente vista como uma versão do "inconsciente coletivo" — um reino psíquico que conecta as paisagens individuais dos sonhos em um nível fundamental e profundo.

Todos os sonhadores podem visitar a dimensão onírica, pelo menos em algum nível, embora as paisagens oníricas individuais sejam frequentemente separadas e distintas da expansão maior da dimensão. "Viagem" para a dimensão do sonho pode ser puramente mental/sensorial e limitada a efeitos como Sentidos Remoto e Leitura da Mente, ou pode ser possível ir até lá fisicamente usando o efeito Viajem Dimensional de Movimento, traduzindo o físico em um "sonho-coisa" e de volta como parte da transição.

Como as dimensões dos sonhos são reinos imaginários, mesmo aqueles que não têm poderes de sonho podem ter habilidades ou opções incomuns ali. Afinal, as "leis físicas" de um sonho são arbitrárias e os sonhadores lúdicos ou obstinados podem ser capazes de alterá-las. Os Mestres devem considerar afrouxar as regras para manobras de poder, edição de cenas e feitos heroicos (*Livro Básico*, página 20) para personagens em uma dimensão de sonho, permitindo qualquer coisa que o personagem possa imaginar (e o jogador possa descrever), talvez usando Vontade como graduação base para algumas façanhas de poder, como ganhar um poder inteiramente novo, ou personagens sem poder exibindo superpoderes na dimensão dos sonhos! Tal como acontece com todas as instâncias de esforço extra e gasto de pontos heroicos, essas opções são limitadas principalmente pela fadiga e pontos de herói disponíveis do personagem.

Para exemplos de dimensões de sonhos, consulte *Livro da Magia* (páginas 35–37), o suplemento *Imageria from the Paragons* (páginas 32–41) e o suplemento *Dreamtime from the Wild Cards* (página 45).

■ **Mental:** os sonhos são fenômenos mentais, tornando a maioria dos poderes dos sonhos também mentais por natureza. Veja a seção de **Poderes Menta**is para descritores adicionais relacionados aos efeitos mentais. Em particular, os poderes do sonho são frequentemente sutis e talvez insidiosos, não deixando nenhum sinal perceptível de seus efeitos, e tendem a ser de percepção à distância, muitas vezes em conjunto com um sentido mental preciso, capaz de influenciar alvos adormecidos de longe. Veja o poder do Toque Sonífero em Poderes Úteis para um exemplo. "Limitado a sonhos" é uma falha adequada para muitos poderes mentais, transformando-os em poderes de sonho, utilizáveis apenas enquanto o usuário está dormindo. Da mesma forma, "Limitado a alvos dormindo" pode se aplicar a poderes mentais que só funcionam em objetos adormecidos em seus sonhos.

■ **Pesadelo:** um pesadelo é simplesmente um sonho com imagens ou sensações desagradáveis, assustadoras ou traumatizantes. Os pesadelos geralmente têm descritores de medo ou terror, atuando principalmente por meio de magos assustadores. Assim, personagens com a vantagem Sem Medo ou outros efeitos de Imunidade ao medo podem ignorar pesadelos ou seus efeitos.

■ **Sono:** Adormecido é uma condição definida no *Livro Básico* (página 18) em que um personagem está indefeso, atordoado (incapaz de realizar ações) e inconsciente, no entanto, um teste de Percepção auditiva com três ou mais graus de sucesso pode acordar um personagem que está adormecido, assim como qualquer movimento repentino ou qualquer efeito que requeira um teste de resistência de qualquer tipo. Assim, Adormecido difere de Incapacitado (inconsciência). Muitos poderes dos sonhos exigem que o usuário esteja dormindo, o alvo esteja dormindo ou ambos.

CONTRA-ATACAR

Dada a natureza efêmera dos sonhos, os poderes dos sonhos não parecem muito úteis para combater quaisquer outros efeitos além dos seus. No entanto, os sonhos estão profundamente conectados com a mente (particularmente o inconsciente ou subconsciente) e a percepção. Portanto, os poderes do sonho podem ser úteis para combater alguns poderes mentais, particularmente o controle mental ou emocional, ou poderes de ilusão. Eles "despertam" o sujeito desses efeitos, como se acordasse de um sonho, opondo o poder da mente sonhadora ao poder de fora. Da mesma forma, ilusão e poderes mentais podem ser capazes de se opor a alguns poderes de sonho, estendendo sua influência além da mente consciente para o inconsciente ou o eu sonhador.

CARACTERÍSTICAS SONHADORAS

Além de uma versão de Característica Aprimorada da vantagem Transe (*Módulo Básico*, página 88), os efeitos potenciais de Característica associados aos Poderes do Sonho incluem o seguinte:

■ **Sonhador:** você precisa da Característica Sono Rápido (a seguir) para ter este. Você pode entrar na condição de sono enquanto está em um estado de transe leve semelhante à condição Transe (*Livro Básico*, página 19), mantendo os olhos abertos e mantendo sua posição (sentado, mesmo andando em uma montaria ambulante, mas sem se mover por conta própria). O sonhador cumpre o requisito dos poderes do sonho, em que você deve estar dormindo.

■ **Sono Rápido:** Você pode entrar na condição de dormir à vontade com apenas uma rodada para se preparar e escorrer quando sairá dela (de um minuto a várias horas), exceto por alguma outra circunstância que o acorde.

■ **Sono Leve:** Você só precisa de um grau de sucesso em um teste de Percepção auditiva para despertar da condição de sono, ao invés de três.

■ **Sonhador Lúcido:** Quando você dorme, pode escolher o que sonhar e permanecer consciente e ciente de que está sonhando enquanto sonha. Além disso, cada grau concede a você o uso de Editar Cena (*Manual Básico*, página 21) enquanto sonha.

PODERES OFENSIVOS

Os poderes dos sonhos ofensivos combinam imagens de pesadelo perturbadoras com controle sobre o sono para efeitos que vão desde choque mental e fadiga até colocar alvos para dormir contra sua vontade.

ARMADILHA DE SONHO

Você faz com que um alvo adormecido entre em coma, preso no mundo dos sonhos e incapaz de acordar. Embora a condição do alvo esteja adormecida, até que a condição Transformado seja removida, o alvo não pode despertar. Uma versão mais gradual desse poder pode ter o modificador Cumulativo ou Progressivo.

Armadilha dos Sonhos: Aflição à Distância Percepção (Resistido e Superada por Vontade; Transformado – Adormecido), Grau Limitado (apenas o terceiro), Limitada a Alvos Adormecidos • 1 ponto por graduação

DORMIR

Você pode colocar um alvo em um sono profundo, simplesmente olhando para ele. Além do teste de vontade usual para superar a condição de sono, o alvo pode ser acordado por meios normais (consulte **Sono** em **Descritores de Sonhos**). Este poder pode ser Sutil e Insidioso, significando que o alvo não sabe que você o está fazendo dormir; ele simplesmente se sente cada vez mais sonolento até que finalmente cair.

Sono: Aflição Cumulativa à distânciia Percepção (Resistido e Superado por Vontade; Fatigado, Exausto, Adormecido) • 4 pontos por graduação

PRIVAÇÃO DE SONO

Você deixa um alvo incapaz de dormir, ou pelo menos incapaz de descansar, seu sono é perturbado por imagens perturbadoras e pesadelos de tal forma que não fornece recuperação da fadiga.

Privação de Sono: Aflição À distância Percepção (Resistido e Superado por Vontade; Fatigado, Exausto, Incapacitado), Progressivo, Sutil, Limitado a um teste por dia • 1 ponto + 4 pontos por graduação

RAIO DE PESADELO

Ao colocar seu alvo em um pesadelo terrível, você é capaz de infligir traumas psíquicos tão profundos que têm consequências reais no mundo desperto. A natureza exata do trauma e seus efeitos dependem das imagens do pesadelo, que vão desde o clássico "se você cair para a morte em um sonho, você

morre na realidade” até induzir o coma (incapacitado), condicionamento psicológico (controlado), ou mesmo mudanças na personalidade (transformado). Este poder é normalmente limitado a afetar os sonhos de um alvo adormecido. Se você remover o modificador Limitado, você pode projetar um Raio de Pesadelo na mente de qualquer alvo que você possa perceber, acordado ou dormindo. Este poder usa as Condições Variáveis extras dos **Poderes Ilusórios**.

Raio de Pesadelo: Aflição à distância Percepção (Resistido e Superado por Vontade; as condições variam), Condições Variáveis, Descritor Variável 1 (pesadelo), Limitado à alvos dormindo • 1 ponto + 4 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes defensivos do sonho protegem principalmente contra outros poderes do sonho ou os efeitos de fadiga ou insônia.

DISSIPAÇÃO DE SONHOS

Você pode neutralizar os efeitos dos poderes do sonho, permitindo que o sujeito volte à vigília (se algo o impediou de fazê-lo) ou deslize para uma condição normal de sono. Este poder afeta por regra um único alvo, mas o modificador Área permite que ele afete vários alvos de uma vez. O Mestre pode permitir o uso Área deste poder na dimensão do sonho para afetar um grupo dentro da área designada ali, independentemente de quão distantes suas formas físicas adormecidas possam estar.

Dissipação de Sonhos: Nulificar Poderes de Sonhos, Simultâneo • 2 pontos por graduação

IMUNIDADE AOS SONHOS

Você não é afetado pelos poderes do sonho, seja por algum tipo de escudo ou proteção ou simplesmente porque você não sonha (veja o poder **Sem Sono**, a seguir, se você também não dorme).

Imunidade aos Sonhos: Imunidade 2 (poderes do sonho) • 2 pontos

SEM SONO

Você nunca precisa dormir ou sonhar, embora possa esconder fazê-lo, se desejar (como um descritor do efeito de imunidade). Se você for incapaz de sonhar, você também terá o poder de Imunidade aos Sonhos (anteriormente). Observe que este poder não confere imunidade ao cansaço físico: você ainda se cansa do esforço e precisa descansar, simplesmente não dorme ou se cansa da atividade mental.

Sem Sono: Imunidade 1 (sono) • 1 ponto

TRANSE DE CURA

Enquanto dorme, você se recupera rapidamente de qualquer dano ou lesão.

Transe de Cura: Regeneração, Fonte (Dormir) • 1 ponto por 2 graduações

PODERES DE MOVIMENTO

A maioria dos poderes de movimento onírico preocupa-se em entrar ou sair do estado de sonho ou da dimensão do

sonho. Além desses poderes, os personagens em um sonho podem possuir capacidades de movimento que eles não possuem na vida desperta — como qualquer um que teve um “sonho de voar” sabe. Cabe ao Mestre se as “regras básicas” de um sonho em particular concedem aos personagens habilidades de movimento adicionais ou se eles são mais bem tratados como façanhas de poder (veja a **Dimensão do Sonho** em **Descriidores dos Sonhos**).

PORTO DOS SONHOS

Você pode transportar-se fisicamente por grandes distâncias no mundo desperto, viajando pelos sonhos de quem dorme. Você deve estar ao alcance de um braço de um adormecido e emergir no mundo desperto aproximadamente à mesma distância de outro adormecido sonhando dentro do alcance do seu efeito de teletransporte. Outros modificadores de teleporte, particularmente Estendido, são comuns para este poder.

Porto dos Sonhos: Teleporte, Preciso, Meio (sonhadores) • 2 pontos por graduação

PROJEÇÃO DE SONHO

Você projeta uma imagem mental de si mesmo nos sonhos de outra pessoa. Você não pode perceber o conteúdo do sonho a menos que também tenha a Leitura dos Sonhos (ver **Poderes Utilitários**), mas você pode se comunicar com o sonhador e qualquer outra pessoa presente no sonho. Você tenderá a se misturar ao contexto do sonho, embora, com um modesto esforço de vontade, possa exibir sua aparência normal. Se o poder for Insidioso, então a projeção do seu sonho se encaixa no sonho e é considerada apenas mais um elemento dele, concedendo a você um bônus de circunstância para usar a projeção para testes de interação como Enganação contra o sonhador.

Projeção de Sonhos: Comunicação (Mental), Limitada a Sonhadores • 3 pontos por graduação

VIAGEM DOS SONHOS

Você pode viajar fisicamente para a dimensão ou reino dos sonhos. Se você puder trazer outras pessoas com você, aplique o extra de Massa Aumentada ou o modificador Portal, de Teleporte, ao poder. Consulte Dimensão dos Sonhos em Descriidores de Sonho para detalhes sobre o que esperar do seu destino. Se o cenário apresenta múltiplas dimensões de sonho, você pode viajar para qualquer uma delas com duas graduações de Viagem Dimensional. Observe que viajar fisicamente para os sonhos de um sujeito permite que você os perceba e se comunique, mas também o expõe a tudo o que está acontecendo nesse sonho, uma vez que você está realmente “lá” em vez de apenas perceber ou se comunicar.

Viagem dos Sonhos: Movimento 1 (Viagem Dimensional) • 2 pontos

PODERES UTILITÁRIOS

O poder sobre os sonhos tem muitos usos potenciais, desde aprender sobre os pensamentos mais íntimos de uma pessoa até influenciá-los ou até mesmo controlar o reino sobrenatural dos próprios sonhos.

CONTROLE DE SONHO

Você tem a capacidade de controlar o conteúdo dos sonhos

de uma pessoa, ditando o que ela sonha, criando pesadelos ou acalmando-a e assim por diante. Se você pode desenhar imagens da própria mente do alvo, aplique o modificador Psíquico (veja o arquivo de Poderes de Ilusão).

Controle de Sonho: Ilusão (todos os sentidos), limitado às mentes, limitado a alvos adormecidos • 3 pontos por graduação

LEITURA DE SONHOS

Você pode se conectar aos sonhos de um sujeito adormecido e percebê-los conforme ocorrem, como se estivessem acontecendo com você, mas com um grau de "distância" psicológica isolando você de seus efeitos. Você pode até "direcionar" o sonho a um grau para descobrir informações específicas que o sujeito conhece, desde o questionamento direto do eu sonhador do alvo até a revelação de imagens, como a revisitação de velhas memórias. O alvo pode (com um teste de Percepção versus CD 10 + graduação do poder) perceber você como uma "presença" no sonho, talvez disfarçado em imagens apropriadas, a menos que seu poder seja Sutil. O alvo recebe um teste usual de resistência de Vontade para impedir-lo de perceber qualquer coisa ou de aumentar as informações que recebe.

Leitura dos Sonhos: Leitura da mente, limitada à alvos adormecidos • 1 ponto por graduação

Um recurso ocasional para a Leitura dos Sonhos é a visualização dos sonhos: a capacidade de projetar os sonhos do alvo como uma "reprodução" visível e audível que outros podem perceber. Este é uma característica de nível 1 adicionado ao custo da Leitura dos Sonhos.

MESTRE DO SONHAR

Você é virtualmente onipotente no mundo dos sonhos, limitado apenas pela sua imaginação e força de vontade em termos do que você pode realizar. Este poder é significativamente limitado, pois tanto você quanto qualquer pessoa com quem você interage devem estar dormindo e sonhando, mas, de outra forma, é capaz de alcançar efeitos reais, já que qualquer coisa que afete os sonhadores no nível mental se reflete no mundo desperto, incluindo danos e outras condições. Pode haver até repercussões físicas psicossomáticas ou místicas de seus poderes, dependendo dos descritores.

Mestre do Sonhar: Variável (poderes dos sonhos, ação livre, limitado à durante o sono, limitado à durante os sonhos) • 7 pontos por graduação

SONHOS PRECÓGNITOS

Você recebe visões do futuro em seus sonhos. Elas podem ser expressas em imagens simbólicas de sonhos e requerem interpretação, mas você sempre sabe a diferença entre uma visão e um sonho comum. Este poder é frequentemente descontrolado, além de ocorrer apenas enquanto você sonha, o que significa que as visões vêm espontaneamente, e apenas quando o Mestre escolher.

Sonhos Precógnitos: Sentidos 4 (Precognição), Limitado à Sonhar • 2 pontos

SUBSTITUIR SONO

Você pode proporcionar os benefícios do sono a alguém sem que realmente precise dormir por muito tempo.

Substituir Sono: Cura (Energização, Limitado a Energização) • 1 ponto por graduação

TOQUE SONÍFERO

Você pode "estender a mão" com sua mente para "tocar" a mente adormecida de outro ser conhecido por você, o suficiente para se conectar com seus sonhos e usar outros poderes de sonho de Percepção à Distância sobre eles. Este é um poder particularmente útil, apesar de funcionar apenas em mentes adormecidas, e os Mestres devem ter cuidado ao permitir que personagens controlados pelo jogador o tenham e usem, uma vez que pode desequilibrar o jogo e deixar outros personagens amplamente fora da atividade que ocorre no nível do sonho.

Toque Sonífero: Sentido Remoto (mental), Sentidos 4 (Detectar Sonhadores à Distância precisa, mental) • 4 pontos + 1 ponto por graduação

OUTROS PODERES SONHADORES

Considerando "a matéria dos sonhos", os **Poderes de Ilusão** são uma consequência natural da criação ou controle de imagens oníricas e os "tecedores de sonhos" podem ter poderes de sonho no mundo adormecido e poderes de ilusão no mundo acordado, combinando os dois com grande efeito, até mesmo ao ponto de vítimas se perguntando se estão realmente acordadas ou dormindo!

Da mesma forma, os poderes dos sonhos são essencialmente **Poderes Mentais** de específicos, e muitos personagens com um também têm o outro. Alguns poderes mentais podem se dobrar como poderes oníricos quando usados em mentes adormecidas: Leitura de Sonhos e Projeção de Sonhos, por exemplo, são apenas aspectos da Telepatia com limitações particulares, portanto, um telepata capaz poderia alcançar os mesmos efeitos.

Sonhos — e especialmente a dimensão dos sonhos — também estão associados a **Poderes Mágicos**. Os feiticeiros exploraram as profundezas da psique e dos mistérios escondidos ali, e se aventuraram no reino dos sonhos para enfrentar criaturas de pesadelo e proteger inocentes adormecidos. Tal como acontece com os poderes mentais, alguns poderes mágicos podem funcionar como poderes de sonho, permitindo o acesso a mentes adormecidas e seus sonhos.

Por último, dependendo de como os sonhos e a dimensão do sonho funcionam no cenário, alguns **Poderes de Invocação** também podem ser poderes do sonho, chamando servos ou lacaios das profundezas da dimensão do sonho ou dos piores pesadelos de um alvo.

COMPLICAÇÕES SONHADORAS

Os sonhos podem ser inconstantes e misteriosos, e os personagens que lidam com eles podem enfrentar certas complicações, como as descritas aqui.

ACIDENTE

Uma coisa é um herói causar "danos colaterais" no mundo real, mas o que você faz quando acidentalmente quebra algo na mente de alguém? Um acidente no mundo dos sonhos pode ter sérias consequências psicológicas ou mesmo físicas na realidade de vigília, dando aos heróis bons motivos para serem cuidadosos ao se aventurar na psique dos outros e retornar para limpar ou reparar qualquer dano que eles possam ter feito (uma aventura em si mesmo).

DEFICIÊNCIA

Os poderes dos sonhos não requerem nada mais do que a habilidade de dormir e sonhar, então eles podem permitir que um personagem que é fisicamente deficiente se aventure ativamente nos mundos dos sonhos e vigília. O corpo físico do personagem pode até estar completamente paralisado ou em coma! Em casos mais extremos, o personagem pode ser um cérebro desencarnado sustentado por máquinas de suporte de vida, ou um “sonho consciente” completamente inconsciente de que ele ou ela não é real, simplesmente uma invenção da imaginação de outra pessoa.

FOBIA

As fobias tendem a funcionar como complicações de fraqueza para personagens de sonhos, já que um medo profundo de algo pode se manifestar como um confronto muito direto em um pesadelo! As fobias fornecem munição para os inimigos na paisagem dos sonhos, caso eles aprendam sobre elas, e não é incomum que um oponente tenha a capacidade de sentir ou aprender os medos de um personagem de alguma forma.

INIMIGO

Personagens movidos a sonhos muitas vezes fazem um ou dois inimigos do reino dos sonhos, qualquer coisa, desde a encarnação viva de pesadelos ou um deus desonesto dos sonhos até uma manifestação do lado reprimido “sombrio” do herói ou um tecedor de sonhos rival com poderes semelhantes, mas com motivos diferentes para usá-los.

PERDA DE PODER

O tema “impotente fora dos sonhos” é amplamente tratado por modificadores nos poderes dos sonhos, e não por essa complicação. Pode ser aplicável em circunstâncias incomuns, quando o personagem sofre perda de poder durante um sonho, devido à influência do sonhador ou alguma força externa. Por exemplo, o personagem — e quaisquer aliados ao longo da viagem — fica preso em um pesadelo ou na mente de um paciente em coma moribundo e perde a capacidade de influenciar o sonho, forçado a encontrar um meio de fuga que se encaixe na “lógica” da narrativa do sonho e da psique do hospedeiro.

Além disso, os personagens podem depender de outra coisa para fornecer ou “recarregar” seus poderes oníricos, desde uma droga experimental ou incenso exótico até um ritual ou

talismã na hora de dormir, talvez até mesmo uma luz noturna! Privado do catalisador dos poderes, o personagem sofre com essa complicação. O mesmo conceito se aplica a dispositivos removíveis que concedem poderes oníricos (variando de aros e medalhões a capacetes eletrônicos ou câmaras de dormir), exceto que eles também são contabilizados no modificador de custo da falha, e não como uma complicação.

RESPONSABILIDADE

Personagens com poderes de sonho às vezes são curadores de psiques quebradas e cicatrizadas. “trabalhos diurnos” como psicólogos, conselheiros ou outros profissionais de saúde mental são comuns, e o personagem pode ter um senso de responsabilidade para com os pacientes e os necessitados.

SEGREDO

Como ilusões, os sonhos são um poder sutil. “É apenas um sonho” é o mantra para afastar até mesmo seus efeitos mais assustadores. Personagens com poderes oníricos também costumam ter limitações significativas no mundo desperto, o que lhes dá bons motivos para manter em segredo toda a natureza e o escopo de seus poderes e identidades. Uma coisa é lidar com o misterioso “Dream Master” — uma figura encapuzada que aparece em sonhos e exerce grande poder — e outra é descobrir que o Dream Master é realmente um menino mutante paraplégico que vive em um complexo de apartamentos de má qualidade durante o dia, pouco ciente de suas próprias atividades noturnas. De fato, dada a natureza dos sonhos, é possível que alguns aspectos sobre o personagem sejam secretos até mesmo de seu eu acordado! Tudo parece “apenas um sonho”.

VÍCIO

Muita ficção tem especulado sobre o vício de “jogos de sonho” ou usos recreativos semelhantes de sonhos lúcidos ou dirigidos. Os personagens podem se tornar viciados em viver em um mundo de sonho onde todas as suas fantasias parecem completamente reais e realizadas, especialmente se a realidade for dura ou intransigente. Aqueles com poderes oníricos podem sofrer do mesmo tipo de vício ou a necessidade de interagir com — ou mesmo “alimentar-se” — dos sonhos de outras pessoas.

PODERES SÔNICOS



Embora não esteja entre os preferidos, poderes sônicos são capazes de fazer muito barulho.

Da música com feitiços para acalmar (ou comandar), a um grito hipersônico devastador, **Poderes Sônicos** analisa habilidades que geram e controlam o som. Achate os inimigos com explosões sonoras ou espreite-os envoltos em silêncio, modele o som em construtos sólidos ou até mesmo se transforme em "som vivo" com todos os poderes desta seção.

DESCRITORES SÔNICOS

Os descritores a seguir são a chave para os poderes sônicos.

■ **Som:** os poderes do Sônicos são baseados no som, uma onda de pressão transmitida através de um meio como ar, água ou matéria sólida. As estruturas do ouvido traduzem essa onda de pressão no que percebemos como som. As ondas sonoras viajam mais facilmente pela água do que pelo ar, mas precisam de um meio de propagação e, portanto, não passam pelo vácuo e mal por uma atmosfera fina). O Mestre pode levar em consideração o ambiente ao considerar os efeitos dos poderes sônicos, e encontrar condições em que eles não funcionem pode ser considerado uma complicação.

Os poderes sonoros tendem a ser perceptíveis -ouvidos com clareza, se não forem vistos - e os efeitos sonoros também podem causar distorções visíveis no ar ou halos de poeira ou vapor de água quando usados. Efeitos ultrassônicos e infra-sônicos, além do alcance da audição humana, têm uma graduação de Sutil; somente observadores com o efeito Sentido apropriado (normalmente Ultra-Audição) podem notá-los.

■ **Vibração:** a vibração cria som, e alguns poderes distinguem entre criar e controlar vibrações e criar e controlar

som. Os poderes vibratórios tendem a se concentrar nos danos que as vibrações podem causar, principalmente a uma frequência suficientemente alta. Veja os poderes **Grito Ensurdecedor** e **Quebrar** para exemplos.

■ **Instrumentos:** embora muitos possam exercer poderes sônicos com nada mais que a voz ou um simples ato de vontade, alguns confiam em instrumentos para produzir seus efeitos sônicos. Estes tendem a cair em duas categorias.

O primeiro são instrumentos musicais de todos os tipos, particularmente instrumentos de sopro, como flautas, trompetes, gaitas de fole e afins, embora instrumentos de cordas (de violinos a guitarras) e instrumentos de percussão (principalmente bateria) também sejam comuns. Os próprios instrumentos podem ser aparelhos encantados ou (com menos frequência) de alta tecnologia. A segunda categoria inclui dispositivos tecnológicos: projetores ou ressonadores sônicos, diapasões de alta tecnologia ou outros aparelhos que produzem ou controlam o som. Pode até haver mistura com instrumentos musicais, como sintetizadores ou amplificadores de alta tecnologia, transformando instrumentos comuns em dispositivos sônicos.

CONTRA-ATACAR

Ondas sonoras adequadamente lançadas podem se anular (o princípio por trás de muitos dispositivos de cancelamento de ruído), permitindo que os poderes sônicos se oponham. Os poderes sônicos também podem combater efeitos vulneráveis ao som ou vibração, como a pressão da onda sonora soprando um incêndio ou esmagando uma parede de gelo ou água, por exemplo.

Efeitos que amortecem ou cancelam a vibração podem contra-atacar poderes sônicos, assim como limitar ou remover o meio pelo qual o som viaja. Assim, **Poderes Aéreos** e **Poderes**

Aquáticos podem contra-atacar poderes sônicos. Da mesma forma, como o som é uma onda de pressão mecânica, os **Poderes Cinéticos** podem interferir com ele.

Tecnicamente falando, qualquer efeito que cubra uma área com silêncio deve contra-atacar todos os efeitos sonoros, mas, sem um efeito Nulificar simultâneo, não há amplitude suficiente para fazê-lo. Qualquer novo efeito sonoro usado na área pode quebrar o silêncio momentaneamente. O Mestre pode desejar fazer um teste oposto à graduação do efeito de silêncio contra a graduação do poder sônico, mas lembre-se de que isso não deve ser usado como uma forma barata de Nulificar.

CARACTERÍSTICAS SÔNICAS

Alguns efeitos potenciais dos recursos associados ao Poder Sônico incluem o seguinte:

- Você pode amplificar sua voz (falando ou cantando) como um microfone ou megafone ativo, tornando-se claramente audível a uma distância maior, negando até um modificador de -20 para ouvido devido à distância.
- Você pode produzir vibrações sonoras minuciosas a uma distância capaz de mudar pequenas peças móveis (parafusos, travas etc.), funcionando como um efeito Mover Objeto com uma graduação de massa de -5.
- Você tem a afinação perfeita, capaz de conhecer a nota musical exata de qualquer tom que ouve e capaz de reproduzir a mesma nota cantando (ou usando um poder como o **Projeção Sônica**).
- Embora não esteja protegido contra ataques, você é imune a ruídos altos e pode, por exemplo, ficar ao lado dos amplificadores em um show de rock sem efeitos negativos.
- Você tem uma capacidade limitada de gerar um som ou sons específicos, como o poder de criar sua própria "música tema" à vontade ou de produzir "efeitos sonoros" divertidos, úteis para um modificador de circunstância em alguns testes de interação (principalmente provocações).

PODERES OFENSIVOS

Os poderes sônicos ofensivos usam som e vibração para infligir danos ou ensurdecer, atordoar ou incomodar seus alvos.

DESPEDAÇAR

Um feixe intenso de ultrassom pode quebrar objetos cristalinos e até liquefazer a matéria sólida. Se Limitado a apenas objetos cristalinos, aplique uma falha de -1 ao poder.

Despedaçar: Enfraquecer Resistência à distância, afeta apenas objetos • 2 pontos por graduação

GRITO ENSURDECEDOR

Você atinge alvos com uma explosão de som intensa o suficiente para ensurdecê-los temporariamente. Uma variante comum desse poder substitui o modificador de alcance de Área Explosão ou Área Percepção (Audição) ou aplicar um modificador de Distância e Área a um poder que afeta uma área à distância.

Grito Ensurdedor: Aflição cumulativa à distância (resistida e superada por Fortitude; audição prejudicada, audição desabilitada, inconsciente), limitado a um sentido • 2 pontos por graduação

RAJADA SÔNICA

Uma explosão focalizada de som pode esmagar objetos sólidos e causar danos consideráveis aos inimigos. Um modificador comum desse poder é um Extra para Área de Explosão ou Área Auditiva no lugar do extra À Distância (para uma explosão originária de você) ou junto com ela, para uma explosão sônica que se espalha a partir de um ponto alvo. O modificador Área Cone no lugar de À Distância pode representar uma explosão sônica que se espalha a partir de seu ponto de origem.

Rajada Sônica: Dano à Distância (sônico) • 2 pontos por graduação

SERRA SÔNICA

Você vibra suas mãos em alta frequência ou as envolve com um campo sônico de alta frequência, transformando-as em poderosos implementos de corte.

Serra Sônica: Dano Penetrante (cortante, vibração) • 2 pontos por graduação

SOM HIPNÓTICO

Você emite um som capaz de influenciar as mentes de todos os que podem ouvi-lo, desde uma música encantadora até sons hipersônicos que alteram a mente. Quando o som para, no entanto, os alvos se recuperam rapidamente. Aplique o modificador Traíçoeiro para um som subliminar e o modificador Sutil para um sinal ultrassônico além do alcance normal da audição. Se o efeito persistir além do som inicial, remova a falha do Recuperação Instantânea.

Som Hipnótico: Aflição Auditiva Cumulativa de Área (Resistida e Superada por Vontade; Transe, Compelido, Controlado), Duração da Concentração, Recuperação Instantânea • 3 pontos por graduação

VERTIGEM

Você emite ondas sonoras que perturbam o ouvido interno, causando tonturas e desorientação. Uma versão de Área Explosão ou Nuvem (substituindo o modificador Alcance) é boa para um efeito de raio próximo, enquanto uma versão Área Audição (substituindo Alcance e Dependente de Audição) aumenta o custo para 4 pontos por graduação, mas afeta uma área mais ampla.

Vertigem: Aflição Progressiva à Distância (Resistida e Superada por Vontade; Tonto, Atordoado, Incapacitado), Dependente da Audição • 3 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes sônicos defensivos fornecem proteção contra ataques sonoros e usam as propriedades vibracionais do som para se proteger contra ataques físicos também.

ABSORÇÃO SÔNICA

Você absorve a energia das ondas sonoras recebidas, convertendo-a para aprimorar uma de suas características existentes. Esse poder geralmente é associado a um grau de imunidade sônica (a seguir).

Absorção Sônica: Característica Aumentada, Dissipação, Limitado à graduação do efeito Absorção Sônica • 1 ponto por 3 graduações

AUDIÇÃO PROTEGIDA

Sua audição é protegida contra efeitos nocivos, facilitando a resistência e a recuperação deles.

Audição Protegida: Imunidade 5 (efeitos prejudiciais dependentes de audição), Limitada à metade do efeito • 3 pontos

ESCUDO SÔNICO

Um campo fino de intensa energia vibratória "som sólido" envolve seu corpo, protegendo-o de danos.

Escudo Sônico: Proteção, Sustentada • 1 ponto por graduação.

IMUNIDADE SÔNICA

Seus poderes o tornam imune a danos causados por ataques sônicos ou completamente imune a todos os efeitos sônicos.

Imunidade à Dano Sônico: Imunidade 5 (dano sônico) • 5 pontos

Imunidade Sônica: Imunidade 10 (efeitos sônicos) • 10 pontos

PODERES DE MOVIMENTO

Os poderes sônicos fornecem principalmente maneiras de remover obstáculos ao movimento, mas também podem fornecer um tipo de propulsão.

ONDA SONORA

Você pode se transformar momentaneamente em som, passar por um meio e surgir em um ponto distante, movendo-se quase instantaneamente até uma distância 7 (cerca de 800 metros). Além disso deve levar mais tempo do que uma ação de movimento, dada a velocidade do som, para que o Mestre possa limitar esse poder a uma graduação máxima de 7.

Onda Sonora: Teleporte, meio (som) • 1 ponto por graduação

PERFURAÇÃO SONORA

Você pode usar o som para perfurar material sólido como uma broca vibratória.

Perfuração Sonora: Escavação • 1 ponto por graduação

VOO SÔNICO

Você é levado por ondas sonoras. Essa forma de voo produz muito ruído, tornando-a mais perceptível que o normal. Se você precisar de algum tipo de parapente ou planador para capturar e refletir as vibrações que voam, aplique a falha da plataforma ou das asas ao poder.

Voo Sônico: Voo, Perceptível • 1 ponto por graduação + 2 pontos por graduação adicional

PODRES UTILITÁRIOS

Utilidades do poder sônico envolvem vários meios de aprimorar, manipular, amortecer ou cancelar as ondas sonoras para vários efeitos.

ANÁLISE SONORA

Como um programa sofisticado de análise, você pode desmembrar qualquer som que ouvir, analisando seus elementos componentes. Entre outras coisas, você pode determinar

a origem provável de um som, combinar impressões de voz e outras ondas sonoras e, possivelmente, obter pistas de ruídos de fundo em gravações ou transmissões auditivas. Se você tiver recursos auditivos adicionais (como a Ultra-Audição), poderá obter uma graduação adicional para aplicar esse poder a eles também.

Análise Sonora: Sentidos 1 (Audição Analítica) • 1 ponto

AUDIÇÃO MELHORADA

Você pode captar sons distantes com mais facilidade. Um aprimoramento comum desse poder é o efeito Penetrar Camuflagem com audição (4 graus), permitindo que você ignore barreiras físicas abafadoras (como paredes e portas) ao fazer testes de Percepção auditiva.

Audição Melhorada: Sentidos 1 (audição estendida) • 1 ponto por graduação

AUDIÇÃO ULTRASSÔNICA

Sua audição é sensível a frequências muito mais altas do que a faixa humana normal, permitindo que você ouça sons ultrassônicos, como apitos de cães e certos sinais remotos ultrassônicos.

Audição Ultrassônica: Sentidos 1 (ultra-audição) • 1 ponto

CANCELAMENTO DE FASE

Um campo de contra-onda ou supressão anula efeitos sônicos na área de destino. Por padrão, esse poder anula apenas poderes sônicos, manipulando sons ou criando sons acima de um certo limite; por exemplo, não silencia todos os sons na área. Para isso, vincule o poder Silêncio (posteriormente) a este. Aplique o modificador Sustentado para manter esse poder como uma ação livre. Se você puder criar apenas um campo sonoro branco ao seu redor, aplique a falha Perto.

Cancelamento de Fase: Nulificar efeito sônico, Área Explosão, Concentração, Simultâneo • 4 pontos por graduação

CREATURAS DE SOM

Você cria ou invoca criaturas feitas de "som vivo" que obedecem aos seus comandos. Essas criaturas podem assumir praticamente qualquer forma ou aparência, de humanoides sem características a monstros estranhos. Para criaturas de combate corpo a corpo, substitua Dano Sônico ou Afeta Corpóreo por Força pelo poder Rajada Sônica e a Perícia Apropriada de Combate Corpo a Corpo Pela Perícia Ataque a Distância.

Criaturas: Invocar Criatura de Som 5, Controlada • 15 pontos + 10 pontos por duplicação do número de criaturas + 5 pontos para Horda para que convoque todas elas de uma só vez

CREATURAS SÔNICAS

NP 8 • GC 5

FOR 0 VIG – AGI 2 DES 0 LUT 0 INT – PRO – PRE –

Poderes: **Rajada Sônica** (Dano à distância 8); **Forma Sônica** (Voo 8, Intangível 3 [Som], permanente, Inato); **Não-vivo** (Imunidade 30: Efeitos de Fortitude)

Perícias: Combate à distância: Rajada Sônica 8 (+8)

Ataque: Iniciativa +2, Rajada Sônica +8 (Dano 8, Combate à Distância)

Defesa: Esquivar 10, Aparar 10, Fortitude Imune, Resistência 0, Vontade Imune

Total: Habilidades –36 + Poderes 78 + Vantagens O + Perícias 4 + Defesas 18 = 64

FORMA SÔNICA

Você pode se transformar em um ser de som puro, tendo a capacidade de se mover através de diferentes meios como o som e de atacar com uma poderosa força vibracional. A versão padrão deste poder supõe que seu "corpo" sonoro ainda esteja visível. Caso contrário, adicione Camuflagem 4 (visual) também.

Forma Sônica: dano 1 (sônico), Voo 8, Imunidade 10 (Suporte Vital), Intangível 3 • 42 pontos +1 ponto por +1 na graduação de Dano + 8 pontos para camuflagem visual

MÁSCARA SÔNICA

Você pode suprimir ou mascarar seus próprios emissões sonoras, ficando completamente silencioso, embora os efeitos de suas ações ainda possam ser ouvidos; para que seus passos e respiração, por exemplo, sejam mascarados, mas derubar uma lata de lixo em um beco ainda gera ruído quando atinge a calçada.

Máscara Sônica: Camuflagem 2 (auditiva) • 4 pontos

PROJEÇÃO SÔNICA

Você pode recriar sons diferentes, com a dificuldade de determinar que eles não são os originais com base em sua graduação (teste de percepção, CD 10 + graduação).

Além disso, você pode manipular os sons existentes. Da mesma forma que uma ilusão visual pode mudar a aparência de um objeto real, você pode alterar a percepção de um som real, fazendo com que as sirenes soem como música (ou vice-versa) ou com as palavras faladas para dizer algo completamente diferente. A dificuldade de um teste de percepção para detectar sua manipulação é a mesma: CD 10 + graduação.

Projeção Sônica: Ilusão (auditiva) • 1 ponto por graduação

RUIDO SÔNICO

Você cria um ruído compensador ou reduz o som existente na área, dificultando a audição e impondo uma penalidade de circunstância de -2 ou -5 em todos os testes relacionados à audição.

Ruído Branco: Ambiente (visibilidade), afeta a audição em vez da visão (+0) • 1 ponto por graduação para -2 de penalidade, 2 pontos por graduação para -5 de penalidade

SILENCIO

Um campo de contra-onda ou supressão bloqueia o som em uma área, deixando-o completamente silencioso. Isso não anula necessariamente os poderes sonicos na área - consulte Contra-Atacando em Descritor Sônico e Ruído Branco, anteriormente nesta seção, para obter detalhes.

Silêncio: Camuflagem Auditiva Ataque em Área Explosão • 6 pontos + 2 pontos por +1 graduação de distância de área

SOM SÓLIDO

Você pode projetar som como campos de forças sólidos, que podem ser moldados em diferentes formas. A versão padrão do poder assume que o som solidificado é visível, talvez como um campo colorido brilhante ou cintilante. Se estiver invisível aplique o modificador Sutil.

Som Sólidos: Criar objeto de som sólido • 2 pontos por graduação

SONAR

Usando emissões hipersônicas e ecolocalização, você pode sentir o ambiente ao redor sem precisar vê-lo. Se você pode produzir uma "ultrassonografia" capaz de "ver" através de objetos sólidos ou por dentro, adicione ao poder o efeito Penetrar Sentidos de Camuflagem, aumentando o custo em 4 pontos.

Sonar: Sentidos (audição precisa) • 2 pontos

OUTROS PODERES SÔNICOS

Poderes vibracionais e poderes de velocidade estão frequentemente ligados. Qualquer poder vibracional nesta seção pode ser um poder de velocidade e qualquer poder na seção **Poderes Velozes** com a palavra "vibracional" pode ser um poder sônico. O mesmo para os poderes Terremoto e Tremor dos **Poderes Terrestres**.

Com o poder sônico influenciando a mente e o sistema nervoso (ver Som Hipnótico e Vertigem), vários **Poderes Mentaís** também podem ser poderes sonoros, talvez com o modificador Dependente de Audição, contando com uma "onda portadora" subsônica para produzir seus efeitos. Um exemplo comum disso é uma versão sônica do Controlar Emoção.

Afetando os sentidos, alguns **Poderes Ilusórios** também podem ser sônicos, dependendo de manipularem as ondas sonoras reais ou simplesmente criarem a impressão do som. Em particular, o poder da imitação vocal pode se adequar a alguns poderes sônicos e o poder de detecção de memória pode ser útil para recriar sons de um controlador de som.

COMPLICAÇÕES SÔNICAS

perturbadores e uma distração, e dependem de certas condições, criando sua parcela de complicações para os usuários.

ACIDENTE

O poder desencadeado de explosões sônicas e ondas de ultrassom destrutivas podem causar danos colaterais consideráveis, destruindo estruturas cristalinas do vidro a muitos metais e causando danos a espectadores inocentes. Esse dano pode levar a outros acidentes devido a cacos de vidro recipientes quebrados, tubos quebrados e similares. Os heróis movidos ao poder sônico podem precisar demonstrar contenção em condições de muita gente ou em locais com muitos materiais vulneráveis, como um museu ou um laboratório científico.

DEFICIÊNCIA

Dada a sua conexão com o poder da fala e o sentido da audição, os poderes sônicos às vezes causam (ou compensam) deficiências nessas áreas. Por exemplo, um personagem dotado de poderosas cordas vocais mutantes capazes de produzir sons sônicos pode perder a capacidade de falar sem emitir ondas sonoras perigosas! Da mesma forma, a exposição ao ultrassom pode causar danos à audição de um personagem, resultando em um controlador sônico que é realmente surdo ou depende de aparelhos auditivos artificiais. Talvez os poderes sônicos do personagem compensem a

perda auditiva, mas sem esses poderes, o personagem é surdo, tornando a deficiência uma complicação ocasional juntamente com a perda de poder.

FAMA

Os poderes sônicos geralmente se ligam a perícia de Performance como cantar, então um personagem com poderes sonoros também pode ser bem famoso com ou sem o uso de poderes para adicionar "efeitos especiais"! Personagens famosos lidam com fãs, perseguidores e garotos ansiosos, procurando explorar sua fama, e podem encontrar complicações mantendo suas vidas "super" e "civis" separadas.

FRAQUEZA

Os poderes sônicos podem levar a fraquezas específicas além da perda de poder associada à impossibilidade de emitir som sem um meio. Por exemplo, para um ser feito de som (consulte **Forma de Som**), a falta de um meio pode realmente ser fatal, em vez de forçar o personagem a sair da forma de som, principalmente para aqueles com modificadores permanentes ou inatos no poder. A frequência exata do som pode atingir um ponto fraco para alguns usuários de som, especialmente se seus poderes usarem algum tipo de componente ressonante ou vibracional, causando dor, ferimentos ou outras condições.

PERDA DE PODER

A falta de um meio sonoro que possa ser percorrido pode negar efetivamente a maioria dos poderes sônicos e contar como uma complicação de perda de poder (consulte **Descritores** para obter detalhes). Outra forma comum de perda

de poder são os poderes sônicos que dependem da voz do usuário (falando, gritando, cantando etc.). Circunstâncias em que o personagem não pode respirar ou falar corretamente também causam a perda de quaisquer poderes sônicos relacionados. Portanto, condições como fumaça ou gás lacrimogêneo ou um golpe na garganta, por exemplo, podem criar uma complicação nos controladores sônicos capazes de projetar o som simplesmente desejando que ele não encontre.

RIVALIDADE

Com a associação entre poderes sônicos e desempenho (ver **Fama**), um grau de rivalidade entre personagens com poderes sônicos não é incomum, principalmente se eles também são rivais artísticos ou profissionais.

Os criminosos movidos à Som tendem a dar um passo adiante, como o vilão com temas musicais e uma rivalidade obsessiva com todos os outros músicos e compositores ou a diva das óperas que acredita que algo só acaba quando ela canta!

VÍCIO

Para aqueles que descobrem ou inventam seus poderes sônicos, em vez de conquistá-los por acidente ou pela primogenitura, uma obsessão em particular pela ciência da acústica ou pela arte da música (e talvez seus aspectos místicos) são complicações comuns. Isto é particularmente verdadeiro para personagens com temas sonoros e com poderes sônicos.

PODERES TECNOLÓGICOS



Aparelhos de superciência e alta tecnologia fazem parte dos super-heróis dos quadrinhos desde o início, mas também existem aqueles com poder sobre a própria tecnologia. Esse perfil considera poderes que envolvem controle sobre a tecnologia ou decorrentes do fato de ser uma máquina, ao invés de poderes fornecidos por dispositivos tecnológicos como tais. Para o último, veja outros Power Profiles, como **Poderes de Armadura**.

DESCRITORES TECNOLÓGICOS

Os descritores a seguir são comumente associados a poderes tecnológicos.

▪ **Computador:** Computadores — máquinas de calcular capazes de executar programas — estão cada vez mais onipresentes no mundo moderno. Poucas peças de tecnologia não apresentam algum tipo de computador de bordo (mesmo apenas chips de “firmware”). Os computadores eletrônicos são sensíveis às forças eletromagnéticas, que podem embaraçar seus circuitos. Em ambientes de quadrinhos, computadores sofisticados são essencialmente “cérebros eletrônicos”, muitas vezes com inteligência própria.

▪ **Máquinas:** Máquinas são mecanismos com partes móveis capazes de realizar trabalho quando alimentadas com uma fonte de energia. Isso pode ser tão simples quanto força muscular absoluta (como girar uma manivela) ou, mais comumente, eletricidade. A tecnologia “Steampunk” usa a pressão de vapor capturada para acionar as máquinas. Alguns poderes tecnológicos podem fornecer às máquinas a energia de que precisam, enquanto outros funcionam apenas em máquinas que possuem uma fonte de alimentação; a capacidade de interface com os computadores é ineficaz se o computador em questão estiver desligado ou sem

energia.

▪ **Tecnologia:** Tecnologia é o amplo descritor para ferramentas tão simples como alavancas e a roda ou tão sofisticadas como reatores nucleares e supercomputadores, ou mesmo além. Inclui todos os outros descritores nesta seção: computadores, máquinas e até dispositivos super científicos são exemplos de tecnologia.

▪ **Superciência:** os quadrinhos costumam apresentar tecnologia muito mais avançada do que no mundo real, desde as invenções de gênios humanos a artefatos de civilizações alienígenas ou períodos de tempo futuros, para citar alguns. A tecnologia anterior ao que é conhecido no mundo real se enquadra no descritor de superciência. É essencialmente ficção científica. Às vezes é útil distinguir entre a superciência e a tecnologia comum, como as regras de M&M para equipamentos e dispositivos fazem (*Módulo Básico, Capítulo 7*).

CONTRA-ATACAR

Os poderes tecnológicos podem frequentemente se contrapor e, dependendo da tecnologia que afetam, podem potencialmente se opor a outros poderes ou efeitos. Por exemplo, o controle sobre o sistema de sprinklers de um edifício pode fornecer um efeito de água para neutralizar um incêndio ou efeito químico, enquanto o controle sobre ventiladores poderosos ou controles atmosféricos podem potencialmente conter os efeitos do ar ou gás. Poderes capazes de danificar ou sobrecarregar a tecnologia podem neutralizar da mesma forma os poderes baseados na tecnologia, isso é particularmente verdadeiro para os poderes elétricos ou hidráulicos, que podem sobrecarregar ou causar curto-circuito nas máquinas elétricas. Consulte os arquivos de **Poderes Elétricos** e **Poderes Aquáticos** para obter detalhes.

CARACTERÍSTICAS TECNOLÓGICAS

Alguns características potenciais de efeitos associados à poderes tecnológicos incluem o seguinte:

- **Funcionalidade embutida:** você tem uma capacidade "embutida" semelhante à 1 ponto de equipamento, como um relógio, telefone celular, calculadora ou tecnologia semelhante. Seu corpo ou mente pode simplesmente imitar as capacidades da tecnologia ou você pode literalmente ter um instalado como parte de seu corpo (um implante cibernetico ou uma característica de um corpo artificial).
- **Máquinas como eu:** quebra de rotina, travamentos e problemas semelhantes não afetam você ou a tecnologia que opera. O Mestre deve enfatizar isso.
- **Remoto:** Você pode funcionar como um "controle remoto universal" em relação às máquinas que incluem essas capacidades, ligando-as ou desligando-as ou controlando-as como um controle remoto normal faria.

PODERES OFENSIVOS

A maioria dos poderes tecnológicos ofensivos envolvem a criação ou controle de armas ou ataques que afetam as próprias máquinas e as desativam ou desabilitam.

ANIMAR MÁQUINAS

Você imbuí máquinas — ou peças de máquina — de animação e uma aparência de vida, transformando-as em agentes capazes de agir sob seu comando. Essencialmente, você transforma as máquinas afetadas em construtos sob seu controle (consulte Construtos, Modulo Básico, página 173). Crie a máquina como um constructo com (graduação de efeito x 15) pontos de poder totais. Construtos — como outros agentes — estão sujeitos aos limites de nível de poder da campanha.

Este poder pressupõe a habilidade de modificar as máquinas animadas, reconfigurando-as para fornecer quaisquer características ou efeitos razoáveis para o descritor (consulte os Descritores Tecnológicos). Então você pode transformar um carro ou mesmo uma pilha de lixo mecânico em um robô, por exemplo. Se não tiver essa capacidade, o Mestre pode permitir um Limite adicional no poder.

Animar Máquinas: Invocar Objeto Animado, Controlado, Tipo Geral (Máquina), Movimentação Individual (veja o arquivo de Poderes de Invocação) • 3 pontos por graduação

CONTROLE TECNOLÓGICO

Você pode exercer controle sobre os dispositivos e equipamentos tecnológicos de outros personagens. Seu poder não controla as ações do personagem, mas afeta a tecnologia. Isso permite que você faça com que uma arma seja disparada ou uma armadura de força atue por conta própria, ao contrário dos desejos de seu usuário. O dispositivo não pode fazer nada que normalmente não é capaz de fazer, como mirar em si mesmo, sem o uso de um poder como o Animar Máquinas (anteriormente). À critério do Mestre, a perícia Tecnologia pode ser usada para superar a Aflição deste poder, em vez de um teste de salvamento de Vontade, representando alguém fazendo uma gambiarra ou reiniciando o dispositivo para impedir que você o controle.

Controle Tecnológico: Aflição com alcance de percepção (controlada), superada por perícia Tecnologia ou Vontade; Limitada (apenas terceiro grau), Afeta apenas objetos, Limitada à tecnologia • 1 ponto por graduação

DESATIVAR TECNOLOGIA

Você desativa a tecnologia em uma área. Desligar uma máquina específica pode ser simplesmente uma questão de usar um poder tecnológico como um efeito de neutralização (consulte **Contra-Atacar**, anteriormente). Esse poder tem um alcance mais amplo, afetando todas as tecnologias em uma área específica. Se você pode escolher quais alvos na área são afetados e quais não são, aplique o modificador Seleitivo. Caso contrário, você desativa todos os efeitos tecnológicos na área alvo. Se você pode desativar a tecnologia em torno de um ponto à distância, em vez de em um raio ao seu redor, aplique o modificador À Distância.

Desativar Tecnologia: Nulificar Tecnologia, Área/Explosão (raio de 10m), Amplo (Tecnológico), Simultâneo • 4 pontos por graduação

DESMONTAR

Você pode reduzir uma máquina alvo a seus componentes, literalmente fazendo com que ela se desintegre. Este poder deixa a máquina em pedaços até que ela possa ser remontada. O poder Montar (veja **Poderes Utilitários** adiante) pode se opor a este.

Desmontar: Transformação contínua à distância (montado para desmontado) • 4 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes tecnológicos defensivos tendem a estar associados à maior durabilidade das máquinas em comparação com a frágil biologia humana. Os poderes que envolvem tecnologia que fornecem defesa mais direta (blindagem, suporte de vida e assim por diante) são descritos no arquivo dos **Poderes de Armadura**.

CORPO DA MÁQUINA

Você é uma máquina, ou pelo menos tem o corpo de uma, o que o torna imune a muitas das preocupações mundanas das criaturas vivas. Este poder assume que você está se auto-reparando até certo ponto (permitindo que você se recupere normalmente dos danos).

Corpo da Máquina: Imunidade 30 (efeitos de Fortitude) • 30 pontos

Um personagem máquina pode ser um construto verdadeiro (Módulo Básico, página 173) sem nenhum grau de Vitalidade e nenhuma habilidade de se recuperar de danos além de ser reparado em adição à imunidade fornecida por um corpo de máquina. Um construto móvel também deve comprar níveis de Intelecto e Presença acima da inexistência (começando no nível -5) ao invés de tê-los no nível 0.

Corpo Construto: Construto • 0 pontos

Em ambos os casos, sua mente ainda é essencialmente a mesma de uma pessoa comum, embora possa ou não ser um cérebro biológico real. Personagens com mentes digitais (computadorizadas) podem desejar ter os poderes da Mente do Computador e Mente de Máquina como poderes também.

MENTE DE MÁQUINA

Em vez de um cérebro biológico, você tem uma “mente” digital, muito provavelmente um computador de algum tipo. Sua falta de mente lhe dá vantagem sobre poderes que afetam mentes ou aplica o modificador Limitado a Meio Efeito. Você pode ser afetado, por outro lado, por poderes que funcionam especificamente em computadores. O Mestre pode considerar isso uma forma de Perda de Poder para sua Imunidade e conceder a você pontos heroicos pela complicação quando ela ocorrer.

Mente de Máquina: Imunidade 10 (poderes mentais) • 10 pontos

Algumas Mentes de Máquina podem ter imunidades adicionais, tais como habilidades de interação ou até mesmo todos os efeitos de Vontade.

PODERES DE MOVIMENTO

Os poderes de movimento tecnológico interagem com a “realidade” do computador das redes e do ciberespaço, bem como com o uso da tecnologia para se locomover. A maioria dos poderes de movimento baseados em tecnologia são dispositivos ou equipamentos, conforme detalhado no *M&M Módulo Básico*.

CIBERESPAÇO

Você pode transferir sua consciência (e talvez até seu corpo) para um “mundo” virtual que existe “dentro” de um computador ou rede de computadores, permitindo que você interaja com esse mundo como se fosse real e físico: dados e software se manifestam como objetos e outros seres e as interações com eles afetam os sistemas de computador. O Mestre decide se alguma forma de ciberespaço existe no ambiente e, em caso afirmativo, como você interage com ele, mas geralmente suas habilidades mentais e perícias como Tecnologia têm o maior impacto. Aplique o modificador limitado se apenas sua mente viajar para o ciberespaço, deixando seu corpo atrás.

Ciberespaço: Movimento 1 (Viagem Dimensional, Ciberespaço) • 2 pontos

SALTO NA REDE

Você se transforma em dados digitais ou eletricidade para viajar instantaneamente através de um computador ou rede de comunicações, reaparecendo de um dispositivo conectado em seu destino. Se você conseguir ficar “dentro” da rede, veja o poder Ciberespaço (anteriormente).

Salto na Rede: Teleporte, Preciso, Estendido, Meio (redes) • 3 pontos por graduação

PLATAFORMA DE TRANSPORTE

Você pode transformar a tecnologia próxima ou peças em uma plataforma capaz de carregá-lo no alto. Pode ser autopropelido (com qualquer coisa, desde foguetes a antigravidade) ou levitar pelo seu próprio poder de animação, uma espécie de “tecnocinesia”. Se a plataforma for um dispositivo regular, em vez de algo que você cria conforme necessário, substitua a Característica pelo modificador Removível. Caso contrário, você pode montar sua plataforma de transporte com qualquer tecnologia disponível. Este poder geralmente

complementa o poder Montar mais amplo (a seguir).

Plataforma de Transporte: Voo, Plataforma, Característica: Requer tecnologia disponível ou peças de máquina (-1 ponto) • 1 ponto para 2 graduações + 1 ponto por graduação adicional

PODERES UTILITÁRIOS

Os poderes utilitários tecnológicos envolvem criar, manipular, enganar ou até mesmo ser como máquinas de várias maneiras.

INTERFACE

Você pode interagir mentalmente com computadores e redes de computadores, operando-os como se você mesmo fosse um computador conectado. Você ainda usa a perícia de Tecnologia para fazer testes para programar ou interagir de outra forma com os computadores, embora os personagens geralmente tenham **Sábio Tecnológico** (adiante) para acompanhar este poder; e conhecimento instintivo de como as máquinas funcionam.

Por regra, a Interface opera por toque: uma porta de entrada/saída, hub de rede ou dispositivo semelhante. Você pode ter um soquete ou plugue de interface ou simplesmente ser capaz de tocar no alvo. Se você também pode usar Interface à distância, adicione o efeito Comunicação (Rádio), essencialmente transformando você em uma rede sem fio capaz de se comunicar com computadores dentro de seu alcance.

Interface: Compreender Máquinas 2 • 4 pontos

MANIPULAR TECNOLOGIA

Você pode operar a tecnologia à distância sem tocar ou interagir diretamente com ela. Este é um tipo limitado de Animar Máquinas (anteriormente) em que os controles do dispositivo se movem por conta própria, como se operados por uma pessoa invisível, mas o próprio objeto não é mais animado do que normalmente é durante a operação. Este poder não pode realizar tarefas mecânicas grosseiras não diretamente controladas por uma máquina ou mecanismo; por exemplo, você pode operar um mecanismo para levantar ou abaixar um portão, mas não pode mover um portão que não tenha mecanismo. Esse poder também não pode fornecer energia diferente da energia cinética ou “muscular” necessária para mover um mecanismo, portanto, não pode, por exemplo, manipular tecnologia que não tenha fonte de energia. Se o poder não tiver nenhum efeito óbvio além da tecnologia de destino operando por conta própria, aplique o modificador Sutil também.

Manipular Tecnologia: Mover Objeto à distância por Percepção 1, Preciso, Limitado a máquinas em operação • 3 pontos

MASCARAR SENSOR

Você pode “cegar” sensores eletrônicos e dispositivos conectados ao computador à sua presença, camuflando-se totalmente. Isso não afeta as mentes, apenas a tecnologia, portanto, embora um monitor de segurança não detecte sua presença, um guarda humano ainda pode perceber você (desde que esteja presente para fazê-lo e não monitore a área remotamente por meio de tecnologia). Alguns personagens podem até ter camuflagem permanente — as máquinas não podem detectá-los, mesmo se quiserem!

Mascarando Sensor: Camuflagem 10 (todos os sentidos), Limitado à tecnologia • 10 pontos

MENTE DE COMPUTADOR

Sua mente funciona como um computador, com memória perfeita e capaz de pensar mais rápido do que um ser humano comum, e pode até ser um computador! Observe que isso difere do poder da Mente de Máquina (anteriormente) por não fornecer nenhuma resistência particular aos poderes mentais, embora os dois poderes sejam frequentemente encontrados juntos.

Mente de computador: Vantagens aprimoradas (memória eidética) mais Rapidez, limitado a tarefas mentais • 1 ponto + 1 ponto por 2 graduações

MONTAR

Você pode montar tecnologia instantaneamente a partir de coleções de peças, fazendo com que as peças disparem voam juntas por conta própria, até mesmo modificando-as para se adequar às necessidades da máquina em particular, como se estivesse trabalhando com ferramentas. Se o Mestre permitir, Montar pode reduzir o tempo necessário para um teste de construção de uma invenção (Módulo Básico, página 153), possivelmente criada por um Sábio Tecnológico (veja o poder Sábio Tecnológico). Se permitido, o Mestre pode desejar tratar várias invenções na mesma cena como esforço extra, exigindo fadiga ou pontos heroicos, a fim de equilibrar a velocidade com que o personagem pode criá-las.

Montar: Transformação contínua à distância (peças de máquina) • 4 pontos por graduação

SÁBIO TECNOLÓGICO

Você tem uma capacidade intuitiva considerável no que diz respeito à tecnologia, você "simplesmente sabe" como trabalhar, operar e até mesmo construir ou reparar a tecnologia sem nenhum treinamento formal ou experiência.

Sábio Tecnológico: Perícia Melhorada (Tecnologia) • 1 ponto por graduação (+2 graduações de perícia por graduação de poder)

Alguns sábios tecnológicos combinam habilidades inventivas extraordinárias com seus insights, tornando-os gênios da tecnologia capazes de pegar componentes tecnológicos comuns e juntá-los em dispositivos incríveis — embora temporários. Especialmente os brilhantes gênios tecnológicos podem ter o poder Mente de Computador (acelerando o tempo do teste de design para inventar) ou graduações de Rapidez adicionadas ao Gênio Tecnológico, limitado à testes de design (e, portanto, custando 1 ponto de poder por 3 graduações de Rapidez).

Gênio Tecnológico: Vantagem Melhorada (Inventor) • 1 ponto

REDE DE SENsoRES

Você pode perceber através de vários sensores de dispositivos e tecnologia próximos: câmeras de circuito fechado, monitores de segurança, microfones e até mesmo telefones celulares e webcams, exatamente como se estivesse recebendo a saída desses dispositivos. Sua graduação do efeito determina se um determinado dispositivo está ao alcance para você pegar sua saída. Embora o efeito padrão seja a captação de sinais audiovisuais, o Mestre pode permitir que sua Rede de Sensores capte outros tipos de entrada, se houver um sensor adequado disponível, especialmente se você

também tiver o poder de Interface (anteriormente). A disponibilidade de coisas como sensores químicos ou scanners cerebrais ou semelhantes dentro do alcance de seu poder é geralmente raro o suficiente para não aumentar seu custo por graduação para contabilizá-lo. Se um jogador deseja que um sensor incomum "aconteça" para estar presente, esta é uma boa aplicação do uso de Editar Cena dos Pontos Heroicos (Módulo Básico, página 20).

Rede de Sensores: Sentidos Remotos (Visual e Auditivo), Limitado a Sensores Tecnológicos • 2 pontos por graduação

TECnomorfismo

Você é capaz de se transformar — ou partes de si mesmo — em diferentes máquinas, dando-lhe várias capacidades, desde transformar suas mãos ou braços em armas, seus pés ou pernas em foguetes (ou rodas, ou esteiras) ou sua pele em armadura. Cada graduação dá a você 5 pontos de poder para aplicar em diferentes poderes tecnológicos. Você pode realocar esses pontos como uma ação de movimento uma vez a cada rodada e pontos alocados permanecem fixo até que você os altere. Tecnomorfismo com o modificador Lento pode precisar de modificação em um laboratório. Você pode ser feito de nanotecnologia, máquinas microscópicas capazes de se reorganizar em diferentes formas, ou simplesmente capaz de alterar sua estrutura molecular de maneiras diferentes para imitar máquinas e tecnologia. Seus poderes potenciais podem incluir qualquer um dos dados neste arquivo, bem como outros poderes com o descritor tecnológico encontrado em outros arquivos.

Tecnomorfismo: Variável (Poderes Tecnológicos), Duração Contínua, Ação de Movimento • 9 pontos por graduação

OUTROS PODERES TECNOLÓGICOS

O descritor tecnológico é um dos mais comuns para poderes de M&M, especialmente com o descritor de super-ciência adicionado a ele, deixando quase nenhum limite para sua gama de efeitos possíveis. Esse perfil distingue entre poder sobre a tecnologia e poderes fornecidos pela tecnologia. Personagens tecnológicos geralmente têm uma medida de ambos: complementando seus poderes tecnológicos com vários dispositivos, equipamentos e invenções, muitas vezes de sua própria criação. Os Mestres devem estar atentos às tentativas de contornar as limitações internas dos poderes tecnológicos, tendo certa tecnologia sempre disponível para o personagem. Nesses casos, falhas como Limitado podem se tornar pouco mais do que peculiaridades ou complicações ocasionais de perda de poder.

COMPLICAÇÕES TECNOLÓGICAS

As principais complicações dos poderes da tecnologia são sua confiança na tecnologia e o abismo entre a tecnologia e a natureza frequentemente mais complexa e variável dos seres vivos e inteligentes, sejam eles orgânicos ou não.

ACIDENTE

Acidentes acontecem, principalmente quando se trata de protótipos experimentais e tecnologias de ponta testadas pela primeira vez em campo. Essa complicação é o ás na manga do Mestre, para invocar sempre que a superciência ou os poderes tecnológicos precisarem de um revés. Ela lida

principalmente com efeitos colaterais inesperados da tecnologia ou acidentes a envolvendo: um link de comunicação hipersônico que estilhaça accidentalmente todo o vidro em um raio de duas milhas, por exemplo, ou o escopo de visualização dimensional que também desencadeia uma invasão interdimensional. Os Mestres podem usar acidentes de tecnologia como ganchos de história que envolvam imediatamente os heróis, especialmente se sua tecnologia causou o problema!

DEFICIÊNCIA

Os poderes tecnológicos às vezes são associados a personagens com várias deficiências, como o especialista em tecnologia em rede que é uma força a ser reconhecida no ciberespaço e capaz de operar por meio do controle remoto de máquinas, mas preso em um corpo aleijado, ou o tecnopata que entende as máquinas muito melhor do que as pessoas, e as prefere, na verdade. Um robô ou personagem androide pode não ter certas capacidades humanas, de emoção a um sentido, sabor ou toque, o que pode causar problemas de vez em quando.

FRAQUEZA

Embora imune a muitas preocupações mortais, a tecnologia tem fraquezas e vulnerabilidades, assim como os usuários e controladores de tecnologia. Os personagens artificiais podem ser vulneráveis à eletricidade, campos magnéticos, imersão em água ou outras interferências em seus sistemas. Os poderes tecnológicos que dependem de transmissões podem ser bloqueados ou mesmo sofrer feedback doloroso ou debilitante. Embora a mente de uma máquina possa ser imune à telepatia, ela é vulnerável a ser hackeada, talvez até sequestrada por alguém que conhece as senhas certas!

IDENTIDADE

Um personagem artificial pode procurar manter uma identidade secreta como um ser humano comum, experimentar a vida humana em primeira mão ou ocultar a verdade (nesse caso, uma complicação secreta adicional pode entrar em jogo). Personagens tecnológicos são eficazes em manter seus segredos mesmo na era moderna interconectada, usando perícias de tecnologia e influência com banco de dados de computador e redes para criar identidades falsas e até mesmo histórias inteiras. À critério do Mestre, uma identidade falsa especialmente abrangente pode constituir uma vantagem Benefício para o personagem, enquanto várias exigiriam vários níveis de vantagem.

PERDA DE PODER

Todos os poderes tecnológicos dependem de várias máquinas e as máquinas quebram, sofrem com a perda de energia ou simplesmente são destruídas em super-batalhas. Parte disso é contabilizado em falhas Limitadas e outras, aplicadas a diferentes poderes tecnológicos, caso em que uma complicação de perda de poder não se aplica; se o poder de Salto na Rede de um herói estiver limitado a funcionar apenas em redes eletrônicas e nenhuma estiver disponível na área, então é uma falha entrando em jogo, e não uma complicação. Por outro lado, se o Mestre “acontecer” um blecaute durante a aventura, derrubando a rede local e tornando-a indisponível, isso deve constituir uma complicação para o herói tecnológico. Como com outras complicações, a aplicação exata é situacional e guiada pelo Mestre.

PRECONCEITO

Heróis artificiais como androides, robôs, inteligências artificiais ou ciborgues (particularmente aqueles que são um cérebro em um corpo totalmente robótico) podem enfrentar preconceitos sociais. Alguns não os consideram indivíduos “reais” com os mesmos direitos ou sentimentos que as pessoas. Corporações ou governos podem considerá-los uma propriedade valiosa, levando à batalhas legais sobre seu status, e o medo de “máquinas desumanizadas” misturadas com a humanidade comum pode fazer com que algumas pessoas se esquivem desses personagens ou até mesmo os ataquem abertamente.

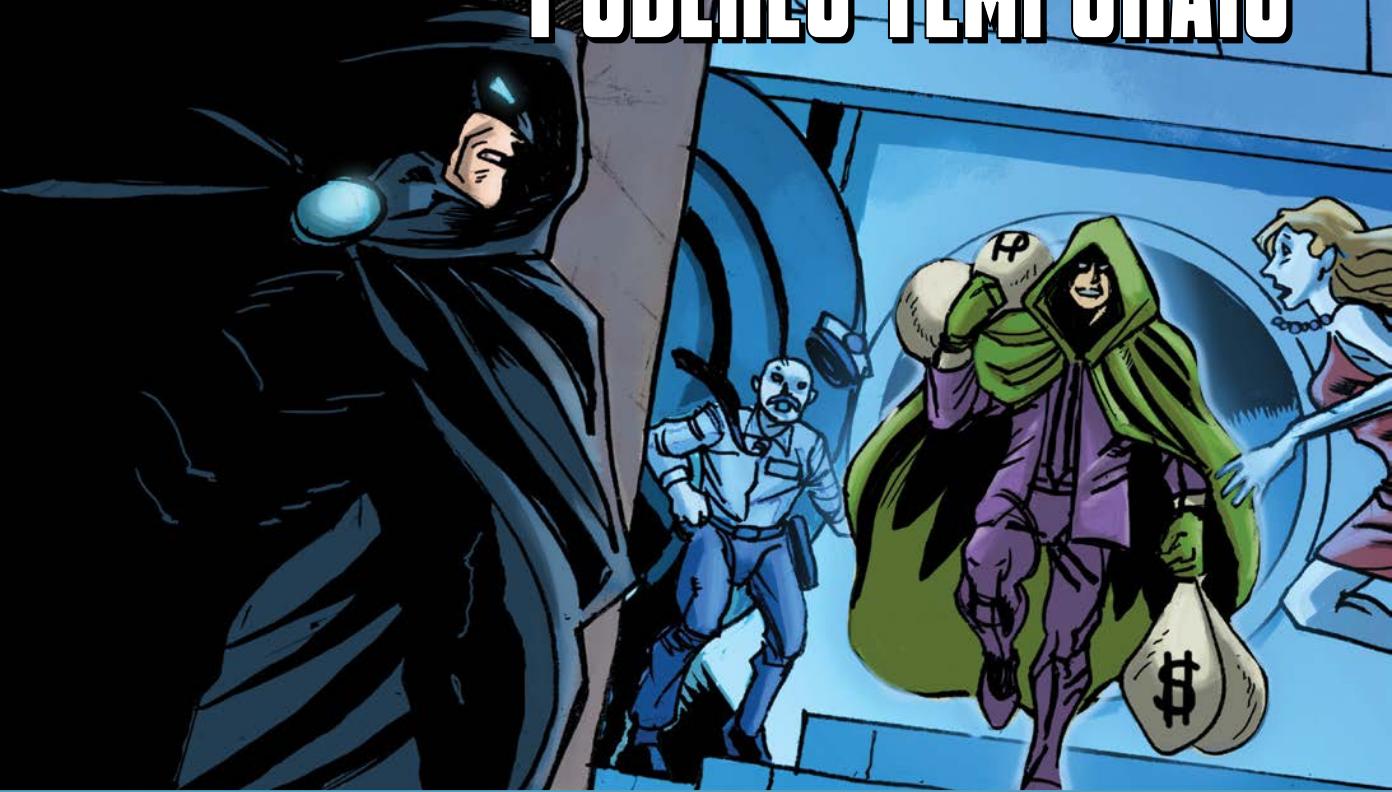
RESPONSABILIDADE

Além das várias responsabilidades para com amigos, família e empregadores mantidas por outros personagens, personagens artificiais podem lidar com uma responsabilidade para com seus criadores ou mesmo proprietários, se eles forem tratados como propriedade e não como pessoa (veja Preconceito, anteriormente). Da mesma forma, os criadores de vida artificial podem sentir um sentimento ou responsabilidade para com seus “filhos”.

RIVALIDADE

A rivalidade entre tipos de tecnologia é bastante comum, com inventores tentando superar uns aos outros com sua engenhoca mais recente ou colocando suas perícias técnicas umas contra as outras em vários concursos, tanto online quanto NVR (na vida real).

PODERES TEMPORAIS



O tempo está literalmente “do seu lado”! Poderes de tempo podem acelerar ou desacelerar o fluxo do tempo, perceber o futuro ou o passado, saltar entre linhas de tempo paralelas, e até mesmo permitir que você pare o tempo completamente ou mude a história!

DESCRITORES DE TEMPO

Os seguintes descritores são importantes para os poderes temporais e seus efeitos.

■ **História:** A sequência de eventos os quais ocorreram no passado. A história não é necessariamente fixa em um mundo onde viagens no tempo e manipulação temporal são possíveis e, em algumas instâncias, uma certa indefinição sobre eventos históricos podem esconder paradoxos temporais. Por exemplo, um herói viajante do tempo volta para o passado para investigar registros históricos de um estranho misterioso envolvido em um ponto chave em particular na história, só consegue, pois, acabar inteirando nestes eventos se e descobrindo que ele é o estranho que desencadeou a sua investigação.

■ **Táquion:** são partículas subatômicas (teóricas) capazes de viajar mais rápido que a velocidade da luz (táquion do grego que significa “rápido”). Por causa dessa habilidade de violar causalidade como a entendemos, táquions são frequentemente usados como uma explicação para os poderes temporais: personagens emitem ou controlam táquions como um meio de produzir seus efeitos. Táquion são frequentemente tratados como uma forma exótica de energia ou radiação, permitindo várias outras formas de efeitos de poderes, semelhante a aqueles encontrados em **Poderes Elétricos** e em **Poderes Radioativos**. Exemplos incluem, explosões de energia baseadas em energia táquions infligindo dano à distância (talvez distância à percepção e indireto) e a força

Táquion fornece campos de proteção sustentada ou outro benefício defensivo.

■ **Tempo:** a passagem e medição do tempo como um valor de jogo é discutida nas páginas 11-12 do *Módulo Básico* de MUTANTES & MALFEITORES, especificamente em termos de graduações como medidas de valores de tempo e o relacionamento entre as cenas (tempo narrativo) e rodadas de ações (tempo de ação). Muitos efeitos de M&M usam graduações de tempo.

CONTRA-ATACAR

Os poderes do tempo podem potencialmente contrapor-se uns aos outros, seja através da manipulação direta do continuum ou pela aplicação de alterações iguais e opostas (desacelerar o tempo na mesma quantidade que alguém o acelera, por exemplo). Isto também pode permitir que os poderes do tempo contraponham poderes de velocidade, desacelerando os alvos no tempo na mesma quantidade em que eles aceleram.

Outros usos dos poderes do tempo para contrariar tendem a ser na forma de adulteração indireta da história, em vez de um poder direto versus um efeito de poder, causando um efeito particular de “Isso Nunca Aconteceu”. Veja o Poder de Replay em Poderes de Úteis para um exemplo dessa aplicação.

CARACTERÍSTICAS TEMPORAIS

Os efeitos dos recursos associados aos poderes temporais incluem:

■ **Memória cronológica:** você tem a habilidade de “lembrar-se” de outras linhas temporais. Se alguém mudar a história sua memória terá duas versões dos eventos: a linha do

tempo atual e a linha original. Essas lembranças diferentes permitem que você saiba, primeiro, que a história foi mudada, segundo, pode fornecer pistas sobre como e quando mudou e o que você pode fazer sobre isso.

- **Baluarte Cronológico:** Você está “fixo” no tempo, de modo que quando a história é alterada (consulte Alteração temporal, a seguir) você não muda com ele. A dificuldade é que somente você (e outros como você) se lembram da linha do tempo original e você agora não está familiarizado com o “novo” mundo. Se você tiver tanto isto quanto o recurso de memória cronológica, você mantém seus traços da linha do tempo original, mas lembra-se de ambas.

ALTERAÇÃO TEMPORAL

A capacidade de alterar o tempo, especialmente de mudar a história, tem tremendas repercuções, e é o tema de incontáveis histórias e teorias. Manipular o tempo e seus efeitos são um enredo comum de histórias em quadrinhos, o Mestre de M&M pode sofrer dores de cabeça consideráveis se deixar inteiramente nas mãos de seu grupo de jogadores.

Cenários geralmente tomam uma das quatro abordagens para alteração temporal e mudança do passado.

- **Tempo Imutável:** Os eventos históricos são essencialmente “fixos” no tempo e os viajantes do tempo não podem mudar eles, não importa o quanto eles tentem. Os viajantes do tempo são fantasmas incorpóreos, incapazes de interagir com o passado (neste caso, o efeito da viagem no tempo não está disponível; os personagens só podem observar o passado usando a Pós-cognição) ou o próprio tempo parece conspirar para evitar que os viajantes no tempo mudem qualquer coisa além dos eventos mais inconsequentes. Então voltar no tempo e tentar evitar o assassinato de uma figura histórica, por exemplo, vai acabar com você se encontram preso em uma sequência de tentativas falhas: preso no trânsito, preso em um desabamento, com sua arma funcionando mal, e assim por diante.

- **Tempo Resistente:** A história pode ser mudada, mas ela tende para resistir à mudança, tentando “retróceder” a sua forma anterior e compensar por quaisquer mudanças. Então, por exemplo, se você eliminar Adolf Hitler antes de sua ascensão ao poder na Alemanha, outra pessoa toma seu lugar como o líder demagógico do Partido Nacional-Socialista e chanceler da Alemanha, e a Segunda Guerra Mundial ainda acontece em grande parte dentro do cronograma, com diferentes detalhes. As mudanças tendem a “nivelar” a longo prazo e é excessivamente difícil de criar uma mudança na história.

- **Tempo mutável:** Os eventos históricos não são fixos, e mudá-los cria uma sequência totalmente nova de eventos. Dada a gama de variáveis envolvidas, pode ser altamente difícil de prever o resultado de qualquer das mudanças feitas, e a falta de “resistência” pode tornar difícil para o fluxo de tempo recuperar-se de incidentes de alteração sem uma intervenção externa (que é, por si só, outra forma de alteração).

- **Tempo Quantum:** Esta é uma combinação de tempo mutável e imutável; a história pode ser mudada, mas a mudança cria uma linha de tempo alternativa, “dividida” da história anterior no ponto de mudança. No novo universo paralelo, a história toma um rumo diferente, mas a linha do tempo original ainda existe “em algum lugar” no vasto continuum. De fato, se a teoria quântica está correta, todo

universo possível pode existir dentro de um continuum maior de N dimensões ou “omniverso”.

Os mestres devem observar que estas abordagens ao tempo variável não precisam ser universais. Por exemplo, o tempo pode, como regra geral, ser imutável e imune a adulterações criadas por viajantes no tempo (incluindo os heróis), mas certos dispositivos de trama podem torná-lo mutável, de modo que o vilão possuindo a Chave Chronos, tem o poder de mudar a história, a menos que os heróis possam detê-lo sem mudar a própria história!

PODERES OFENSIVOS

Os poderes ofensivos de tempo envolvem a manipulação do fluxo temporal de forma prejudicial ou danosa aos alvos, quer diretamente (causando um rápido envelhecimento, por exemplo) ou indiretamente (usando o tempo parado para criar circunstâncias prejudiciais).

CONGELAR O TEMPO

Você prende um alvo em uma “bolha” do tempo congelado (ou retardado), essencialmente congelando-os da perspectiva do mundo exterior. Por padrão você deve tocar o alvo. Se você puder usar este poder à distância, aplique o Modificador Distância Aumentada: À Distância ou Distância Aumentada: Percepção.

Congelar o Tempo: Afiação Cumulativa (Congelar tempo resistido e superado por Vontade; Tonto; Atordoado, Incapacitado) • 2 pontos por graduação

EMBOSCADA TEMPORAL

Ao parar (ou deixá-lo mais lento) o tempo, você pode “Marcar” um alvo de um ataque: colocar um objeto jogado sobre eles, por exemplo, ou um projétil para atingi-los. Quando você reinicia o tempo uma vez mais, do ponto de vista do alvo, o ataque aparece do nada. Este poder é frequentemente usado em conjunto com o Deslocamento Temporal, Movimento Temporal, e Congelar o Tempo, que também dependem do tempo parado.

Emboscada Temporal: Dano com alcance percepção (objetos e perigos oportunos); indireto 4 • 3 pontos por graduação + 4 pontos

MANIPULAÇÃO DA IDADE

Exercendo controle sobre uma porção discreta de tempo, você pode fazer com que um alvo cresça rapidamente mais velho ou mais jovem, mesmo para o ponto de morte (ou nascimento) onde eles deixam de existir! O principal efeito deste poder é retirar algumas das capacidades do alvo: redução das capacidades físicas devido à idade extrema ou juventude, talvez até mesmo reduzindo ou removendo habilidades mentais devido à enfermidade ou imaturidade. Em última análise, os efeitos mecânicos são similares. Se você puder deslocar um alvo, tanto para frente como para trás, aplique uma graduação do modificador Descritor Variável.

Por padrão, este poder só funciona em seres vivos que você pode tocar. Se você não precisar tocar o alvo, aplique a Distância Aumentada: À Distância ou Distância Aumentada: Percepção. Se você também puder envelhecer rapidamente os objetos, a ponto de causar sua quebra e decomposição, aplique também o modificador Afeta Objetos.

Manipulação de Idade: Aflição Cumulativa (Envelhecimento; Resistido e Superado Fortitude; Prejudicado, Desabilitado, Transformado) • 2 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes defensivos do tempo aproveitam a influência do tempo para “enganar” ataques, evitando-os ou envolvem proteção contra os efeitos do tempo e dos poderes temporais.

ATEMPORAL

Você é um ponto “fixo” no tempo, completamente não afetado por sua passagem ou por qualquer outro efeito temporal. Este poder inclui a imunidade ao envelhecimento da passagem normal do tempo. Pode também incluir os benefícios das Características Bastião Cronológico e Memória cronológica (ver Características), dependendo de como a viagem no tempo funciona no cenário.

Formas mais extremas deste poder incluem os benefícios da Cura Acelerada e até mesmo a Imortalidade, dando-lhe uma tendência natural de voltar ao seu estado “fixo” quando sua condição é alterada por danos ou lesões.

Atemporal: Imunidade 5 (Efeitos Temporais) • 5 pontos

FASE TEMPORAL

Mudando apenas um momento “fora de fase” com o tempo comum, você se torna uma imagem fantasma imaterial, capaz de passar através de objetos sólidos, e você é imune a danos.

Algumas formas de Fase Temporal também o tornam indetectável a qualquer pessoa existente em tempo normal. Neste caso, adicione a camuflagem 10 ao poder, dando-lhe total camuflagem de todos os sentidos exóticos, exceto os específicos, como o Sentido do Tempo.

Fase Temporal: Intangível 4 • 20 pontos

PASSO DE AJUSTE TEMPORAL

Você pode escapar dos ataques parando o tempo, saindo do caminho do ataque “congelado”, e o reiniciar o tempo novamente, fazendo parecer que você se moveu mais rápido do que o olho pode seguir, ou simplesmente teleportado de lugar para lugar. O Passo de Ajuste Temporal requer algum esforço consciente de sua parte (para saber quando parar o tempo e se mover), então é inútil contra ataques que você não consegue perceber ou que é capturado você de surpresa.

Passo de Ajuste Temporal: Imunidade 80 (esquiva e aparar baseado em ataques) Concentração, Limitada (não contra ataques surpresa) & Teleporte 1 (Gatilho [quando atacado]) • 23 pontos + 2 por cada graduação adicional em teleporte

PODERES DE MOVIMENTO

Os poderes de movimentação no tempo envolvem tanto a movimentação para diferentes pontos no tempo (viagem no tempo) ou a manipulação do tempo para acelerar as formas normais de viagem.

PORTAL TEMPORAL

Você pode abrir um portal ou porta de entrada para um ponto diferente no tempo, permitindo que você mesmo ou

outros passem por ele e viagem até esse momento. Os efeitos exatos da viagem no tempo dependem da natureza do cenário; veja a seção de **Alteração Temporal**.

Portal Temporal: Movimento 3 (Viagem Temporal 3), Portal • 15 pontos

SUSPENDER O TEMPO

Ao parar o tempo, mover-se para um local diferente e depois reiniciar o fluxo do tempo novamente, você faz com que pareça como se você “pulou” de um local para outro sem cruzar o espaço entre eles, mesmo que você realmente o faça “*fora do tempo*” comum. A graduação do poder não é, tecnicamente, a distância que você pode percorrer, é o tempo que você tem para se mover enquanto o tempo está parado para todos os outros.

Suspender o tempo: Teleporte Acurado, Limitado a lugares que você pode chegar normalmente • 2 pontos por graduação

Você também pode ser capaz de levar outros objetos ou pessoas com você quando você entra “*fora do tempo*”, neste caso, aplique a este poder os modificadores de Distância Aumentada: Percepção e Ataque. Isto lhe permite, por exemplo, tirar algo da mão de alguém (ou de uma mesa, etc.), fazendo-o “desaparecer” de sua perspectiva, ou mover uma pessoa congelada de um lugar para outro, fazendo-a “pular” de um lugar para outro.

Manipulação do Suspender o Tempo: Teleporte Ataque de Alcance à Percepção, Limitado a coisas que você pode mover normalmente • 4 pontos por graduação

A versão final deste poder permite “reorganizar” qualquer coisa em uma área inteira, colocando toda uma gama de eventos em movimento para quando o tempo retomar seu fluxo normal. Com o modificador de área, você pode se deslocar em torno de quaisquer coisas. De fora da sua perspectiva, tudo “pula” para diferentes locais instantaneamente.

Manipulação em Área do Suspender o Tempo: Teleporte, Ataque Área Explosão Distância Aumentada: Percepção, Limitado a coisas que você pode mover normalmente • 5 pontos por graduação

VIAGEM NO TEMPO

Você pode se transportar (e qualquer coisa que esteja vestindo ou carregando) para um ponto diferente no tempo. Os efeitos exatos das viagens no tempo dependem da natureza do cenário; veja a Seção de **Alteração Temporal**. Aplique o extra Massa Aumentada se você puder transportar carga adicional ou passageiros quando você viaja no tempo.

O Portal do Tempo e os poderes de viagem no tempo são frequentemente fornecidos por veículos (máquinas do tempo ou cápsulas de viagens no tempo) ou sede (instalações com um portal de tempo de algum tipo), proporcionando uma maneira útil de controlá-los.

Viagem no Tempo: Movimento (Viagem no tempo) • 2 pontos por graduação até 3 graduações (6 pontos)

PODERES UTILITÁRIOS

A influência no tempo está repleta de possibilidades. A seguir estão alguns dos efeitos úteis, mas os mestres devem estar cientes do considerável potencial das façanhas dos poderes temporais.

CURA ACCELERADA

Acelerando seu próprio processo natural de cura, você pode recuperar-se de ferimentos em momentos.

Cura Acelerada: Regeneração • 1 ponto por graduação

DUPLOCATA TEMPORAL

Deslocando-se “de lado” no tempo ou convocando versões de si mesmo a partir de linhas de tempo paralelas, você pode não só para se encontrar consigo mesmo, mas também se unir a si mesmo (ou a si mesmos) para resolver problemas conforme o caso. Veja o **Poder de Duplicação** no Módulo Básico ou nos **Poderes de Invocação** para detalhes adicionais. Este poder assume suas duplicatas temporais pensam e agem muito como você e são naturalmente amigáveis com você, e que você não sofre nenhum efeito nocivo de nada que lhes aconteça, pois eles não são “realmente” você (mas versões de você de outras linhas do tempo). A estreita conexão entre as duplicatas temporais pode exigir a falha inconstante sobre o poder. O Poder para duplicatas diferir ligeiramente de você permite por diferenças nos traços de jogo. Se você puder convocar um duplicado do futuro (ou uma linha do tempo com características mais avançadas conhecimento) o Mestre pode escolher tratar isto como um uso de inspiração de pontos heroicos (Módulo Básico, página 20)

Duplicata Temporal: Invocar Duplicata; Ativo, Heroico • 4 pontos por graduação

INVOCAÇÃO TEMPORAL

Você convoca a assistência de outros lugares do fluxo temporal. Este poder pode variar desde a capacidade de chamar soldados de diferentes pontos da história, convocar dinossauros e outras criaturas de épocas passadas, ou mesmo invocando seres de um futuro distante (ciborgues, alienígenas ou formas super avançadas de vida). O poder básico convoca um único capanga, aplique os modificadores de Invocação do *Módulo Básico* para personalizar o poder, incluindo a Invocação de seres heroicos ou uma Horda de Múltiplos capangas.

Os vilões com este poder podem ter acesso a vastos exércitos de capangas temporais como um dispositivo de trama, o qual não valha a pena ser contado como um poder.

Invocação Temporal: Invocar; Tipo Amplo (sendo da história) • 4 pontos por graduação

PARAR O TEMPO

Você pode colocar o tempo em “pausa”, congelando o mundo inteiro e permitindo que você se movimente e realize outras ações ao seu bel prazer. Você não pode afetar nada enquanto o tempo estiver parado (para isso, veja **Emboscada Temporal**). Ainda assim, este poder lhe permite uma oportunidade considerável para patrulhar e vigiar, tais como suspender o tempo, entrar em um lugar e dar uma boa olhada ao redor antes de sair e reiniciar o tempo novamente.

Sua graduação neste efeito determina quanto tempo subjetivo você recebe; com a graduação 9, por exemplo, você tem uma hora “fora do tempo” para fazer as coisas, então o tempo retorna a seu fluxo normal. O modificador sutil significa que ninguém percebe você “se movendo” quando o tempo é parado.

Parar o Tempo: Rapidez (Sutil 2), Velocidade (Sutil 2), Peculiaridade: Limitado não pode interagir com objetos ou pessoas enquanto ativado (-4 pontos) • 2 pontos por graduação

PERCEPÇÃO RÁPIDA

Você acelera sua capacidade de perceber em relação ao fluxo de tempo normal. Cada graduação aumenta sua velocidade de percepção por um fator de 10.

Percepção Rápida: Sentidos (rápido; todos os sentidos) • 5 pontos por graduação

REPLAY

Você faz com que o tempo “pule” para trás, essencialmente reproduzindo o passado recente de uma forma que permite que os eventos ocorram de forma diferente para um resultado diferente. Por exemplo, depois que uma vítima é atingida por um carro que se aproxima, você pode repetir o momento a vítima sai da calçada, dando-lhe a oportunidade de intervir e salvá-los.

Em termos de jogo, este poder é uma característica adicionada a Precognição; você ganha conhecimento do futuro ao vive-lo e pode usar esse conhecimento para “refazer” certos eventos, tentando fazê-los sair de forma diferente. Você pode fazer uma vez por sessão de jogo para cada graduação em Característica.

Replay: Sentidos (Precognição), Característica 1 (Reescrever Eventos) • 5 pontos + 1 ponto por graduação adicional de Característica

SENTIDO TEMPORAL

Você pode sentir os distúrbios temporais e o uso de poderes de tempo próximos com um Teste de Percepção bem-sucedida.

Sentido Temporal: Sentidos 1 (consciência temporal) • 1 ponto

VER O FUTURO

Você tem visões do futuro. Podem ser visões de prováveis futuros possíveis ou de futuros determinados, dependendo de como a alteração temporal é tratada na série. Os mestres devem ver a Seção de Elementos de Aventura do Guia do Mestre para sugestões adicionais sobre como lidar com poderes potencialmente destruidores da trama, como precognição.

Ver o Futuro: Sentidos 4 (Precognição) • 4 pontos

VER O PASSADO

Você pode perceber o que aconteceu no passado em um local como se você estivesse lá, embora você não possa interagir ou mudar o que ocorreu. Como em Ver o Futuro, o Mestre pode querer levar este poder em consideração ao criar desafios adequados para os heróis.

Ver o Passado: Sentidos 4 (Pós-cognição) • 4 pontos

OUTROS PODERES TEMPORAIS

Por eles envolvem se mover, agir e reagir em um ritmo mais rápido, praticamente todos os **Poderes Velozes** também podem ser Poderes de Tempo, representando a capacidade de controlar o fluxo de tempo pessoal em relação ao fluxo de tempo geral. Basta adicionar um descritor de “tempo” ou “temporal” para esses poderes. Baseado no tempo, os poderes de velocidade muitas vezes têm o modificador Afetar Outros, permitindo que você acelere os outros no tempo, assim

como a si mesmo, talvez até o modificador de área, se você puder afetar muitos outros de uma só vez.

Dada a relação entre tempo e espaço, vários **Poderes de Teleporte** também podem ser poderes de tempo ou vice-versa. A capacidade de mudar o tempo implica algum tipo de capacidade de manipular o espaço, pois de outra forma o personagem seria atirado da superfície da Terra ou deixado para trás pela rotação da galáxia; normalmente esta mudança apenas “âncora” a galáxia à posição relativa do personagem no espaço, mas poderia ser variável, concedendo o poder de mudar o espaço, mas não o tempo (ou apenas uma quantidade muito pequena no tempo).

Por fim, o tempo e a probabilidade transformam alguns **Poderes de Sorte**, particularmente aqueles que influenciam eventos futuros, em potencial poderes de tempo, representam uma pequena alteração para obter os resultados desejados.

COMPLICAÇÕES TEMPORAIS

A manipulação do tempo pode tornar-se muito complicada, muito rapidamente (dependendo do que “rapidamente” significa em termos de alteração temporal). A seguir estão alguns dos termos das complicações que os poderes do tempo podem trazer em uma série.

ACIDENTE

Quando seus poderes de rajada de energia dão errado, pode haver algum dano colateral. Quando o seu tempo de poder dão errado, toda a história pode ser mudada! Um “acidente” temporal pode variar desde mudança nas circunstâncias, para alguns, para outros uma catástrofe em todo o cosmos, dependendo de como o Mestre quiser jogá-lo (e quais são as possibilidades de adulteração temporal na série).

PERDA DE PODER

Dado o potencial de alguns poderes de tempo os Mestres podem querer manter esta complicação disponível, caso ela seja necessária. Para os poderes do tempo que não dependem de dispositivos, veículos, ou outras coisas que podem ser tiradas, há misteriosos “redemoinhos temporais” (correntes, tempestades, etc.) e possivelmente seres superiores que supervisionam o fluxo ordenado do tempo (como os Guardiões do Tempo no cenário de Freedom City) capazes de proporcionar a interferência necessária nesses poderes no tempo adequado... bem, no tempo.

PECULIARIDADE

Aqueles com poderes de tempo podem ser “estranhos em uma terra estranha” quando se trata da história “conhecida”, como são frequentemente de épocas futuras, linhas de tempo

paralelas, ou realidades que não existem a muito tempo, exceto em suas próprias memórias, tornando-os não familiarizados com muitos aspectos de nosso mundo e cultura. Esta complicação se mistura em uma Deficiência quando se trata a falta de conhecimento comum, mas é principalmente um problema, fazendo com que o personagem aja fora do lugar (ou, tecnicamente, fora de seu tempo).

Da mesma forma, os viajantes do tempo podem ser avessos a formar relacionamentos, especialmente se eles esperam sair, reescrever a realidade, ou simplesmente sobreviver a qualquer amor em potencial. Por outro lado, uma complicação de relacionamento pode abranger várias linhas de tempo e ocorrer repetidamente!

RESPONSABILIDADE

O poder de afetar o tempo, e especialmente conhecendo o futuro ou mudando o passado, pode ser um fardo pesado. Os personagens com poderes de tempo poderem manter um código pessoal quando vem a interferir no fluxo “natural” da história, limitando sua escolha de ações e tomando o “caminho difícil” quando se trata de evitar alterações desnecessárias.

Outra responsabilidade para os viajantes no tempo pode ser consertar história: Os personagens estão cientes de alguma mudança temporal anterior e procuram desfazê-la, o que pode muito bem ser por que eles estão agindo como heróis (ou vilões!) no presente. Para uma reviravolta adicional, os personagens podem ser os responsáveis por causar a mudança original e agora querem desfazê-la, se puderem.

SEGREDO

O poder de alterar o tempo é um segredo importante por si mesmo, e personagens com poderes de tempo podem esconder suas habilidades, ou, pelo menos, a extensão total delas. É bastante fácil para um controlador de tempo para se fazer passar por um velocista ou teletransportador, por exemplo. Na verdade, o personagem pode inicialmente nem estar ciente de quaisquer poderes além do que parece ser super velocidade, apenas descobrindo mais tarde à manipular do tempo com aqueles poderes.

Aqueles com conhecimento do futuro também carregam o fardo de mantê-lo em segredo, para que não mudem involuntariamente o curso da história. Os viajantes do tempo cautelosos ou éticos podem ter segredos que podem literalmente mudar o mundo, se eles caírem em mãos erradas.

Finalmente, como mencionado em Responsabilidade, um controlador de tempo pode muito bem ter um segredo a respeito de um erro “passado”, que mudou as coisas, algo que o personagem está tentando consertar (ou expiar) sem que ninguém saiba a verdade.

PODERES TERRESTRES



Terra e pedra formam o alicerce e os alicerces literais sobre os quais construímos, e o solo nutre e sustenta a vida. Da tempestade de areia ao poder das montanhas, os poderes terrestres controlam o material do planeta e o dobram à vontade do usuário.

DESCRITORES TERRESTRES

Os seguintes descritores e implicações se aplicam aos poderes terrestres.

■ **Terra:** "Terra" no contexto dos poderes terrestres geralmente se refere aos materiais minerais do planeta, particularmente vários tipos de pedra, areia e solo (que inclui matéria orgânica, mas ainda é considerada "terra"). Os materiais manufaturados que consistem principalmente de pedra ou silício, como concreto ou vidro, podem ser considerados "de terra", mas coisas como metais refinados e materiais orgânicos — incluindo madeira e plásticos — geralmente não são. Trinta litros de solo rico em argila pesa cerca de 12 Quilogramas. (graduação de peso -1) dependendo de quanto saturado com água ele está. Trinta litros de areia seca pesa cerca de 60 quilogramas. (graduação de peso 1). Uma carga de areia de um caminhão basculante pesa cerca de 25 toneladas (graduação de peso 10).

■ **Solo:** Os poderes terrestres referem-se frequentemente ao "solo" que significa a superfície da Terra. Salvo especificação em contrário, o solo não se refere a uma superfície de terra ou pedra natural, e pode incluir superfícies de asfalto ou superfícies de concreto sobre terra natural. Geralmente não inclui coisas como pontes ou vãos elevados, mesmo que sejam feitos de pedra ou materiais semelhantes à pedra. Para algumas situações específicas, o Mestre pode ter de decidir se uma área constitui "solo" ou não.

■ **Pedra:** Trinta litros de pedra pesa aproximadamente 100 quilogramas. (graduação de massa 2, variando +/-10% com base no tipo de pedra). Um monólito maciço, como uma única pedra de pé em Stonehenge, pesa cerca de 50 toneladas (nível de massa 11). Um volume semelhante de pedra britada é aproximadamente menos uma graduação de massa.

CONTRA-ATACAR

Os poderes terrestres podem muitas vezes contra-atacar uns aos outros, representando um controle contestado sobre o elemento, ou simplesmente uma força terrestre a esmagar ou a deslocar outra. Os poderes terrestres também são úteis para abafar coisas como efeitos de fogo, tal como a areia é usada para apagar alguns fogos. A força certa da terra pode ser capaz de "aterrar" eletricidade inofensivamente e o contra-ataque místicos da terra e do ar pode permitir que os poderes terrestres contrariem alguns poderes aéreos, particularmente se forem de natureza mágica. Do mesmo modo, a interação dos poderes terrestre e da água cria lama, o que pode contra-atacar um ou ambos os efeitos.

CARACTERÍSTICAS TERRESTRES

Alguns efeitos de Características potencialmente associadas com poderes terrestres incluem a seguir:

- Você pode se livrar poeira e sujeira (incluindo lama) à vontade, mantendo a si mesmo e suas roupas limpas sob quase todas as condições.
- Você pode arar e arejar o solo como um arado mecânico ou um perfilhador, simplesmente caminhando pelo caminho que você deseja lavrar.

- Da mesma forma, você pode “curar” os danos ou transtornos ao solo ou à construção em terra, simplesmente suavizando a superfície danificada com as mãos.
- Você pode determinar o tipo de qualquer pedra que você conecta simplesmente tocando-a (ou talvez até provando-a).
- Você pode dizer se uma superfície de pedra é natural ou trabalhada com ferramentas (ou mesmo moldada por forças terrestres) simplesmente tocando-a ou olhando para ela.
- Você pode sentir automaticamente quando está debaixo da terra, assim como a profundidade aproximada.

PODERES OFENSIVOS

A maioria dos poderes ofensivos terrestres empunham massas de terra e pedra como armas de várias maneiras, ou afetam o solo em que o alvo se encontra.

ABISMO

Você abre um buraco profundo ou abismo no chão sob seus alvos, deixando-os cair dentro dele. No mínimo, eles têm que se mexer para evitar cair, no pior dos casos mergulham no abismo, sujeitando-os a danos e deixando-os propenso. Se você puder fechar o abismo em seus alvos, infligindo lhes novamente o dano, aplique o modificador de Efeito Secundário, aumentando o custo em 1 por graduação.

Abismo: Aflição a Distância Área Linha (Resistido por Esquiva; Tonto, Caído), Recuperação Instantânea (as condições Tonto e Caído duram apenas por uma rodada), Grau Limitado, Ligado a Escavação Área Linha Ataque (Limitado para baixo), Ligado a Dano à Distância Área Linha, Limitado a Alvos Afetados pelo Segundo Grau de Aflição • 4 pontos por graduação

BORRIFADA DE TERRA

Um borrifado de sujeira, areia ou lama atinge o alvo nos olhos, cegando-o temporariamente.

Borrifada de Terra: Aflição Cumulativa a Distância (Prejudicado, Desabilitado, Desatento), Limitado a Visão • 2 pontos por graduação

ESTACAS ROCOSAS

Em vez de uma massa de rocha ou solo, você lança uma chuva de estacas rochosas pontiagudos e afiados no seu alvo. Uma versão deste poder sem o modificador Penetrante pode representar um chuveiro ou arco de pequenas pedras ou seixos.

Estacas Rochosas: Dano Penetrante a Distância • 4 pontos por graduação

GARRA ROCOSA

Gavinhas ou mãos gigantes de pedra explodem do chão para agarrar e segurar seu alvo.

Garra Rochosa: Aflição a Distância (Resistido por Esquiva, Superado por Dano; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Imobilizado), Condição Extra, Grau Limitado • 2 pontos por graduação

GOLPE ROCOSO

Você forma armas temporárias de pedra em suas mãos, ou mesmo transforma suas próprias mãos e braços em armas de pedra.

Golpe Rochoso: Dano Baseado em Força, Descritor Variável (armas de pedra) • 1 ponto por graduação + 1 ponto

RAJADA TERRESTRE

Você arremessa uma grande rocha ou massa de terra em seu alvo com uma força considerável.

Rajada Terrestre: Dano à Distância (impacto de rocha) • 2 pontos por graduação

TEMPESTADE DE AREIA

Você levanta uma tempestade de poeira, sujeira ou areia, limitando severamente a visibilidade na área. Isso afeta você também, a menos que você aplique o modificador Seletivo ou tenha o efeito de Sentido Penetrados de Camuflagem apropriado.

Tempestade de Areia: Característica (-5 visibilidade) • 2 pontos por graduação

TERREMOTO

Um poderoso terremoto local sacudindo o solo, potencialmente derrubando os alvos. O efeito secundário fornece um “abalo secundário” na rodada seguinte ao terremoto inicial. Terremotos podem causar danos colaterais consideráveis, uma complicação potencial (consulte **Complicações Terrestres**).

Terremoto: Aflição a Distância Área Explosão 3 (Resistido por Esquiva Superado por Fortitude; Tonto e Vulnerável, Atordoado e Caído), Condição Extra, Efeito Secundário, Grau Limitado, Limitado ao longo do solo; 80 metros de raio • 5 pontos por graduação, + 1 ponto por graduação por +1 graduação de área

PODERES DEFENSIVOS

Os poderes defensivos terrestres invocam a natureza dura e duradoura do elemento, bem como as qualidades nutritivas e regenerativas associadas à terra no mito e no misticismo.

ARMADURA ROCOSA

Você transforma sua carne, tornando-a tão dura quanto rocha (ou transformando-a em rocha real). Alternativamente, você pode simplesmente cobrir seu corpo com uma armadura rochosa formada por seus poderes.

Armadura Rochosa: Proteção Impenetrável • 2 pontos por graduação

ENRAIZAMENTO

Sua conexão com a terra é forte o suficiente para “enraizar” você no lugar e impedir que você seja movido se não quiser ser movido. Sua graduação efetivamente aumenta qualquer resistência a ser movido, tipicamente o teste da Força ou de Fortitude, mas também um teste de resistência contra ataques de viagem e outros efeitos que o moveriam, como certas Aflições.

Enraizamento: Característica (Resistência a ser movimento), Limitado a Quando Toca o Chão • 1 ponto por graduação 2 graduações

Alguns personagens são praticamente inamovíveis enquanto em contato com o solo, tendo imunidade aos efeitos acima mencionados.

Imóvel: Imunidade 10 (Ser Movido), Limitado a Enquanto Tocando o Chão • 5 pontos

IMUNIDADE TERRESTRE

Seus poderes o tornam imune aos efeitos com o descritor "terra".

Imunidade Terra: Imunidade 10 (Efeitos Terrestres) • 10 pontos

TERRA CURATIVA

Enquanto você estiver em contato com o solo, você se recupera rapidamente de qualquer dano ou ferimento.

Terra Curativa: Regeneração, Fonte (Terra) • 1 ponto por 2 graduação

PODERES DE MOVIMENTO

Os poderes de movimento de terra envolvem o movimento através do solo e da pedra e de várias maneiras ou a utilização da terra como meio de movimento de outras maneiras.

FUSÃO TERRESTRE

Você pode "fundir-se" com o solo, passando por ele para emergir em algum outro ponto a alguma distância. Você se move através do solo em sua velocidade normal e tem total camuflagem enquanto o faz.

Fusão Terrestre: Movimento 3 (Permear), Limitado a Terra; Imunidade 2 (Sufocamento), Limitado a Enquanto Fundido com a Terra • 4 pontos

ONDA TERRESTRE

Você cria e cavalga sobre uma "onda" de terra, como uma colina em movimento, que o leva consigo. Geralmente, uma onda de terra é limitada a uma graduação não maior a 6 (250 K/H, custando 2 pontos de poder). Uma onda de terra suficientemente ampla pode ter efeitos sobre outros e área (tipicamente Linha ou Moldável). Uma Onda de Terra pode potencialmente causar alguns danos colaterais ao rasgar o solo e romper as estruturas (ver **Complicações Terrestres**).

Onda Terrestre: Voo, Limitado a 15 metros (graduação de distância 1) do solo, Plataforma • 1 ponto por 2 graduações

ROCHA VOADORA

Você ficar sobre um pedaço ou placa de rocha que você levita e se move com seus poderes, proporcionando-lhe uma forma de placa voadora. Se você usar sua pedra voadora para um encontrão (Manual do Herói, página 192) você perde o uso dela e tem que reativar seu poder.

Rocha Voadora: Voo, Plataforma • 1 ponto por graduação

TERRATRANSPORTE

Você pode fundir-se com a substância da Terra, emergiu momentos depois virtualmente em qualquer outro lugar do planeta. A única exigência é que você deve fundir-se e emergir do solo natural ou pedra, não superfícies de terra cobertas por água, pavimentação ou metal.

Terratransporte: Teleporte, Acurado, Meio (Terra) • 2 pontos por graduação

TUNELAMENTO

Você pode cavar rapidamente através da terra e da pedra, simplesmente empurrando-a para o lado com seu poder. Você pode optar por criar um túnel estável para que outros possam segui-lo ou permitir que o material caia e se preencha atrás de você. Se você puder criar túneis à distância, aplique o modificador a Distância, mas para a capacidade de criar fossos ou abismos como um ataque veja o poder do Abismos (anteriormente).

Tunelamento: Escavação • 1 ponto por graduação

PODERES UTILITÁRIOS

Os poderes terrestres oferecem muita utilidade, desde molhar a terra de várias maneiras até transformar o usuário, assumindo as qualidades de diferentes tipos de terra. Para alguns personagens, os diferentes poderes de Forma também podem ser Permanentes, e possivelmente Inatas, se for a forma natural ou padrão do personagem. Caso contrário, eles podem ter a falha de Ativação, se levar tempo para assumir essa forma.

CRÍATURAS TERRESTRES

Você pode invocar ou criar criaturas semi-independentes formadas a partir da terra e da rocha. As criaturas que você convoca não estão verdadeiramente vivas, apenas massas animadas de terra. Elas podem parecer-se com praticamente qualquer coisa, desde os humanóides de casco até criaturas míticas como os trolls. Você pode aplicar os vários modificadores para o efeito de invocação para obter criações adicionais ou para torná-las mais ativas ou capazes (removendo o tipo capanga do modelo).

Criaturas Terrestres: Invocar Criaturas Terrestres 4 • 60 pontos de capanga (veja a seguir no exemplo) • 8 pontos por graduação + 8 pontos por dobra no número de capangas

CRÍATURAS DA TERRA

NP 8 • GC 4

FOR 8 VIG – AGI 0 DES 0 LUT 0 INT – PRO 0 PRE –

Poderes: Armadura Rochosa (Proteção, Impenetrável 10), Não Vivo (Imunidade 30: Efeitos de Fortitude), Tremor (Afligção 8 área Explosão 2, Resistido por Esquiva, Tonto, Caído; Grau Limitado, Recuperação Instantânea, Limitado a Longo do Solo), Tunelamento (Escavação 4)

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo: Desarmado 8 (+8)

Ataque: Iniciativa +0, Desarmado +8 (Dano 8, Perto)

Defesa: Esquiva 6, Aparar 6, Fortitude Imune, Resistência 10, Vontade Imune

Total: Habilidades -14 + Poderes 58 + Vantagens 0 + Perícias 4 + Defesas 12 = 62

ESTRUTURAS DE TERRA

Você pode formar objetos moldados de terra e rocha: paredes, arcos, pontes, colunas, e assim por diante. Suas criações têm Resistência igual à sua graduação e devem se formar a partir do solo ou alguma outra forma de terra (afloramentos rochosos, etc.). Consulte o Efeito Criar (Módulo Básico, página 100) para detalhes das coisas que você pode fazer com suas obras de terra. Suas criações duram enquanto você as mantém, depois desmoronam, a menos que você aplique o modificador Contínuo (que lhe permite criar estruturas de

terra semipermanentes). Algumas versões deste poder aplicam o modificador Impenetrável para criações de pedra altamente resistentes a danos.

Estruturas de Terra: Criar Estruturas de Terra • 2 pontos por graduação

FORÇA DE ANTEU

Como o lendário gigante grego Anteu, você tem uma força física tremenda, mas apenas enquanto está em contato com a Terra. Em vez da redução de custo de Peculiaridade, um herói pode sofrer uma complicação de Perda de Poder (ver **Perda de Poder**, a seguir).

Força de Anteu: Força Aumentada, Peculiaridade (Apenas Enquanto Tocando o Planeta, -2 pontos) • 2 pontos para 2 graduações, +2 pontos por graduação

FORMA LAMACENTA

Você se transforma em uma massa de lama móvel e inteligente. Além das características básicas, esta forma também pode ter alongamento e morfar.

Forma Lamacenta: Imunidade 10 (Suporte Vital), Intangível 15 pontos

FORMA MONTANHOSA

Você possui ou pode assumir uma estatura montanhosa. Isto pode ser combinado com uma das seguintes formas (particularmente o Forma Petrificada) para uma versão de tamanho gigantesco.

Forma Montanhosa: Crescimento • 2 pontos por graduação

FORMA ROCHOSA

Você se transforma em pedra sólida, mas ainda é capaz de se mover, pensar e falar. (Uma forma de pedra sem todas essas qualidades — essencialmente uma estátua imóvel — elimina a Força Ampliada e aplica um efeito colateral de -2).

Forma Rochosa: Aumento de Força, Imunidade 10 (Suporte Vital), Proteção Impenetrável • 10 pontos + 4 pontos por graduação

MOLDAR TERRA

Você pode remodelar a terra e pedra como se fosse argila macia, fazendo com que ela flua na forma que desejar. Se suas mudanças forem permanentes uma vez feitas, aplique o modificador Contínuo. Se você puder moldar a terra à distância, aplique o modificador a Distância.

Moldar Terra: Transformação (terra e pedra de uma forma para outra) • 2 pontos por graduação

MOVIMENTAR TERRA

Uma das forças terrestres mais básicas é a capacidade de mover grandes quantidades de material de terra (solo, areia e pedra). Você pode mover-se até uma graduação de massa igual ao seu nível de efeito, com uma graduação na faixa 10-11 tão eficaz quanto o equipamento de construção pesada.

Movimentar Terra: Mover Objetos Distância a Percepção, Limitado a Terra • 2 pontos por graduação

SENTIDO DE TREMOR

Você é sensível às vibrações transmitidas pela terra e pela

pedra. Contanto que você esteja tocando o solo, você pode "sentir" as localizações das criaturas em movimento também tocando o solo bem o suficiente para direcioná-las com ataques, mas não para perceber mais detalhes. Este poder aplica o modificador de Alcance ao sentido normal do tato, que já é preciso e raio. A aplicação de Aguçado e Analítico permite que você perceba detalhes, enquanto Estendido permite que você perceba em distâncias maiores.

Sentido de Tremor: Sentido 1 (Toque a Distância) • 1 ponto

VISÃO TERRESTRE

Você pode ver através de materiais de barro como se eles não estivessem lá, permitindo-lhe (entre outras coisas) encontrar facilmente objetos enterrados ou ver através de paredes de pedra.

Visão Terrestre: Sentidos 4 (Visão Penetra Cobertura**), Limitado a Matérias Terrosas • 2 pontos

OUTROS PODERES TERRESTRES

Os "poderes da terra" neste arquivo se concentram no controle sobre o elemento terra: pedra e solo. Alguns personagens temáticos da Terra ampliam essa definição para incluir os poderes associadas ao planeta Terra. Exemplos incluem **Poderes Gravitacionais**, **Poderes Magnéticos** e **Poderes Vegetais**. Como os personagens temáticos à Terra são frequentemente tão fortes quanto seu elemento de nome, via Crescimento ou Força Aumentada, o arquivo de **Poderes Fortes** também pode fornecer ideias para habilidades relacionadas.

COMPLICAÇÕES TERRESTRES

O mais sólido e confiável dos quatro elementos, a terra também pode ser complicada, particularmente quando essas qualidades sólidas e confiáveis falham de alguma forma.

ACIDENTE

Muita coisa repousa na superfície forte da Terra. Alguns poderes terrestres têm o potencial de causar uma quantidade razoável de danos colaterais, se o seu usuário não for cuidadoso: poderes como o terremoto, a Onda Terra e a Movimentar Terra podem rasgar o solo onde são usadas, danificando estruturas como edifícios, estradas e outras infraestruturas.

A mera força e a massa de um personagem movido a terra pode se tornar uma complicação em potencial: quebrar acidentalmente estruturas ou até mesmo causar danos a cremalheiras vivas. O que é pior, quanto mais forte o controlador da terra, menos graciosos eles tendem a ser.

Como alguns outros controladores elementais, os poderes terrestres podem estar ligados às emoções de seus usuários em algum grau. Um herói que causa tremores de terra sempre que fica bravo ou perturbado precisa exercer um autocontrole considerável para evitar causar um terremoto em toda a cidade!

DEFICIÊNCIA

Os poderes comuns da terra incluem diferentes formas de terra: corpos de lama, areia, pedra e assim por diante. Esses personagens frequentemente sofrem deficiências relacionadas à sua composição não humana, desde um senso limitado

(ou inexistente) de toque, gosto ou cheiro, até massa ou massa inconveniente, tornando difícil a passagem em edifícios e veículos construídos com pessoas comuns.

FRAQUEZA

As poderes terrestres são tipicamente “opostos” pelos elementos ar ou água (ver os arquivos de **Poderes Aéreos e Poderes Aquáticos**). Os poderes terrestres podem ser vulneráveis a ataques por seu oposto: corroídos por ventos fortes ou derretidos em lama dissolvida pela água. Tais poderes podem ter um grau extra de efeito sobre um personagem movido a poderes terrestres, vulnerável a eles.

Sensíveis a seu meio ambiente, os personagens da terra podem sofrer efeitos adversos com isso. Se a terra for perturbada em uma área minada, por exemplo, ou sujeita a explosão ou poluição a longo prazo com toxinas, o personagem pode sofrer qualquer coisa, desde desconforto até agonia e até mesmo efeitos de doença ou veneno.

Por outro lado, os poderes terrestres podem vir com uma forte dependência da Terra que dá vida. Mais do que mera perda de poder (anteriormente), um personagem terrestre retirado do contato com o solo pode começar a sofrer condições sérias, mesmo que ameaçadoras para a vida. Os Mestres do Jogo podem tratar isto como uma aflição progressiva (*Módulo Básico*, página 94) passando de atordoados a incapacitados e até mesmo moribundos. Variar as condições — e qualquer teste de resistência — permitida para a vítima, conforme apropriado.

FOBIA

Confortável no relativo confinamento de um ambiente subterrâneo, cercado pelo abraço de rochas e solo, um controlador de terra pode sofrer de agorafobia, o medo de espaços abertos e ter dificuldades para operar no exterior sob o céu aberto ou fora dos “desfiladeiros” fechados e lotados da cidade.

ÓDIO

O poder sobre a terra muitas vezes vem com uma maior consciência do meio ambiente e das ameaças que ele enfrenta. É um pequeno passo a partir daí para um controlador

da Terra se tornar um ambientalista fanático, consumido com ódio por aqueles que envenenariam a Terra, ou a desenterrariam para erradicar minerais valiosos ou fontes de combustível. Um herói com esta complicação pode ter dificuldades com a ideia de proteger os poluidores que operam dentro da letra da lei, ou se engajar em um verdadeiro vigilantismo contra eles.

PERDA DE PODER

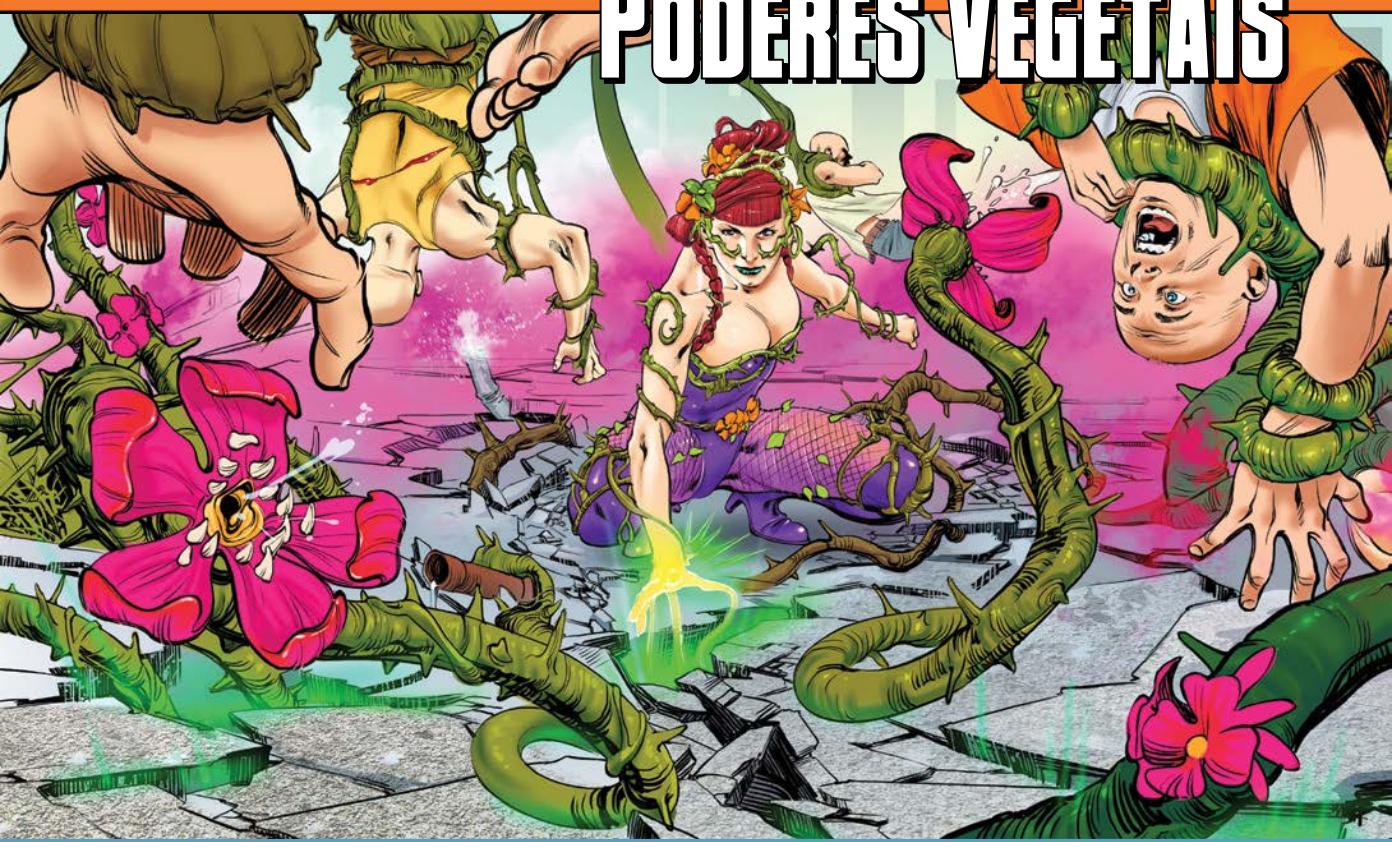
A clássica complicação de perda de poder para um personagem movido a terra é a separação da terra em si. Isto pode ser tão simples quanto estar cercado por metal, plástico ou algum outro material isolante, ou levantado do solo (como no mito de Antaeus) ou pode estar tão envolvido quanto estar a alguma distância de qualquer sujeira natural ou rocha, como em um avião ou mesmo fora da atmosfera da Terra! Um controlador da Terra em uma nave espacial ou estação espacial, por exemplo, certamente está em desvantagem.

Por falar em espaço, quer os poderes terrestres de um personagem estejam ou não verdadeiramente ligados ao planeta Terra, ou possam manipular tardiamente a pedra e o solo de mundos alienígenas, é uma questão para os descriptores dos poderes e para o julgamento do Mestre. Se eles não puderem, então ficar presos em um planeta distante ou asteroide também pode efetivamente remover os poderes do personagem, mesmo que haja areia ou rocha ao redor.

RESPONSABILIDADE

O poder sobre o elemento terra muitas vezes vem com um senso de responsabilidade sobre a terra, tanto sobre o planeta quanto sobre seu meio ambiente. Um herói movido pela terra pode ser atraído para lidar com problemas que vão desde a erosão do solo a deslizamentos de rochas e tensões tectônicas. Naturalmente, se a solução de alguns desses problemas causar mais conflitos, como ter que realocar um projeto de construção ou encerrar uma operação de mineração ou perfuração, o Mestre tem muitas oportunidades para transformar a complicação em novas histórias para o jogo.

PODERES VEGETAIS



As plantas estão por toda parte, sobrevivendo em alguns dos lugares mais duros da Terra. O perfil Poderes Vegetais oferece poderes que transformam até mesmo a mais humilde das plantas em aliados poderosos, e concedem poderes de sobrevivência, adaptabilidade e resistência semelhantes aos das plantas.

DESCRITORES VEGETAIS

Os descritores a seguir são importantes para a potência das plantas.

■ **Planta:** As plantas são um tipo de vida, associada principalmente à produção de seus próprios alimentos através da fotossíntese. A maioria dos poderes vegetais usa a definição mais ampla do termo e inclui coisas como musgos, algas, corais e planktons, mas não fungos como cogumelos, que são uma ordem de vida separada. Em ambientes com vida alienígena, o descritor de plantas pode incluir também espécies de plantas alienígenas; um personagem limitado ao poder sobre plantas terrestres tem uma complicação de perda de poder quando em um ambiente alienígena (ver **Complicações Vegetais**). Como o poder sobre os vegetais muitas vezes envolve a manipulação de plantas, elas podem ter o modificador indireto, permitindo que os ataques de plantas explodam do solo sob alvos, por exemplo, ou que plantas animadas alcancem por trás, dando aos controladores de plantas a oportunidade de fazer ataques surpresa (*Módulo Básico*, página 192). Indireto 3 geralmente é suficiente para isso, uma vez que os ataques de plantas devem ter origem no solo, mas podem ir em qualquer direção, inclusive em direção ao usuário.

■ **Madeira:** O tecido duro e fibroso das árvores, primariamente composto de celulose. A madeira é um produto vegetal primário, e alguns poderes vegetais dependem da

capacidade de produzir, controlar e moldar a madeira, ou de conceder traços de madeira como a dureza. Como observado no *Módulo Básico* (página 183), a madeira começa em Resistência 3. A madeira produzida pelos poderes vegetais é frequentemente endurecida pela espessura ou efeitos de poder. A madeira é inflamável e se decompõe como outras matérias orgânicas, portanto, os poderes que dependem dela podem ser vulneráveis a esses tipos de efeitos. Para mais informações, veja **Contra-atacar** e **Complicações Vegetais**.

CONTRA-ATACAR

Os poderes vegetais, especialmente aqueles que produzem plantas reais, podem ser capazes de combater alguns poderes baseados na terra ou na água, ligando os materiais associados em uma versão rápida de seu crescimento. As propriedades fotossintéticas das plantas também podem contrapor-se a alguns poderes baseados em luz. As plantas são vulneráveis ao frio, fogo e herbicidas químicos, e os poderes com esses descritores podem contra-atacar os poderes vegetais, juntamente aos poderes que destroem a vida ou decompõem a matéria orgânica.

CARACTERÍSTICAS VEGETAIS

Alguns efeitos poderes associados aos Poderes Vegetais incluem o seguinte:

- Você tem um potente “polegar verde”, permitindo que você cresça plantas pequenas (tamanho -4 ou menos) desde as sementes até a maturidade total em questão de segundos, uma versão limitada do poder de crescimento de planta (veja **Poderes Utilitários**).
- Você pode identificar diferentes espécies de plantas e suas propriedades simplesmente olhando ou tocando nelas.

- Você pode fazer as plantas floridas florescerem instantaneamente fora da estação, ou fazer as plantas fruteiras produzirem frutos maduros instantaneamente fora da estação.
- Seu toque pode curar uma planta de infecções, danos menores e outras enfermidades, restaurando-a à plena saúde, como uma versão limitada do efeito curativo.

PODERES OFENSIVOS

Os poderes vegetais ofensivos envolvem capacidades vegetais, tais como espinhos ou venenos ou transformar plantas reais em armas, muitas vezes animando-as a atacar por conta própria.

ARMADILHA DE SEIVA

Você joga uma mancha de seiva pegajosa e de endurecimento rápido em seu alvo, amarrando-os e colando-os em qualquer superfície que eles estejam tocando. Se você criar uma Seiva suficientemente grande para prender vários alvos, aplique o modificador de Área Explosão ao poder, aumentando o custo em 1 por graduação. Se você fizer com que plantas próximas ou ao redor do alvo emitam a armadilha, aplique o modificador Indireto. Uma Armadilha de Seiva pegajosa também pode ser Contagiosa, prendendo qualquer outra pessoa que toque a vítima.

Armadilha de Seiva: Aflição Cumulativa a Distância (Resistido por Esquiva, Superado por Dano; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Imobilizado), Condição Extra, Grau Limitado • 3 pontos por graduação

ARREMESMO DE ESPINHOS

Você pode atirar centenas de espinhos afiados. Os espinhos atirados podem ser ligados com um poder como Fitotoxinas (a seguir), derrubando os espinhos com um veneno à base de plantas que eles introduzem nos alvos. Neste caso, a aflição de Fitotoxinas também deve ter os modificadores de Distância e Multi-ataque. Se você fizer crescer plantas perto ou ao redor dos alvos e atirar espinhos, aplique o modificador Indireto.

Arremesso de Espinhos: Dano à Distância (Perfurante), Multi-ataque • 3 pontos por graduação

CHICOTE DE CIPÓ

Você pode criar uma arma semelhante a um cipó, feito de algum tipo de madeira flexível. Em geral, esse poder não tem grandes benefícios em termos de força, mas é uma maneira eficiente de atacar a distância.

Chicote de Cipó: Dano baseado em Força, Alcance Estendido (3m) • 1 ponto por graduação + 1 ponto

CONTROLAR PLANTAS

Você pode exercer controle sobre criaturas de plantas animadas (se, em vez disso, você puder conceder animação a plantas normalmente imóveis, veja *Animar Plantas*).

Controlar Plantas: Aflição Cumulativa Distância a Percepção (Resistido e Superado por Vontade; Tonto, Compelido, Controlado), Limitado a Plantas (-2), Sutil • 2 pontos por graduação + 1 ponto

FLORA INTERNA

Ao exercer poder sobre a flora vegetal encontrada nas vias

digestivas de muitos animais, você pode induzir náuseas, cólicas e similares efeitos desagradáveis e potencialmente incapacitantes.

Flora Interna: Aflição Cumulativa Distância a Percepção (Resistido e Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado), Sutil • 4 pontos por graduação + 1 ponto

FITOTOXINAS

Você pode produzir ou imitar os efeitos do veneno à base de plantas. Fitotoxinas diferentes podem causar condições diferentes; se você tiver o poder de produzir uma ampla gama de toxinas, você pode ter efeitos alternativos diferentes, ou aplicar o modificador de condição variável (veja o perfil de Poderes Ilusórios). Para uma toxina mortal, substitua Enfraquecimento de Vigor pelo efeito Aflição. Se você usar as Ilusões como opção de Aflição (veja o perfil de Poderes Ilusórios), as Fitotóxinas podem causar alucinações como uma de suas condições.

Este poder requer tocar o alvo por padrão, se você puder envenenar um alvo à distância, aplique o modificador Distância.

Fitotoxinas: Aflição (Resistido e Superado por Fortitude; Prejudicado, Desabilitado, Paralisado), Efeito Secundário • 2 pontos por graduação

NUVEM DE PÓLEN

Você libera uma nuvem de pólen ou esporos à base de plantas, criando uma reação biológica em seus alvos. Como com o Fitotoxinas (anteriormente) diferentes combinações de pólenes e esporos podem causar condições diferentes. Uma nuvem forte de pólen pode ter os modificadores cumulativo ou até progressivo. Por padrão, você produz uma nuvem de pólen em todas as direções ao seu redor. Se você puder criar uma nuvem à distância (lançando uma cápsula que se abre no alvo, por exemplo), aplique o modificador Distância. Se você fizer com que plantas próximas ou ao redor dos alvos emitam a nuvem, aplique os modificadores Distância e Indireto.

Nuvem de Pólen: Aflição Área Nuvem (Resistido e Superado por Fortitude; Fadigado, Exausto, Incapacitado) • 2 pontos por graduação

PELE DE ESPINHOS

Espinhas afiadas e afiadas brotam de sua pele, fazendo com que seja danificante tocar ou golpear você e causando seus golpes e garras desarmadas para infligir danos adicionais.

Pele de Espinhos: Dano (penetrante), Reação (quando tocado ou golpeado) • 4 pontos por graduação

REDE DE VINHAS

Você faz com que massas de videiras animadas e vegetativas semelhantes brotem do solo, envolva os alvos e os mantenha no lugar. Uma versão mais precisa deste poder aplica o modificador seletivo, permitindo que você amarre apenas os alvos desejados, excluindo os aliados do efeito.

Rede de Vinhas: Aflição a Distância Área Explosão (Resistido por Esquiva, Superado por Dano; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Imobilizado), Condição Extra, Indireto 3, Grau Limitado • 3 pontos por graduação + 3 pontos

PODERES DEFENSIVOS

As plantas são robustas e tenazes, muitas vezes crescendo sob condições severas, e capazes de se regenerar a partir de raízes e estacas.

FOTOSÍNTSE

Como uma planta, você é capaz de converter luz e água em nutrientes. Você não tem necessidade de consumir nutrientes, desde que esteja exposto à luz. Possuir este poder pode tornar a pele de um personagem verde com clorofila.

Fotosíntese: Imunidade 1 (fome) • 1 ponto

PELE DE MADEIRA

Sua carne assume a dureza e a força da madeira enquanto mantém sua flexibilidade normal. Se você puder se transformar da carne comum para a pele de madeira, aplique o modificador Sustentado. Caso contrário, este poder é uma mudança permanente.

Pele de Madeira: Proteção, Perceptível • 1 ponto pela primeira 2 graduações + 1 ponto por graduação adicional

REBROTAMENTO

Como uma planta, você pode se regenerar e se rebrota, exceto que você o faz muito mais rápido. Níveis extremos de Rebrotamento podem incorporar fileiras de Imortalidade, permitindo que você rebrote seu corpo inteiro a partir de nada mais do que um único fragmento, semente ou rebroto. O modificador de fonte pode ser apropriado, exigindo condições normais de crescimento das plantas.

Rebrotamento: Regeneração • 1 ponto por graduação

PODERES DE MOVIMENTO

Os poderes de movimentação das plantas envolvem o uso da vegetação para se mover (transportada por, ou balançando sobre as videiras, por exemplo) ou a movimentação através da vegetação de maneiras que a maioria das pessoas não pode.

BRAQUIAÇÃO

Você pode balançar através de áreas de vegetação, pegando galhos e videiras, talvez até mesmo cultivando-os conforme a necessidade. Se você estiver dependente de áreas de vegetação pesada, aplique uma falha limitada ao poder, reduzindo seu custo em 1 ponto.

Braquiação: Movimento 1 (Balancar-se) • 2 pontos

PASSAR PELAS PLANTAS

Você pode passar por áreas de vegetação e grandes plantas (como árvores) como se elas não estivessem lá. As plantas e a folhagem não impedem o seu movimento no mínimo.

Passar Pelas Plantas: Movimento 3 (Permear 3), Limitado a Vegetação • 3 pontos

PASSEIO PELA FLORESTA

Quando você transita por um ambiente rico em vida vegetal, não perturba a vegetação nem deixa nenhum rastro a ser

seguido.

Passeio Pela Floresta: Movimento 2 (Sem Rastros), Limitado a Região Vegetal • 1 ponto

RAIZ ESCAVADORA

Como raízes poderosas, você pode cavar profundamente através da terra, permitindo que você se move no subsolo por uma distância e reemergir na superfície.

Raiz Escavadora: Escavação • 1 ponto por graduação

TRANSPORTE POR RAÍZES

Você pisa ou se funde em uma planta ou área de vida vegetal, emergindo de outra planta ou área de vegetação, a alguma distância. Você só pode transportar de e para áreas com vida vegetal. Aplique outros modificadores de Teleporte (Módulo Básico, página 124) para personalizar o poder.

Transporte por Raízes: Teleporte, Meio (Plantas) • 1 ponto por graduação

VIDEIRA TRANSPORTADORA

Você pode montar uma videira ou ramo animado, em crescimento, que o carrega ou o eleva para o ar como uma escada viva. Uma videira portadora é normalmente bastante lenta, não sendo boa para mais de 2-3 graduações, no máximo.

Videira Transportadora: Voo 1, Plataforma • 1 ponto por graduação

PODERES UTILITÁRIOS

Os poderes vegetais têm uma ampla gama de utilidades, desde aumentar o crescimento da vida vegetal e conceder-lhes animação e a capacidade de seguir comandos até comunicar com a vida vegetal ou perceber o passado ou o presente através dos "sentidos" vegetais.

ANIMAR PLANTAS

Você pode conceder mobilidade e consciência limitada às plantas, permitindo que elas cumpram suas ordens. Seu poder também pode fazê-las crescer até um tamanho considerável. Plantas animadas podem agarrar e segurar alvos, flamejar com membros, cipós ou galhos, ou se tornar soldados desordenados, no caso de árvores animadas.

Os controladores de plantas frequentemente aplicam a este poder os modificadores de Capangas Múltiplos e Horda, permitindo-lhes animar grupos inteiros de plantas de uma só vez. Enquanto as plantas animadas são tipicamente capangas, este poder pode ter o modificador Heroico, removendo o modelo de capanga das plantas animadas.

Animar Plantas: Invocar Plantas Animadas, Controlado, Tipo Variável • 4 pontos por graduação

Alguns modelos de plantas animadas são dadas aqui. Aplique graduações adicionais de Crescimento para criar versões ainda maiores e mais formidáveis.

ANIMAR ÁRVORES

NP 8

FOR 8 VIG 8 AGI -2 DES 0 LUT 4 INT - PRO 0 PRE -

Poderes: Ramos (Membros Extras 4), Gigante (Crescimento 8, Permanente, Inato), Planta (Imunidade 2 (Sufocamento))

Vantagens: Agarrar Aprimorado

Ataque: Iniciativa -2, Desarmado +4 (Dano 8, Perto)

Defesa: Esquiva 0, Aparar 4, Fortitude 8, Resistência 8, Vontade Imune

Total: Habilidades -16 + Poderes 23 + Vantagens 0 + Perícias 0 + Defesas 10 = 17

PLANTA CARNÍVORA GIGANTE

NP 7

FOR 6 VIG 6 AGI 0 DES 0 LUT 6 INT - PRO 0 PRE -

Poderes: Mandíbulas Esmagadoras (Baseado em Força Dano 2), Gigante (Crescimento 6, Permanente, Inato), Planta (Imunidade 2 (Sufocamento))

Vantagens: Agarrar Aprimorado, Imobilizar Aprimorado

Ataque: Iniciativa +0, Desarmado +6 (Dano 8, Perto)

Defesa: Esquiva 0, Aparar 6, Fortitude 7, Resistência 6, Vontade Imune

Total: Habilidades -8 + Poderes 17 + Vantagens 2 + Perícias 0 + Defesas 1 = 12

CRESCEMENTO VEGETAL

Sob seu poder, as plantas crescem a partir de sementes ou brotos para amadurecer completamente em segundos. Mesmo árvores enormes podem aparecer virtualmente do nada. Você pode usar esse poder para criar uma cerca viva ou barricada instantânea, ou pilares ou pontes vivas, moldando e direcionando as plantas conforme elas crescem. Novas áreas de folhagem podem fornecer cobertura, enquanto plantas maiores, como troncos de árvores, também podem oferecer cobertura.

O modificador Móvel é comum para este poder, permitindo que você continue a mover as plantas que você criar depois que elas crescerem e fornecendo os benefícios de Mover Objeto em sua graduação, usando a vida da planta como um meio.

Crescimento Vegetal: Criar Plantas, Permanente • 2 pontos por graduação

FALAR COM PLANTAS

Você pode se comunicar com plantas comuns, bem como com criaturas de plantas estranhas e alienígenas. Plantas não-inteligentes têm pouco a dizer e um senso de tempo diferente dos animais, mas podem relacionar condições e eventos que ocorrem ao seu redor, embora não nos mesmos detalhes que as visões fornecidas pela Memória Verde (anteriormente).

Falar com Plantas: Compreender 2 (Plantas) • 4 pontos

FORMA VEGETAL

Você combina características humanoides e vegetais: retendo as capacidades normais de movimento, fala e sentidos, enquanto tem a resistência de uma planta a muitas necessidades e preocupações dos animais. Alguns dos benefícios da Forma

Vegetal são compensações: você se torna imune a doenças e toxinas humanas, por exemplo, mas vulnerável a doenças de plantas e toxinas (herbicidas). Observe que este poder inclui os benefícios da fotossíntese e Pele de Madeira (em Poderes Defensivos). Se sua forma de planta não for seu estado de ser permanente, mantenha seus poderes ou inclua um modificador de ativação (Módulo Básico, página 139-140).

Forma Vegetal: Imunidade 3 (Sono, Fome, Sufocamento), Proteção, Perceptível • 1 ponto por graduação + 2 pontos

MEMÓRIA VERDE

Ao entrar em contato com uma planta ou área de plantas, você pode relembrar eventos que aconteceram em sua presença. Consulte o efeito de pós-cognição (Módulo Básico, página 121-122) para mais detalhes.

Memória Verde: Sentidos 4 (Pós-cognição), Limitado a Área com Plantas Vivas • 2 pontos

REDE VERDE

Você pode se conectar mentalmente com a vida vegetal, permitindo que você perceba o que está perto dessas plantas como se você estivesse realmente presente, usando suas próprias habilidades sensoriais (em vez de ficar limitado aos sentidos das plantas). A falha de Retroalimentação é comum para este poder, aplicando-se sempre que as plantas que você está usando como meio são atacadas ou danificadas.

Rede Verde: Sentido Remoto (visual, auditivo, tátil), Meio (Plantas) • 3 pontos por graduação

REMODELAR MADEIRA

Seu poder sobre as plantas permite remodelar até mesmo madeira morta, moldando-a em novas formas. Por +1 ponto por graduação, você também tem o poder de reviver a madeira morta, fazendo com que ela crie raízes, galhos, folhas e até flores, sementes ou frutos rapidamente. A planta recém-restaurada vive apenas enquanto as condições permitirem.

Remodelar Madeira: Transformar (objetos de madeira em formas diferentes) • 2 pontos por graduação

OUTROS PODERES VEGETAIS

Alguns poderes em outros arquivos também podem ser considerados poderes da planta. Pólens ou odores de plantas podem convocar e controlar um Enxame (**Poderes de Invocação**). Raízes gananciosas podem ser capazes de Desidratrar um alvo (**Poderes Aquáticos**). Os poderes das plantas são tematicamente conectados aos **Poderes Terrestres**, coisas como Abismo (rasgado por raízes poderosas), Enraizamento (literal no caso dos poderes das plantas) e Onda Terrestre também podem ser usados como poderes das plantas.

COMPLICAÇÕES VEGETAIS

Embora as plantas e as habilidades semelhantes às plantas tenham suas vantagens, elas também têm suas próprias complicações particulares, que podem afetar aqueles que dependem das plantas ou que são as próprias plantas!

FRAQUEZA

As plantas podem se tornar lentas ou mesmo dormentes,

cansadas ou incapacitadas - sem luz solar e murchar na ausência de água, com maior calor acelerando o processo. Elas tendem a sofrer mais com o frio, embora as árvores tenham a capacidade de hibernar durante os longos invernos.

Os personagens à base de plantas e madeira podem ser especialmente vulneráveis ao fogo e aos danos causados pelo calor, sofrendo graus adicionais de efeito de tais ataques.

As plantas e os personagens baseados nelas também podem ter vulnerabilidades aos herbicidas e outras substâncias nocivas às plantas, sofrendo graus adicionais de efeitos de Aflição, Danos e outros efeitos baseados nelas.

DEFICIÊNCIA

Os personagens vegetais podem não ser inteiramente humanos, ou mesmo animais! Um ser vegetal pode ter Deficiências a partir de uma perspectiva humana. O mais extremo, é claro, seria a mobilidade limitada. As plantas normais são sésseis e não se movem por si mesmas. Os personagens plantas podem precisar criar raízes por algum tempo para manter sua saúde.

Criaturas vegetais também podem carecer de algumas habilidades sensoriais a nível humano ou do poder da fala. Como a maioria das complicações, estas Deficiências só contam na medida em que limitam o personagem: Uma criatura vegetal incapaz de falar em voz alta, mas capaz de se comunicar via telepatia, por exemplo, não sofre tanta complicaçāo quanto uma criatura vegetal incapaz de se comunicar, exceto com aqueles com o poder de falar com as plantas.

ÓDIO

Um forte desejo de proteger o mundo natural é comum para aqueles com poderes vegetais, e eles podem ter um ódio por poluidores e outros que despojam o meio ambiente e que destroem de forma irresponsável a vida vegetal, tais como madeireiros e latifundiários. Situações onde o personagem é forçado a lidar com (ou sucumbe a) tal ódio são complicações que valem uma recompensa de ponto heroico.

PERDA DE PODER

De modo geral, a dependência de um controlador de planta em relação à vida da planta não é uma complicaçāo de perda de poder se for contabilizada nos modificadores sobre os poderes do personagem. Assim, por exemplo, os poderes com a falha do Meio (Plantas) também não qualificam o personagem para Perda de Poder quando não há plantas perto para que esse poder funcione. O benefício já é contabilizado na redução de custos da falha.

Ainda assim, existem outras circunstâncias que podem causar Perda de Poder para um personagem baseado na planta. Os poderes do personagem podem derivar de um soro ou extrato exótico de planta, por exemplo, com doses regulares necessárias para mantê-los. Alternativamente, um personagem com poder vegetal pode ter as bônus do mundo verde (a "consciência" coletiva da vida vegetal) ou uma deusa

ou deusa da vegetação, bônus que pode ser retirada se a patrono do personagem alguma vez ficar descontente.

PRECONCEITO

As criaturas vegetais são quase certamente vistas como estranhas e alienígenas por um segmento da população. É provável que haja problemas sobre o status legal de uma planta (seja ela de inteligência ou não), é certo que se move livremente entre os humanos, e perguntas sobre seus motivos, especialmente quando se trata de assuntos de "sobrevivência da espécie".

REPUTAÇÃO

Defensores sinceros do eco ativismo, da proteção de plantas em perigo e outras questões-chave podem ganhar uma reputação como oponentes estridentes do progresso e da sociedade moderna. No mínimo, um herói vegetal conhecido como um campeão do meio ambiente provavelmente terá problemas com empresas e governos menos escrupulosos, procurando garantir que o protagonista não se torne um problema para eles.

RESPONSABILIDADE

O poder sobre as plantas muitas vezes vem com um senso de responsabilidade para com o mundo natural. Mesmo que não se torne um ódio aos poluidores ou uma má reputação, o forte senso de responsabilidade do personagem pode criar complicações quando entra em conflito com outras prioridades: A vida de um punhado de botânicos humanos vale mais do que o último exemplo sobrevivente de uma planta rara que eles encontraram quando ambos estão ameaçados de destruição?

SEGREDO

Talvez o maior segredo que um personagem movido a plantas possa esconder é ser uma planta, e não um ser humano!

Vício

As plantas são uma fonte primária para muitas das substâncias mais viciantes do mundo, de modo que um caráter alimentado por plantas pode se agarrar nesses vícios. Pode ser tão simples quanto a capacidade de produzir vegetais viciantes (ou seus componentes ativos) à vontade, tão complicado quanto a necessidade de extratos ou formulações exóticas de plantas. Às vezes, estes "Vícios" são mais complicações de Deficiência ou Perda de Poder, mas ainda envolvem dependência de algo.

Outra reviravolta na complicaçāo do vício é um poder vegetal - como uma Fitotoxina ou Nuvem de Pólen - que por si só é viciante, permitindo ao usuário criar vícios dispostos a fazer o que for preciso para obter outro "golpe" dele.

PODERES VELOZES



A “super velocidade” é um dos poderes mais comuns das Histórias em Quadrinhos, seja o poder principal de um personagem ou apenas um entre uma coleção de habilidades. Os poderes de velocidade têm tudo a ver com movimento, atuar e reagir rapidamente. Afinal, os velocistas podem circular o globo em segundos ou realizar uma semana de trabalho num piscar de olhos.

DESCRITORES VELOZES

■ **Velocidade** é o descritor chave para os poderes neste arquivo. O Módulo Básico cobre o conceito de velocidade em relação à graduação e medidas nas páginas 10 até 12: para determinar a velocidade em quilômetros por hora (km/h) basta adicionar 9 (o valor de tempo de uma hora) à graduação de velocidade. Portanto, a graduação de velocidade 0 é 4 km/h, a graduação 1 é 8 km/h, e assim por diante. A “velocidade do som” é 1234,8 km/h ao nível do mar (a graduação de velocidade 9 é suficiente para quebrar a barreira do som).

■ **Velocidade da luz:** A velocidade da luz é de 300.000 km por segundo, o que a coloca a quase 1080 milhões de quilômetros por hora, ou seja, a velocidade de 29 graduações. É provável que a maioria dos personagens não tenha uma graduação tão alta (embora, com 58 pontos de poder, não esteja fora do reino das possibilidades). Em um planeta de tamanho terrestre, com uma circunferência de aproximadamente 40.075 km, a graduação de velocidade 24 é suficiente para circundar o globo e estar de volta ao seu ponto de partida em uma única ação de movimento. Se você estiver disposto a fazer um movimento duplo, a graduação de velocidade 23 fará o truque. Qualquer coisa mais rápida é largamente desperdiçada, a menos que você esteja correndo contra outro adversário super-rápido, que o Mestre

pode preferir lidar como um desafio (Módulo Básico, página 179. Veja também o Capítulo 5 do Guia do Mestre).

CONTRA-ATACAR

Os poderes de velocidade por si só não são usados para neutralizar muitos efeitos: possivelmente retardando, paralisando ou até mesmo efeitos bioquímicos (que podem ser contra-atacados ou superados por um metabolismo super rápido). Algumas das aplicações poderes de poderes velozes — como impulsionar um vento poderoso — podem ser usadas para contra-atacar (veja o perfil de **Poderes Aéreos** para alguns exemplos).

Os efeitos que neutralizam os poderes velozes tornam o personagem mais lento ou criam alguma condição ambiental que o faz. A maioria dos velocistas não consegue se mover rápido se não conseguir ficar em pé, muito menos correr!

PERIGOS DA VELOCIDADE

Poderes Velozes dos quadrinhos tendem a ser realmente extraordinários, permitindo que pessoas comuns corram muitas vezes a velocidade do som, talvez até se aproximando da velocidade da luz! Eles tendem a ignorar os vários problemas físicos envolvidos em uma figura de tamanho humano movendo-se nessa velocidade; realisticamente, não há como um corpo humano resistir a tal estresse e, mesmo se isso fosse possível, alguém movendo em Mach 20 (para não falar de qualquer fração significativa da velocidade da luz) através de uma cidade lotada causaria danos tremendos de turbulência e vibração do ar.

Os quadrinhos descartam tais preocupações com a conversa de “auras sem fricção” ou “controle de vibração molecular” e outros mecanismos de segurança inconscientes embutidos

para evitar que a supervelocidade destrua o usuário ou o meio ambiente. Da mesma forma, eles tendem a ignorar questões como perceber e reagir a obstáculos em velocidades tão altas ou a dinâmica de colisões: um ciclista que tropeçasse ou batesse em algo que se movia mesmo na velocidade do som seria instantaneamente afetado pela energia cinética, para não dizer nada do efeito de velocidades realmente altas.

Como nos quadrinhos, M&M tende a relevar bastante quando se trata de ciclistas interagindo com o ambiente; danos de colisão com base na graduação de velocidade podem não ser realistas, mas são suficientes e refletem como as coisas tendem a funcionar nos quadrinhos, onde um ciclista pode tropeçar, mas não esmerilhar no asfalto. Falhas breves e ocasionais dos mecanismos de segurança da supervelocidade podem causar boas complicações (veja **Complições Velozes**).

CARACTERÍSTICAS VELOZES

Algumas características em potencial que podem ser associadas aos poderes velozes incluem o seguinte:

- Você pode vibrar sutilemente para borrar seus traços o suficiente para dificultar seu reconhecimento, mesmo se você não usar uma máscara para esconder sua identidade (ou se sua máscara se perder por algum motivo).
- Você (e qualquer coisa que estiver vestindo ou carregando) está imune aos vários efeitos de se mover em alta velocidade. Esta característica pode ser um benefício presumido de ter poderes de velocidade em muitos ambientes, sem nenhum custo associado a ele.
- Você tem um senso inato de velocidade e pode dizer quanto rápido algo está se movendo (incluindo você) apenas olhando ou sentindo seu movimento (como de dentro de um veículo).
- Em um vulto de movimento, você pode trocar de roupa instantaneamente, permitindo que você coloque seu traje (por exemplo) ou volte a vestir-se como um civil. Se você tiver 5 ou mais graduações de Ação Rápida (a seguir), então você não precisa desse recurso, pois ele pode fazer a mesma coisa.

PODERES OFENSIVOS

Os poderes velozes ofensivos envolvem a habilidade de fazer ataques normalmente comuns muito rápidos ou tirar vantagem dos efeitos colaterais de se mover em alta velocidade. Muitos desses poderes se beneficiam de vantagens como Ação em Movimento e Ataque Dominó (particularmente a segunda graduação), permitindo que os ciclistas combinem seus movimentos consideráveis com seus ataques.

ATAQUE FURACÃO

Você está em toda parte no campo de batalha ao mesmo tempo, atacando à vontade contra vários oponentes, enfrentando grupos inteiros por si mesmo.

Ataque Furacão: Dano Baseado em Força Área Explosão, Seletivo • 2 pontos por graduação até a graduação de força, 3 pontos por graduação Adicional

ATAQUE RÁPIDO

Você pode lançar múltiplos ataques em um tempo que a maioria das pessoas leva para fazer um.

Ataque Rápido: Dano Baseado em Força Multi-Ataque • 1 ponto por graduação até a graduação de Força, 2 pontos por graduação adicional

BOMBA SÔNICA

Um ataque enganosamente simples: você estala seus dedos a uma velocidade supersônica, criando um micro boom sônico capaz de atordoar momentaneamente ou mesmo incapacitar um alvo a curta distância.

Um ciclista com este poder e a vantagem *Ação em Movimento* também pode criar um boom sônico ao passar por um alvo em alta velocidade, talvez até mesmo adicionando o modificador de área de explosão ao poder.

Bomba Sônica: Aflição (Resistido e Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado) • 1 ponto por graduação

DESARME RELÂMPAGO

Num momento você está cercado por pessoas com armas, no outro, você está cercado por adversários assustados, se perguntando como todas as armas deles acabaram em uma pilha a seus pés!

Desarme Relâmpago: Desarme Baseado em Força em Área Explosão, Seletivo • 2 pontos por graduação (graduação máxima igual a Força)

IMPACTO

Ao dar Investida em uma área em alta velocidade, você pode derrubar as pessoas como pinos de madeira, tornando muito mais fácil para você ou seus aliados varrer-las.

Impacto: Aflição Área Linha Reação (quando movendo-se em alta velocidade) (Resistido por Esquiva; Tonto, Caído), Recuperação Instantânea, Grau Limitado • 3 ponto por graduação

SOCO SUPER SÔNICO

Você coloca muita força em seu murro, permitindo que você acerte um adversário como um trem de carga!

Super Soco Sônico: Dano Baseado em Força (Impulso) • 1 ponto por graduação

VÁCUO

Movendo-se em supervelocidade, você provoca um redemoinho que tira todo o ar de uma área, fazendo com que os alvos sufoquem.

Vácuo: Aflição Área Explosão (Resistido e Superado por Fortitude; Fadigado, Exausto, Incapacitado), Concentração, Cumulativa • 4 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

O principal poder defensivo da velocidade é não estar presente quando o ataque chega. Outros poderes defensivos são adequados para lidar com os perigos da alta velocidade ou reagir mais rapidamente do que um atacante pode seguir.

MATRIZES DE VELOCIDADE

Um arranjo comum de poderes de velocidade é reunir os efeitos de poderes que requerem movimento e ações livres como poderes autônomos — como uma poderes de Supervelocidade que consiste em Iniciativa Melhorada, Rapidez, e um efeito de movimento como Velocidade — e os efeitos que requerem ações padrão como um conjunto de "Super Velocidade de Atordoamento" ou efeitos similares, permitindo ao personagem alternar entre diferentes poderes velozes ofensivos e úteis de turno em turno. Esta matriz também é tipicamente onde os poderes de movimento menos utilizadas (como a Vibração Dimensional) são encontradas e é o recurso natural para realizar truques de poderes relacionados com a velocidade, essencialmente adicionando efeitos alternativos temporários aos efeitos existentes de a matriz. Você também pode construir uma matriz dinâmica de efeitos de rapidez e velocidade para um velocista que deve equilibrar precisão e rapidez de ação e velocidade de movimento linear plano.

DEFESA RÁPIDA

Seu poder aumenta seu tempo de reação, permitindo que você se desvie e escape mais facilmente dos ataques.

Defesa Rápida: Esquiva Aumentada, Aparar Aumentado • 1 ponto por graduação de Defesa Aumentada, 2 pontos por graduação de ambos

FASES VIBRACIONAIS

Ao vibrar suas moléculas, você pode sair de fase com a matéria comum, passando por ela como um fantasma. Isto é especialmente útil para os velocistas capazes de correr a velocidades onde uma colisão com um objeto sólido seria devastadora, e permite que você tome caminhos retos através de obstáculos em vez de ter que contorná-los.

Fases Vibracionais: Intangível 4 (Incorpóreo) • 20 pontos

Se você só for capaz de vibrar para passar por obstáculos enquanto se move em alta velocidade, em vez de se tornar incorpóreo à vontade para evitar ataques e tal, use a seguinte versão (mais barata):

Fases Vibracionais: Movimento 3 (Permear 3) • 6 pontos

IGNORAR O ATRITO

Ainda mais do que apenas a imunidade básica aos efeitos de atrito de se mover em altas velocidades (veja Características), você é imune a todos os efeitos que dependem do atrito, incluindo agarrar e vários tipos de amarrações; você escorrega deles facilmente, desde que haja algum meio de fazer isso.

Ignorar o Atrito: Imunidade 5 (efeitos de agarrar e aprisionar) • 5 pontos

INTOCÁVEL

Você reage tão rápido que, quando vai na defensiva (tendo sua ação padrão a cada rodada para "se concentrar"), você é praticamente intocável: quando percebe um ataque, você pode se mover instantaneamente para outro lugar. Somente os ataques que o pegam de surpresa, ou que não podem ser evitados por Esquiva ou Aparar, têm uma chance de afetar você. Um efeito de área suficientemente grande também pode fazer isso, se sua Velocidade é insuficiente para tirá-lo completamente da área de destino (Difícil, exceto para efeitos de grandes áreas).

Intocável: Imunidade 80 (Esquiva e Aparar Baseado em Ataque), Concentração, Limitado (não contra ataques surpresa ou efeitos de área suficientemente grandes; Reação (quando alvo de um ataque) na Velocidade 1 • 30 pontos + 3 pontos por graduação adicional de Reação em Velocidade

REBATER

Quando você defende, pode reagir com rapidez suficiente

para pegar um projétil que chega — mesmo uma bala — e lançá-lo de volta ao atacante na mesma velocidade. O alcance da força permite interceptar ataques contra outros dentro de seu alcance. Se você puder lançar o ataque em qualquer alvo, em vez de apenas voltar ao atacante, aplique o modificador Redirecionar, aumentando o custo em 1 ponto por graduação.

Rebater: Deflexão, Redirecionar, Limitado a Projéteis • 1 ponto por graduação

PODERES DE MOVIMENTO

Os poderes de movimento são habilidades centrais de velocidade, dado o foco na capacidade de se mover rapidamente de várias maneiras.

CORRER SOBRE A ÁGUA

Você se move rápido o suficiente para que seus pés sejam como pedras saltando pela superfície de um lago, permitindo que você corra através da superfície da água sem quebrar a tensão superficial o suficiente para afundar.

Correr Sobre a Água: Movimento 1 (Andar na Água), Limitado a quanto se movendo • 1 ponto

CORRER SUBINDO PAREDES

Você pode correr rápido o suficiente para desafiar a gravidade em curtas distâncias, permitindo que você corra pelos lados das superfícies, mal diminuindo a velocidade.

Correr Subindo Paredes: Movimento 1 (Escalar Paredes), Limitado a quanto se movimento • 1 ponto

CORRIDA VELOZ

Um dos principais poderes velozes, você tem uma velocidade de corrida considerável. Em graduações baixas, você é tão rápido quanto um animal terrestre rápido (como um cavalo ou uma chita), enquanto em graduações altas, você é mais rápido que até mesmo a aeronave mais rápida!

Note que este poder é estritamente a velocidade de movimento linear, a fim de realizar tarefas (que não se movam de um lugar para outro) mais rapidamente, veja o poder de ação rápida. A combinação dos dois permite fazer coisas como procurar um edifício inteiro: mover-se a grande velocidade e também abrir, fechar e procurar rapidamente por esconderijos.

Corrida Veloz: Velocidade • 1 ponto por graduação

Alguns velocistas têm alta velocidade de voo em vez de velocidade de solo, substituindo Voo por Velocidade.

Voo Veloz: Voo • 2 pontos por graduação

FREIO AÉREO

Agitar o ar com as mãos em super velocidade eleva uma cor-

rente de ar suficientemente forte para fornecer uma "almofada" de ar para retardar sua queda e permitir que você pouse com segurança.

Freio Aéreo: Movimento 1 (Queda Segura) • 2 pontos

Muitos velocistas também desenvolvem a capacidade de preparar almofadas de ar para outras pessoas, pegando-as em uma poderosa corrente de ar como uma "rede" de ar comprimido.

Almofada de Ar: Movimento 1 (Queda Segura), Afeta Outros, Área Explosão • 3 pontos

PERFURAÇÃO GIRATÓRIA

Ao girar rapidamente no lugar, você se torna como uma broca humana, capaz de perfurar a terra ou mesmo através de materiais mais duros (usando sua velocidade e taxa vibratória como uma broca real). Você pode até mesmo mudar de direção à medida que perfura para baixo, movendo-se através da terra como uma perfuratriz.

Perfuração Giratória: Escavação • 1 ponto por graduação

SALTO EM CORRIDA

Você aproveita o impulso considerável de seu movimento para se atirar pelo ar como uma catapulta.

Salto em Corrida: Salto, Peculiaridade (Requer corrida, -1 ponto) • 1 ponto por 2 graduações, que +1 ponto por graduação

VELOCIDADE COMPARTILHADA

Você permite que outros se movimentem tão rápido quanto você. Alguns velocistas podem ter este modificador para poderes como Ação Rápida e Reflexos Relâmpago, bem como Velocidade de Corrida. Se você puder compartilhar a velocidade à distância, adicione o modificador Distância.

Velocidade Compartilhada: Velocidade com Afeta Outros • 1 ponto por graduação

VELOCIDADE SUPER TEMPORAL

Uma combinação de velocidade tremenda (*embora possa não precisar ser mais de 88 milhas por hora...*) e controle vibracional permite quebrar a "barreira do tempo" e viajar através do tempo. Como a Vibração Dimensional (anteriormente) os velocistas frequentemente descobrem este poder por acidente depois de serem empurrados aos seus limites em outras circunstâncias, tendo que replicá-lo como uma manobra de poder para retornar ao seu próprio tempo (depois de ter uma aventura ou duas em outros períodos de tempo).

Velocidade Super Temporal: Movimento 3 (Viagem Temporal) • 6 pontos

VIBRAÇÃO DIMENSIONAL

Combinando altas velocidades e mudanças em sua frequência vibratória molecular, você pode sair gradualmente desta dimensão completamente e entrar em outras. Muitos velocistas encontram este efeito como uma complicação de seus poderes em vez de uma habilidade que eles controlam, embora possam desenvolvê-lo como uma manobra regular de poder para voltar para casa.

Vibração Dimensional: Movimento 2 (Viagem Dimensional, universos paralelos) • 4 pontos

PODERES UTILITÁRIOS

Os poderes velozes aproveitam os vários efeitos colaterais benéficos da movimentação e da reação em alta velocidade.

AÇÃO RÁPIDA

Em vez de pura velocidade linear, você age rápido, capaz de fazer as coisas mais rápido do que as pessoas comuns, talvez tão rápido que você possa realizar tarefas num piscar de olhos. Este é o segundo componente comum da super velocidade, e permite realizar uma variedade de truques, desde desmontar um carro de fuga sob um grupo de bandidos até reconstruir uma casa destruída em segundos.

Note que a rapidez não aumenta a velocidade de movimento ao longo da distância, portanto, este poder é limitada a acompanhar a velocidade. Por exemplo, não se pode vasculhar uma cidade inteira com apenas graduações de Rapidez suficientes para cobrir o tempo, a menos que você também tenha a Velocidade para cobrir a distância. O mesmo com a busca em cada volume em uma vasta biblioteca. Por outro lado, você pode ler um livro surpreendentemente rápido, ou tentar todos os códigos possíveis de combinações em uma fechadura, ou montar (ou desmontar) uma máquina, e assim por diante.

Ação Rápida: Rapidez • 1 ponto por graduação

APRENDIZADO VELOZ

Você pode "decorar" em super velocidade, aprendendo instantaneamente como fazer algo. Entretanto, o conhecimento não "gruda", de modo que você não retém a informação para mais de um uso da perícia.

Aprendizado Veloz: Vantagem Aprimorada 1 (Sorte de Principiante) • 1 ponto por graduação

CICLONE

Agitando o ar em super velocidade, você cria um poderoso ciclone capaz de pegar e mover objetos para onde você os direciona. O efeito é relativamente grosso, capaz de mover coisas, mas nada bom para trabalhos delicados ou muito mais do que mover algo em algum lugar e depois colocá-lo para baixo com uma rajada final. Os ventos criados pelo ciclone também podem agitar a poeira e pequenos objetos soltos.

Ciclone: Mover Objetos Área Explosão, Concentração, Efeito Colateral (movimento fino limitado e ventos fortes) • 1 por graduação

CURA ACCELERADO

Seu metabolismo é tão rápido que você pode curar em apenas uma fração do tempo usual.

Cura Acelerada: Regeneração • 1 ponto por graduação

MAIS RÁPIDO QUE O OLHO

Você se move em um borrão de movimento, quase impossível de se ver (apesar de outros com Rapidez ou Visão Rápida poderem ser capazes de contra-atacar este poder).

Mais Rápido que o Olho: Camuflagem 4 (Visual), Limitado a enquanto se movendo • 4 pontos por graduação

REFLEXO RELÂMPAGO

Junto com o movimento e a ação rápida, o terceiro componente

principal da super velocidade está reagindo rapidamente. Este poder melhora seu modificador de iniciativa, muitas vezes de tal forma que somente outros velocistas têm qualquer chance de lhe bater quando se trata de agir primeiro na ordem da iniciativa.

Reflexo Relâmpago: Vantagem Aumentada (Iniciativa Aprimorada) • 1 ponto por graduação

COMPLICAÇÕES VELOZES

Complicações de poderes de velocidade muitas vezes envolvem a desconexão entre um caráter super-rápido e um mundo que se move em um ritmo normal.

ACIDENTE

Movimentar-se e reagir a uma velocidade tremenda pode levar a acidentes devido aos efeitos colaterais dos poderes de um velocista (ver Descritores de Velocidade para mais informações sobre isto). Felizmente, os velocistas podem limpar suas bagunças quase tão rapidamente quanto podem causá-las, embora algumas coisas não possam ser reparadas ou substituídas.

DEFICIÊNCIA

Os velocistas geralmente precisam ser muito capazes fisicamente para usar seus poderes, mas as exigências de se moverem em super velocidade podem levar a algumas complicações. A mais comum é que os velocistas tenham tremendas necessidades metabólicas; parte de sua energia pode vir de "outro lugar", mas eles podem precisar consumir um grande número de calorias para alimentar seus poderes. Um velocista que não recebe o combustível necessário pode sofrer com a perda de energia ou outros efeitos colaterais físicos como fadiga ou mesmo incapacidade.

A outra deficiência comum dos velocistas é que seu metabolismo acelerado os faz envelhecer mais rapidamente, essencialmente "queimando". Um velocista mil vezes mais rápido que uma pessoa normal também pode ter uma vida cem vezes mais curta, envelhecendo até a morte em apenas um ano! Esta complicaçāo entra em jogo principalmente como uma motivação para o personagem buscar a cura para a condição.

FRAQUEZA

Um metabolismo super-rápido pode tornar um velocista vulnerável a certos efeitos de Fortitude, toxinas e doenças particulares, que têm um efeito mais pronunciado: um aumento da

resistência DC ou um ou mais graus adicionais de efeito impostos pelo Mestre (inclusive ter resistência bem sucedida ainda infligem pelo menos um grau de efeito).

PERDA DE PODER

Os poderes velozes não são facilmente combatidos ou removidos, a não ser pelos efeitos Nulificar que as visam especificamente. Os velocistas individuais podem ter suas próprias peculiaridades para seus poderes, tais como uma bênção dos Deuses da Velocidade, que pode ser revogada a seu capricho por uma falha em corresponder às suas expectativas, ou dependência de uma misteriosa fonte de poder extradimensional, que poderia ser cortada por certas condições.

Um tipo mais comum de perda de poder para os velocistas é a perda temporária de sua proteção contra os efeitos colaterais da movimentação em super velocidades (ver Descritores Velozes). Estes tipos de perdas podem ser devido aos poderes do personagem, à interferência natural (devido a qualquer coisa desde manchas solares até a exposição a energias experimentais ou produtos químicos), ou aos esquemas nefastos de um inimigo.

REPUTAÇÃO

Um velocista incapaz de desacelerar, que sempre se parece com um borrão de nervosismo, ou que emite faísca de eletricidade ou similares, vai ter que lidar com algumas reações estranhas.

TEMPERAMENTO

Para um velocista, o mundo inteiro pode parecer dolorosamente lento, e lidar com pessoas comuns é um exercício constante de paciência. Isto leva os velocistas, que são cabeças-quentes com temperamentos curtos, que podem explodir em um momento de provocação ou agir sem pensar em comparação com outros.

VÍCIO

Embora não seja uma complicação comum para os heróis, alguns velocistas podem estar literalmente "em velocidade" por seus poderes, dependentes de algum tipo de droga ou produto químico. Sem ela, eles podem sofrer com a perda de poder ou a droga pode ser psicológica ou fisicamente viciante. Da mesma forma, um velocista pode depender de medicamentos para desacelerar e interagir com o mundo em velocidades próximas às normais.

PODERES VITAIS



Os Poderes Vitais conferem influência sobre o material essencial da própria vida: não apenas os sistemas biológicos, mas também a misteriosa “força vital” que diferencia o animado do inanimado. Os usuários desses poderes podem curar — talvez até mesmo restaurar a vida aos mortos — mas também podem causar danos, literalmente segurando em suas mãos os poderes da vida.

DESCRITORES VITAIS

Os seguintes descritores são importantes para os poderes vitais, afetando como eles são definidos e como funcionam:

■ **Biológico:** Origina-se de (ou afeta) um organismo vivo. De um modo geral, os organismos vivos em M&M podem ser definidos como criaturas que possuem uma graduação de Vigor, enquanto aqueles que não possuem são tipicamente construtos. Mesmo assim, alguns construtos — mortos-vivos, por exemplo — podem ser de origem biológica, embora não estejam mais vivos. Da mesma forma, certos poderes ou efeitos podem ter o descritor biológico porque têm como alvo organismos biológicos, vivos ou não.

■ **Vida:** No contexto dos poderes vitais, o descritor vida está intrinsecamente entrelaçado com o descritor biológico (anteriormente). A vida é biológica, referindo-se a “organismos vivos”. Em particular, embora seres como androides, fantasmas, espíritos e semelhantes possam ser inteligentes e autoconscientes, eles não estão “vivos” nos termos do descritor. Como uma boa diretriz, criaturas sem Vigor ou possuindo Imunidade a Efeitos de Fortitude podem não se encaixar no descritor de “vida”. Portanto, um efeito de Cura, por exemplo, não beneficia um robô ou outro construto, e alguns poderes vitais podem não ter influência sobre um ser que não está verdadeiramente “vivo”.

■ **Força Vital:** Os poderes vitais podem fazer referência ao

conceito de “força vital” para sua origem ou meio, usando uma ampla gama de termos desde força vital a *“elan vital”*, *“chi”*, *“ki”* ou *“essência”*, para citar alguns. Cabe ao Mestre (e às definições do cenário) determinar se todas essas coisas se referem ou não ao mesmo descritor ou se são distintas de alguma forma. A força vital pura normalmente melhora os seres vivos, acelerando sua recuperação e fortalecendo-os, ao passo que uma perda de força vital leva à fadiga, letargia, fraqueza e, eventualmente, doença e morte.

■ **Divino:** Os poderes da vida podem derivar-se de um *“poder superior”* metafísico, como uma divindade, ou da crença do usuário em um poder superior, quer esse exista ou não. Esta fonte de poder e descritor são adequadas para as habilidades de curandeiros da fé, clérigos ou campeões designados por Deus, particularmente servos de divindades ou religiões focadas na vida, vitalidade e cura. Alguns poderes de cura divina podem ser baseados na crença do paciente tanto quanto do curador, caso em que a falha Limitada aos Fiéis é apropriada.

■ **Mágica:** A magia tende a ter uma relação incomum com os poderes vitais em quadrinhos de super-heróis. Místicos especializados como *“curandeiros empáticos”* podem exercer poderes de vida mágicos ou místicos — muitas vezes com o fardo de sofrer alguma medida da dor de quem ele cura. Os magos ou feiticeiros mais genéricos, por outro lado, tendem a ter pouco, ou nenhum, poder sobre as forças da vida e podem não ser capazes de curar um simples corte ou hematoma. Em vez disso, seus poderes se concentram na metafísica e nas doenças da psique e do espírito. Um mago pode exorcizar um demônio ou remover uma maldição, mas é um mau curador. Isso geralmente diferencia os feiticeiros ou mágicos de curandeiros, empatas ou outros místicos, cujos poderes podem ter um toque divino ou envolver uma conexão mais profunda com a força vital.

CONTRA-ATACAR

Os poderes vitais influenciam o corpo e a força vital, reforçando-os ou diminuindo-os. Um uso de poderes vitais pode, potencialmente, neutralizar outro, como usar Cura contra um Patógeno ou Bio-Disrupção. Reforçar os poderes vitais também pode combater outras coisas que enfraquecem ou prejudicam diretamente o corpo, como doenças, toxinas e efeitos semelhantes de aflição, dano ou enfraquecimento.

Metafisicamente, os poderes vitais se opõem a (e são opositos por) **Poderes Fatais**, embora em alguns casos os Poderes Vitais não tenham mais influência uma vez que o alvo tenha caído sob o domínio da morte. Portanto, uma explosão de pura "força vital" pode ter um efeito prejudicial em, digamos, uma criatura morta-viva, ou pode não ter nenhum efeito, uma vez que a criatura não está viva, apenas animada.

CURA & REGENERAÇÃO

Dois efeitos principais para os poderes vitais, Cura e Regeneração, abordam uma capacidade semelhante — reparando danos — de maneiras ligeiramente diferentes. A cura é um efeito de uma vez que envolve pelo menos um mínimo de esforço, pois requer um teste e pode potencialmente falhar. A regeneração é um efeito mais gradual, espalhado ao longo do tempo, mas estável e confiável. Qual efeito deve ser usado para um determinado poder vital depende da finalidade pretendida do poder.

A cura é um efeito de amplo espectro: elimina as condições causadas por Dano e também fornece um bônus nos testes de resistência contra doenças e efeitos de veneno (normalmente Aflição), utilizáveis em você ou em outras pessoas. Fálias como limitado podem remover alguns desses recursos, para um efeito de Cura que só funciona em Dano, por exemplo, ou um que afeta apenas outros. Por outro lado, uma série de extras podem expandir ainda mais as capacidades de Cura para tratar fadiga, Fraqueza ou até Morte.

A regeneração é um efeito específico, que acelera o tempo de recuperação das condições de Danos, mas não tem efeito em mais nada, funcionando automaticamente e apenas no usuário por padrão. É possível usar modificadores para conceder Regeneração a outros, mas a maioria desses efeitos deve simplesmente usar Cura.

Nenhum dos efeitos funciona em indivíduos incapazes de curar por conta própria (sem um valor de Vigor). O modificador Afeta Objetos permite que eles façam isso, com a falha Limitada a Objetos equilibrando o custo dos efeitos de Cura e Regeneração que funcionam apenas em objetos.

CARACTERÍSTICAS VITais

As Características associadas aos Poderes Vitais incluem as seguintes:

- Você irradia um grau adicional de força vital, promovendo a saúde e o bem-estar dos seres vivos ao seu redor, de forma que qualquer coisa crescendo ou curando em sua presença ganha um bônus de circunstância de +2 para quaisquer testes necessários.
- Com apenas um toque (e uma ação padrão), você pode estabilizar automaticamente a condição de qualquer criatura moribunda.

■ Você está ciente de sua própria condição física com o grau de precisão que apenas uma bateria de exames médicos poderia conseguir, o tempo todo. Portanto, se você sofrer uma doença ou lesão, por exemplo, saberá automaticamente o que ocorreu e sua gravidade. O Mestre pode exigir um teste de Especialização (Medicina) ou Tratamento para descrever a condição em termos técnicos detalhados.

PODERES OFENSIVOS

Embora os poderes vitais, na maioria das vezes, trabalham para preservar e proteger a vida, eles também são capazes de interrompê-la ou mesmo destruí-la, visto que o poder de curar inclui o poder de causar dano.

BIO-DISRUPÇÃO

Com um toque, você pode causar uma interrupção significativa dos sistemas biológicos do corpo de um alvo. O efeito é temporário, mas pode ser bastante perturbador e muitas vezes doloroso. Se o Mestre permitir, pode até ser letal, se for levado além da mera incapacitação (Veja **Dano Letal** no *Guia do Mestre*, página 193). Com a ampla gama de condições potenciais que isso pode causar, a Bio-interrupção pode ter o modificador de Condição Variável (veja **Poderes Ilusórios**). Se você pode atacar alvos à distância, adicione o modificador de Aumento de Distância: à Distância ou Aumento de Distância: Percepção. Com ambos os Modificadores Condições Variáveis e Distância Aumentada pode incorporar os outros efeitos de Aflição nesta seção

Bio-Disrupção: Aflição Cumulativa (Resistido e Superado por Fortitude; Tonto, Atordoado, Incapacitado) • 2 pontos por graduação

BIO-ESCULTURAÇÃO

Como um escultor trabalhando com argila macia, você pode remodelar e moldar a carne de um alvo, mudando a aparência e, potencialmente, adicionando ou subtraindo recursos. Você pode incapacitar qualquer uma das habilidades físicas do alvo: tornando os membros inúteis ou cobrindo os órgãos sensoriais com uma camada de pele, por exemplo. Como o Bio-Disrupção, o Bio-Esculturação é potencialmente letal, se usado com essa intenção.

Bio-Esculturação: Aflição Cumulativa (Resistido e Superado por Fortitude; Prejudicado, Desabilitado, Transformado) • 2 pontos por graduação

BIO-SOBRECARGA

Você exerce controle sobre as funções motoras conscientes de seu alvo, manipulando-as como uma marionete. A mente da vítima permanece intocada, mas você está no controle de seu corpo e ações.

Bio-Sobrecarga: Aflição Cumulativa com Alcance de Percepção (Resistido e Superado por Fortitude; Transe, Compelido, Controlado) • 4 pontos por graduação

CONVULSÃO

Você faz com que seu alvo sofre uma convulsão, atordoando-o por um tempo até que ele consiga se livrar do efeito. O poder básico é frequentemente aprimorado por extras como Aumentar Distância: Percepção, Cumulativa ou Progressiva, e pode ser Sutil ou Insidioso também.

Convulsão: Aflição (Resistido e Superado por Vontade; Tonto, Atordoado, Incapacitado) • 1 ponto por graduação

DISRUPÇÃO CELULAR

Você pode infligir dano celular em um alvo vivo ao toque.

Disrupção Celular: Dano, Resistência Alternativa (Fortitude) • 2 pontos por graduação

PATOGÊNICO

Você pode infligir um patógeno — uma doença no organismo — a um alvo pelo toque. Como o poder de Bio-Disrupção, este poder pode infligir uma ampla gama de condições, nesse caso ele pode ter o modificador de Condição Variável. O modificador Insidioso é particularmente perigoso, pois a vítima pode não se dar conta dos efeitos do patógeno até que seja tarde demais para tratá-los.

Patogênico: Aflição (Resistido e Superado por Fortitude; Prejudicado, Desabilitado, Incapacitado), Progressivo • 3 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

Os Poderes Vitais defensivos envolvem principalmente o aprimoramento dos sistemas biológicos para melhor resistir a doenças, dor, toxinas, lesões ou ambientes hostis.

BIO-ADAPTAÇÃO

Seu corpo se adapta para lidar com circunstâncias prejudiciais, uma espécie de hiper-Darwinismo, onde, uma vez que você sofreu um efeito biológico prejudicial, você desenvolve instantaneamente uma resistência (ou mesmo imunidade) à condição. Portanto, você pode sofrer o efeito de uma cepa de gripe, por exemplo, após o qual se torna completamente imune a ela.

Bio-Adaptação: Imunidade 30 (Efeitos de Fortitude), Limitado a efeitos que você tenha experimentado pelo menos uma vez antes • 15 pontos

INSENSIBILIDADE

Você tem controle voluntário sobre as terminações nervosas e os receptores de dor em seu corpo, permitindo que você esteja ciente da dor, mas não seja afetado por ela. Os efeitos com um descritor de dor não funcionam em você. Alguns personagens com esse poder podem ter uma complicação adicional de não estarem cientes da dor, o que significa que podem sofrer danos sem o reflexo normal de se afastar ou se proteger de alguma outra forma.

Insensibilidade: Imunidade 2 (Efeitos de Dor) • 2 pontos

SISTEMA IMUNE AMPLIADO

Seu sistema imunológico é incrivelmente eficiente, tornando-o imune a patógenos comuns e organismos parasitas, a menos que o Mestre especificamente decida declarar um deles uma complicação (e lhe dando um PH como normal).

Sistema Imune Ampliado: Imunidade 2 (Doenças e Infecções Parásiticas) • 2 pontos

PODERES DE MOVIMENTO

Os efeitos de movimento são incomuns para Poderes Vitais,

exceto como consequências de Bio-Escultura ou capacidades de movimento comuns. Para ajudar nesse caso veja os poderes de movimento dados nos perfis **Poderes de Transformação** e **Poderes Talentosos**.

TRANSPORTE PELA VIDA

Você pode mover-se de um lugar para outro através do campo de “força vital” que cerca as concentrações de seres vivos. Seu poder não pode levá-lo a áreas que são verdadeiramente sem vida ou com formas de vida dispersas demais para reunir uma quantidade de energia vital necessária para a viagem.

Transporte pela Vida: Teleporte, Peculiaridade (não funciona em áreas estéreis ou sem vida, -1 ponto) • 1 ponto pela 1ª graduação, +2 pontos por graduação adicional

PODERES UTILITÁRIOS

Os poderes vitais têm uma ampla gama de outros usos, envolvendo o controle sobre as funções vitais de outros ou para controlar a própria matéria biológica.

ANIMAÇÃO SUSPENSA

Você pode se colocar em um estado onde suas funções vitais estão quase suspensas, permitindo que você fique por longos períodos de tempo sem comida, água ou ar e interrompendo a progressão de quaisquer processos biológicos em seu corpo (incluindo o progresso de doenças ou toxinas, por exemplo). Se você puder colocar outros personagens (voluntários) em animação suspensa, aplique o modificador Afeta Outros.

Animação Suspensa: Imunidade 5 (Idade, Fome e Sede, sufocar, outros efeitos biológicos naturais), Limitado (permanece incapacitação) • 3 pontos

BIO-CINESE

Você pode mover material biológico (vivo ou morto) com nada mais do que sua mente, uma forma limitada de telecinesia. Portanto, você pode levantar uma pessoa (ou outra criatura biológica) ou mover coisas como madeira, tecido de fibra natural ou materiais semelhantes, mas não plásticos, metais, minerais e assim por diante. O Mestre decide em qualquer caso em que a natureza de um material está em dúvida.

Bio-cinese: Mover Objetos, Limitado a Material Biológico • 1 ponto por graduação

CONTROLE DE ADRENALINA

Você tem controle consciente sobre a produção de adrenalina do corpo, capaz de aumentar a força e a habilidade atlética temporariamente. Realisticamente, esse poder deveria ser limitado a apenas algumas graduações, mas há casos de pessoas sob estresse demonstrando uma incrível “força histérica” que poderia justificar graduações mais altas. Algumas versões de Controle de Adrenalina adicionam a falha de efeito colateral com um efeito de Aflição depois que o efeito desse poder acaba (Resistido e Superado por Fortitude; Fatigado, Exausto, Incapacitado) -1.

Controle de Adrenalina: Aumento de Força, Dissipação • 1 ponto por graduação

CURA

Você pode tratar condições como doenças e venenos, res-

taurando o corpo e a sua saúde.

Cura: Cura, Limitado a Doenças e Venenos • 1 ponto por graduação

CURA TOTAL

Seus consideráveis poderes de cura podem tratar qualquer dano, incluindo restaurar a vida aos mortos! Aplique Afetar Objetos (aumentando o custo em +1 por graduação) se você também puder “curar” o dano a coisas não vivas.

Cura Total: Cura, Energizante, Persistente, Ressurreição, Restauração • 1 ponto + 5 pontos por graduação

Uma variação comum deste poder é a Auto-Cura Total, aplicando os modificadores Reação e Apenas em Si Mesmo para que seu efeito de Cura seja ativado uma vez por rodada, sempre que você for ferido, para tratar as condições. Alguém com esse poder pode se machucar, mas a recuperação é quase instantânea. O Mestre pode exigir uma falha Limitada adicional, definindo algum tipo de ataque ou condição que a Cura Total não tratará ou até mesmo limitado a uma utilização do efeito por rodada.

Cura Total Pessoal: Cura, Apenas em Si Mesmo, Persistente, Reação (Quando Ferido), Restauração, Ressurreição • 1 pontos + 7 pontos por graduação

DIAGNÓSTICO FÍSICO

Ao examinar um alvo, você pode determinar o seu estado de saúde física: a presença de lesões, danos a órgãos, patógenos, toxinas e assim por diante. Um teste de Especialização (Biologia, Medicina ou outra relacionada) pode ser necessário para interpretar o que você percebe, mas você é tão detalhado e preciso quanto uma bateria de testes médicos convencionais e consideravelmente mais rápido. O uso do diagnóstico psíquico pode fornecer um bônus de circunstância em testes para tratar as condições do paciente.

Diagnóstico Físico: Sentidos 3 (Detectar Saúde, Analítico) • 3 pontos

ENERGIZAR

Com um toque, você pode retirar a fadiga de um alvo com a sua energia vital.

Energizar: Cura, Energizante, Limitado a Energizante • 2 pontos por graduação

FARMACOPEIA

Você pode produzir os efeitos de uma ampla gama de compostos de drogas em alvos vivos ao tocá-los. Como um efeito ofensivo, este poder é o mesmo que Bio-Disrupção (veja em **Poderes Ofensivos**), mas geralmente é associado a um Efeito Alternativo capaz de tratar doenças e promover a cura.

Farmacopeia: Cura (Efeito Alternativo: Bio-Disrupção) • 1 ponto + 2 pontos por graduação

MUTA-PELES

Sua pele e a camada externa de músculos são maleáveis e você pode remodelá-los à vontade. Isso permite que você assuma diferentes aparências, limitadas apenas por sua estrutura esquelética, o que significa que você não pode alterar significativamente seu tamanho. Se você tem mais poder de alterar seu corpo, veja o perfil de **Poderes de Transformação**.

Muta-Peles: Morfar 2 (outras formas limitadas por tamanho e forma) • 10 pontos

SENTIR A VIDA

Você pode sentir a presença de seres vivos próximos e ter uma noção geral de sua espécie e bem-estar geral (saudável, doente, etc.). Uma versão precisa do Sentido da Vida pode ter como alvo os seres que você sente para ataques, incluindo outros poderes de vida.

Sentir a Vida: Sentidos 3 (Detectar Vida, a Distância, Acurada) • 3 pontos

OUTROS PODERES VITAIS

A vida é um descritor amplo e muitos outros poderes podem caber nela sendo afetados (ou afetando) processos vivos e biológicos.

Poderes Ilusórios podem envolver uma influência direta sobre os órgãos sensoriais, bem como sobre os processos bioquímicos do cérebro, desde causar alucinações alimentadas por drogas até bloquear certos estímulos sensoriais.

Poderes Vegetais representam outro tipo de biologia, mas também são formas de vida. Aqueles com amplos poderes vitais podem controlar e influenciar a vida das plantas e também dos animais.

Poderes de Transformação são o extremo lógico do controle sobre a biologia e a matéria biológica. Como Poderes Vitais, muitos deles teriam o modificador Afeta Outros ou Ataque para uso em outros personagens ao invés do detentor do poder.

Falando nisso, **Poderes Animais** podem incluir adaptações biológicas adequadas para moldadores de carne, e empatia com a vida pode incluir uma conexão com animais e também com humanos.

Dada a conexão entre os descritores de luz e vida — com a força vital descrita como “luz viva” — alguns **Poderes Luminosos** podem ser considerados poderes de vida e vice-versa.

COMPLICAÇÕES VITais

A vida pode ser complicada e os Poderes Vitais não são exceção. Uma série de complicações pode surgir para quem tem ou usa Poderes Vitais, particularmente se as capacidades do personagem se tornarem amplamente conhecidas.

FAMA

A vida é, provavelmente, a coisa mais preciosa do mundo, então alguém com poder sobre ela com certeza se tornará famoso — e extremamente requisitado. Um supercurador ou escultor de carne (capaz de curar deformidades, cicatrizes e outros danos) poderia definir seu preço em qualquer hospital ou instituição médica no mundo, mas provavelmente também enfrentaria fortes críticas por “impedir” o acesso a um presente tão grande a quem não possa pagar esse preço.

FOBIA

Aqueles com poderes de vida podem recuar diante da aproximação das forças da morte, com medo de criaturas não vivas como os mortos-vivos ou de seres não naturais como

robôs, golens ou outros simulacros.

O conhecimento da vida e todas as suas complexas vulnerabilidades também podem levar à germanofobia (medo de infecções e doenças) ou hipocondria, a tendência de se auto-diagnosticar com as piores condições médicas possíveis ao menor sinal de sintomas.

FRAQUEZA

A “fraqueza” mais comum dos curandeiros é a falha Empatia para o efeito de Cura (*Livro Básico*, página 111), onde os curadores sofrem as condições que curam. Não é uma complicação, no entanto, mas é incluída nos custos do poder.

Aqueles com poderes vitais podem estar tão sintonizados com a vida ao seu redor que sofrem uma “*reação empática*” semelhante quando outros são feridos ou mortos, lidando com o equivalente a um efeito de aflição que pode tonteá-los, atordoá-los ou incapacitá-los com a dor e o sofrimento dos outros.

HONRA

Um controlador de vida pode fazer um juramento semelhante ao de um médico ou outro profissional médico para usar esses poderes com sabedoria e pelo bem. Na verdade, no caso de controladores de vida místicos ou divinos, tal juramento pode ser uma parte essencial de seu treinamento. Em particular, um curandeiro pode ser jurado para ajudar os necessitados, incluindo criminosos feridos ou doentes!

PECULIARIDADE

É comum que os detentores de poderes vitais desenvolvam um código contra fazer mal (semelhante ao juramento hipocrático de um médico) ou se tornem pacifistas, não querendo usar a violência para resolver problemas ou mesmo em autodefesa em casos extremos. O pacifismo pode ser uma Peculiaridade desafiadora para interpretar em um RPG de super-heróis, onde grande parte da ação gira em torno do combate, e os jogadores devem manter isso em mente.

PERDA DE PODER

Como mencionado em Honra, alguns controladores de vida podem extrair seu poder de uma fonte “superior”, situação essa onde esse poder pode ser revogado, caso o personagem falhe em corresponder às expectativas da entidade que lhe dá os poderes.

RESPONSABILIDADE

Se grandes poderes trazem grandes responsabilidades, possuir poder literal sobre a vida deveria trazer a maior de todas. Aqueles com Poderes Vitais podem estar fortemente motivados a usá-los para proteger e preservar a vida quando e como puderem. Claro, complicações podem surgir quando há dúvidas sobre o uso apropriado de tais poderes. Um curandeiro superpoderoso está praticando medicina sem licença? Existem questões de consentimento ou legalidade do paciente? Você pode processar um curandeiro por negligência? Além disso, é egoísmo para um curador desejar coisas como uma vida normal ou um tempo longe do tratamento de enfermos e feridos? Deve-se fazer uma triagem ou priorizar os pacientes ou todos devem ser tratados igualmente?

SEGREDO

Dado o pesado fardo dos poderes vitais, alguns podem escolher manter em segredo a verdadeira natureza ou extensão de seus poderes, para não ter que lidar com os julgamentos dos outros. Claro, isso torna o personagem vulnerável a chantagens e limita as circunstâncias em que esses poderes podem ser usados. Também significa que, se o segredo for revelado, os efeitos serão muito piores por terem sido escondidos do público em primeiro lugar.

VÍCIO

Imagine as possibilidades viciantes para alguém capaz de controlar as funções básicas do corpo: liberando potentes neuroquímicos, endorfinas ou adrenalina à vontade. Agora adicione a isso poderes como Farmacopeia (veja em **Poderes Utilitários**) e é fácil ver como os poderes da vida podem levar a vícios graves. O que é pior, um controlador de vida pode ser um “facilitador” ou “fornecedor” de vícios para os outros, fornecendo neurotoxinas virtualmente impossíveis de rastrear sem a necessidade de transportar ou contrabandear drogas ou toda a parafernália associada.

Da mesma forma, os controladores de vida podem se tornar viciados simplesmente no processo de usar seus poderes. Talvez haja uma euforia que vem com a cura (ou controle) de outra pessoa, ou pode ser apenas o efeito psicológico, o “complexo de deus” de ser um curador, que alguns profissionais médicos às vezes sofrem.

TALENTOS PODEROSOS



Há muitas vezes uma linha tênue entre “poderes” e os tipos de talentos surpreendentes exibidos por personagens de quadrinhos. Com o treinamento, a motivação e a disciplina adequados, alguns personagens sem verdadeiros poderes podem ficar com (ou contra) aqueles com habilidades sobre-humanas. Este Perfil olha para os superpoderes que não são poderes, são Talento.

DESCRITORES DE TALENTO

Os seguintes descritores são importantes para os poderes de talento e seus efeitos.

■ **Talento:** O descritor chave para os poderes neste arquivo é “talento”. Talento geralmente se refere a um dom ou capacidade inata, mas neste caso também se refere ao desenvolvimento de habilidades que poderiam ser melhor chamadas de “Perícias”, exceto que *MUTANTES & MALFEITORES* já possuem um sistema de perícias. Se necessário, os mestres podem diferenciar os descritores de talento e perícias para refletir capacidades inatas ou naturais em relação às capacidades aprendidas. O importante é observar que os talentos são habilidades “naturais”, ou seja, não adquiridas de uma fonte de poder que não seja a extraordinária capacidade humana. Os personagens com poderes de talento ainda são humanos “normais”, na medida em que o termo se aplica a um cenário super-heróico.

■ **Vantagens:** Estreitamente relacionadas aos talentos são vantagens (*Módulo Básico*, página 77). De fato, os talentos e vantagens poderiam ser considerados essencialmente o mesmo descritor, já que fazem muito a mesma coisa: proporcionam personagens normais capacidades particulares que outros não possuem. A principal diferença são as vantagens que se encaixam na estrutura de custo de 1 ponto

de poder por graduação, enquanto os talentos têm um custo variável baseado em seus efeitos.

■ **Inato:** O Extra Inato (*Módulo Básico*, página 142) tem uma relação particular com os poderes do talento. Os efeitos inatos não podem ser anulados. Essencialmente, o extra é uma Imunidade de 1 ponto a Nulificar aplicada a um poder específico. Embora possa parecer que os poderes de talento devem ser todos inatos — eles são inatos ou traços naturais — este não é necessariamente o caso. Pode-se certamente imaginar desorientadores, que afetam a memória, ou outros descritores para um efeito Nulificar Talentos. Assim, Inato não foi aplicado aos poderes deste perfil a menos que sejam realmente coisas que ninguém deveria ser capaz de Nulificar. Se você quiser aplicar o modificador Inato a qualquer um dos outros poderes, sinta-se livre para fazê-lo caso a caso.

CONTRA-ATACAR

Os Talentos Poderosos tendem a ser tão diversos que é mais fácil lidar com os efeitos que eles podem neutralizar — e aqueles que podem neutralizá-los em uma base individual. Por exemplo, o poder dos Pontos de Pressão (ver **Poderes Ofensivos**) pode conter técnicas capazes de contra-atacar certas outras aflições (especialmente aquelas baseadas na dor ou no controle do sistema nervoso), e a Presença Assustadora pode potencialmente contra-atacar poderes dependentes da concentração ou da autoconfiança. Da mesma forma, efeitos que visam o corpo, a mente ou o espírito poderiam potencialmente contra-atacar alguns poderes de talento, perturbando temporariamente o usuário. Em alguns casos, o Mestre pode querer considerar que se um poder de talento é incapaz de contrariar, então é justo assumir que ele geralmente também não pode ser contrariado, uma combinação que se equilibra e combina

com o descritor de vantagem (uma vez que, da mesma forma, eles não contra-atacam e não podem ser contra-atacados).

CARACTERÍSTICAS DE TALENTOS

Dada a estreita semelhança entre os poderes e as vantagens dos talentos, os efeitos das características dos talentos podem ser facilmente considerados como vantagens e vice-versa. Por exemplo, os talentos do Triturador de Números e do Leitura Dinâmica (ver **Poderes Utilitários**) também podem ser facilmente considerados vantagens. Qualquer Talento Poderoso com uma estrutura de custos de 1 ponto de poder por graduação (como o Poder de Golpe, Durão, ou Imunidade Adquirida) poderia facilmente ser transformado em uma vantagem.

GÊNIO DA PERÍCIA

Uma característica particular que funciona bem com poderes de talento em conjunto com perícias é o Gênio da Perícia, permitindo que o personagem ignore um tipo de penalidade por uso de habilidades. Os exemplos existentes incluem Ferramentas Improvisadas (que remove a penalidade da circunstância por não ter ferramentas) ou Empatia Animal (que remove a penalidade da circunstância por usar habilidades de interação com animais). Outras possibilidades incluem a remoção da penalidade de circunstâncias para Acrobacias ou Atletismo (movendo-se em velocidades normais, não vulnerável enquanto em uso, etc.), penalidades por desfases difíceis com Enganação, usando uma perícia de interação mais rapidamente (como uma ação de ação em movimento do que uma ação padrão), e assim por diante.

PODERES OFENSIVOS

Os talentos ofensivos vão desde o aumento dos efeitos de ataque existentes (incluindo danos por força) até o fornecimento de novas capacidades ofensivas, tais como a intimidação pura da Presença Assustadora ou os segredos dos Pontos de Pressão.

ENXURRADA

Você pode lançar um turbilhão virtual de ataques contra seus inimigos, aplicando o modificador Multi-ataque ao seu ataque, até a graduação do modificador ou do ataque, o que for mais baixo. Portanto, com 3 graduações em Enxurrada, você pode fazer um Multi-ataque com uma pistola leve (Dano 3), embora normalmente não seja capaz de fazer um Multi-ataque. Se você apenas enxurrar com uma categoria de ataques — como revólveres ou armas corpo-a-corpo — reduza o modificador do Descritor de Variável para 1 graduação.

Enxurrada: Multi-ataque, Descritor Variável 2 (qualquer efeito de ataque que você exerce, somente até a graduação do ataque) • 1 ponto por graduação + 2 pontos

FORÇA IMPRESSIONANTE

Você treinou para endurecer e fortalecer suas mãos e focalizar o poder de seus golpes, aumentando seu poder absoluto de golpe. O Mestre pode limitar este poder a apenas algumas graduações (digamos 2-3) ou ao máximo você pode aumentar sua Força total de dano, com graduação 6.

Força Impressionante: Dano Baseado em Força • 1 ponto por graduação

MACHUCANDO QUALQUER COISA

Tudo tem um ponto fraco, pelo menos no que diz respeito a você. Qualquer dano que você exerce é Penetrante, até a graduação que você escolher, permitindo-lhe afetar potencialmente alvos que outros com o mesmo ataque não poderiam ser atingidos.

Machucando Qualquer Coisa: Descritor Variável 2 (qualquer Efeito de Dano que você Exerça), Penetrante • 1 ponto por graduação + 2 pontos

PONTOS DE PRESSÃO

Você é treinado em como aplicar precisamente pressão em certos pontos do corpo para causar desorientação, dor e até mesmo inconsciência. Geralmente, esta habilidade é adquirida como um Efeito Alternativo de seu Dano de Força em uma graduação igual à sua graduação em Força (também tornando-o uma manobra útil de poder). Você pode até adquirir múltiplas versões deste ataque, representando diferentes tipos de ataques ou manipulação nervosa, com diferentes condições impostas pela Aflição. O verdadeiro domínio dos Pontos de Pressão pode aplicar o modificador de Condição Variável à Aflição (ver o perfil dos **Poderes Ilusórios**).

Ponto de Pressão: Aflição (Tonto, Atordoado, Incapacitado), Resistido e Superado por Fortitude • 1 ponto por graduação

PRESença ASSUSTADORA

Sua própria presença pode causar terror nos corações de seus inimigos, permitindo-lhe ganhar algumas batalhas sem ter que fazer mais nada além de aparecer!

A Presença Assustadora é também um modelo eficaz para outros talentos de interação com influência extraordinária sobre as pessoas, tais como uma Mentira baseada em um Teste de Enganação e infligindo as condições Transe, Atordoado, Desatento, por exemplo.

Presença Assustadora: Aflição Área Percepção (Visual) (Resistido e Superado por Vontade; Prejudicado, Desabilitado, Paralisado), Seletivo, Sutil, Exige Teste Intimidação (CD 11) • 3 pontos por graduação

PODERES DEFENSIVOS

A vantagem do Rolamento Defensivo (Módulo Básico, página 86) pode ser pensada como um Talento Poderoso defensivo: uma versão de Proteção Sustentada dependente da capacidade do personagem de defender ativamente para evitar o dano dos ataques.

DEFESA PERFEITA

Seu domínio da técnica de combate é tão grande que quando você escolhe ir para a defensiva, você é virtualmente intocável. Ou você se separa e desliza em torno de ataques próximos, ou se esquiva e foge dos ataques à distância. No entanto, fazer isso requer praticamente toda sua concentração; você está limitado a mover-se e a ações livres enquanto usa sua Defesa Perfeita, e isso não o protege de ataques que não o atingem da maneira que você está treinado a evitar, então coisas como ataques de área e à distância de percepção ainda o afetam normalmente. Você também deve ser capaz de se defender: Se você está vulnerável ou indefeso sua Defesa Perfeita também não funciona.

Defesa Perfeita: Imunidade 30 (ataques visando Esquiva ou Aparar), Duração Concentração • 15 pontos (30 para ambos)

DURÃO

Você é mais resistente do que parece, talvez um bom negócio mais resistente. Você tem graduações de proteção (aumentando sua defesa de Resistência) atribuídas à habilidade natural ou ao treinamento. Como outros talentos poderosos, o Mestre pode limitá-lo a não mais do que 2-3 graduações.

Durão: Proteção • 1 ponto por graduação

INDISCUTÍVEL

Nada parece abalar sua compostura perfeita, seja devido a uma calma gelada, uma atitude de cuidado com o diabo, ou apenas uma teimosia estóica. Alguém pode muito bem estar tentando influenciar uma força da natureza.

Indiscutível: imunidade 5 (Perícias de Interação) • 5 pontos

IMUNIDADE ADQUIRIDA

Através do talento natural ou do treinamento cuidadoso, você tem uma imunidade adquirida a toxinas e patógenos que lhe permite resistir mais facilmente aos seus efeitos.

Imunidade Adquirida: Imunidade 2 (doenças e venenos), Limitado a Meio Efeito • 1 ponto

PODERES DE MOVIMENTO

É preciso apenas uma ou duas graduações de um efeito de movimento para superar todos, exceto os recordistas mundiais na maioria das formas de movimento (a velocidade 3 é algo em torno de 30km por hora). Estas habilidades refletem talento e treinamento além de graduações consideráveis em Acrobacia ou Atletismo.

EQUILÍBRIO PERFEITO

Você tem um equilíbrio tão excepcional que pode se mover ao longo dos caminhos mais estreitos sem abrandar ou cair. Você se move em sua velocidade normal, mesmo ao longo de uma corda bamba ou fio alto, e nunca tem que fazer um controle para evitar cair em tais circunstâncias.

Equilíbrio Perfeito: Movimento 2 (Escalar Paredes 2), Limitado a Movimento Vertical • 2 pontos

EXERCÍCIO DE SALTO

Você é capaz de saltos notáveis, que podem atingir até 10 metros (um pouco mais do que o recorde mundial de um salto em distância). Sem o modificador Exige Teste, você pode fazer isso sem esforço.

Exercício de Salto: Salto 2, Exige Teste de Acrobacia (CD 12) • 1 ponto

PARKOUR

Você é um mestre do parkour, ou "Corrida-Livre", um estilo de se mover rapidamente por ambientes urbanos embaralhados. Essencialmente, você não sofre nenhum tipo de penalidade de movimento em um ambiente urbano, você pode saltar e escalar rapidamente, e não sofre nenhum efeito de escorregões ou quedas, desde que você esteja perto de um aperto de mão ou outro meio de se pegar. Penalidades de circunstância

para seu ambiente ainda podem ser aplicadas, mas as penalidades de movimento não são.

Parkour: Movimento 5 (Adaptação ao Ambiental (Urbana), Queda Segura, Estabilidade 2, Escalar Paredes 1), Limitado a Mover Ambiente Urbano (4 Graduações) • 6 pontos

VELOCIDADE DE NATAÇÃO

Você é um nadador poderoso, nadando na sua velocidade -1 (em vez de -2 como a maioria dos nadadores). Note que este talento não o isenta dos testes de Atletismo para nadar, nem permite que você respire debaixo d'água.

Velocidade de Natação: Natação 1 • 1 ponto

VELOCIDADE DE SUBIDA

Você pode escalar rápida e facilmente, como uma "aranha humana" treinada. Com o modificador Exige Teste, você ainda sofre os resultados normais de falhar um Teste de Atletismo ao escalar (Módulo Básico, página 64), mas você se move duas vezes mais rápido (velocidade -1 em vez de velocidade -2). Com 2 escaladas de Movimento, você sobe muito rapidamente (à sua velocidade normal no solo). Sem a falha, você também sobe sem erros: você nunca cai ou fazia em subir.

Velocidade de Subida: Movimento 1 (Escalar Paredes 1), Exige Teste Atletismo (CD 11) • 1 ponto

ULTRA-FLEXIBILIDADE DAS JUNTAS

Você pode se dobrar e contorcer para caber em espaços e áreas surpreendentemente pequenas (metade do tamanho normal humano)

Ultra-Flexibilidade das Juntas: Encolhimento 4, Inato, Concentração, Exige Teste de Acrobacia ou Prestidigitação (CD 14) • 3 pontos

PODERES UTILITÁRIOS

Uma ampla gama de efeitos pode representar talentos, particularmente diferentes Sentidos e efeitos como a Peculiaridade.

AMBIDESTRO

Você é verdadeiramente ambidestro, capaz de usar ambas as mãos (ou todas as mãos, se você tiver mais de duas) igualmente bem. Você não sofre nenhuma penalidade devido a qual mão você usa para realizar uma tarefa.

Ambidestro: Característica 1 (nenhuma penalidade por uso da mão inábil) • 1 ponto

CONSCIENTIZAÇÃO SITUACIONAL

Você está hiper-consciente de seu ambiente, tornando-o particularmente sensível a ameaças em potenciais. Você tem uma chance justa de evitar surpresas e emboscadas em que outros possam se meter.

Conscientização Situacional: Sentido 1 (Sentido de Perigo, Visual) • 1 ponto

DEDUÇÃO BRILHANTE

Quer se trate de alguns arranhões na sujeira ou alguns pelos perdidos no colarinho de alguém, você pode reconstruir

eventos passados inteiros com precisão surpreendente apenas examinando as provas disponíveis. Você pode substituir um teste de investigação pelo teste de Percepção normalmente exigida para o reconhecimento posterior, caso exame das provas for bem sucedido.

Dedução Brilhante: Sentidos 4 (Pós-cognição), Exige Teste Investigação (CD 14) • 2 pontos

DEMÔNIO DESAFIADOR

Dizem que "a sorte favorece os ousados", e essa certamente sempre foi sua experiência. Você perdeu a conta dos tempos em que as cartas estavam na mesa e o destino deu a você e a seus amigos um golpe de sorte.

Demônio Desafiador: Controle de Sorte • 3 pontos

EM UM RELANCE

Você pega as coisas rapidamente, avaliando instantaneamente uma cena com um único olhar.

Em um Relance: Sentidos 1 (Visão Rápida) • 1 ponto

LEITURA DINÂMICA

Este talento é como o Triturador de Números (anteriormente), exceto que ele se aplica à leitura de textos em vez de realizar cálculos. Cada ponto de poder investido subtrai 3 do valor de tempo necessário para ler um documento.

Leitura Dinâmica: Rapidez, Limitado a Leitura • 1 ponto para 3 graduações

MESTRE DO DISFARCE

Você pode mudar rapidamente sua aparência de forma surpreendente, tornando-se praticamente indistinguível de seu alvo.

Mestre do Disfarce: Morfar 2 (Outras Pessoas), Contínuo, Exige Teste Enganação (CD 12), Removível (-1 ponto), Ação Padrão • 5 pontos

MESTRE DO IDIOMA

Você tem um tal talento para idiomas que você fala praticamente todos eles, e pode descobrir rapidamente um novo idioma se você for exposto a ele por algum tempo.

Mestre do Idioma: Compreender 2 (Línguas, Compreender e ser Compreendido), Peculiaridade (leva pelo menos uma cena para pegar um novo idioma) • 3 pontos

MESTRE NA ARTE DA FUGA

Você pode escapar de praticamente qualquer vínculo ou contenção, desde que você seja capaz de agir. Embora este talento lhe permita escapar facilmente de cordas, algemas, camisas de força e outras amarrações, e escapar da maioria das gaiolas e similares, ele pode ser ineficaz contra algumas armadilhas (a critério do Mestre), e muitas vezes é acoplado com a perícia de prestidigitação e possivelmente com a vantagem de Esforço Supremo (Prestidigitação).

Mestre na Arte da Fuga: Intangível 1, Limitado a Escapar • 4 pontos

OLHO-DE-ÁGUA

Você tem olhos afiados, podendo ver distâncias muito maiores do que a maioria das pessoas.

Olho-de-Águia: Sentidos 1 (Visão Estendida) • 1 ponto

SENTIDO AGUÇADO

Você tem um grau de refinamento sensorial que a maioria das pessoas não tem. Enquanto a visão e a audição são normalmente aguçadas, aqueles com este talento têm sentidos aguçados adicionais. Você pode, por exemplo, distinguir facilmente entre diferentes vantagens de vinho por sabor com Paladar Refinado, escolher notas específicas com Ouvido Absoluto, ou reconhecer uma marca específica de perfume com Cheiro Sensível.

Ouvido Absoluto: Sentido 1 (Audição Analítica) • 1 ponto

Paladar Refinado: Sentidos 1 (Sabor Aguçado) • 1 ponto

Olfato Sensível: Sentidos 1 (Olfato Aguçado) • 1 ponto

SONO LEVE

Você não é afetado por penalidades circunstanciais a seu teste de Percepção para ouvir coisas devido quando dormindo (normalmente um +10 CD, Módulo Básico, página 72). Assim, é mais provável que você ouça (e seja despertado por) qualquer som.

Sono Leve: Característica 1 (ignora penalidades de ouvir enquanto dormindo) • 1 ponto

TRITURADOR DE NÚMEROS

Você pode realizar cálculos matemáticos rapidamente em sua cabeça. O talento básico subtrai 3 graduações do valor de tempo para realizar um cálculo; cada ponto de poder adicional acrescenta mais 3 graduações. Um limite realista é provavelmente de 3 a 4 pontos (para um total de 9 a 12 graduações).

Triturador de Números: Rapidez, Limitado a Cálculos Matemáticos • 1 ponto para 3 graduações

OUTROS TALENTOS PODEROSOS

Como mencionado em Características, vantagens e talentos poderosos podem ser considerados essencialmente o mesmo tipo de característica, com o mesmo descritor, caso em que as vantagens podem ser uma expansão dos talentos poderosos, ou a base para versões adicionais, "atualizadas". Por exemplo, você pode criar uma Aflição Baseada em talentos poderosos semelhante à vantagem Estrangular, impondo condições diferentes, ou um talentos poderosos de Sentido Analítico para uma versão melhorada da vantagem de Avaliação.

COMPlicações TALENTOSAS

Assim como os poderes dos talentos tendem a ser bastante baixos, as complicações associadas a eles também tendem às vulnerabilidades mais realistas, em vez de estranhas.

FAMA

Pode ser mais difícil para uma pessoa "normal" tornar-se famosa em um mundo onde homens e mulheres bem vestidos podem voar e atirar carros sobre seus ombros; ainda assim, um talento extraordinário é digno de nota, especialmente se for bem aplicado. Personagens com poderes de talento frequentemente conseguem encontrar fama, pelo menos por algum tempo. Alguns tentam o melhor para evitar os holofotes, enquanto outros aproveitam seu brilho e fazem o que podem

para se agarrar a ele. Ambos apresentam complicações na vida de um personagem, pois a fama — e os fãs — podem ser inconstantes.

IDENTIDADE

Dependendo de como os talentos dos personagens se manifestam, eles podem ou não ser capazes de manter uma identidade secreta. Se o fizerem, então essa identidade se tornará tão comum e banal quanto possível. Afinal de contas, seria bastante notável se um herói famoso e um civil local tivessem ambos os mesmos talentos surpreendentes, não seria? Ter uma existência mundana pode ser uma bênção ou uma desgraça, dependendo do tipo de atenção que o personagem prefere, mas ambos podem ser complicados.

PECULIARIDADE

Tipos incrivelmente talentosos podem muitas vezes ser... excêntricos. Heróis e vilões que confiam em seus talentos também podem acrescentar o florescimento ocasional ou se concentrar em um tema particular. Para alguns, isto pode se tornar uma complicação da Obsessão, bloqueando praticamente todo o resto. Os heróis tendem a ser melhores em moderar seus caprichos de personalidade, mas ainda os têm e os seguem.

PERDA DE PODER

Embora os poderes de talento não sejam realmente “poderes” em alguns sentidos, eles ainda podem estar sujeitos a esta complicação. A forma mais comum de perda de poder para os poderes de talento é a perda de confiança: não acreditar verdadeiramente nesses talentos pode levá-los ao fracasso, levando a um reforço dessa falha de confiança, até que o personagem saia da espiral descendente (talvez com alguma ajuda de amigos).

RELACIONAMENTO

Um personagem talentoso pode ter um relacionamento com um mentor (que também pode ser um membro da família) que ajudou a revelar o potencial do personagem. Este relacionamento pode ser bom, ainda buscando o mentor para aconselhamento e treinamento adicional, ou tempestuoso, com ressentimento em relação a um mentor duro e possivelmente mesquinho. De qualquer forma, inimigos e circunstâncias podem ameaçar o relacionamento, forçando o personagem a agir.

REPUTAÇÃO

A reputação de arrogância é um risco ocupacional dos incrivelmente talentosos. Não é preciso muito para alguém com capacidades incríveis para esfregar as pessoas da maneira errada, especialmente se o personagem ignorar as gentilezas sociais. Um brilhante, mas excêntrico, investigador ou um aventureiro esportivo sem-vigilante pode facilmente ter uma reputação difícil quando se trata de lidar tanto com as autoridades quanto com a mídia.

A reputação de fracasso também pode assombrar um personagem talentoso, que se desentende daquela vez em que o talento e a determinação não foram suficientes. Tais personagens podem ter dificuldade de encontrar aqueles que ainda acreditam; de fato, eles têm dificuldade de acreditar em si mesmos (ver **Perda de Poder**, anteriormente).

RIVALIDADE

“Qualquer coisa que você possa fazer, eu posso fazer melhor” pode também ser o lema de muitos com poderes de talento. Em um mundo de super-humanos, pura capacidade humana e realização importam mais do que nunca, pelo menos para alguns, e isso pode levar a todo tipo de rivalidades: entre personagens talentosos, entre “normais” e super-humanos, entre heróis e criminosos, e assim por diante. Não é raro que um herói com poderes de talento tenha um oposto criminoso que gosta de se envolver em uma pequena “rivalidade amigável” (quer o herói o considere amigável ou não).

VÍCIO

Dois tipos de vícios são comuns para personagens altamente talentosos: o primeiro é um vício químico de algum tipo, seja ele um aumento de desempenho, álcool, medicamentos ou drogas recreativas. Às vezes, o vício tem o objetivo de ajudar a manter a “vantagem” do usuário, enquanto outras vezes tem o objetivo de ajudar a tirar a vantagem de estar sempre “ligado” para aqueles com capacidades físicas ou mentais elevadas.

Um vício relacionado é a necessidade de algo que desafie constantemente os talentos do personagem. Tendo tais talentos surpreendentes, o personagem sente a necessidade de usá-los o máximo possível e com a maior frequência possível. Isto muitas vezes motiva personagens talentosos como os que procuram emoção, mas o que eles realmente querem é algo para testar seu valor, uma e outra vez.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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), notation, 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.

DC Adventures Hero's Handbook, Copyright 2010, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

Mutants & Masterminds Hero's Handbook, Copyright 2011, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

Mutants & Masterminds Deluxe Hero's Handbook, Copyright 2013, Green Ronin Publishing; Authors Leon Chang, Seth Johnson, Jon Leitheusser, Prof. Christopher McGlothlin, M.Ed., Steve Kenson

Power Profiles, Copyright 2013, Green Ronin Publishing, LLC; Author Steve Kenson.