

RED
BOX



ICONS

RPG COM SUPERPODERES

EDIÇÃO ASSEMBLED



KENSON
RAMOS
HOUSER

RECOMENDADO

ICONS ASSEMBLED

9 7885691402046 >

A standard barcode is located next to the ISBN number.

14

ICONS

RPG COM SUPERPODERES



RED
BOX

Direitos cedidos para esta edição à
REDBOX EDITORA
Av. 13 de Maio, 33 - sala 1312 - Centro
Rio de Janeiro/RJ - 20031-920
Tel. 21 3174-2222
redbox@redboxeditora.com.br
www.redboxeditora.com.br

Dados internacionais de catalogação na publicação

K36i

Kenson, Steve.

ICONS: RPG com superpoderes / Steve Kenson. -
Rio de Janeiro: Redbox, 2015.
131 p. : il. ; 21cm.

ISBN 978-85-69402-04-6

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura.
3. "Roleplaying games".

Título

CDD - 793.93

CDU - 794.046.2:792.028



Desenvolvido e escrito por: Steve Kenson
Material Adicional: "Blacksteel", Gareth Skarka, Walt Ciechanowski, Morgan Davie

Arte: Dan Houser

Design Gráfico e Layout: Daniel Solis

Jogadores de Teste: Joe "Frogger" Bardales, "Blacksteel," Colin "The Hawk" Diem, Morgan "The Raptor" Ellis, Bruce "Cultist of Sooty" Ferrie, Andy "Whisper" Frades, Walt "Detecto" Fulgate, Lyle "Defender" Hinckley, Stephanie "Hardware" Houser, Andrew Johnson, Sean "Volcano" Johnson, Julian "Angel Detective" Kuleck, Ben Matchstick, Alex Munkelwitz, Meghan "Tesla" Rice-Frades, Corin "Domino" Schultz, "Soylent Green," Mike "Jumpin' Bean" Spagnola, John Spaulding, Kevin "White Tiger" Stoner, Ann "Mondaji" Thompson, Diana "Red Rider" Thompson, Greg "Tank" Thompson, Joe "The Swallow" Thompson, John Trombley, Branden "The Mighty Saguaro" Webb, Michael "Mr. Zero"

Wheeler, Greg Wilcox, Ben "The Warden/The Fiend" Wolf

Agradecimentos Especiais: Adamant Entertainment (pela publicação original de ICONS), Blacksteel (pela inspiração para a Tabela de Poderes), Evil Hat Productions (pelo Fate RPG), Green Ronin Publishing (por todo o suporte e inspiração), Jeff Grubb (pelo Marvel Super-Heroes RPG), Stefan O'Sullivan (pelo Fudge RPG) e para todas as editoras de terceiros e fãs de ICONS que contribuíram com ele.

Créditos da versão brasileira

Edição: Antonio Sá Neto

Coordenação de Projeto: Flávia Najar

Tradução: Rodrigo "Big" Campos

Revisão: Elisa Guimarães

Direção de Arte e Ilustrações: Dan Ramos

Projeto Gráfico: Dan Ramos e Igor Moreno

Diagramação: Igor Moreno

ICONS © 2010, 2014, Steve Kenson, publicado por Ad Infinitum Adventures. Todos os direitos reservados. Referências a outros materiais protegidos não constituem desafio aos respectivos detentores originais das marcas. O seguinte é designado como Identidade do Produto, de acordo com a seção 1 (e) da Open Game License, versão 1.0a: todos os nomes de personagens e lugares, exceto aqueles protegidos por direitos autorais de outras partes ou anteriormente designados como Identidade do Produto. O seguinte é conteúdo Open Game: Todas as regras do jogo e estatísticas, exceto o material anteriormente declarado como Identidade do Produto.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
NOÇÕES BÁSICAS	10
NÍVEIS E ESCALAS	11
TEMPO	12
DISTÂNCIA	14
REFERÊNCIAS	14
HABILIDADES	16
ENERGIA	17
DETERMINAÇÃO	17
TESTES	19
CONDIÇÕES	29
DANO	40
RECUPERAÇÃO	42
AJUSTE DE CONTAS!	46
CRIAÇÃO DE HERÓI	56
FASE 1: ORIGENS	58
FASE 2: ATRIBUTOS	59
FASE 3: PODERES	60
FASE 4: ESPECIALIZAÇÕES	65
FASE 5: DESCRIÇÃO	67
FASE 6: CONDIÇÕES	67
FASE 7: APROVAÇÃO DO MESTRE	69
A ORIGEM SECRETA DE... SAGUARO!	70
CRIAÇÃO DE EQUIPE	73
PODERES	77
USANDO PODERES	80
EXTRAS	82
LIMITES	84
DESCRIÇÕES DOS PODERES	87
DISPOSITIVOS	113

ESPECIALIZAÇÕES	122
NÍVEIS DAS ESPECIALIZAÇÕES	123
DESCRÍÇÃO DAS ESPECIALIZAÇÕES	124
REALIZANDO AÇÕES	128
ORDEM DE AÇÃO	129
MOVIMENTO	130
AÇÕES	132
REAÇÕES	138
INTERAÇÕES	141
EMBOSCADOS PELO MAL!	144
MESTRANDO	157
FUNDAMENTOS DO MESTRE	158
LIDANDO COM A CRIAÇÃO DE HERÓIS	159
CRIANDO AVENTURAS	161
CRIAÇÃO ALEATÓRIA DE AVENTURAS	168
USANDO AS REGRAS	171
RESOLVENDO PROBLEMAS	178
LINGUAGEM DOS QUADRINHOS	179
CONQUISTAS	183
ALTERAÇÕES	184
CRIAÇÃO DE VILÕES	185
PERSONAGENS-EXEMPLO	188
CRIATURAS	191
ARMADILHAS MORTAIS	198
DESASTRES	200
CRIAÇÃO DE UNIVERSO	201
ALIADOS	210
ADVERSÁRIOS	219
GLOSSÁRIO	228

QUE CRIANÇA NUNCA FINGIU SER UM SUPER-HERÓI EM ALGUM MOMENTO: ENVERGANDO UMA CAPA, "VOANDO" POR AÍ, EVITANDO BALAS IMAGINÁRIAS, OU DISPARANDO "RAJADAS DE ENERGIA" PELAS MÃOS OU OLHOS? AFINAL DE CONTAS, O SUPER-HERÓI É PRATICAMENTE A FANTASIA MODERNA PERFEITA: PODEROSO, RESPEITADO E AMADO PELO PÚBLICO, MAS COM UMA MENSAGEM DE RESPONSABILIDADE, VERDADE E JUSTIÇA. EM INCONTÁVEIS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, DESENHOS ANIMADOS E PROGRAMAS DE TELEVISÃO E FILMES LIVE ACTION, OS SUPER-HERÓIS CONTINUAM A EMOCIONAR E CAPTURAR A IMAGINAÇÃO AO MESMO TEMPO, CELEBRANDO ALGUMAS DAS NOSSAS MELHORES QUALIDADES. QUEM NÃO GOSTARIA DE SER UM HERÓI?

COM **ICONS**, VOCÊ PODE SER.

INTRODUÇÃO



INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS

ICONS é um role-playing game (RPG): um jogo de imaginação, em que você e outros jogadores assumem os papéis de super-heróis que vocês criam e embarcam em aventuras imaginárias, guiados por um jogador que assume a responsabilidade de Mestre de Jogo (ou “Mestre”, para abreviar), que é tanto o narrador quanto árbitro do jogo. Um Mestre cria uma situação e a apresenta para os jogadores. Eles, por sua vez, decidem o que seus personagens fazem. Um Mestre responde com o que acontece em seguida, e, a partir desse diálogo, se desenrola uma história completa. Ao longo do caminho, os heróis enfrentam desafios, incluindo lutas com os vilões, e as regras do jogo ajudam os jogadores e o Mestre a resolverem o desfecho desses desafios, mudando a direção da história. Uma parte da emoção de um RPG é ser uma ficção que você e seus amigos criam juntos e você nunca sabe como vai terminar!

POR QUE **ICONS**?

RPGs de super-heróis estão por aí há quase tanto tempo quanto o RPG em si. Começou com a fantasia medieval e rapidamente chegou até a ficção científica, mas os super-heróis não ficaram muito atrás, e as aventuras de heróis com roupas chamativas e estranhos poderes têm sido um dos subgêneros mais duradouros no RPG ao longo de sua história.

ICONS não é o primeiro RPG de super-heróis — não é nem mesmo o décimo! Na verdade, não é nem mesmo o primeiro jogo de super-heróis que eu escrevi, nem este livro é a primeira versão de **ICONS**, para falar a verdade.

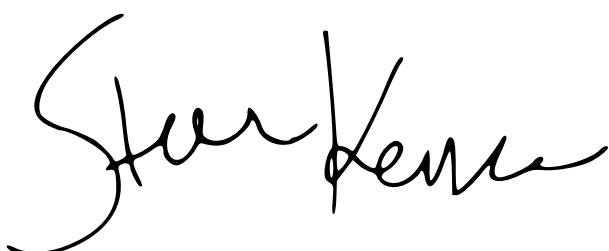
Então, se há tantos RPGs de super-heróis por aí — mais antigos e, quem sabe, mais divertidos — e se eu mesmo já escrevi um deles, por que criar outro RPG? Se já existe um manual de regras de **ICONS**, por que publicar esta edição “Reunida”? Há várias razões:

Primeiro, e talvez acima de tudo, eu não acredito no conceito de “jogo único”. Dizer que só há espaço para um RPG de super-heróis é como sugerir que deveria haver apenas um jogo de tabuleiro em que você move peças através de quadrados. Por que ter damas, quando você já tem o xadrez? Nenhum jogo é “melhor” do que o outro, ambos trazem diversão e alguns desafios interessantes, mas as suas próprias maneiras. O mesmo acontece com **ICONS** e outros jogos de super-heróis.

Em segundo lugar, eu sou um desenvolvedor de jogos, e os desenvolvedores gostam de brincar com ideias para jogos diferentes: diferentes mecânicas, abordagens, ver como as coisas funcionam de várias maneiras. Mais uma vez, alguns projetos não são necessariamente “melhores”, apenas diferentes. Muito do design e jogabilidade de um RPG é uma questão de gosto,

em vez de um valor objetivo. Assim como um artista aproveita o fato de ter uma paleta ampla, um desenvolvedor de jogos se beneficia por ter uma amplitude de experiências na criação de diferentes tipos de jogos. Por fim, assim como um escritor escreve, um desenvolvedor desenvolve. Alguns conceitos se alojam nas dobras do seu cérebro e ficam lá até que você faça alguma coisa com eles, colocá-los para fora e no papel. **ICONS** é um desses. Eu queria brincar com algumas ideias do sistema e até mesmo começar em uma versão anterior do **ICONS** anos atrás que eu apelidei de “o Sistema Superlativo”. No entanto, por mais clichê que possa parecer dizer que eu “tinha” que projetar este jogo, foi isso o que aconteceu. Então eu fiz.

A criação deste jogo (ou mesmo desta edição) não significa que eu ache que **ICONS** é melhor do que tudo o que veio antes dele, ou que é o caminho “certo” para fazer um RPG de super-heróis (como se houvesse apenas um!), ou que a versão anterior do jogo precisava de “conserto”, só que eu acho que esse é bom e que é divertido, pois acima de tudo é o objetivo principal ao se jogar um jogo. Eu espero que você pense assim também.

A handwritten signature in black ink, reading "Steve Kenson", is centered on the page. The signature is fluid and cursive, with "Steve" on top and "Kenson" below it, slightly overlapping.

O QUE TEM NO JOGO?

Então, o que você vai encontrar nestas páginas? Esperamos que encontre as ferramentas necessárias para que você e seus amigos criem seu próprio mundo colorido cheio de heróis e vilões e joguem divertidas e emocionantes aventuras com eles. Em termos práticos, o que você vai encontrar aqui é um sistema, um conjunto de regras, para criar seus próprios heróis e contar histórias com eles.

Comparado a um monte de jogos de RPG no mercado hoje, **ICONS** é bastante curto e simples. Você não vai encontrar detalhes exaustivos ou regras situacionais e não há um cenário incluso, além do “mundo dos super-heróis de histórias em quadrinhos”, que praticamente qualquer um que lê esse jogo conhece. Misture e combine os heróis e vilões dos livros de **ICONS**, outros jogos, seus quadrinhos favoritos e sua própria imaginação.

ICONS coloca o poder em suas mãos, onde ele deve estar. Pegue as regras básicas do jogo, reúna seus amigos e crie! Faça seus próprios heróis, vilões, aventuras, histórias... mundos inteiros! Divirta-se!

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR

Além deste livro, que contém todas as regras do jogo, você vai precisar de:

- Um jogador para assumir o papel de **MESTRE DE JOGO** (ou “Mestre”). Este jogador atua como narrador, árbitro e diretor de palco no jogo.
- Outros jogadores, de 1 até 6 ou mais, para assumir os papéis dos heróis. Os números mínimo e máximo de jogadores dependem de quantos o Mestre estiver confortável em lidar. Idealmente, o jogo tem como objetivo de 4 a 6 jogadores.
- Pelo menos dois dados de seis lados (abreviado “d6”), um para os jogadores e um para o Mestre. Cada jogador pode desejar ter seu próprio dado.
- Lápis, canetas e papel para anotar informações sobre os personagens e fazer anotações durante o jogo.

Alguns grupos de jogo também gostam de usar objetos como mapas tácticos, miniaturas ou contadores e outros marcadores para mostrar onde estão os personagens em relação uns aos outros durante as cenas de ação, bem como marcadores do tipo fichas de pôquer ou esferas de vidro para manter o controle dos recursos, mas esses não são necessários; use-os (ou não) como seu grupo preferir.

O que vocês estão esperando, heróis? O mundo precisa ser salvo!



NOÇÕES BÁSICAS

ICONS UTILIZA SISTEMAS PARA DESCREVER AS COISAS EM TERMOS DE JOGO E AJUDAR A DETERMINAR O RESULTADO DAS AÇÕES QUE HERÓIS TOMAM NO DECORRER DA AVENTURA. ESTA SEÇÃO EXAMINA AS NOÇÕES BÁSICAS DO JOGO E É ESSENCIAL PARA COMPREENDER O RESTO DAS REGRAS DO JOGO, QUE SÃO CONSTRUÍDAS SOBRE ESTES TEMAS BÁSICOS. TANTO OS JOGADORES QUANTO O MESTRE, DEVEM FAMILIARIZAR-SE COM ESSAS REGRAS.

NÍVEIS E ESCALAS

AS COISAS EM ICONS SÃO CLASSIFICADAS EM NÍVEIS, dispostos em uma escala de 1 a 10. Pense em níveis com a pergunta comum “em uma escala de 1 a 10, que nota você daria a isso?”, com 1 sendo absolutamente baixo e 10, absolutamente alto.

Na escala de **ICONS**, 3 é considerado comum, com os níveis mais baixos como ruim (2) e horrível (1) e os níveis superiores como bastante acima da média (4), seguindo até o supremamente divino (10). Aqui está uma comparação entre os diferentes níveis de habilidade:

NÍVEL	ADJETIVO	DESCRIÇÃO
1	Horrível	Fraco, mínimo humano
2	Ruim	Abaixo da média humana
3	Comum	Humano mediano
4	Efetivo	Acima da média humana
5	Bom	Humano excepcional
6	Ótimo	Humano extraordinário
7	Incrível	Super-humano menor
8	Espetacular	Super-humano
9	Fantástico	Super-humano poderoso
10	Supremo	Divino, super-humano supremo

Devido a essa escala ser calibrada para super-heróis, o 6 é definido como o nível máximo de habilidades “humanas” — em oposição às sobre-humanas. Isso divide a escala em três níveis: baixo (1-2), humano (3-6) e super (7-10). No entanto, isso não é uma regra gravada em pedra, e sim uma comparação descritiva. Alguns seres humanos considerados “normais” podem ter habilidades super-humanas (especialmente atributos mentais).

A escala de Icons usa tanto os valores numéricos (indicados na coluna **NÍVEL**) quanto títulos descritivos (indicados na coluna **ADJETIVO**) para os níveis de habilidade. Assim, você pode dizer que um personagem tem “Intelecto 7” ou um “Intelecto Incrível” e ambos descrevem a mesma coisa. Níveis numéricos são mais fáceis de somar e subtrair, enquanto os adjetivos são mais úteis para descrever personagens.

TEMPO

ICONS MEDE O TEMPO EM SEGMENTOS ABSTRATOS. OS DOIS tipos de contagem de tempo são o **TEMPO NARRATIVO** e o **TEMPO ATIVO**.

TEMPO NARRATIVO

TEMPO NARRATIVO é baseado no progresso da história. A unidade básica do Tempo Narrativo é o **CAPÍTULO**, como um capítulo de uma longa história em quadrinhos ou romance, focado em uma localidade ou evento particular. Por exemplo, se os heróis frustraram um assalto a banco, tudo o que acontece no banco — incluindo páginas de Tempo Ativo — é um capítulo. Quando a cena muda para a sede dos heróis, mais um capítulo começa, e assim por diante. Finalmente, o Mestre coloca intervalos entre capítulos.

Todos os capítulos de uma única sessão de jogo compõem uma **EDIÇÃO**, como uma única história em quadrinhos. Uma sessão particularmente longa com muitos capítulos pode ser uma “Edição Especial”, enquanto uma história independente concluída em uma única edição pode ser uma “Edição Única”.

Por último, várias Edições formam uma **SÉRIE**, como uma série de quadrinhos em andamento.



TEMPO ATIVO

TEMPO ATIVO é quando as coisas no jogo começam a acontecer rapidamente: lutas, cenas de perseguição e assim por diante. O segmento de noções básicas do tempo ativo é o **QUADRO**, que abrange uma quantidade abstrata de tempo igual ao da ação descrita em um único quadro de uma história em quadrinhos.

Todos os quadros dos personagens se somam para formar uma **PÁGINA**, que é o tempo suficiente para que todos os personagens envolvidos na ação façam alguma coisa. Por padrão, dez páginas de tempo ativo equivalem a cerca de um minuto, nos casos em que isso importar. O Mestre pode usar um número abstrato de páginas como uma medida das coisas.

A cada página, os personagens podem...

- **MOVEREM-SE** uma vez durante seu quadro. Isso pode variar de atravessar uma sala a se teletransportar através do universo, de acordo com as habilidades do personagem.
- **AGIR** uma vez durante o seu quadro. Como realizar um ataque, usar um poder, ou alguma outra atividade significativa que envolva um teste.
- **REAGIR** a uma quantidade ilimitada de circunstâncias. As reações podem ocorrer em outros quadros nessa página, embora eles ainda exijam que o personagem seja capaz de agir.
- **INTERAGIR** tanto quanto eles queiram, incluindo conversas e atividades menores que não envolvam testes, como pegar algo, abrir portas, notar coisas e assim por diante, embora o Mestre esteja livre para limitar isso a fim de manter o jogo em andamento.



DISTÂNCIA

A DISTÂNCIA EM **ICONS** É MEDIDA ABSTRATAMENTE EM ALCANCES, descrevendo aproximadamente em graus de distância o quanto longe duas coisas estão entre si. Os alcances são:

- **PESSOAL:** Perto o suficiente para tocar em alguém, ou para ter alguém bem atrás de você. É possível se comunicar por sussurros.
- **CURTO:** Perto o suficiente para bater em alguém com uma arma branca, atirar à queima-roupa, ou mover-se até ele e atingi-lo no mesmo quadro (mover e agir). Você pode se comunicar falando em um volume normal.
- **LONGO:** Fora do alcance de ataques próximos, mas ainda dentro do alcance de armas de fogo e outros ataques a distância. Você só pode se comunicar por gritos.
- **VISUAL:** Tão longe quanto o olho pode ver. Você pode distinguir contornos e formas, mas não indivíduos. Você não pode se comunicar, exceto por meios visuais ou de longa distância (como o rádio).
- **ALÉM:** Como em “além do alcance visual”. Este é um apanhado para distâncias maiores, que são geralmente expressas em termos reais ou gerais (como “do outro lado do continente” ou “100 quilômetros”).

REFERÊNCIAS

QUÃO RÁPIDO EU SOU? QUANTO POSSO LEVANTAR? QUANTO tempo irá durar? Embora **ICONS** quantifique as habilidades em níveis distintos em uma escala, há muita abstração e pode ser útil tanto para os jogadores quanto para o Mestre ter uma ideia das capacidades de um personagem, em termos reais. É aí que entra a **TABELA DE REFERÊNCIAS**.

Ao lidar com o efeito de uma habilidade que envolve massa, distância, velocidade ou força, você pode verificar o nível nesta tabela para ter uma ideia geral. Note que os valores indicados na tabela ainda usam termos gerais e medidas amplas e imprecisas; casos de “quase sucessos” ou de falhas “por centímetros” (segundos, etc.) são mais um questão de resultados de testes dramáticos do que uma simples medida de níveis de habilidade.

NÍVEL	PESO	MATERIAL	DISTÂNCIA	VELOCIDADE
1	Tijolo	Couro	Alguns metros	Corrida
2	Criança	Plástico	Do outro lado da rua	Golfinho, cavalo
3	Saco pesado	Tijolo	Uma quadra	Carro, guepardo, falcão
4	Pessoa	Alumínio	Algumas quadras	Carro de corrida
5	Motocicleta	Concreto	De dez a vinte quadras	Helicóptero rápido
6	Carro	Pedra	Alguns quilômetros	Jato comercial
7	Tanque ou ônibus	Ferro	Dezenas de quilômetros	Velocidade do som
8	Jato ou Trem	Aço	Centenas de quilômetros	Supersônico
9	Edifício	Diamante	Milhares de quilômetros	Velocidade de escape
10	Montanha	Unobtênio	Virtualmente qualquer lugar	Próximo à velocidade da luz

FORA DE ESCALA

Qual é a força de uma formiga? E que tal o peso de um planeta? A escala de **ICONS** se destina a cobrir uma ampla, mas ainda limitada, variedade de níveis. Existem muitos casos, no entanto, quando as coisas estão simplesmente "fora de escala". Ao lidar com coisas fora de escala, não se preocupe tanto com a mecânica, é só usar o bom senso e tudo o que melhor se adaptar à história. Muitas vezes, essas coisas fora de escala não envolvem capacidades; ou são impossíveis (uma formiga levantar uma pessoa, por exemplo) ou melhor resolvidas com algo mais envolvente como um teste consecutivo (ver **TESTES CONSECUTIVOS** na seção de **TESTES** deste capítulo).

A Tabela de Referências é ajustável da maneira como o Mestre quiser. Se você preferir uma escala de peso maior, por exemplo, mude algumas das referências no nível super nesse sentido, talvez mudando para um trem, um arranha-céu, uma lua e um pequeno planeta! Da mesma forma, sinta-se livre para ajustar algumas das referências para baixo, se faz mais sentido para o seu jogo.

HABILIDADES

TODOS OS PERSONAGENS DE ICONS POSSUEM CERTAS habilidades, classificadas em escala, proporcionando uma medida das capacidades dos personagens, ou o que os eles podem esperar realizar rotineiramente de acordo com cada nível.

ATRIBUTOS

Todo mundo possui níveis nos seis atributos básicos, que são feitos tanto de talento inato, como treinamento e experiência.

- **PROEZA:** a habilidade de lutar corpo a corpo, com ou sem armas.
- **COORDENAÇÃO:** agilidade, destreza, velocidade e elegância.
- **VIGOR:** poder muscular, resistência e aptidão física geral.
- **INTELECTO:** esperteza, habilidade *de reagir* e conhecimentos em geral.



- **ATENÇÃO:** percepção, atenção a detalhes e raciocínio rápido.
- **VONTADE:** força de personalidade, autoconfiança, disciplina e coragem.

Os atributos podem ser divididos em categorias físicas (Proeza, Coordenação e Vigor) e mentais (Intelecto, Atenção e Vontade) e algumas vezes são referidos dessa forma.

ESPECIALIDADES

Cada atributo em Icons abrange muita coisa, de modo que personagens podem ter especialidades que refletem aspectos de seus atributos, em que eles são especialmente peritos. Por exemplo, um personagem com a Especialidade Ciência em Intelecto sabe mais sobre ciência, efetivamente tendo um Intelecto superior nessa área. Da mesma forma, um personagem com a Especialidade Artes Marciais em Proeza é um melhor lutador desarmado. Veja o capítulo **ESPECIALIDADES**, para mais detalhes.

PODERES

Habilidades super-humanas, ou **PODERES**, colocam o “super” em “super-herói”. Como outras habilidades, Poderes têm níveis que medem sua eficácia na escala. Ao contrário de atributos, nem todos os personagens têm poderes. Enquanto todo mundo tem algum nível em todos os seis atributos (mesmo que seja apenas um 1 ou 2), os poderes variam de personagem para personagem. Os heróis e vilões em Icons tipicamente têm alguns poderes — mesmo que só através de dispositivos especiais —, mas as pessoas normais, por definição, não os possuem. Veja o capítulo Poderes, para mais detalhes.

ENERGIA

A **ENERGIA** é determinada pela soma do Vigor mais a Vontade do personagem. É uma medida de quanto castigo um personagem pode suportar. É também uma medida de quão nocivos são certos efeitos. Assim, por exemplo, um herói com Vigor 4 e Vontade 5 tem Energia 9 ($4 + 5$). Um ataque único que cause um dano de nível 9 ou superior reduzirá a Energia do personagem a 0. Para mais detalhes, veja **DANOS**, no capítulo **REALIZANDO AÇÕES**.

DETERMINAÇÃO

A diferença entre um herói e alguém que só tem sorte é a **DETERMINAÇÃO**. É o que permite que os heróis realizem proezas incríveis ao apagar das luzes e deixa que os jogadores decidam que testes são mais importantes para os seus heróis terem êxito.



Os personagens em **ICONS** têm um nível de Determinação (semelhante a outras habilidades), que fornece uma quantidade de **PONTOS DE DETERMINAÇÃO** (de sigla **PD**) para os jogadores durante o jogo. Você pode querer usar marcadores, como fichas de pôquer ou contas de vidro, para ajudar a controlar quantos Pontos de Determinação os personagens têm, já que o total oscila muitas vezes durante o jogo.

Veja **DETERMINAÇÃO** mais tarde neste capítulo para obter detalhes sobre como Pontos de Determinação são ganhos, gastos e usados.

TESTES

Quando as capacidades de um personagem são postas em dúvida, isto é, quando o personagem tentar algo com uma chance de falha, isso é chamado de um teste de habilidade do personagem.

Os testes em **ICONS** são resolvidos usando a seguinte fórmula:

$$\text{ESFORÇO (HABILIDADE RELEVANTE} + D6) - \text{DIFICULDADE} \\ (\text{HABILIDADE OPONTE} + D6) = \text{RESULTADO}$$

Isso é muitas vezes expresso no formato “teste de habilidade vs. habilidade” ou a “habilidade vs. dificuldade N”, em que N é o nível de dificuldade definido para o teste, como Proeza vs. Coordenação ou Coordenação vs. dificuldade 5. Se você estiver confortável com os adjetivos dos níveis, você também pode dizer algo como “um Bom Teste de Coordenação” para esse último.

DAR UM SOCOS: Socar um oponente é um teste de Proeza (sua habilidade de luta corpo a corpo) vs. a Proeza (a habilidade de combate corpo a corpo) ou a Coordenação (a habilidade de esquivar de um ataque) do oponente.

ESGUEIRAR: Invadir uma instalação protegida requer um teste de Coordenação (para agir em silêncio, sem ser notado). Pode ser contra a Atenção dos guardas ou uma dificuldade definida com base nos sistemas de segurança das instalações.

QUAL HABILIDADE EU DEVO TESTAR?

Muitas vezes, a Habilidade usada em um teste é bastante óbvia: Proeza para fazer ou evitar um ataque em combate corpo a corpo, Vigor para dobrar ou quebrar alguma coisa, Coordenação para feitos acrobáticos, Intelecto para entender um enigma e assim por diante. Muitos testes comuns são descritos no capítulo **REALIZANDO AÇÕES**.

Em outros casos, pode haver algum “espaço de manobra” em termos de descobrir exatamente qual habilidade se aplica, e os jogadores são encorajados a serem criativos para explicar qual é a capacidade que eles querem testar, direcionando para os pontos fortes de seus heróis. Os personagens também usam Façanhas (ver **FAÇANHAS**, a seguir) para substituir uma habilidade em um teste normalmente realizado por outra, como Intelecto



no lugar de Proeza para um ataque baseado em uma estratégia brilhante, ou Vontade no lugar de Vigor para uma façanha de mente sobre matéria, ou um poder no lugar de outro poder ou atributo.

LIMITES DE HABILIDADES

Em algumas situações, uma habilidade pode **LIMITAR** outra, aplicando-se a mais baixa das duas habilidades para o teste. Por exemplo, fazer malabarismos é um teste de Coordenação. No entanto, um concurso de malabarismos envolvendo quem pode ir mais longe sem se cansar coloca o Vigor na equação, e os personagens envolvidos usam o mais baixo entre seus níveis de Coordenação ou Vigor (o quanto eles são bons em malabarismos ou o quanto eles são bons em ficar longos períodos sem descanso). A maioria desses testes especifica “o mais baixo entre” duas ou mais habilidades.

MÚLTIPLAS HABILIDADES

Em outras situações, os personagens podem receber uma escolha de habilidades para um teste, o que lhes permite apostar em seus pontos fortes, como um teste que pode ser resolvido por Proeza, Coordenação, ou Vigor, nesse caso o jogador que controla esse personagem escolhe qual capacidade vai utilizar para o teste (presumivelmente aquela com nível mais alto).

Por último, um teste pode ter múltiplas dificuldades, representando um teste contra mais de um alvo (como no caso de um poder com o efeito Explosão), ou oposto a múltiplas coisas (como tentar escapar tanto dos guardas quanto do sistema de segurança eletrônica, por exemplo). Nesses casos, um dado é rolado para a dificuldade e somado ao nível-base de cada dificuldade, e o esforço do personagem ativo é comparado contra cada uma separadamente, o que pode gerar diferentes resultados.



ESGUEIRAR: para entrar na instalação, você deve superar tanto a Atenção 3 do guarda quanto a dificuldade 5 do sistema de segurança. O Mestre rola um dado e adiciona o resultado para ambos. Se o seu esforço for um ponto maior do que a dificuldade do guarda, é um sucesso moderado, mas também é um a menos do que a dificuldade do sistema de segurança, o que é uma falha moderada, ou seja, embora o guarda não perceba você, o sistema de segurança percebeu! Você precisa vencer as duas dificuldades, a fim de passar completamente despercebido.

ESFORÇO

Para realizar um teste, aquele que controla o personagem desafiado (jogador ou Mestre) rola um dado e adiciona o resultado à Habilidade relevante que está sendo testada, incluindo qualquer modificador de uma Especialidade pertinente. Isso determina o **ESFORÇO** que será somado ao teste.

DAR UM SOCÓ: Você quer detonar um cara mau. Role 1d6 e some o resultado à sua Proeza (a habilidade de combate corpo a corpo) para descobrir seu Esforço.

ESGUEIRAR: Você quer desviar de um guarda. Role 1d6 e some o resultado à sua Coordenação (a habilidade de se mover graciosamente) para descobrir seu Esforço no teste.

DIFÍCULDADE

Se o teste for contra outro personagem (como tentar atingir esse personagem com um ataque), aquele que controla o personagem oponente (jogador ou Mestre) rola um dado e adiciona o resultado à Habilidade oposta do personagem, incluindo qualquer modificação de uma especialização relevante. Se o teste for contra um obstáculo em vez de outro personagem, o Mestre lança o dado e adiciona o resultado a um nível que descreva o desafio imposto pelo obstáculo (que pode ser tão baixo quanto 0 para testes sem obstáculos reais). Isso determina a **DIFÍCULDADE** do teste.

Para personagens controlados pelo Mestre opondo-se uns aos outros, o mestre rola tanto esforço quanto o dado de dificuldade, e pode querer usar dois dados de cores diferentes para jogá-los ao mesmo tempo. O Mestre também pode simplesmente comparar os níveis de habilidade dos dois personagens sem rolar nada para determinar o resultado, se quiser. Veja **USANDO AS REGRAS**, no capítulo **MESTRANDO**, para mais detalhes.

DAR UM SOCÓ: O Mestre rola 1d6 e soma o resultado à Proeza do inimigo (para bloquear ou evitar seu ataque) ou Coordenação (para esquivá-lo), com o intuito de descobrir a dificuldade, subtraindo o total do seu esforço.

ESGUEIRAR: O Mestre rola 1d6 e soma o resultado à Atenção do Guarda (a habilidade de notar você), para descobrir a dificuldade, subtraindo o total do seu esforço.

RESULTADO

Subtraia a dificuldade do esforço para obter o **RESULTADO** do teste. Um resultado positivo indica sucesso e um resultado negativo indica falha. Um resultado 0 ainda pode ser um sucesso, mas apenas por pouco. Muitas vezes, é uma falha também.

Um sucesso ou fracasso simples é geralmente suficiente para determinar o resultado. Em outros casos, o **GRAU** de sucesso ou fracasso é o que importa; nesses casos, consulte a tabela seguinte para determinar o grau baseado no resultado do teste:

RESULTADO	GRAU
- 5 ou menos	Falha Crítica (três graus negativos). O esforço falha miseravelmente.
- 3 a - 4	Falha Maior (dois graus negativos). O esforço falha de forma significante.
- 1 a - 2	Falha Moderada (um grau negativo). O esforço falha.
0	Sucesso Menor (grau zero). O esforço obtém sucesso por pouco e pode falhar.
1 a 2	Sucesso Moderado (um grau). O esforço obtém sucesso.
3 a 4	Sucesso Maior (dois graus). O esforço obtém um bom sucesso.
5 ou mais	Sucesso Decisivo (três graus). O esforço obtém um sucesso espetacular.

Essencialmente, a cada dois pontos de resultado é um grau de sucesso (ou fracasso). Graus de sucesso também podem ser referidos numericamente, com o sucesso menor como um “grau zero”, um sucesso moderado como grau um (ou primeiro grau) e assim por diante. Graus de falha, tornam-se “graus negativos” ou “graus de fracasso” e assim por diante.

DAR UM SOCOS: com Proeza 5 e uma rolagem 3, você consegue um esforço de 8. Com Proeza 4 e uma rolagem 1, o Mestre consegue uma dificuldade 5 para seu oponente: você obtém um resultado de 3 (8 - 5), conseguindo um Sucesso Maior: Você acerta seu alvo em cheio!

Esgueirar: com Coordenação 6 e uma rolagem 1, você consegue um esforço 7. Com Atenção 3 e uma rolagem 5, o guarda gerou uma dificuldade 8. Desse modo, você obteve um resultado de -1 (7 - 8), uma falha moderada. O guarda te viu!

EFEITO

Para algumas ações, o resultado do teste (sucesso ou falha) é também o seu **EFEITO**, que acontece como resultado do teste. Em outros casos, uma **HABILIDADE DE EFEITO** determina o resultado do teste. Um sucesso menor divide pela metade o nível de efeito, arredondando para baixo, o que reduz o efeito de um nível de 1 para 0 (caso em que o resultado do teste torna-se uma falha).



Veja os capítulos **PODERES** e **REALIZANDO AÇÕES** para exemplos de habilidades de efeito.

DAR UM SOCOS: Embora você atinja seu adversário, ainda precisa determinar o efeito do ataque. Seu Vigor é de 4 para dano, e um sucesso maior em um ataque de contusão significa que você também pode espancar o alvo! Com um sucesso moderado, você só teria causado o dano equivalente ao Vigor, e, com um sucesso menor, apenas a metade do seu dano de Vigor.



ESGUEIRAR: A falha moderada no seu teste de Coordenação é suficiente para determinar o resultado: o guarda te viu! Nenhum efeito de habilidade é necessário.

ESFORÇO COMBINADO

Em alguns casos, vários personagens podem combinar seus esforços em um único teste. Quando isso acontece, escolha um personagem para coordenar o teste. Esse personagem faz o teste normalmente. Cada personagem auxiliar faz o mesmo teste e, com um sucesso moderado ou melhor, fornece um bônus para o esforço ou efeito do personagem coordenador (escolhido pelo personagem coordenador). O bônus é de +1 para uma assistência bem-sucedida e aumenta em +1 para cada duplicação: +2 para duas assistências bem-sucedidas, +3 para quatro e assim por diante. O Mestre determina o número máximo de personagens que podem ajudar em um determinado teste; limites práticos tendem a determinar cerca de oito ajudantes para um bônus de +4, mas podem ser tantos quanto o Mestre permitir.

EXEMPLO: Precisando vencer a Fantástica Resistência a Dano de Troll (9), Os Protetores reúnem seus esforços: cinco membros da equipe prestam assistência a um sexto membro com o maior dano, um ataque Espetacular (8). Dois dos cinco conseguem menos do que um sucesso moderado em seus testes de ataque, então seus esforços não contam. Os três restantes são suficientes para dar um bônus de +2 (mais do que dois, mas menos do que os quatro necessários para +3). O herói que ataca obtém um sucesso maior, um potencial resultado de Espancar. Ele escolhe aplicar metade do bônus (1) ao seu esforço para aumentá-lo para um sucesso decisivo e um potencial atordoamento. Ele aplica o +1 restante ao seu efeito, tornando-o igual à resistência de Troll, de modo que o atordoamento pode afetá-lo (mesmo que ele leve 0 de dano de energia do ataque). Agora ele rola um atordoamento de nível 9 contra o Fantástico (9) Vigor de Troll, esperando pelo menos um sucesso moderado para atordoá-lo momentaneamente, ou um sucesso maior ou mais alto para tirá-lo da luta.

Note que o esforço combinado é para um único teste e é diferente do tipo de cooperação utilizado para um teste consecutivo, que consiste em uma série de testes (ver **TESTES CONSEGUIDOS**, abaixo).

TENTANDO DE NOVO

A menos que a descrição da tarefa especifique de outra forma, você pode repetir um teste que falhou, desde que as circunstâncias o permitam. Por exemplo, se você errar um ataque, pode tentar novamente em seu próximo quadro, fazendo um novo ataque.

As circunstâncias podem tornar impossível tentar novamente um teste que falhou: se você tentar desarmar uma bomba e falha... bem, tentar novamente é o menor dos seus problemas! Da mesma forma, se você está atravessando uma ponte enfraquecida e um enorme fracasso faz com que ela entre em colapso, quaisquer outras tentativas são discutíveis, você está enfrentando um teste totalmente diferente! Você pode ser capaz de repetir um teste de Intelecto para descobrir um quebra-cabeça, mas não para determinar se o seu herói conhece algum fato particular ou não. O Mestre geralmente define os parâmetros e se você pode, ou não tentar novamente.

Em alguns casos, tentar de novo requer um **ESFORÇO DETERMINADO**, significando que você deve gastar um Ponto de Determinação para poder realizar outra tentativa. Para detalhes, veja **DETERMINAÇÃO**, mais adiante neste capítulo.

DAR UM SOCOS: Se o seu teste de Proeza para dar um soco fá-lhar, você pode tentar novamente em seu próximo quadro. Falhas contínuas podem sugerir que o seu adversário está acima de seu nível no combate corpo a corpo e pode pedir uma manobra ou uma mudança de tática! (Veja manobras e táticas em Condições, a seguir.)

ESGUEIRAR: Se você foi notado, não há mais nenhuma maneira de passar despercebido, a menos que as circunstâncias mudem - você sair da vista de todos, desativar os monitores de segurança, escurecer a área, ou algo do tipo. Nesse ponto, o Mestre pode deixá-lo fazer outra tentativa de furtividade, embora provavelmente vá ser mais difícil com todo mundo procurando-lhe!

TESTES CONSECUTIVOS

Quando os heróis são confrontados com uma tarefa complexa, em vez de exigir um único teste, mesmo com graus de sucesso e fracasso, o Mestre pode determinar um **TESTE CONSEGUINTE**, em que um único teste pode ter sucesso, mas vários sucessos menores também podem acumular-se para realizar a tarefa, permitindo o trabalho em equipe e combinação de diferentes habilidades ou abordagens para alcançar o sucesso.

Essencialmente, um teste consecutivo requer um único sucesso decisivo. No entanto, os resultados menores podem se somar até construir uma "pirâmide" de sucesso, com dois resultados com o mesmo grau se somando para virar um resultado do próximo grau mais elevado. Então, dois sucessos maiores somados tornam-se um sucesso decisivo, enquanto dois sucessos moderados somados se tornam um sucesso maior, e assim por diante.



Os testes utilizados para alcançar os resultados podem ser todos que os jogadores puderem pensar e obtiverem autorização do Mestre. Então, se o teste consecutivo envolve uma investigação, por exemplo, alguns dos testes podem ser análises de provas baseadas em Intelecto, enquanto outros são baseados em Atenção para busca de pistas, e outros ainda são interrogatórios ou esforços de persuasão baseados em Vontade. Eles podem envolver atributos (modificados por especialidades) ou poderes. Os testes podem ser realizados por um herói em sucessão ou vários ao mesmo tempo.

PARANDO UM TREM: O herói Bólido precisa parar um trem desgovernado antes que ele alcance uma ponte quebrada sobre um desfiladeiro. Ele precisa conseguir um sucesso decisivo contra dificuldade 8. Bólido pode realizar múltiplos testes usando sua Telecinese para ser bem-sucedido, mas ele está com pressa. Ele tem apenas quatro páginas para realizar testes antes que seja tarde demais!

ESCAPAR DE UM LABIRINTO: Aprisionados pelo terrível Rachá-Cuca em seu “labirinto da loucura”, os heróis devem encontrar um jeito de escapar. O Mestre define a dificuldade em 7 e os heróis começam a fazer testes de Intelecto, Atenção e Coordenação para acumular os sucessos necessários. O risco é que qualquer falha é contada como um sucesso para o labirinto contra eles, e se o total alcançar uma falha crítica, significa sua perdição!

CONVENCENDO O CONSELHO: Os Investigadores precisam convencer o Conselho Estelar sobre o direito de sobrevivência da Terra. Os heróis estão debatendo contra um advogado de uma raça alienígena que gostaria de ver a Terra fora do caminho, e qualquer lado que vença o teste resistido pode usar o sucesso para apoiar sua causa. O primeiro que construir um sucesso decisivo vence o teste consecutivo e o debate. O destino da Terra pende na balança!

MODIFICADORES DE TESTES CONSECUTIVOS

Os Mestres podem usar os seguintes modificadores para fazer o “ajuste fino” dos testes consecutivos para uma gama de situações.

- **BALANCEADO:** Se certo número de falhas se acumular antes do resultado necessário para o sucesso, o teste consecutivo “entorna” e é considerado uma falha. Por exemplo, um teste consecutivo pode necessitar de um sucesso decisivo contra dificuldade 6 antes de três falhas no total acumulado para evitar “entornar”. Um teste balanceado pode medir falhas ou (para uma opção mais difícil) graus de falha. Desse modo, quão ruim for o resultado, mais impacto ele causa no equilíbrio.
- **ENTRÓPICO:** O teste “perde” sucessos a cada instante, forçando os personagens a evitar as perdas enquanto tentam acumular graus de sucessos suficientes para completá-lo. Isso pode ir desde perder o equivalente a um sucesso moderado a cada teste, a cada dois testes, ou menos frequentemente. Altos graus de perda fazem os testes consecutivos quase impossíveis de serem vencidos sem um sucesso decisivo direto.
- **COMPETITIVO:** Dois ou mais lados competem para finalizar seus testes e o lado que terminar primeiro vence.
- **CARO:** Há um “custo” associado a cada tentativa nos testes consecutivos, ou com falha em uma tentativa, ou mesmo *tendo sucesso*. Isso pode ser uma perda de Energia refletindo um ferimento real ou aumentando a exaustão, uma perda de níveis em uma ou mais habilidades, ou algum tipo de problema (ver **PROBLEMA** mais adiante neste capítulo).
- **PROFUNDO:** Normalmente sucessos menores não contam para a construção de uma pirâmide de sucessos, mas para este tipo eles contam. Dois sucessos menores contam como um sucesso moderado.
- **ESCALONADO:** Quanto mais tempo o teste durar, mais difícil ele se torna - cada falha (ou mesmo *tentativa*) no teste consecutivo aumenta a sua dificuldade, geralmente em 1.

- 
- **FRÁGIL:** Sucessos acumulados não necessariamente permanecem. A oposição pode remover sucessos, tornando mais difícil alcançar o resultado final. Essencialmente, o sucesso da oposição remove na mesma proporção, um sucesso moderado remove um sucesso moderado ou converte um sucesso maior em um moderado (removendo o outro). Desta forma, os dois lados podem ter dificuldades, um construindo os sucessos, o outro destruindo. Uma variação do teste frágil é com as tentativas mal sucedidas removendo sucessos iguais ao seu grau de falha. Assim, uma equipe com um sucesso maior e um moderado que recebe uma Falha Maior em sua próxima tentativa, perde seu sucesso maior e volta a ter apenas um sucesso moderado.
 - **LONGO:** O teste requer *dois* sucessos decisivos, que podem ser acumulados através de sucessos menores, como de costume. Assim, mesmo um único sucesso decisivo não completa a tarefa de uma vez. Isso é útil para a elaboração de um teste consecutivo que ninguém pode completar com uma única rolagem, não importa o quanto bem-sucedido ele seja.
 - **CURTO:** O teste consecutivo requer apenas um sucesso maior, ou um total de dois moderados, para formar um sucesso maior. Bom para testes um pouco mais complexos do que um típico teste com sucesso/falha, mas não tão exigente quanto um teste de sucesso decisivo consecutivo.
 - **CRONOMETRADO:** Há um número limitado de possibilidades para acumular os resultados necessários ao teste, talvez devido a uma restrição de tempo. Se os resultados necessários não são alcançados depois de algumas tentativas, o teste consecutivo falha automaticamente. Em vez de um número limitado de tentativas, um teste cronometrado pode oferecer um número limitado de páginas, incentivando o trabalho em equipe para alcançar o sucesso, uma vez que mais personagens trabalhando juntos podem realizar mais tentativas no tempo disponível.
 - **ENGATILHADO:** Cada tentativa, falha ou sucesso no teste aciona alguma ocorrência. Pode ser qualquer coisa, desde uma armadilha ou sistema de segurança a uma maldição mágica ou uma infeliz casualidade, como uma rocha desmoronando e caindo sobre o herói. Note que os eventos encadeados (mover um passo para mais perto de algum desastre) são melhor tratados como testes equilibrados ou cronometrados. Um teste engatilhado assume que algo acontece sempre que o gatilho é disparado.

AMPLIO: Um teste amplo exige mais resultados bem-sucedidos de níveis inferiores para totalizar um resultado de nível superior. Por exemplo, em vez de quatro resultados moderados formando dois resultados maiores, que são iguais a um resultado decisivo (a razão de 4: 2: 1), um teste amplo pode ter uma razão de 5: 1, ou mesmo uma razão de 6: 2: 1, em que os resultados moderados são menos valorizados, mas os resultados maiores permanecem os mesmos. O último valor na proporção deve permanecer 1 (para um único sucesso decisivo), a menos que o teste também seja longo (veja acima).

É possível aplicar vários modificadores para um teste consecutivo, contanto que eles não sejam mutuamente exclusivos. Assim, é possível ter um teste cronometrado escalonado e caro, por exemplo, em que cada tentativa é, não só exigente, mas faz com que o teste seja mais difícil, ou um teste equilibrado e engatilhado, em que as coisas desencadeadas pioram progressivamente até que, finalmente, o teste falha. Misture e combine para criar desafios interessantes para os jogadores e seus heróis!

CONDIÇÕES

UMA CONDIÇÃO DESCREVE ALGO DISTINTO, QUE NÃO É COBERTO por uma capacidade numericamente classificável. Para um personagem, pode ser desde um alto conceito ("Detetive possuído pelo demônio") a seu bordão favorito; a principal motivação, título ou epíteto ("o maior mágico do mundo!"), e assim por diante. Mesmo locais ou situações podem ter condições, e as ações dos personagens também podem criar e impor condições. Consulte a seção **CONDIÇÕES** do capítulo **CRIAÇÃO DE HERÓIS**, para saber mais sobre os tipos de condições dos personagens.

ATIVANDO CONDIÇÕES

Os jogadores e o mestre podem ativar uma condição para ganhar uma vantagem ou para criar um problema.

Condições são ativadas sob a forma de um tipo de declaração específico, nomeando tanto a condição que será ativada quanto as vantagens ou problemas que ela cria:

"PORQUE (CONDIÇÃO), EU TENHO (VANTAGEM/PROBLEMA)"

OU

"EU TENHO (VANTAGEM/PROBLEMA), PORQUE (CONDIÇÃO)"

EXEMPLOS:

"Porque eu sou o maior detetive do mundo, eu tenho um Esforço Melhorado no teste de Intelecto para descobrir o que aconteceu aqui."

"Eu tenho desafio da perda de poder em terras sagradas porque eu sou uma Cria do Inferno."

"Porque eu jurei Destruir todos os Monstros, eu sou capaz de Aumentar minha habilidade e aumentar o dano que esse ataque causa ao Fungus Humungus."

"Como um crédulo em todas as coisas boas, estou chocado com esse horror e eu perco meu quadro nessa página."

"Já que sou um mestre das artes místicas, certamente eu tenho uma intuição sobre o que está acontecendo aqui."

"Você jurou destruir a mim, mas se quiser fazer isso terá que descer até aqui!"

"Eu tenho que me recuperar e ignorar esse dano, porque eu sou Anjo Guardião do Agente Hanson e ele precisa de mim!"

"Essa dor de cabeça infernal está aumentando a dificuldade de concentração."

"Eu posso realizar a Façanha necessária para derrubar esse monstro, porque na verdade eu sou um robô!"



As condições podem ser ativadas das seguintes maneiras:

DETERMINAÇÃO

Gaste um Ponto de Determinação para ativar a condição (veja **PONTOS DE DETERMINAÇÃO** sob **DETERMINAÇÃO**, abaixo).

MANOBRA

Use uma ação e faça um teste com uma habilidade adequada, seja contra uma habilidade adequada do alvo ou uma dificuldade fixada pelo Mestre. Com um sucesso moderado ou melhor, você ativa a condição.

TÁTICA

Os personagens podem optar por aceitar um problema (veja **PROBLEMA**, abaixo) para serem capazes de ativar uma condição, assim como aceitar aumentar a dificuldade na defesa contra ataques em troca de ativar uma condição para ganharem esforço melhorado ao realizarem ataques (uma Tática de "ataque total").

LIVRE

Em alguns casos, a ativação de uma condição é livre, sem necessidade de PD, manobra ou troca por parte do jogador. Jogadores que ativam uma condição para criar problemas para seus próprios personagens podem fazê-lo automaticamente, ganhando um Ponto de Determinação por problema (que eles podem gastar para ativar outra condição). Mestres ativando uma condição para criar problemas para o personagem de um jogador também podem fazê-lo automaticamente, dando ao jogador um Ponto de Determinação. Manobras podem fornecer ativações livres de uma condição, como se estivesse aprendendo ou criando condições (abaixo).

APRENDENDO & CRIANDO CONDIÇÕES

Já que você deve saber qual é a condição, para poder ativá-la, se você estiver lidando com condições além das do seu próprio personagem, talvez seja necessário aprender sobre a condição, ou criá-la, em primeiro lugar! Algumas são manobras, assim como ativar uma condição: role um teste da habilidade que você está usando para aprender ou criar a condição contra uma dificuldade baseada na habilidade adequada do alvo, ou uma dificuldade fixada pelo Mestre:

- Uma falha significa que você não aprende nada ou não cria a condição que você está procurando, mas você pode tentar novamente.
- Um Sucesso Menor revela ou cria a condição que você procura, mas não a ativa. Você deve fazer isso separadamente (veja **ATIVANDO CONDIÇÕES**, acima).

- Um Sucesso Moderado revela ou cria a condição que você procura e permite que você a ative livremente dessa vez.
- Um Sucesso Maior é igual ao sucesso moderado, mas você pode ativar a condição livremente duas vezes.
- Um Sucesso Decisivo é o mesmo do sucesso moderado, mas você pode ativar a condição livremente três vezes.

Os benefícios de uma condição aprendida duram até que você a gaste ou até o final do capítulo — o que ocorrer primeiro. Depois disso, você sabe a condição, ative-a normalmente. Os benefícios de uma condição criada duram até o final do capítulo ou até que as circunstâncias mudem para removê-la — o que ocorrer primeiro. Condições criadas geralmente não duram mais do que um capítulo.

EXEMPLO: Na batalha contra a Esfinge Serpente, o mago Dr. Wyrd procura uma fraqueza a explorar. O jogador do Dr. Wyrd sugere que sua Especialidade Perito em Ocultismo pode ser útil e propõe um teste de Intelecto (melhorado pelo bônus da Especialidade) para aprender uma das condições da Esfinge Serpente. O Mestre concorda e o jogador faz um teste contra Intelecto dificuldade 5 (o conhecimento sobre a Esfinge Serpente é obscuro, mas não secreto). O jogador do Dr. Wyrd consegue um sucesso maior, então o Mestre revela que a Esfinge Serpente é também conhecida como "Faraó Imortal" e que os Feiticeiros-Sacerdotes de Thoth a prenderam por milênios em um sarcófago. O Dr. Wyrd também recebe duas ativações livres de uma condição que crie uma vantagem para si ou para causar problemas para seu inimigo, e um plano se forma em sua mente sobre o possível medo da Esfinge de ser enterrada viva...

EXEMPLO: Camarila usa sua Proeza e especialidade Atletismo em uma manobra contra a Garota Americana para desequilibrá-la, criando e aplicando uma condição “desequilibrada” para ela. O Mestre decide que sua Coordenação (mais a especialidade Atletismo) é a dificuldade: a rolagem do jogador da Garota Americana tem uma dificuldade de 7. Comparada ao esforço 10 da Camarila, é gerado um resultado de 3, um sucesso maior para o vilão. Camarila deixa a Garota Americana Desequilibrada e recebe duas ativações livres da condição para dar a si mesmo uma vantagem ou criar problemas para ela. Cuidado, Namoradinha da América!

Se o personagem que está aprendendo ou criando a condição é membro de uma equipe, então as ativações livres daquela condição podem ser compartilhadas com outros membros da equipe, desde que o personagem seja capaz de se comunicar com eles.

Exemplo: Nos exemplos anteriores, o Dr. Wyrd poderia avisar a Bórido: "Você precisa prendê-lo na rocha!" e compartilhar uma de suas ativações livres da condição "Faraó Imortal" da Esfinge Serpente que ele aprendeu. Da mesma forma, se estava lutando ao lado de aliados, Camarila poderia dizer-lhes: "Ela está desequilibrada, peguem-na!" e compartilhar suas ativações livres da condição "Desequilibrada" da Garota Americana com eles.

REMOVENDO CONDIÇÕES

Os personagens também podem remover ou eliminar condições temporárias criadas por outros, seja gastando um Ponto de Determinação ou realizando uma "contra manobra", que remova ativações livres da condição temporária na base de um para um; se todas as ativações livres da condição forem removidas, ela some. Personagens não podem remover as suas próprias condições permanentes e só podem mudá-las através da evolução (veja **CONQUISTAS**, no capítulo **MESTRANDO**).

EXEMPLO: Precisando recuperar seu equilíbrio (e remover a condição "desequilibrada"), a Garota Americana age para testar contra a Proeza do Camarila (mais Atletismo) novamente. Desta vez, porém, ela se ergue no ar e pede ao Mestre para usar seu nível de Voo para a manobra, modificado por seu Atletismo. O Mestre concorda, o jogador rola e obtém um esforço 13, em comparação com a dificuldade 10 de Camarila. Isso é um sucesso maior e remove duas ativações livres de Camarila, além da condição. A Garota Americana está pronta para botar para quebrar!

CONDIÇÕES DE EQUIPES

Além de suas condições individuais, os membros de uma equipe ou grupo estabelecido podem fornecer condições à equipe. Uma equipe começa com três condições, como um herói, mas elas devem ser escolhidas e decididas por todos no grupo (veja **CRIAÇÃO DE EQUIPE**, no capítulo **CRIAÇÃO DE HERÓIS**).

Condições de Equipes funcionam como outras condições, exceto que elas podem ser ativadas por e para qualquer membro da equipe, enquanto este agir como membro de uma equipe. Assim, por exemplo, qualquer uma das



Sete Maravilhas pode ativar as condições da equipe “A Academia de Outro mundo!” ou “Unidas contra o Mal!”, mas o Mestre também pode ativar essas condições para criar problemas para qualquer membro da equipe, e os membros da equipe têm que estar agindo como parte da equipe para ativar essas condições (é difícil usar um grito de guerra da equipe enquanto você está trabalhando sozinho, por exemplo).

VANTAGEM

Uma vez que você ativa uma condição, você pode ganhar uma **VANTAGEM** da lista a seguir. Se você ativar múltiplas condições pode ganhar várias vantagens, incluindo várias instâncias da mesma vantagem, mas apenas uma vantagem por condição por página.

- **ESFORÇO MELHORADO:** Aumente o esforço do seu teste em +2.
- **INTUIÇÃO:** Receba do Mestre uma pista ou dica sobre um assunto à sua escolha.
- **AUMENTAR HABILIDADE:** Aumenta uma habilidade (Atributo ou Poder) à sua escolha em um nível durante uma ação.
- **RECUPERAÇÃO:** Recupera Energia igual ao nível de seu Vigor ou Vontade, o que for maior, ou elimina os efeitos contínuos de um poder, conforme especificado na descrição do poder.
- **RETCON:** É a abreviatura de “retroactive continuity”, ou Continuidade de Retroativa. Essa vantagem permite que você modifique retroativamente algum elemento da história de um modo explicável, como adicionando detalhes (“por acaso” você tem um item útil ao alcance, por exemplo, ou conhece algum “velho amigo” que pode ajudá-lo) ou os revisando (“Eu sei que *pareceu* que eu despenquei naquele abismo sem fundo, mas o que *realmente* aconteceu foi o seguinte... ”). O Mestre deve aprovar todos os retcons. Se o Mestre vetar algum, ele não acontece, mas você retém a vantagem que gastaria e pode usá-la em outra coisa.
- **FAÇANHA:** Você pode realizar uma façanha. Para mais detalhes, veja **FAÇANHAS**, abaixo.

PROBLEMAS

Uma condição também pode ser ativada para causar os **PROBLEMAS** listados a seguir. Ativar múltiplas condições pode causar problemas adicionais, incluindo várias instâncias do mesmo problema, mas apenas um por condição por página. Os jogadores podem gastar Pontos de Determinação para evitar problemas, mas isso custa PDs e faz com que o jogador não ganhe qualquer PD adicional do problema (veja **DETERMINAÇÃO**, a seguir).

- **DESAFIO:** Similar a um retcon (acima), um desafio acrescenta um novo detalhe ou elemento da história que cria um problema para o personagem. Ele pode variar desde uma fagulha errante iniciando um incêndio a uma ponte se deteriorando rapidamente, ou à chegada de seu cônjuge, enquanto você está tentando se livrar de seu traje e manter sua identidade secreta.
- **COMPULSÃO:** O personagem é obrigado a agir de determinada maneira durante essa página. Compulsões geralmente acontecem devido a convicções fortes, metas apaixonadas, medos ou ódios arraigados e representam o poder que essas emoções têm sobre as pessoas.
- **DEFICIÊNCIA:** O personagem perde o uso de uma habilidade durante essa página, indo desde um poder sumindo de repente a uma lesão ou outra circunstância que cause perda de mobilidade, de fala, de um sentido-chave como a visão ou a audição ou alguma deficiência similar. Ela também pode incluir uma habilidade não funcionando normalmente como deveria, como um poder defensivo sendo superado por um efeito incomum ("Isso me feriu... mas como?"). Às vezes, uma "deficiência" faz o mesmo efeito que o problema seguinte.
- **AUMENTAR DIFICULDADE:** O personagem sofre um aumento de +2 na dificuldade de um teste.
- **PERDA DE QUADRO:** O personagem perde um quadro devido a uma distração, atordoamento momentâneo ou algo assim.
- **REDUZIR EFEITO:** O personagem reduz o nível de efeito de uma ação em 1.

FAÇANHAS

FAÇANHAS são aplicações inusitadas das habilidades dos personagens, que as usam para fazer coisas que eles não fariam normalmente, mas que cabem na natureza geral da habilidade. Pense na façanha como um tipo especial de ação, com requisitos específicos.

- **FAÇANHAS DE ATRIBUTOS:** Só estão disponíveis para personagens com nível Super-humano (7 ou maior) em um atributo ou uma especialidade-mestre, mas somente para façanhas relacionadas àquela especialidade. Assim, um herói que seja mestre em Ciência pode realizar façanhas relacionadas à Ciência. Um herói mestre em Artes Marciais pode realizar façanhas de Artes Marciais, e assim por diante. O mesmo acontece com um herói que tenha Vigor 7 ou mais realizando façanhas relacionadas a Vigor, ou um herói com Intelecto 7 ou maior realizando Façanhas relacionadas a Intelecto.

■ **FAÇANHAS DE PODERES:** Estão disponíveis para poderes independentemente do nível, uma vez que os poderes são habilidades incomuns para começar. Como todas as façanhas, uma façanha de poder deve fazer sentido dentro dos parâmetros do poder, conforme definido pelo Mestre. Alguns poderes podem ser mais úteis para façanhas do que outros; poderes que não estão sob controle consciente de um personagem — Resistência, por exemplo — tendem a ser menos úteis para façanhas, mas ainda podem ser usados em uma façanha adequada, se o jogador for inventivo e o Mestre concordar.

EFEITOS DE FAÇANHAS

Geralmente, uma façanha concede acesso temporário à outra habilidade — atributo ou poder — para um uso específico. Poderes também têm alguns extras disponíveis, que expandem as capacidades do poder (afetando uma área inteira de uma só vez, ou durando mais tempo. Consulte **EXTRAS**, no capítulo **PODERES**). Uma façanha pode conceder uma utilização temporária de um extra para um poder, ou às vezes até um atributo, ou pode superar temporariamente um dos limites do poder, o que restringe suas capacidades. (Consulte **LIMITES**, no capítulo **PODERES**). A gama de possíveis façanhas poderia facilmente encher um livro inteiro como este, mas jogadores e Mestres são incentivados a usar a sua imaginação ao criá-las e aplicá-las.

ONDA DE CHOQUE DE SUPERFORÇA: Saguaro, que tem Vigor 9, está lutando contra um bando de Capuzes Negros no Deserto Proibido. Ativando sua condição “Plantas do Deserto são Sobreviventes” para conseguir uma vantagem, ele executa uma façanha de Vigor para usar o extra Explosão em seu Vigor, atingindo todos os agentes em torno dele de uma vez! O Mestre pede um único teste de Proeza contra todos os agentes nas proximidades quando Saguaro golpeia o solo rochoso.

GAMBIARRA: O Dr. Soco precisa modificar uma lâmpada para emitir luz ultravioleta intensa para usar contra o Fungus Hungumus. Ele tem Intelecto 7, é Mestre em Ciência e Perito em Tecnologia. O Mestre decide que a especialidade Tecnologia do Dr. Soco é mais relevante, de modo que seu jogador rola um teste modificado de Intelecto 9 como uma manobra para ganhar vantagem, indo para um nível declarado de 8. Os dados não ajudam muito e ele consegue um resultado 8, que é apenas um sucesso menor, então o jogador de Soco gasta um Ponto de Determinação para obter a vantagem necessária para ativar a façanha e conseguir a Arma UV.

ATRAÇÃO FATAL: Preso em anéis de repulsão magnética, Volcano é incapaz de se libertar usando seu Vigor considerável, ou derreter as barras de supermetal com sua aura de calor. Seu jogador propõe uma façanha para gerar calor intenso capaz de interferir com o campo magnético, um efeito de Anulação de Poder para superar a armadilha. Para ativar sua condição de "Príncipe dos Homens Derretidos" para conseguir uma vantagem, o jogador de Volcano sugere alguns problemas: o calor intenso não derrete os anéis, mas ateia fogo em partes da instalação. Volcano precisa de uma boa jogada em um teste de Anulação de Poder para escapar e ajudar seus amigos antes que o lugar inteiro vá pelos ares!

DETERMINAÇÃO

Todos os heróis em **ICONS** têm um nível de Determinação 6, menos um para cada poder que o herói tenha. Cada atributo com um nível superior a 6 também conta como um poder. Assim, um herói com Coordenação 8 e dois poderes tem Determinação 3: 6 menos 2 (pelos poderes), menos 1 (pelo atributo). O nível mínimo de Determinação de um herói é 1, independentemente do número de poderes possuídos pelo herói.

PONTOS DE DETERMINAÇÃO

Os heróis começam a jogar com um número de **PONTOS DE DETERMINAÇÃO** igual ao seu nível de determinação. Eles gastam e ganham pontos em jogo e, além disso, Pontos de Determinação se renovam no início de cada nova edição.

LIDERANÇA

A especialidade Liderança (veja **ESPECIALIDADES**) também melhora a Determinação de uma equipe. O líder da equipe pode conceder um Ponto de Determinação adicional para companheiros de equipe por nível da especialidade a cada edição, sem nenhum custo. Então, um mestre em Liderança pode dar aos companheiros de equipe até um total de três pontos de Determinação por edição, enquanto estiver liderando, sem gastar qualquer Determinação para fazê-lo. A quantidade de Determinação que um líder pode conceder se renova no início de cada edição, assim como a Determinação pessoal dos personagens.

Se houver uma mudança de liderança durante o jogo, subtraia o valor de DP que o líder anterior forneceu durante essa questão a partir da quantidade que o novo líder é capaz de fornecer.

OPÇÃO: DOMINAR FAÇANHA

Como uma Conquista Menor, um jogador pode optar por diminuir o nível de Determinação de um herói em 1 a fim de **DOMINAR** uma façanha. Veja **CONQUISTAS**, no capítulo **MESTRANDO**, para mais detalhes.

Daquele ponto em diante, o personagem pode realizar essa façanha sem precisar de uma vantagem. O Mestre também pode aplicar requisitos adicionais para dominar façanhas, como conseguir sucesso decisivo em uma façanha pelo menos uma vez, ou realizar com sucesso tal façanha um número mínimo de vezes antes de dominá-la (uma quantidade igual ao nível da façanha é uma boa orientação). Os jogadores podem escolher nomear adequadamente suas façanhas dominadas, particularmente se elas envolvem a substituição de uma habilidade por outra, em vez de simplesmente adicionar um extra para uma habilidade existente.

EXEMPLOS: O jogador de Saguaro escolhe dominar sua façanha “Onda de Choque”, permitindo-lhe adicionar o extra Explosão a seu Vigor em qualquer momento que quiser, simplesmente golpeando o chão. Enquanto isso, Sussurro escolhe dominar uma façanha defensiva para sua telepatia, permitindo-lhe utilizar o seu nível nesse poder no lugar de Coordenação ou Proeza para esquivas e reações evasivas, desde que o seu adversário tenha uma mente para ser lida, e Miss Tikal decide dominar “Vontade de Agir”, uma façanha, em que ela pode substituir o seu nível de Vontade pela Coordenação na iniciativa sempre que ela quiser. Cada herói deve gastar uma Conquista Menor e diminuir o nível de Determinação do herói para 1 para dominar a façanha.

Se o Mestre permitir, os personagens também podem dominar Esforço Melhorado e Intuição, ao diminuir a Determinação do Herói em 1, permitindo que o personagem utilize aquela vantagem a qualquer momento. Exemplos incluem receber esforço melhorado em uma circunstância específica (segundo a fórmula “Devido à [condição] eu recebo +2 quando [situação]”) ou Intuição para um alvo particular.

EXEMPLO: A incrível precaução de Prometheus sempre fez dele um líder efetivo (Perito em Liderança); ele pode fornecer 2 pontos de Determinação à equipe em cada edição. Quando Prometheus é capturado pelos inimigos da equipe, a Garota Americana assume o cargo. Ela possui Liderança, mas não é Perita, então ela fornece apenas 1 Ponto de Determinação extra à equipe devido à sua liderança. Se Prometheus já tiver fornecido Determinação durante essa edição, a Garota Americana não pode fornecer nenhum (como se sua quantidade nessa edição fosse reduzida de 1 para 0).

GASTANDO PONTOS DE DETERMINAÇÃO

Você pode gastar Pontos de Determinação para os seguintes benefícios:

- **ATIVAR UMA CONDIÇÃO**, seja uma que você possua, uma que você aprendeu ou criou (veja Aprendendo e Criando Condições). Você pode gastar quantos Pontos de Determinação quiser, mas só pode ativar uma condição uma vez por página.
- **EVITAR PROBLEMA**, impedindo a ativação de uma condição que cause problemas para você durante essa página. Isso significa, no entanto, que além de gastar um Ponto de Determinação, você não recebe um ponto pelo problema, uma vez que ele não ocorre.
- **ESFORÇO DETERMINADO**, permitindo que você faça uma tentativa adicional em um teste que normalmente não permite tentativas adicionais. Essa tentativa usa a mesma ação e teste da primeira, e você pode gastar Determinação adicional ou utilizar vantagens nesse teste normalmente.

Gastar Determinação não é uma ação e pode ser feita a qualquer momento, embora alguns benefícios não tenham efeito até que chegue o quadro do seu personagem. Alguns efeitos da ativação de uma condição — como intuição ou retcons para dar vantagens — podem acontecer fora do quadro de seu personagem, mesmo que ele esteja incapaz de agir.

GANHANDO DETERMINAÇÃO

Jogadores ganham Determinação de várias maneiras:

- Quando o Mestre gasta um Ponto de Determinação para um personagem dele, o jogador afetado ganha um Ponto de Determinação. Isso inclui todas as utilizações de PD anteriores: ativar condições, evitar problemas e esforço determinado.

- Quando uma das condições do herói é ativada para causar problemas para ele, seja ativada pelo jogador ou pelo Mestre, aquele herói recebe um Ponto de Determinação.
- Se o total de Pontos de Determinação do seu personagem no início de uma edição for menor do que seu nível de Determinação, eleve seus pontos até esse nível. No entanto, se já estiver acima do nível inicial, ela não aumenta.

EXEMPLO: Aquarius tem Determinação 3. Depois de uma aventura desafiadora, ele começa a edição seguinte sem Pontos de Determinação sobrando, então ele aumenta seus Pontos de Determinação para 3, igual ao seu nível de Determinação. Se houvesse terminado a aventura anterior com 5 PD, ele não ganharia nenhum ponto pela renovação da edição, mas ficaria com 5.

DANO

UMA AÇÃO DE ATAQUE BEM-SUCEDIDA CAUSA UM DANO QUE É subtraído de sua Energia. Quando a Energia é reduzida a 0, você cai inconsciente. A quantidade de dano que um ataque inflige varia de acordo com o seu tipo:

- **ATAQUES CORPO A CORPO** infligem dano igual ao Vigor do atacante (caso esteja desarmado) ou de acordo com o dano da arma, se estiver utilizando uma arma de combate corpo a corpo.
- **ATAQUES A DISTÂNCIA** infligem danos baseados na arma ou poder utilizado. Para danos causados por objetos arremessados, utilize o menor entre o Vigor e o nível de material do objeto.

RESISTÊNCIA

A Resistência reduz a quantidade de dano sofrido em um ataque, subtraindo seu nível da quantidade de dano infligido. Qualquer ponto restante é, então, subtraído da Energia. Se o alvo não tem Resistência, o ataque causa o dano completo.

EXEMPLO: Um personagem com Resistência a Dano 2 atingido por um soco que causa 4 pontos de dano perde somente 2 pontos de Energia ($4 - 2 = 2$).

ESPANCAR

Se um ataque alcança um potencial resultado de **ESPANCAR** e causa 0 ou mais pontos de dano à Energia do alvo, depois de levada em conta a Resistência, teste o nível total de dano contra o Vigor do alvo. Ataques que infligem menos de 0 de dano não podem Espancar um alvo.

- **FALHA OU SUCESSO MENOR** não permite um efeito de Espancar.
- **SUCESSO MODERADO** derruba o alvo no chão. Levantar-se custa a ação de movimento do alvo em seu próximo quadro.
- **SUCESSO MAIOR OU DECISIVO** joga o alvo para a próxima categoria de alcance, tipicamente do alcance curto para longo. O alvo deve gastar o próximo quadro para levantar-se e não pode realizar nenhuma outra ação. Se há um obstáculo no caminho e o dano causado for maior do que o nível de Material do obstáculo (veja a **TABELA DE REFERÊNCIAS**), o alvo o atravessa. Caso contrário, o alvo atinge o obstáculo e para.

ATORDOAR

Se um ataque atinge um potencial resultado de **ATORDOAR** e infinge 0 ou mais pontos de dano à Energia do alvo, depois de aplicadas as Resistências, teste o nível total de dano contra o Vigor do alvo. Ataques que inflijam menos de 0 de dano não podem atordoar um alvo.

- **FALHA OU SUCESSO MENOR** não têm nenhum efeito de atordoar.
- **SUCESSO MODERADO** atordoa o alvo por uma página, durante a qual o personagem não pode agir.
- **SUCESSO MAIOR OU DECISIVO** reduz a Energia do alvo a 0 e o deixa inconsciente.

MORTE

Se um ataque atingir um potencial resultado de **MORTE** e infinge 0 ou mais pontos de dano à Energia do alvo, depois de aplicar as Resistências, teste o nível total de dano contra o Vigor do alvo. Ataques que inflijam menos de 0 de dano de Energia não podem matar um alvo.

- **FALHA OU SUCESSO MENOR** não causam nenhum efeito além dos danos de Energia do ataque.
- **SUCESSO MODERADO** reduz a Energia do alvo a 0 e deixa o personagem inconsciente.

- **SUCESSO MAIOR OU DECISIVO** reduzem a Energia do alvo a 0 e deixam o personagem inconsciente. Na próxima página, e a cada página seguinte, o personagem perde um nível de Vigor. Quando o Vigor cai abaixo de 0, o personagem morre.

Você pode impedir que o seu nível de Vigor caia durante uma página ao gastar um Ponto de Determinação. A assistência de outro personagem durante uma página cessa a perda de Vigor e estabiliza sua condição, deixando-o inconsciente.

RECUPERAÇÃO

PERSONAGENS INCONSCIENTES RECUPERAM A CONSCIÊNCIA em 2d6 (2-12) páginas com 1 de Energia. A partir daí, eles recuperam seu nível atual de Vigor em Energia por hora (mínimo de 1), a menos que eles usem uma vantagem para se recuperar (veja **VANTAGEM** em **NOÇÕES BÁSICAS**). Os poderes Cura e Regeneração permitem que os personagens se recuperem mais rapidamente.

Durante a maioria das aventuras, o Mestre pode assumir que os personagens simplesmente recuperem toda a Energia perdida entre os capítulos da aventura, pois envolve menos anotações.

RECUPERANDO SEU VIGOR

Personagens recuperam 1 nível de Vigor perdido por semana, ou 1 por dia de tratamento médico e repouso absoluto. Certos poderes como Cura e Regeneração podem acelerar a recuperação do Vigor perdido.

VOLTANDO DA MORTE

No mundo real, a morte é definitiva, mas nos quadrinhos a morte é geralmente apenas uma condição temporária.

Se um personagem de **ICONS** morre (devido a um resultado de morte em combate ou outra circunstância mortal), o personagem permanece fora de jogo por pelo menos uma edição, podendo retornar posteriormente. O Mestre e o jogador devem chegar a uma explicação adequada para a sobrevivência ou milagrosa ressurreição do herói. O Mestre também pode insistir em um ou mais dos seguintes requisitos:

- O personagem perde permanentemente um nível de Determinação, refletindo o enorme retcon necessário para a ressurreição.

OPÇÃO: LACAOS

Vilões muitas vezes têm gangues de **LACAOS**, capangas destinados a manter os heróis ocupados com sua quantidade superior. A maioria dos lacaios é relativamente fraca em comparação com os heróis, com habilidades raramente indo acima de 3 (talvez até menos na categoria mental). Ainda assim, registrar o Vigor de um grande número de lacaios, juntamente com as rolagens de espâncamentos, atordoamento e até mesmo testes de morte para eles, pode se tornar tedioso, então o Mestre pode querer usar a seguinte regra opcional:

Se um herói faz um ataque bem-sucedido contra um lacaio, ele é reduzido a 0 de Energia e cai inconsciente, como se fosse um resultado de atordoamento maior. Se você quiser uma versão um pouco menos dura, exija que o ataque do herói seja um Sucesso Maior ou acima; sucessos moderados contra lacaios ainda têm os seus efeitos normais. Isso acelera lidar com um grande número de lacaios adversários, de modo que os heróis possam prosseguir para o evento principal!

Para uma versão mais letal desta opção, lacaios caem inconscientes por ataques de contusão e impacto bem-sucedidos, mas eles são mortos por ataques de disparo e corte bem-sucedidos, da mesma forma que um sucesso maior em um resultado de morte. Como antes, você pode exigir um sucesso maior ou acima no teste de ataque para que isso aconteça, com um sucesso moderado causando o efeito normal do ataque.

Note que as orientações em **APARANDO**, no capítulo **REALIZANDO AÇÕES**, se aplicam a lacaios: se um herói para um ataque corpo a corpo de um lacaio, resultando em uma falha crítica para aquele ataque, o herói atinge o lacaio de volta com um ataque corpo a corpo com um sucesso moderado! Veja o exemplo em **APARANDO** para mais detalhes. Isso muitas vezes permite que os heróis de alta Proeza lidem com os capangas que caem sobre eles.

OPÇÃO: DIFERENTES EFEITOS DE DANOS

Embora os resultados de Espancar, Atordoar e Matar sejam o padrão para danos em **ICONS**, o Mestre pode permitir a opção de diferentes efeitos possíveis para alguns tipos de danos (particularmente atordoar), substituindo outro poder ofensivo, como Aflição, Imobilização ou Embotar para representar um determinado tipo de ataque ou ferimento. Isso pode ser à escolha do jogador, sempre que esse resultado é conseguido, ou algo que deve ser declarado antes do teste de ataque, com um modificador adequado, tal como +2 na dificuldade. Essa opção adiciona alguma complexidade aos danos, mas também alguma variedade.

EXEMPLO: Um ataque de chicote pode não Espancar os alvos, e sim submetê-los a um ataque de Imobilização em vez disso, usando o nível total de Proeza + Especialização da Arma do portador do chicote, com o Material do chicote sendo a dificuldade dos testes para escapar. Um ataque de corte tremendamente afiado pode não atordoar os alvos, mas resultar em uma Aflição, na qual o alvo sofre dano contínuo de “sangramento”, até que um teste bem-sucedido termine a Aflição.

OPÇÃO: DANO MAIS LETAL

Os personagens em Icons só podem morrer quando perdem todo o seu Vigor em um resultado de morte, uma ocorrência relativamente rara. Os Mestres que desejam uma abordagem mais letal para os danos podem querer instituir uma ou mais das seguintes opções:

- Alvos que tenham sua Energia reduzida a 0 por um ataque de corte ou disparo sofrem o efeito de um resultado de morte Maior e começam a perder Vigor, morrendo quando o Vigor chegar abaixo de 0.
- Alvos com Energia 0 que sofrerem qualquer dano adicional são afetados imediatamente por um resultado de morte, mesmo que o dano adicional venha de um ataque de contusão ou de impacto.
- Personagens inconscientes podem ser mortos instantaneamente por um ataque de corte ou disparo que inflija pelo menos um dano à Energia. O Vigor do alvo cai a 0 e o personagem morre na página seguinte, se não for socorrido imediatamente.



■ Uma aventura especial deve ser realizada para trazer o personagem de volta à vida, desde os heróis indo ao pós-vida a uma busca por um dispositivo particular capaz de restaurar seu amigo.

- O jogador precisa rolar novamente algumas características do herói, talvez todas elas, resultando em um personagem bem diferente, como um herói treinado sem poderes e aposentado voltando como um fantasma incorpóreo!
- As características do personagem continuam exatamente as mesmas, mas o herói “ressuscitado” é, na verdade, outra pessoa, como um irmão gêmeo perdido, uma duplicata de uma terra paralela, um viajante do tempo, ou qualquer um que não seja o herói original, que continua morto... por ora.

OPÇÃO: FERIMENTOS

Caso o Mestre deseje, os personagens que tomaram uma surra homérica (particularmente se eles sofreram um resultado de espancamento ou de atordoamento, ou perderam níveis de Vigor) podem ter problemas resultantes de seus ferimentos, que vão desde uma concussão a ossos quebrados, lacerações e inúmeras outras condições.

Essas lesões podem ser tratadas como uma condição temporária, que o Mestre pode ativar e causar problemas, premiando o jogador daquele herói com Determinação para as dificuldades associadas a ela, como ao tentar se concentrar com uma concussão ou se balançar pelos telhados com um ombro deslocado. A Recuperação elimina a condição do ferimento e o potencial problema que ela causa.

Como nos quadrinhos, essas lesões devem ser tratadas mais como ferramentas de história do que marcas na ficha de um personagem, e elas só entram em jogo quando o Mestre quiser. Caso contrário, atenha-se ao sistema de danos mais simples mostrado anteriormente.

AJUSTE DE CONTAS!

DOIS JOGADORES E UM MESTRE SE REÚNEM PARA JOGAR ICONS.

O Mestre tem um roteiro simples em mente para experimentar o sistema e deixar os jogadores familiarizados com a forma como ele funciona: uma aventura clássica de assalto a banco. Os heróis dos jogadores são: Miss Tikal, a Senhora da Magia Sul-americana, e o Poderoso Saguaro, o Homem-Cacto!

MESTRE: Certo, em sua identidade secreta como escritora de fantasia, Miss Tikal está no banco de Silver City realizando um depósito de rotina. Saguaro está pulando sobre os telhados da cidade, patrulhando. Miss Tikal, você está esperando a sua vez na fila do caixa, quando há uma explosão terrível na fachada do banco! Uma imensa e esbranquiçada figura explode através das portas de metal e vidro — é o supervilão Rancor! Seus olhos estão brilhando estranhamente e ele balbucia “Ultramente quer dinheiro!”.

MISS TIKAL: Existe um lugar onde eu possa me abaixar fora de vista por um momento?

MESTRE: Sim, existem áreas segregadas onde os funcionários trabalham. A atenção de todos está focada em Rancor e as pessoas estão fugindo ou se escondendo. Saguaro, em sua patrulha nas proximidades, você ouve o estrondo e o som de um alarme!



SAGUARO: Eu desço para investigar!

MESTRE: Certo, parece que está na hora da ação. Role sua Coordenação para iniciativa.

O Mestre rola um dado e adiciona à Coordenação de Rancor. Obtendo 1 e somando ao nível 4 do atributo, consegue um total de 5.

MISS TIKAL: Eu rolei 2, mais minha Coordenação 3, o total é 5.

SAGUARO: Eu rolei 4, somando com minha Coordenação 3, consegui 7.

O Mestre anota que Saguaro age primeiro, seguido por Rancor e Miss Tikal. Já que esses dois últimos obtiveram o mesmo resultado de iniciativa, Rancor age na frente, como possui uma Coordenação superior.

MESTRE: Certo, Saguaro, isso leva essa página até os arredores do banco, onde você vê que as portas da frente foram esmagadas e ouve os alarmes lá dentro.



SAGUARO: Eu salto até lá para ver o que está acontecendo!

MESTRE: O segurança do banco saca sua arma e dispara em Rancor, mas as balas apenas ricocheteiam nele. Rancor ruge com raiva e joga o homem para o lado, deixando-o esparramado no chão e inconsciente. Miss Tikal?

MISS TIKAL: Eu me agacho fora de vista atrás de uma divisória e sussurro uma invocação: "Pelas Caveiras Sagradas, eu sou a Feiticeira Secreta da Sexta Era!" e mudo meus trajes, invocando também meu cetro mágico.

O Mestre anota o final da primeira página e vai voltar para o início do fim da ação de Saguaroo.

MESTRE: Saguaroo, você salta pela abertura na fachada do banco e vê a enorme figura pálida de Rancor, ameaçando um saguão cheio de clientes do banco, o segurança jazendo inconsciente no piso.

SAGUARO: É melhor eu acabar com isso rápido! Corro direto até Rancor e o acerto.

MESTRE: Você está tentando agarrar e lutar com Rancor ou apenas espancá-lo?

SAGUARO: (considerando) Bem, eu sou melhor em Agarrar, e meus espi-nhos serão mais eficazes dessa maneira, então vou tentar um golpe de Luta Livre.

MESTRE: Certo, role Proeza e some seu bônus da especialização Luta Livre.

SAGUARO: Conseguí 4. Somando minha Proeza e a especialização, é um esforço 8.

O Mestre joga usando o melhor entre Proeza e Coordenação de Rancor, obtendo um 2 para uma dificuldade de 7, um sucesso moderado para Saguaro.

MESTRE: Você corre até ele e o agarra, agora faça um teste de Vigor.

O jogador de Saguaro infelizmente rola 1, para um esforço 10, ao somar com os 9 de Vigor de Saguaro. O Mestre rola um 3. Embora Rancor tenha um Vigor ligeiramente menor, de 8, ele fornece uma dificuldade, de 11, o que significa uma falha mode-rada para o efeito.



MESTRE: Você consegue agarrar Rancor, mas ele se livra de você com uma flexão de seus músculos poderosos...

SAGUARO: Meus espinhos causaram algum dano?

O Mestre compara, mas a Aura de Saguaro tem nível 4, enquanto a Resistência a Dano de Rancor é 5.

MESTRE: (balança a cabeça) Não, parece que não.

SAGUARO: Puxa, esse cara é durão!



MESTRE: Falando nisso, é a vez de Rancor e ele dá uma pancada em você. Role defesa!

SAGUARO: Ops...



O jogador de Saguaro rola um 3 e adiciona sua Proeza 3 para obter uma dificuldade 6 em acertá-lo. O Mestre rola 5 para o ataque de Rancor, soma à sua Proeza 5 para um esforço total de 10, um sucesso maior!

MESTRE: O punho maciço de Rancor te acerta... BAM! Você recebe dano 8 em sua Energia. Teste Vigor contra espancamento.



O dado mostra 4 para o teste de Vigor de Saguaro para um esforço 13. O mestre rola outro 5, soma ao Vigor 8 de Rancor, para uma dificuldade 13 também. É apenas um sucesso menor, que não tem nenhum efeito de espancamento.

MESTRE: Apesar do sucesso, você continua de pé!

SAGUARO: Só que eu não vou aguentar outro golpe desses!

MESTRE: Agora é a vez de Miss Tikal.

MISS TIKAL: Bem, depois de ter visto Saguaro acertar Rancor com pouquíssimo efeito além de fazer Rancor sacudi-lo longe e bater de volta, eu não sei se minha Rajada vai fazer alguma coisa. Eu poderia usar esse quadro para preparar outro feitiço, mas concordo com Saguaro que precisamos acabar com isso rapidamente. Posso em vez de atacar fazer uma manobra para ajudar Saguaro?

MESTRE: Vocês dois não são formalmente uma equipe, mas já que isso é uma "reunião", beleza.

MISS TIKAL: Tudo bem, então eu crio magicamente várias luzes desconcertantes ao redor de Rancor, para lhe dar a condição "Distraído".



O Mestre diz para Miss Tikal testar sua Magia. Ela rola 4 e adiciona o seu nível 7 para um esforço 11. O Mestre rola um 3 e adiciona a Atenção 3 de Rancor — que parece ser uma habilidade adequada para superar distrações — para uma dificuldade 6. Isso é um sucesso decisivo na manobra de Miss Tikal!

MESTRE: Miss Tikal, você envolve Rancor em luzes cintilantes e giratórias. Você o distraiu e tem três ativações livres para isso.

MISS TIKAL: Eu vou compartilhar uma delas com Saguaro, dizendo "Agora, enquanto ele está distraído!".



SAGUARO: Certo, desta vez eu quero ter certeza de acertar! Eu uso a ativação livre para melhorar o esforço do meu teste para socar Rancor! Eu também quero gastar um Ponto de Determinação. Porque “plantas de deserto são sobreviventes”, vou contra-atacar com mais força do que nunca para melhorar ainda mais meu esforço.

O jogador de Saguaro testa Proeza, rolando um 4 e adicionando 4 para as duas ocorrências de Esforço Melhorado, conseguindo um esforço total de 11 ao somar sua Proeza. O Mestre rola 3 para a defesa de Rancor, para uma dificuldade total de 8. Saguaro consegue um sucesso maior! Com seu Vigor 9, ele causa 1 dano na Energia de Rancor, passando pela sua Resistência a Dano 8, e pode espancá-lo.

MESTRE: Role um teste de Vigor para tentar espancá-lo.

SAGUARO: Posso gastar Determinação para isso também?

MESTRE: Sim, mas você precisa ativar uma condição diferente, pois ainda estamos na mesma página.

SAGUARO: Hummm, que tal “porque eu sou Escolhido pelos Espíritos, eu posso invocá-los para me fazerem acertar melhor, para melhorar o esforço do meu espancamento?”.

MESTRE: Certo, gaste o PD.

O jogador de Saguaro rola um 5, mais 2 para o esforço melhorado, além de seu Vigor 9 para um esforço total de 16. O Mestre rola um 3, que, somado ao Vigor 8 de Rancor, perfaz dificuldade 11. Um sucesso decisivo para Saguaro!

MESTRE: Saguaro avança e soca Rancor... BAM! Ele sai voando pela parede do banco e desliza pela rua, deixando um rastro de escombros no chão.



O Vigor 9 de Saguaro é maior do que o Material das paredes do banco, assim Rancor explode por elas. No entanto, a Resistência a Dano do vilão também é maior do que o Material, assim ele não recebe nenhum dano adicional por isso, ou por atingir o chão a certa distância.

MISS TIKAL: Uau!

MESTRE: Miss Tikal, é sua vez.

MISS TIKAL: Bem, Rancor ainda está distraído e eu tenho mais duas ativações livres, então eu vou usar uma e também vou gastar Determinação para ativar “Feiticeira Secreta do Sexto Mundo” e realizar uma façanha de Rajada Mental. Devido à sua distração, eu terei efeito melhorado para subjugar sua mente.

A jogadora de Miss Tikal rola e acrescenta sua Vontade 7 para o ataque Explosão Mental. Ela consegue um 6 em sua jogada! Com o esforço melhorado para ativar a condição “Distraído”, isso significa um total de 15! O Mestre rola para Rancor, cuja Vontade é apenas 4, embora ele também role um 6, e mesmo com uma dificuldade total de 10, ainda é um sucesso decisivo para a feiticeira. Ela faz 7 pontos de dano na Energia de Rancor (Rajada Mental ignora sua Resistência a Dano) e pode atordoá-lo.

MESTRE: Muito bem! Role sua Magia para ver se consegue atordoá-lo.

Miss Tikal rola de novo e consegue um 4, soma aos seus 7 de Magia para um esforço 11. O Mestre rola e consegue 2 para Rancor, uma dificuldade total de 6. Outro sucesso decisivo.





MESTRE: Enquanto Rancor tenta se levantar, Miss Tikal dispara um raio multicolorido de poder místico que o atinge na cabeça, acertando sua mente. Rancor agarra sua cabeça com um grito e tomba, batendo no chão com um baque surdo. Miss Tikal, um momento antes de Rancor desmaiar, você sente uma presença sinistra, parecida com olhos brilhantes desencarnados observando você.

Você nocauteou Rancor, então você ganha um Ponto de Determinação.

SAGUARO: Obrigado, Miss Tikal, que sorte você estar aqui. Acho que eu não conseguiria dar conta dele sem sua ajuda.

MISS TIKAL: Não foi nada, meu amigo espinhoso, embora eu acredite que ainda não terminou...

SAGUARO: O que quer dizer?

MISS TIKAL: Assim que entrou quebrando tudo, Rancor mencionou algo sobre o Ultramente, e eu senti uma presença sinistra em seus pensamentos. Acho que o brutamontes não agiu sozinho...

SERÁ QUE NOSSOS HERÓIS VÃO SE UNIR PARA DESCOBRIR E FRUSTRAR O ESQUEMA SINISTRO DO ULTRAMENTE? QUE OUTROS DESAFIOS ESTARÃO RESERVADOS A ELES? APENAS O MESTRE SABE AO CERTO!

CRIAR UM HERÓI EM ICONS É UMA SIMPLES QUESTÃO DE PASSAR PELAS TABELAS DESSA SEÇÃO PARA DETERMINAR A ORIGEM DO HERÓI, ATRIBUTOS, ESPECIALIDADES E PODERES. DÊ AO SEU NOVO HERÓI UM NOME, DESCRIÇÃO E HISTÓRICO E VOCÊ ESTÁ PRONTO PARA JOGAR! BASTA SEGUIR AS SEGUINTE FASES DE CONCEPÇÃO:



CRIAÇÃO DE HERÓI

- 1. ORIGENS:** Role na tabela de Origem para determinar a origem do seu herói.
- 2. ATRIBUTOS:** Role na tabela de Determinação de Nível seis vezes para os atributos do seu herói.
- 3. PODERES:** Role para determinar a quantidade, tipo e níveis dos poderes do seu herói.
- 4. ESPECIALIZAÇÕES:** Role para determinar a quantidade de especializações do seu herói e escolha (ou role) as que você quiser.
- 5. DESCRIÇÃO:** Invente uma história, um nome e uma descrição para seu herói.
- 6. CONDIÇÕES:** Escolha três condições para seu herói. Descubra o nível de Determinação e de Energia dele.
- 7. APROVAÇÃO DO MESTRE:** Mostre seu novo herói ao Mestre para aprovação e você estará pronto para lutar contra as forças do mal.



FASE 1: ORIGENS

A PRIMEIRA FASE NA CRIAÇÃO DO HERÓI É DETERMINAR A origem dele. Role uma vez na seguinte tabela:

RESULTADO 2D6 ORIGEM

2-4	TREINADO: O herói é um ser humano altamente qualificado; todos os seus “poderes” vêm de treinamento forte ou de equipamento especializado (veja Dispositivos, no capítulo Poderes). O personagem ganha duas especialidades adicionais e pode optar por trocar um poder por mais duas especialidades.
5-6	TRANSFORMADO: O herói era um ser humano normal, mas se tornou um super-humano por meio de algum agente externo, muitas vezes um acidente ou experiência. Uma das habilidades do personagem à sua escolha é aumentada em 2, para um máximo de 10.
7	NASCIDO: O herói nasceu com poderes super-humanos ou foi destinado a desenvolvê-los. O personagem ganha um poder adicional à sua escolha — que deve ser inato, e não um dispositivo — ou +2 no nível de um poder adquirido aleatoriamente à sua escolha, até o máximo de 10.
8-9	ENGENHOCAS: Os poderes do personagem vêm todos de dispositivos de algum tipo (veja Dispositivos, no capítulo Poderes). Um dos atributos mentais do personagem à sua escolha é aumentado em 2, até um máximo de 10.
10	ARTIFICIAL: O personagem é um robô ou algum outro tipo de constructo, como um golem. O Vigor do personagem é aumentado em 2 e ele recebe o poder Suporte de Vida, além de quaisquer poderes escolhidos aleatoriamente; role o nível de Suporte de Vida normalmente, ou descarte um poder rolado para aumentá-lo para 10.
11-12	EXTRATERRESTRE: O personagem é um ser de outro mundo ou dimensão, como um alienígena, elemental, anjo, demônio ou mesmo uma divindade. Aumente duas habilidades do personagem à sua escolha em 2. Como alternativa, role duas vezes nesta tabela, ignorando resultados iguais e resultados 11-12. O personagem recebe os efeitos de ambas as origens. Aplique os modificadores das origens roladas em vez dos modificadores da origem Extraterrestre.

Se você estiver criando o seu herói sem rolagens aleatórias, escolha uma origem e aplique os seus modificadores, ou pule esta etapa e crie o herói sem nenhum modificador de origem, preenchendo a origem dos poderes do herói e sua identidade secreta como parte da etapa de histórico.

DETERMINAÇÃO DE NÍVEL

Role na tabela abaixo para determinar os níveis das habilidades quando necessário:

RESULTADO 2D6	NÍVEL
2	1
3	2
4	3
5-6	4
7-8	5
9-10	6
11	7
12	8

FASE 2: ATRIBUTOS

ROLE UMA VEZ NA TABELA DE DETERMINAÇÃO DE NÍVEL PARA cada atributo e registre o nível conseguido para eles. Se o total dos níveis de atributos do seu herói (após os ajustes de origem) for menor do que 20, você pode descartar o herói e começar de novo.

TROCA DE ATRIBUTO

Você também pode optar por trocar quaisquer dois níveis de atributos entre si depois de determiná-los. Por exemplo, se você rolar Vigor 3 e Atenção 7 e você realmente queira que o seu herói seja forte, em vez de ser especialmente rápido em reagir, você pode optar por trocar esses dois atributos entre si, ficando com Vigor 7 e Atenção 3.

OPÇÃO: ATRIBUTOS À LA CARTE

Com essa opção, você rola seis níveis de atributos e os distribui aos seis atributos na ordem que você quiser, dando mais flexibilidade para determinar os pontos fortes e fracos do seu herói. Você continua podendo descartar um herói caso o total de níveis de atributos for menor do que 20, mas não tem a opção de trocar atributos, já que você está escolhendo para onde eles vão. O Mestre dirá se essa opção está disponível.

FASE 3: PODERES

PARA DETERMINAR A QUANTIDADE DE PODERES QUE UM HERÓI possui, role na tabela abaixo, aplicando qualquer modificador por origem (trocando um poder por duas especializações para uma origem Treinado, se desejar, ou escolhendo um poder adicional para uma origem Nascido):

RESULTADO 2D6	QUANTIDADE DE PODERES
2-4	2
5-7	3
8-10	4
11-12	5

Depois de determinar a quantidade de poderes, role para cada poder nas tabelas abaixo para determinar os poderes específicos do personagem.

Depois de rolar para os poderes, você pode aplicar extras e limites, inclusive substituindo extras de poderes rolados ou ganhar extras através da aplicação de limites. Veja os **EXTRAS** e **LIMITES** no capítulo **PODERES** para mais detalhes.

TIPO DE PODER

RESULTADO 2D6	TIPO DE PODER	PRÓXIMO PASSO
2-3	Mental	Role na tabela de Poderes Mentais
4-5	Controle	Role na tabela de Poderes de Controle
6	Defensivo	Role na tabela de Poderes Defensivos
7	Ofensivo	Role na tabela de Poderes Ofensivos
8	Movimento	Role na tabela de Poderes de Movimento
9-10	Alteração	Role na tabela de Poderes de Alteração
11-12	Sensorial	Role na tabela de Poderes Sensoriais

PODERES DE ALTERAÇÃO

RESULTADO D6	RESULTADO D6	PODER
1-2	1	Melhorar Habilidade
	2	Aumentar Habilidade
	3	Alter Ego
	4	Forma Alternativa
	5	Aquático
	6	Densidade
3-4	1	Duplicação
	2	Partes Corporais Extras
	3	Crescimento
	4	Invisibilidade
	5	Intangibilidade
	6	Encolher
5-6	1	Mimetismo Animal
	2	Mimetismo Material
	3	Mimetismo Vegetal
	4	Imitar Poder
	5	Elasticidade
	6	Transformação



PODERES DE CONTROLE



CONTROLE

RESULTADO D6	RESULTADO D6	PODER
1-2	1-2	Raio Alterador
	3-4	Controlar Elementos
	5	Controlar Probabilidade
	6	Controle do Tempo
3-4	1-2	Controlar Energia
	3	Cura
	4-5	Telecinese
	6	Transmutação
5-6	1	Poder Cósmico
	2-3	Dispositivos
	4	Magia
	5	Anulação
	6	Servo

PODERES DEFENSIVOS



DEFENSIVO

RESULTADO D6	RESULTADO D6	PODER
1-2	1-2	Absorção
	3	Adaptação
	4-6	Campo de Força
	1	Imortalidade
3-4	2-4	Suporte de Vida
	5-6	Reflexão
	1-2	Regeneração
	3-6	Resistência

PODERES MENTAIS



RESULTADO D6	RESULTADO D6	PODER
1-3	1-2	Projeção Astral
	3-4	Controlar Emoções
	5	Ilusionismo
	6	Imagens
4-6	1-2	Rajada Mental
	3	Controlar Mentes
	4	Escudo Mental
	5-6	Telepatia

PODERES DE MOVIMENTO



RESULTADO D6	RESULTADO D6	PODER
1-3	1	Escavar
	2	Viagem Dimensional
	3-4	Voo
	5-6	Saltar
4-6	1	Rodopiar
	2-3	Super velocidade
	4	Balançar
	5	Teletransporte
		6 Escalar

PODERES OFENSIVOS



RESULTADO D6	RESULTADO D6	PODER
1-3	1	Aflição
	2	Imobilizar
	3-4	Rajada
	5-6	Golpe
	1	Aura
	2-3	Embotar (dazzle)
	4	Drenar Energia
	5	Ataque Rápido
	6	Atordoar

PODERES SENSORIAIS



RESULTADO D6	RESULTADO D6	PODER
1-3	1-2	Detecção
	3	P.E.S.
	4-6	Super sentidos
	1-2	Sensor de Perigo
	3	Interligar
	4	Visão do Passado
	5-6	Visão do Futuro

FASE 4: ESPECIALIZAÇÕES

PARA DETERMINAR A QUANTIDADE DE ESPECIALIZAÇÕES QUE O seu herói tem, role na tabela abaixo:

RESULTADO 2D6	QUANTIDADE DE ESPECIALIZAÇÕES
2-4	1
5-7	2
8-10	3
11-12	4

Selecione as especialidades entre aquelas descritas na seção **ESPECIALIDADES**, da maneira que você achar mais adequada, com base nos atributos, poderes e histórico do seu herói (veja a lista abaixo). Como alternativa, você pode rolar para cada especialidade na tabela a seguir (focada nas especialidades mais heroicas e voltadas para a “ação”).

OPÇÃO: ESPECIALIZAÇÕES PROPORCIONAIS

Em vez de rolar para saber a quantidade de especializações que o seu herói possui, subtraia a quantidade dos poderes dele de 6 e dê ao herói essa quantidade de especializações (mais duas de bônus, se seu herói for da origem treinado). O Mestre vai dizer se essa opção está em uso.

ESPECIALIZAÇÕES

RESULTADO D6	RESULTADO D6	PODER
1	1	Combate Aéreo
	2	Artes
	3-4	Atletismo
	5	Negócios
	6	Condução
	1-2	Investigação
2	3	Direito
	4-5	Liderança
	6	Linguística
	1-2	Artes Marciais
	3	Medicina
	4-5	Resistência Mental
3	6	Militarismo
	1	Ocultismo
	2	Representação (Atuação)
	3	Pilotagem
	4-6	Poderes
	1	Psiquiatria
4	2-3	Ciência
	4	Prestidigitação
	5-6	Furtividade
	1-2	Tecnologia
	3	Combate Submarino
	4-5	Armas
5	6	Luta Livre
	1-2	
	3	
	4	
	5-6	
	1	
6	2-3	
	4	
	5-6	
	1	
	2-3	
	4	

FASE 5: DESCRIÇÃO

DEPOIS DE DETERMINAR AS HABILIDADES DO SEU HERÓI, crie uma descrição de como seu herói é. Em particular, considere a terra natal, infância e origem étnica do herói. Como é que o herói adquiriu poderes e como elementos de seu histórico fornecem motivações e desafios para ele no presente?

Qual é a aparência do seu herói? Considere o físico, o traje, o porte, a cor do cabelo e estilo, maneirismos e outras características físicas distintas. Se você tiver inclinação artística, pode querer fazer um desenho do seu herói para melhor ajudar os outros jogadores a imaginarem como o seu personagem se parece. Talvez você possa usar ou modificar uma imagem existente como base para a aparência do seu herói.

FASE 6: CONDIÇÕES

ESCOLHA TRÊS CONDIÇÕES PARA O SEU HERÓI. VOCÊ VAI ATIVAR essas condições para obter vantagens ou causar-lhe problemas, para ganhar pontos de Determinação. Veja **CONDIÇÕES**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**, para mais detalhes.

As condições do seu herói podem ser o que você quiser, mas tenha em mente que condições devem idealmente ser úteis tanto para vantagem quanto para problemas (com aspectos positivos e negativos) e adequadamente amplas, de forma que você pode aplicá-las a uma série de situações, sem ser tão vagas, que fiquem sem sentido. Assim, coisas como “escolhido pelos Espíritos” e “Campeão de Tuatha” são boas condições, ao passo que “Heroico” ou “poderoso” podem ser muito vagas e amplas.

Algumas perguntas úteis para se pensar ao criar condições:

- **QUEM É VOCÊ?** As mais simples condições descrevem quem é o personagem, muitas vezes sob a forma de um apelido ou título, como Feiticeira Secreta da Sexta Era, Escolhido da Deusa da Vingança, Defensor Sombrio, Mestre das Mentes, e coisas assim. Pense no tipo de legendas que podem seguir o nome de um herói no cabeçalho de uma história em quadrinhos ou na narração de uma.

- 
- **O QUE LHE MOTIVA?** Seu herói é motivado por proteger os inocentes ou pela ideia de que a justiça deve prevalecer? É uma vocação como Embaixador da Paz ou Agente da Ação? Talvez o seu herói possua uma sede de conhecimento ou acredita que A Ciência Vai Nos Salvar, ou está determinado a Derrotar uma Conspiração Vil ou a Trazer o Inimigo à Justiça.
 - **COMO VOCÊ FICA EM APUROS?** Embora condições não devam ser totalmente desvantajosas, algumas delas são claramente problemas, como ser um Caçador de Demônios, Escória do Submundo, um Ex-Assassino das Sombras, ou até mesmo ser O Melhor No Que Eu Faço (se aquilo que você faz não é muito agradável).
 - **O QUE VOCÊ FAZ?** Condições podem descrever as coisas que seu herói faz, desde uma profissão como Jornalista Correspondente ou Defensora Pública Fundamentada até uma excentricidade como Recitar Poesia, Atacar das Sombras, uma frase de efeito especial (de "Feliz Natal!" a "Eis-me Aqui!") ou um hábito, como Tagarela.
 - **O QUE LHE DISTINGUE DOS OUTROS?** Uma condição pode diferenciar o herói de outras pessoas com habilidades semelhantes, como ser um Renomado Especialista em Radiação, um Veterano da Era de Ouro ou um Industrial Bilionário (ou Playboy).

Normalmente, algumas condições vão responder mais de uma dessas perguntas. Quanto mais uma condição possa aparecer e ser interpretada, mais vezes você vai utilizá-la em jogo.

OPÇÃO: CONDIÇÕES INSTANTÂNEAS

Se o Mestre permitir, você não precisa especificar todas as condições do seu herói antes do jogo começar, deixando para escolher algumas (ou mesmo todas) durante o jogo. Isso possui o benefício de permitir que os eventos do jogo influenciem nas suas escolhas e sejam incorporados ao seu personagem, embora você seja confrontado inicialmente com a ausência de condições para ativar e por vezes precisar criar algumas temporárias (veja **APRENDENDO & CRIANDO CONDIÇÕES**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**).

Mestres também podem permitir que as condições dos heróis permaneçam “fluidas” para uma edição ou duas, deixando os jogadores alterá-las para se adequar aos eventos do jogo sem a necessidade de uma melhoria para fazê-lo (veja Conquistas, no capítulo Mestrando). Após esse ponto, as condições dos heróis devem ser “escolhidas” e exigem uma melhoria para mudar ou adicionar uma nova.

DETERMINAÇÃO

Subtraia a quantidade de poderes do herói de 6 para descobrir seu nível de determinação, com um mínimo de 1, tendo em mente que cada atributo acima do nível 6 conta como um poder e extras e limites podem modificar a quantidade de Determinação que um poder “custa”. O herói começa com Pontos de Determinação iguais ao nível de determinação e renova até esse nível no início de cada edição.

NÍVEL DE DETERMINAÇÃO = 6 - QUANTIDADE TOTAL DE PODERES

ENERGIA

Some o Vigor e a Vontade para descobrir o nível de Energia do herói.

ENERGIA = NÍVEL DE VIGOR + NÍVEL DE VONTADE

FASE 7: APROVAÇÃO DO MESTRE

DEPOIS DE TER CONCLUÍDO O SEU HERÓI, MOSTRE UMA CÓPIA para o seu Mestre aprovar. O Mestre pode aprovar o seu personagem imediatamente, pode pedir algumas mudanças ou revisões para ajudar o herói a se encaixar na série como um todo ou até mesmo pedir para refazer inteiramente o personagem, embora a maioria dos Mestres não faça isso sem um bom motivo.

Os Mestres devem dar atenção especial às condições dos heróis, para garantir que eles sejam tanto úteis quanto se integrem à série, e podem sugerir alterações ou aperfeiçoamentos para atingir esses objetivos. Veja Mestrando para uma discussão adicional sobre o assunto.

OPÇÃO: CRIAÇÃO DE HERÓI POR PONTOS

“Mas eu não quero um herói aleatório!” Tudo bem; você não é obrigado, se você realmente não quiser e seu Mestre concordar. O sistema aleatório de criação de heróis em Icons pretende ser uma fonte de inspiração, não de frustração: a construção de um histórico coerente em torno de um conjunto de habilidades bastante aleatórias pode ser um desafio criativo divertido e certamente reflete o — digamos “eclético?” — estilo dos quadrinhos de super-heróis. Ainda assim, não é para todos, e alguns podem preferir uma abordagem mais estruturada.



A alternativa é criar seu herói com um “orçamento” de pontos que você pode atribuir a diferentes habilidades. Você começa com 45 pontos, quantidade que o Mestre pode ajustar conforme o desejado. Cada nível em uma habilidade e poder custa 1 desses pontos, assim como cada nível em uma Especialização (até 3, como de costume). Você deve gastar pelo menos 1 ponto em cada habilidade e você só pode ter uma habilidade ou nível de poder superior a 8 (até no máximo 10). Extras custam 1 ponto por nível do poder-base. Um limite pode contrabalançar esse custo.

Essa abordagem tende a criar heróis com uma diversidade um pouco menor, embora ainda haja espaço considerável para variação, dependendo de onde você gastar seus pontos. É uma típica abordagem “rápida e suja”, quando se trata de levar em conta o valor relativo de diferentes poderes, mas a Determinação ajuda a equilibrar tudo, como faz normalmente.

B ORIGEM SECRETA DE... SAGUARO!

BRANDEN QUER CRIAR UM NOVO HERÓI PARA UM JOGO DE ICONS.
Ele pega este livro, papel para rascunho e dados e começa:

FASE 1: ORIGEM

Branden rola na tabela e consegue um 6, uma **ORIGEM** Transformado! Isso significa que ele pode somar 2 a uma das habilidades do herói mais tarde.

FASE 2: ATRIBUTOS

Depois, Branden rola seis vezes na tabela de **DETERMINAÇÃO DE NÍVEL**, fornecendo a ele os seguintes níveis para os Atributos do herói:

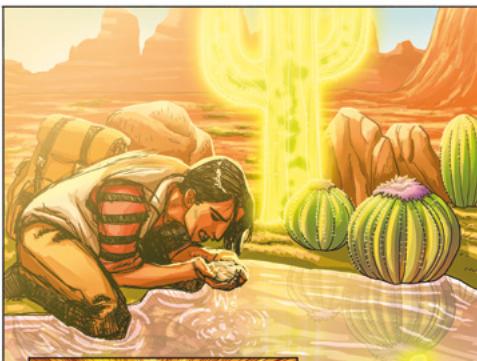
Branden tem direito, pela sua origem, a aumentar uma habilidade em dois, mas ele decide esperar até ver primeiro quais serão as outras habilidades do seu herói. Ele também tem direito a trocar dois níveis de atributos, mas decide deixá-los como estão.

ATRIBUTOS		
PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	9	FANTÁSTICO
INTELECTO	2	RUIM
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	6	ÓTIMO

FASE 3: PODERES

Branden rola na tabela **QUANTIDADE DE PODERES** e tem direito a três. Então, ele rola na tabela **TIPO DE PODER** e nas tabelas relativas a cada tipo de poder, seguida pela tabela de **DETERMINAÇÃO DE NÍVEL** para cada um deles, conseguindo:

PODERES		
AURA	EFETIVO	4
	<small>ESPINHOS AFIADOS</small>	
SALTAR	BOM	5
SUPORTE DE VIDA	RUIM	2
	<small>NÃO PRECISA COMER, BEBER OU DORMIR</small>	



Então, Branden é um cara que pode saltar muito longe, é imune a algumas coisas e tem algum efeito que machuca quem ele toca. Ele imediatamente pensa nos espinhos pontiagudos de um cacto e a ideia de um herói começa a tomar forma: um Homem-Cacto, coberto de espinhos afiados (sua Aura). Olhando para o poder Suporte de Vida, Branden imagina que ele reflete a natureza vegetal do personagem: ele não precisa comer (pois faz fotossíntese) ou dormir e certamente não precisa beber muita água!

FASE 4: ESPECIALIZAÇÕES

Uma jogada na tabela de Quantidade de Especializações dá ao herói de Branden duas delas. Olhando a lista, ele escolhe Atletismo, para dar ao herói mais capacidade de salto e escalada, relacionando ao seu poder Saltar.

Ele quer uma especialização de combate também e olha para Artes Marciais, mas ela não se encaixa em seu conceito e não o atrai muito, uma vez que o Vigor de seu herói já é bastante formidável. Luta Livre, por outro lado, funciona bem com os poderes do seu herói, especialmente sua Aura de dano!

Se Branden tivesse problemas em escolher especializações, também poderia rolar aleatoriamente na tabela, mas ele tem uma visão muito clara do seu herói neste momento.

Devido ao seu foco no físico, somado ao fato de que Branden quer jogar com um herói forte e resistente, ele decide adicionar os 2 de sua origem Transformada ao nível de Vigor do personagem, elevando o atributo até um fantástico 9.

ESPECIALIZAÇÕES

ATLETISMO
LUTA LIVRE

FASE 5: DESCRIÇÃO

Depois de considerar, ele decide que seu herói é um mestiço nativo-americano transformado ao beber a água de cactos geneticamente modificados por testes atômicos no sudoeste do deserto, na década de 1950, tornando-se... o Poderoso Saguaro, o Homem Cacto! Seu mentor, um velho xamã Navajo chamado Tom Crow, ensinou-lhe sobre o uso responsável de seus poderes e inspirou-o a acreditar que sua transformação não foi um acidente, mas sim obra do destino, guiado pelos espíritos tribais que escolheram Saguaro como seu campeão.

Ele decide que os desafios do seu herói incluem ter que lidar com o fato de que ele se parece com um cacto humanoide e está afastado de qualquer contato humano, dada a sua aparência e espinhos afiados. O fardo de seu destino pode ser pesado, um desafio pessoal, mas ele se preocupa com Tom Crow, seu velho mentor.

FASE 6: CONDIÇÕES

Baseado em sua descrição, Branden escreve o seguinte para as condições de Saguaro:

CONDIÇÕES

- MUDADO PELO HOMEM, ESCOLHIDO PELOS ESPÍRITOS
- PLANTAS DO DESERTO SÃO SOBREVIVENTES
- AFIADO! MANUSEIE COM CUIDADO.

Eles descrevem Saguaro apropriadamente e proporcionam diferentes "ganchos" para ativar vantagens e problemas: Saguaro é um herói do destino, um sobrevivente, e afiado em muitos níveis, com uma conexão com o deserto, mas ele também está sob o fardo de ser escolhido, tão mudado, que não é mais verdadeiramente humano, geralmente sozinho e abandonado e um risco em potencial para todos ao seu redor.

Subtraindo os três poderes de seu herói, além de sua única habilidade superior a 7 (seu Vigor) de um valor 6, Branden recebe uma Determinação inicial de 2 e anota isso em sua ficha de personagem. Saguaro começa cada Edição com pelo menos 2 pontos de Determinação.

Branden mostra sua ficha de personagem concluída para Mestre, junto com um esboço inicial de como ele acha que Saguaro parece. O Mestre gosta do conceito e aprova, sugerindo a Branden a possibilidade de adicionar "Manuseie com Cuidado" à sua condição "Afiado" para refiná-la ainda mais: Saguaro é ao mesmo tempo capaz de alguma delicadeza e precisão por causa de sua natureza, mas também pode ser um pouco delicado por causa disso também. Branden concorda, e o Poderoso Saguaro está pronto para a ação!

CRIAÇÃO DE EQUIPE

Criar um herói em Icons é apenas o primeiro passo. Quadrinhos de super-heróis são muitas vezes baseados em equipes, e assim é o jogo em Icons. A equipe de super-heróis é a base da série, com cada um dos jogadores controlando um herói na equipe (exceto para jogos mais amplos de estilo "Jogo de Universo". Ver **CRIAÇÃO DE UNIVERSO**, em **MESTRANDO** para detalhes). Então, depois que os jogadores criaram seus heróis individuais, é hora de juntá-los para formar uma equipe.



ORIGENS DE EQUIPE

Cada equipe tem uma origem: como a equipe se reuniu e o que os fez decidir ficarem juntos. Os jogadores devem colaborar com ideias sobre a origem da equipe. Eles foram reunidos por uma grande crise, pelo trabalho de um mentor influente, para servir uma nação, ou pelas maquinações de um vilão em particular? O que aconteceu em sua primeira aventura juntos que os inspira a permanecerem juntos como uma equipe e quais são as condições potenciais da equipe sugeridas pela sua origem?

Você pode jogar a origem da equipe como parte da série, geralmente nas primeiras edições, deixando os jogadores escolherem as condições da equipe quando o grupo for “oficialmente” uma equipe, possivelmente inspiradas pelos acontecimentos daqueles nas edições iniciais. Enquanto os heróis agirem como uma equipe, permita-os compartilharem Pontos de Determinação (ver Determinação de Equipe, no capítulo Noções básicas) durante essas edições iniciais, mesmo que eles ainda não sejam uma equipe “oficial” (veja **APRENDENDO & CRIANDO CONDIÇÕES** e **LIDERANÇA**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**).

CONDIÇÕES DE EQUIPES

A equipe escolhe até três condições de equipe, propostas e votadas pelos jogadores dos membros da equipe. O acordo sobre as condições de equipe deve ser unânime.



A equipe pode escolher uma frase de efeito, como um grito de guerra, um título (como "Maiores Heróis do Mundo" ou "Os Exploradores do Desconhecido e do Invulgar"), ou uma motivação da equipe, como promover a causa da justiça no mundo, explorar o desconhecido ou provar a todos que os mutantes super-humanos não são uma ameaça para a humanidade, só para citar algumas. Condições da equipe também podem ser bastante simples, incluindo o nome da equipe (A Nova Falange, Os Protetores, Detetives do Multiverso, os Feiticeiros, etc.) ou sua sede. Os membros da equipe podem ativar as condições da equipe como se fossem suas próprias, para ganhar uma vantagem.

"Falange, em frente! Estou precisando de um esforço melhorado para meu ataque, ninguém quer gastar PD nisso?"

"Já que somos os Detetives do Multiverso, talvez tenhamos alguma intuição sobre essas instabilidades dimensionais."

"Geralmente, eu não seria capaz de lidar com isso, mas com a ligação mística que tenho com a Academia Extraplanar, serei capaz de Aumentar minha Magia o suficiente para realizar o serviço."

"Argh ... acho que me dei mal. Como vou me recuperar?" "Velho amigo, você já deveria saber que Nós Cuidamos Uns Dos Outros."

"Você não acha que eu iria confrontá-lo sozinho, não é?" "Queria ter tido a ideia de alertar o resto dos Protetores de antemão" (ativa um retcon) "Oh, espere... Eu fiz isso!"

"Certo, Como Nós Praticamos... manobra catapulta! Você me pega e me arremessa, e eu faço uma proeza de Salto e acerto esse cara!"



É claro que o Mestre também pode ativar as condições da equipe para criar problemas para qualquer membro dela, ou mesmo para todos eles de uma só vez!

“Alguém está manipulando os sistemas de controle de seu Satélite Sede! Os propulsores foram acionados e o empurram para fora da órbita! Vai ser um desafio evitar que ele entre na atmosfera e caia na Terra!”

“Uma porta aberta para uma ‘dimensão infernal’ soa como um mistério que os Exploradores do Desconhecido e do Invulgar se sentem compelidos a investigar...”

“Parece que eles estavam preparados para lidar com os Feiticeiros; um anel de molibdênio e lamento desativou seus poderes!”

“É como se os nossos adversários de alguma forma conhecessem cada manobra Como nós Praticamos!” “Sim, isso está criando uma maior dificuldade para vencê-los. Eles parecem estar antecipando cada um de seus movimentos.”

“Já que vocês são Os Protetores, vocês entram em ação, mas os quadros perdidos protegendo os civis permitem que a Companhia Anarquia escape.”

“Sua vingança contra todos os Agentes Prateados parece reduzir o efeito de seu ataque e ela apenas te ignora, determinada a derrotá-lo.”

RECURSOS DE EQUIPE

As equipes frequentemente possuem e compartilham recursos, incluindo uma sede, veículos, sistemas de comunicação e finanças, para citar alguns. Os recursos da equipe geralmente podem ser cobertos pelas condições da equipe, ativando-os e aplicando vantagens quando necessário. Veja o final da seção de Dispositivos (no final do capítulo Poderes) para mais informações sobre como lidar com dispositivos e recursos da equipe.



PODERES

ESTE CAPÍTULO DESCREVE OS SUPERPODERES EM ICONS: O QUE ELES FAZEM E COMO MODIFICÁ-LOS PARA SERVIR A DIFERENTES TIPOS DE HERÓIS E VILÕES. VOCÊ PODE MODIFICAR ESSES PODERES COM EXTRAS E LIMITES, ASSIM COMO ADAPTAR COMO ELES SÃO CHAMADOS E DESCritos. AS REGRAS SE CONCENTRAM PRINCIPALMENTE EM COMO OS PODERES FUNCIONAM MECANICAMENTE, DEIXANDO A APARÊNCIA DELES POR SUA CONTA.

TIPOS DE PODERES

Os Poderes são classificados em sete tipos, baseados naquilo que o poder faz:



PODERES DE ALTERAÇÃO alteram ou transformam o personagem de alguma forma, seja melhorando habilidades, seja alterando o tamanho do personagem, a densidade ou a composição da matéria, permitindo que o personagem se estique, torne-se invisível ou atravesse paredes.

PODERES DE CONTROLE

exercem influência sobre algo: elementos, energia ou matéria. Eles permitem que os personagens controlem forças como o fogo, raios ou escuridão, transmutem elementos ou transformem outros com os efeitos do tipo alteração.



PODERES DEFENSIVOS protegem contra danos, oferecem resistência a certos efeitos e permitem que os personagens se recuperem rapidamente de lesões ou até mesmo da morte!



PODERES MENTAIS expandem as capacidades da mente, permitindo que os seus utilizadores leiam ou influenciem outras mentes — seja projetando ilusões realistas, seja simplesmente realizando controle mental ou possessão.



PODERES DE MOVIMENTO ajudam os personagens a se moverem de várias maneiras, seja saltando grandes distâncias, seja voando pelo ar com seu próprio poder. Eles incluem formas exóticas de movimento, como a supervelocidade, teletransporte, escalar paredes e até mesmo viagens dimensionais.

PODERES OFENSIVOS fornecem diferentes tipos de ataques, que vão desde rajadas destrutivas à imobilização de inimigos, ou efeitos mais incomuns como drenar energia, atordoar ou enfraquecer os sentidos de um inimigo.



PODERES SENSORIAIS aumentam o alcance dos sentidos do personagem, seja reforçando os cinco sentidos, seja adicionando novas habilidades sensoriais como radar, infravisão ou percepção extrassensorial.

GRUPOS DE PODERES

Alguns poderes são, na verdade, Grupos de poderes, todos com efeitos semelhantes. Você não tem o poder “Forma Alternativa” ou “Controlar Elementos”, por exemplo; você escolhe um dos poderes dentro desse grupo de poder, como uma Forma de Energia, Forma Gasosa, Controlar Fogo ou Controle Magnético. Mesmo “Forma de Energia” é um grupo de poder, com os poderes reais sendo coisas como Forma Ígnea ou Forma Luminosa.

Cada poder dentro de um grupo é considerado separado e distinto, embora alguns efeitos incluam todos os poderes de um grupo para facilitar a referência.

Para alguns vilões especialmente poderosos e personagens do Mestre, ele pode achar que é mais simples atribuir ao personagem um nível a um grupo de poder inteiro. Ex: um personagem que controla a energia, com grande influência sobre todo o espectro de energia, pode simplesmente ter um nível global em “Controle de Energia” em vez de listar todos os poderes de controle separados. Esse é um atalho útil para personagens do Mestre e geralmente inadequado para heróis controlados pelos jogadores.

NOMES DE PODERES

Embora os poderes em **ICONS** tenham nomes específicos, jogadores e Mestres estão livres para chamar poderes de seus personagens como quiserem, desde que todos entendam o que eles significam em termos de jogo. Se é mais divertido e envolvente chamar a Rajada Mental de Curto Alcance de “Lâmina Fantasma”, não hesite em fazê-lo!

ENRIQUECENDO PODERES

Da mesma forma, os jogadores são livres para criar quaisquer efeitos descriptivos que queiram para os seus poderes: seja uma cor particular para sua Rajada, por exemplo, ou dizer que ela é um feixe fino ou um raio irregular, se ela é disparada das mãos, olhos ou da testa do herói, ou como é a aparência de seu Campo de Força, ou as imagens e sons (ou cheiros!) associados ao seu Teletransporte, para citar alguns.

GRANDES PODERES

O **LIVRO DOS GRANDES PODERES** para **ICONS** expande a informação dos poderes e dispositivos, incluindo mais exemplos de extras e limites e várias “formas” para renomear os poderes básicos e criar poderes particulares como um Corpo Androide (Suporte de Vida), Forma Elástica (Elasticidade) ou Petrificação (Raio Alterador), para alguns exemplos.

USANDO PODERES

USAR ALGUNS PODERES EXIGE UMA AÇÃO E, POSSIVELMENTE, um teste de algum tipo, detalhado na descrição do poder. Esse é geralmente o caso para os poderes que afetam outras pessoas, tais como os poderes ofensivos e de controle. Outros poderes exigem apenas uma reação, ou nenhuma ação, no fim das contas.

PREPARAÇÃO

Alguns poderes requerem **PREPARAÇÃO**, o que significa um ou mais quadros em que você não faz nada, exceto se concentrar para ativar o poder. Isso normalmente demora apenas um quadro, permitindo que você use o poder em seu próximo quadro na página seguinte. Geralmente, é possível se mover, interagir e reagir enquanto prepara um poder. Extras e limites podem ajustar o tempo de preparação de um poder.

CONCENTRAÇÃO

Alguns poderes exigem **CONCENTRAÇÃO** para usar ou manter. Para se concentrar, você deve ser capaz de reagir e não pode estar mantendo um poder exclusivo (veja abaixo). Concentração não é uma ação, no entanto, e você pode fazer outras coisas enquanto a mantém.

Se a sua concentração for interrompida, você pode fazer um teste de Vontade dificuldade 0 para manter poderes de concentração enquanto você continuar consciente: o seu resultado no teste é o nível total de poderes que você pode manter, até o nível normal do poder. Você pode deixar um poder se extinguir se não reservar nenhum resultado para ele nesse teste.

EXEMPLO: Você tem Campo de Força 7 e fica atordoado (interrompendo sua concentração). Você rola um teste de Vontade, gerando um resultado de 5. Isso permite que você mantenha Campo de Força 5, enquanto você se recupera do atordoamento. Se você tiver tanto Campo de Força quanto Voo ativos, você precisa dividir seu resultado de 5 entre eles, talvez Campo de Força 4 e Voo 1.

EXCLUSIVO

Alguns poderes são definidos como **EXCLUSIVOS**, ou seja, você não pode usar outros poderes enquanto estiver usando ou mantendo o poder exclusivo, incluindo preparar ou se concentrar em outros poderes. Extras ou limites podem modificar a exclusividade de um poder.

ALCANCE

Poderes funcionam em uma das cinco distâncias: pessoal, curto, longo, visual ou além (ver **DISTÂNCIA**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**).

- Poderes de **ALCANCE PESSOAL** afetam apenas o usuário.
- Poderes de **CURTO ALCANCE** geralmente requerem que o usuário toque o alvo do poder, realizando um teste bem-sucedido de Proeza vs. Coordenação ou Proeza do alvo, para tocar um alvo opositor.
- Poderes de **LONGO ALCANCE** requerem um teste de Coordenação vs. Coordenação para afetar um alvo opositor.
- Poderes de **ALCANCE VISUAL** podem necessitar de um teste (especificado na descrição do poder), mas geralmente podem atingir qualquer coisa que o usuário possa ver.
- Poderes de **ALCANCE INFINITO** se estendem além do alcance visual e podem não possuir limites de alcance, de acordo com a descrição do poder.

DURAÇÃO

Os poderes têm cinco categorias de duração: instantâneos, de concentração, de nível, contínuos ou permanentes.

- **PODERES INSTANTÂNEOS** causam o seu efeito imediatamente e, embora os resultados do poder — como certos danos - possam durar, o efeito do poder acaba em um instante.
- **PODERES DE CONCENTRAÇÃO** duram enquanto o usuário se concentrar em mantê-lo (veja Concentração, acima).
- Poderes com duração de **NÍVEL** vão durar uma página por nível do poder, sem esforço maior do usuário, então terminam.
- **PODERES CONTÍNUOS** duram até que o usuário escolha desligá-los.
- **PODERES PERMANENTES** estão “sempre ligados”, não requerendo nenhuma manutenção ou atenção do usuário, e não podem ser desligados, embora ainda possam ser negados ou evitados de outras formas.

TESTES

Muitos poderes necessitam de um teste para ativá-los. Alguns necessitam de mais de um, como um teste de habilidade para acertar o poder e outro para seu efeito. Veja **TESTES**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**, para mais detalhes.

TENTANDO DE NOVO

Alguns poderes exigem **ESFORÇO DETERMINADO** para tentar novamente depois de uma tentativa fracassada se isso é especificado na descrição do poder. Significa que você deve gastar um Ponto de Determinação para repetir o uso do poder dentro do mesmo capítulo. Veja **TENTANDO DE NOVO**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**, para mais detalhes.

EXTRAS

ALÉM DOS PODERES BÁSICOS, VOCÊ PODE TER UM OU MAIS extras para um poder. Essas são coisas extras que você pode fazer com aquele poder, desde expandir o efeito básico — maior alcance, mais alvos afetados e assim por diante — até adicionar efeitos totalmente novos. Cada poder é listado com os principais extras associados a ele. Você também pode usar aqueles encontrados na seção **EXTRAS COMUNS** (abaixo) ou criar o seu próprio extra com a permissão do Mestre.

SUBSTITUINDO EXTRAS

Durante a criação do herói, você tem a opção de substituir extras por poderes rolados aleatoriamente na base de um para um: um extra para um poder existente no lugar de um poder rolado à escolha do jogador.

EXEMPLO: Um jogador rolou os seguintes poderes: Aquático, Controlar o Fogo, Visão do Futuro e Duplicação — uma mistura estranha, para dizer a verdade. Olhando as coisas, o jogador decide substituir Aquático e Visão do Futuro por dois efeitos extras de Controlar o Fogo, Campo de Força e Voo. O jogador também poderia substituir Duplicação por um extra, mas decide que um controlador de fogo duplicador é potencialmente interessante e deixa esse poder como foi rolado.

EXTRAS COMO FAÇANHAS

Além de adicionar extras durante a criação do herói e melhoria (veja **MELHORIAS**, no capítulo **MESTRANDO**), você pode usar temporariamente

um extra como uma façanha. Isso faz com que todos os extras comuns listados na seção sejam façanhas em potencial. Veja **FAÇANHAS**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**, para mais detalhes.

EXTRAS COMUNS

Os extras aqui se aplicam a uma ampla gama de poderes. Alguns poderes também possuem extras exclusivos, listados na descrição do poder.

- **AFETAR OUTROS:** Você pode afetar outras pessoas, não apenas você.
- **AFETAR X:** Seu poder funciona em um tipo de alvo normalmente imune a ele, como uma Rajada que Afeta Alvos Insubstanciais normalmente Imunes a Dano Físico ou Controle Mental que Afeta Mortos-Vivos, que costumam não ter mentes, e assim por diante.
- **DIFUSÃO:** Seu poder de alcance visual pode afetar qualquer pessoa que o vê ou ouve (pessoalmente ou por televisão ou rádio), aumentando bastante seu alcance.
- **EXPLOSÃO:** Seu poder pode afetar todos a curta distância simultaneamente. Role um teste para o poder; as diferentes habilidades opostas dos alvos fornecem diferentes dificuldades (e resultados).
- **CONTAGIOSO:** O efeito do seu poder é “contagioso” e pode afetar outra pessoa que entra em contato com um alvo, enquanto o poder ainda estiver em vigor. Exemplos incluem Aflições “contagiosas”, Imobilizações “pegajosas” ou Rajadas de ácido ou fogo “dispersivas”. A nova vítima resiste ao efeito do poder normalmente e também se torna contagiosa enquanto estiver sendo afetada.
- **DEFENSIVO:** Você pode usar seu poder para bloquear ataques (veja Bloquear, em Realizando Ações) usando o nível do poder como uma reação para definir a dificuldade do ataque.
- **EFEITO:** Seu poder pode duplicar o efeito de outro poder de nível igual. Esse extra é normalmente listado como o nome do poder duplicado, como “Voo”, se estiver duplicando o poder de voar, por exemplo, ou “Rajada”, se estiver duplicando o poder com esse nome. Se ele também pode duplicar os extras daquele poder, eles serão listados entre parênteses após o nome do poder. Fazer isso requer um extra adicional; essencialmente, extras listados do poder duplicado se tornam novos extras do poder-base.
- **DURAÇÃO POR NÍVEL:** Os efeitos do seu poder duram por um tempo baseado em seu nível (veja Duração).
- **PASSAGEIROS:** Seu poder de movimento pode carregar consigo uma quantidade de pessoas igual ao seu nível.

- **A DISTÂNCIA:** Você pode usar um poder de Alcance Curto em Longo Alcance.
- **ALCANCE INFINITO:** Você pode usar seu poder a qualquer distância, contanto que saiba a localização do alvo.
- **REVERSÍVEL:** Você pode reverter os efeitos do seu poder, terminando-os à vontade, dentro do mesmo alcance que você o usa.
- **EFEITOS SECUNDÁRIOS:** O seu poder tem um efeito adicional quando usado equivalente ao de outro poder. Por exemplo, o seu poder de Golpe pode ser um “portador” para uma Aflição, representando uma toxina injetada pelo Golpe. Você só pode usar o efeito secundário em conjunto com o primeiro poder.
- **RECUPERAÇÃO LENTA:** Alvos de seu poder levam dez vezes mais tempo para se recuperar do que o habitual.

LIMITES

DO MESMO MODO QUE OS EXTRAS EXPANDEM OS PODERES, os limites fornecem um meio de restringir o efeito de um poder em troca de maior nível, menor custo em Determinação ou mais extras. Quando você aplica um limite a um poder, você pode fazer uma das seguintes opções:

- Diminuir a perda de Níveis de Determinação que o poder causa (veja **criação de heróis**). Isso pode reduzir o “custo” em Determinação a 0 (mas não a menos do que 0).
- Adicionar um extra ao poder sem aumentar o custo em Determinação.
- Aumentar o nível de um poder rolado em +2, até um máximo de 10.

Múltiplos limites podem ter múltiplos benefícios, incluindo o mesmo benefício aplicado mais de uma vez. Limites geralmente reduzem pela metade as circunstâncias nas quais o poder pode ser usado, ou reduzem pela metade a sua eficácia. Novos limites devem ser pelo menos tão restritivos quanto os descritos aqui e nas descrições dos poderes. O Mestre tem a palavra final sobre o que é ou não um limite aceitável.

Alguns poderes têm limites embutidos como parte de sua descrição, como “Aflição” funcionando a curta distância ou Magia exigindo Performance. Isso não fornece os benefícios dos limites indicados anteriormente; eles são apenas uma parte padrão do poder. Em alguns casos, pode haver extras disponíveis que abrandam ou removem esses limites.

A REGRA DE OURO DOS LIMITES

UM LIMITE QUE NÃO LIMITA NÃO É UM VERDADEIRO LIMITE!

Os Mestres devem considerar cuidadosamente os limites propostos e garantir que eles realmente limitem o escopo de um poder ou efeito. “Limites” que sejam altamente situacionais ou que só ocorrem raramente são melhor tratados como exemplos de problemas, premiando os jogadores com Pontos de Determinação quando eles ocorrem. Observe também que os limites comuns não são considerados problemas e não premiam com Pontos de Determinação quando eles surgem em jogo; o jogador já foi “recompensado” com os benefícios do limite.

LIMITES COMUNS

A maioria dos limites está listada aqui. Poderes podem ter limites únicos, listados junto a eles.

- **SOMENTE ANIMAIS:** Seu poder afeta apenas animais.
- **BLOQUEADO POR X:** Seu poder não afeta algum tipo de objeto ou substância comum, como madeira, alumínio ou coisas de cor azul, por exemplo.
- **BLECAUTE:** Depois de usar seu poder, role um dado: em caso de resultados 1 ou 2, o poder para de funcionar pelo resto do capítulo.
- **ALCANCE CURTO:** Um poder de ataque a Longa Distância que só funciona a curta distância e é necessário tocar o alvo.
- **CONCENTRAÇÃO:** Você deve se concentrar para manter o poder (veja **CONCENTRAÇÃO**, na seção **DURAÇÃO**). Esse limite se aplica apenas aos poderes permanentes, contínuos ou de duração por nível que já não exijam concentração.
- **CONSTANTE:** O poder está sempre ativo. Para poderes que causam dano, isso significa que você pode atingir pessoas e coisas ao seu redor. Outros poderes podem fazer você parecer bizarro ou apenas tornar sua vida difícil.
- **DECRESCENTE:** Seu poder perde um nível a cada página que for usado. Ele recupera seus níveis perdidos entre um capítulo e outro (veja **RECUPERAÇÃO**, no fim do capítulo **REALIZANDO AÇÕES**).

- 
- **EXCLUSIVO:** Seu poder é exclusivo. Você não pode usar ou manter quaisquer outros poderes enquanto estiver usando esse.
 - **SOMENTE EXTRA:** Você pode utilizar um extra do poder, e não o efeito básico.
 - **LINHA DE VISÃO:** Você deve ser capaz de ver os alvos do seu poder (ou eles devem ser capazes de vê-lo).
 - **FORÇA MÁXIMA:** Você sempre deve usar seu poder com efeito máximo e não pode variar seu nível ou exercer qualquer ajuste fino.
 - **SEM FAÇANHAS:** Você não pode realizar façanhas com esse poder (veja Façanhas). Você pode utilizar apenas o efeito básico.
 - **APENAS X:** Seu poder funciona somente em certas situações ou contra certos objetos, como apenas à noite, quando você está furioso, somente contra mulheres (ou homens), entre outros.
 - **APENAS OS OUTROS:** O poder afeta apenas outras pessoas; você não pode usá-lo em si mesmo. Isso cancela o custo do extra Afetar Outros, se o poder afetar apenas os outros.
 - **PERFORMANCE (ATUAÇÃO):** Você precisa realizar algum tipo de performance ao usar o poder, seja um pouco de música e dança, sejam gestos místicos ou recitar encantamentos arcânicos. Se você não realizar a performance, não pode usar o poder. Essa performance ocorre como parte da ação de utilizar o poder, a não ser que ele também requeira Preparação (abaixo).
 - **PREPARAÇÃO:** Você tem que preparar, e não realizar mais nenhuma ação, durante uma página para ativar o poder (Veja **PREPARAÇÃO**, acima).
 - **FONTE:** Você não pode gerar a energia ou material para utilizar seu poder e deve confiar em uma fonte externa. O Mestre pode limitar o nível do seu poder ao nível de efetividade da fonte disponível.
 - **TEMPORÁRIO:** Os efeitos do seu poder contínuo ou permanente duram apenas por uma quantidade de páginas igual ao seu nível.
 - **CANSATIVO:** Usar o poder causa a perda de 2 pontos de Energia.
 - **INCONTROLÁVEL:** Seu poder se ativa às vezes, quer você queira ou não, sob controle do Mestre. Como outros limites, isso não é considerado um problema.
 - **IMPREVISÍVEL:** Quando você tenta usar seu poder, role um dado: com 1 ou 2, o poder não funciona.
 - **INSTÁVEL:** Se você usar seu poder em uma luta ou em outra situação tensa, role um dado: com 1 ou 2, seu poder some aleatoriamente em vez de fazer o que você pretendia.

DESCRÍCOES DOS PODERES

CADA UMA DAS DESCRIÇÕES ABAIXO COMEÇA COM O NOME DO poder e logo após descreve o que o poder faz em termos de jogo e quaisquer opções adicionais ou rolagens de dados feitas durante a seleção do poder. A descrição conclui extras e limites normalmente associados ao poder. Note que isso não exclui necessariamente os outros, e todos os extras e limites de poderes devem ser revistos pelo Mestre.

MELHORAR HABILIDADE

Melhorar Habilidade aumenta uma habilidade (atributo ou poder), escolhida quando você adquirir esse poder. Você pode melhorar a habilidade escolhida até o nível desse poder por uma duração igual a esse nível. Em seguida, o nível da habilidade é reduzido para um nível abaixo do normal pela mesma duração, enquanto você "se recupera". Se o herói melhorar uma habilidade de nível 0 (como um poder que o herói normalmente não possua), então ele volta para 0 enquanto se recupera, tornando-o indisponível durante esse período.



EXEMPLO: Minuto possui Melhorar Supervelocidade 10 e é capaz de se mover a velocidades tremendas, mas apenas por um minuto (10 páginas, a duração de nível de seu poder). Depois de um minuto, sua velocidade desaparece (voltando a 0) e leva pelo menos um minuto antes que ele possa melhorá-la novamente.

AUMENTAR HABILIDADE

Aumentar Habilidade aumenta de forma permanente uma das habilidades do personagem até o nível 6 ou em +2 (até um máximo de 10), o que for maior. Isso não conta para o nível de Determinação, mas um aumento pode contar, se ele aumentar até 7 ou maior.



ABSORÇÃO

Absorção pode absorver um determinado tipo de ataque, sejam impactos ou um tipo de energia em particular (veja **CONTROLAR ENERGIA** para mais exemplos), escolido quando você adquirir esse poder. Subtraia seu nível de Absorção do nível do ataque. Se isso reduzir o nível do ataque a 0 ou menos, ele não tem qualquer efeito.



Quaisquer níveis restantes do ataque afetam você normalmente; aplique qualquer Resistência que você tenha aos níveis de ataque restantes (veja **RESISTÊNCIA**, a seguir).

Escolha um dos seguintes efeitos que você pode fazer com a energia absorvida. Você pode escolher os outros como extras:

- **MELHORAR HABILIDADE:** Como uma reação após absorver o dano, você pode usar a energia absorvida como uma Melhoria de Habilidade de igual ao nível absorvido.
- **RAJADA:** No seu próximo quadro depois de absorver o dano, você pode liberar a energia absorvida como uma Rajada com nível igual ao da energia absorvida.
- **CURA:** Como uma reação, você pode recuperar Energia igual ao nível absorvido.
- **AMPLIO:** Sua absorção protege contra todos os tipos de danos físicos ou contra todos os danos energéticos.

ADAPTAÇÃO

Adaptação permite a você se transformar para se adaptar a ambientes hostis. Depois de uma página de preparação, características físicas, tais como aparência, pele, capacidade pulmonar e resistência a danos de fontes naturais, mudam. Você pode se adaptar adquirindo maior Vigor para lidar com a gravidade de um planeta alienígena ou desenvolver Suporte de Vida para respirar metano, por exemplo. Os benefícios máximos são equivalentes ao nível do poder e duram enquanto você estiver exposto ao ambiente hostil. Como um extra, você pode se adaptar sem pregar e pode fazer isso como uma reação.



AFLIÇÃO



Aflição funciona como uma doença ou toxina. Faça um teste de Proeza para tocar o seu alvo, em seguida teste Aflição vs. Vigor ou a Regeneração do alvo (o que for maior).

- **FALHA CRÍTICA OU MAIOR** significa que não há efeitos e termina quaisquer efeitos contínuos da Aflição.
- **FALHA MODERADA** significa que não há efeitos nessa página, mas a Aflição continua e outro teste é exigido na página seguinte, no começo do seu quadro.

- **SUCESSO MENOR** infinge metade do nível da Aflição como dano em Energia, ignorando Resistência a Dano (mas não Resistência à Aflição). A Aflição continua e outro teste é exigido na página seguinte, no começo do seu quadro.
- **SUCESSO MODERADO** ou acima infinge o nível da Aflição como dano em Energia, ignorando Resistência a Dano (mas não Resistência à Aflição). A Aflição continua e outro teste é exigido na página seguinte, no começo do seu quadro.

Escolha se sua Aflição leva o alvo a ser reduzido a 0 de Energia e ficar inconsciente (como um resultado de atordoamento maior), ou começa a perder níveis de Vigor (como se fosse um resultado de morte maior). Veja **DANO**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**, para detalhes.

ALTER EGO

Alter Ego permite que você se transforme em um personagem alternativo totalmente diferente! Crie um segundo personagem como seu alter ego. O novo personagem tem automaticamente um poder a menos (que conta como esse). O Mestre pode exigir certas habilidades, notadamente as de origem e mentais, para manter a coerência entre os dois personagens, mas isso nem sempre é o caso. Se o seu herói simplesmente tem uma identidade humana “normal”, sem poderes, isso é um desafio (um problema ocasional), em vez de uma instância desse poder.



RAIO ALTERADOR



Raio Alterador permite que você utilize um poder de alteração em outra pessoa a longo alcance. Escolha entre Densidade, Crescimento, Invisibilidade, Intangibilidade, Encolher ou Transformação. Teste sua Coordenação vs. Coordenação do alvo. Um ataque bem-sucedido sujeita o alvo ao efeito do poder de alteração escolhido.

FORMA ALTERNATIVA

Forma Alternativa lhe transforma em uma forma diferente daquela de simples carne e osso. É preciso uma página de preparação para você mudar para sua Forma Alternativa, mas você pode voltar à forma normal instantaneamente no seu quadro. Como extra, você também pode assumir sua Forma Alternativa como uma reação.





Enquanto estiver na sua Forma Alternativa, você possui Suporte de Vida completo (veja **SUPORTE DE VIDA**, abaixo).

- **FORMA DE ENERGIA:** Você se torna uma massa de energia (consulte **CONTROLAR ENERGIA** para algumas possibilidades). Você ganha Voo do mesmo nível desse poder e se torna imune a ataques físicos, mas não tem nenhum Vigor e não pode tocar ou afetar objetos físicos enquanto em forma de energia. Ataques que afetam o seu tipo de energia ainda lhe afetam. Você pode adquirir Controlar Energia do mesmo tipo da sua forma como extra.
- **FORMA EXPLOSIVA:** Você pode fazer seu corpo auto detonar como uma Rajada com o extra Explosão. Você pode se reconstruir no início da próxima página. Até lá, você está imune a ataques físicos, mas incapaz de afetar o mundo físico. Você pode atrasar a reconstrução por uma quantidade de páginas até o seu nível no poder e se reconstruir em qualquer lugar dentro do alcance longo relativo ao lugar onde explodiu. Como um extra, você pode se Teletransportar com seu nível de poder depois de explodir, reconstruindo-se muito mais longe.
- **FORMA FLUIDA:** Você se transforma em uma forma fluida, capaz de escoar através de rachaduras e outros pequenos espaços. Você pode ser um líquido — como a água — ou uma massa de partículas finas, como poeira ou areia. Você ganha Resistência a Dano e Elasticidade iguais ao seu nível de Poder.
- **FORMA GASOSA:** Você se transforma em uma nuvem de gás ou partículas finas dispersas no ar, possivelmente até mesmo em um enxame de insetos ou nanorrobôs voadores. Você ganha Voo 1 e pode fluir através de qualquer abertura que não seja hermética. Você fica imune a ataques físicos, exceto àqueles que perturbariam ou afetariam uma nuvem.
- **FORMA DE SOMBRA:** Você se transforma em uma silhueta plana de sua aparência normal. Você não tem Vigor e não pode tocar ou afetar objetos físicos. Você fica imune a ataques físicos, exceto a ataques baseados em luz, que têm um grau adicional de sucesso em você (assim, um sucesso moderado se torna um sucesso maior contra você). Você ganha os poderes Escalar e Invisibilidade enquanto estiver cercado por sombras ou pouca iluminação, todos com o mesmo nível de seu poder Forma de Sombra.
- **FORMA SÓLIDA:** Você se transforma em um material sólido e denso, como metal ou pedra. Você ganha Vigor igual ao seu nível nesse poder ou igual a seu Vigor normal + 1, o que for maior, além de Resistência a Dano igual ao seu nível de poder.

AQUÁTICO



Personagens Aquáticos são capazes de agir tanto debaixo d'água quanto em terra. Você pode respirar embaixo d'água, e sua Coordenação e Atenção enquanto submerso são iguais aos níveis normais desses atributos +1 ou o nível desse poder, o que for maior. Você pode nadar a uma velocidade baseada na metade do seu nível de poder (arredondado para cima) na **TABELA DE REFERÊNCIAS**. Como um extra, a sua Proeza e Vigor também aumentam até seu nível de Aquático ou recebem +1 (o que for maior) enquanto submerso.

PROJEÇÃO ASTRAL

Projeção Astral pode enviar sua forma astral (o conteúdo da sua mente e espírito) para fora de seu corpo físico, permitindo-lhe viajar para qualquer lugar. Sua forma astral tem Voo e Intangibilidade iguais ao seu nível de poder. Ela pode observar (mas não afetar) o mundo físico e não pode ser detectado por meios físicos, embora Detecção Astral e Telepatia vão revelá-la e você pode escolher ser visto e ouvido quando quiser. Você pode usar poderes mentais contra seres não astrais, mas a dificuldade é aumentada em +2. Todos os seus poderes funcionam normalmente contra outros seres astrais. Seu corpo permanece em estado de coma, embora você esteja ciente de qualquer mal que recaia sobre ele. Se o seu corpo morrer enquanto sua forma astral estiver longe, você permanecerá preso na forma astral.



AURA



Aura envolve você em um efeito nocivo como fogo, energia pura, espinhos afiados ou ácido, escolhido quando você ganha esse poder. Qualquer coisa que tocar em você sofre dano igual ao seu nível de poder; isso inclui qualquer pessoa atacando você desarmada (ou suas armas, se eles atacarem com uma). Se você tocar deliberadamente um adversário, eles sofrem o dano da sua Aura como um Efeito Secundário ao seu dano normal de Vigor (veja **EFEITO SECUNDÁRIOS**, em **EXTRAS COMUNS**).

IMOBILIZAR

Imobilizar lança um ataque de longo alcance que atrapalha ou aprisiona o alvo com cola, gelo, lama, teias ou algo semelhante. Sua Imobilização tem resistência Material igual ao seu nível de poder. Faça um teste de Coordenação vs. Coordenação do alvo:



- **FALHAS** não têm nenhum efeito.
- **SUCESSO MENOR** fica *preso parcialmente* (a seguir), mas a resistência do Material de sua imobilização cai pela metade.
- **SUCESSO MODERADO** é *preso parcialmente*. O alvo pode executar ações, mas com uma penalidade de -2, e não pode se mover para longe de você. Um sucesso moderado também pode transformar uma prisão parcial existente em uma total.
- **SUCESSO MAIOR OU DECISIVO** coloca o alvo em uma prisão total. O alvo é completamente contido e não pode realizar ações físicas, exceto para escapar da imobilização (veja **ESCAPAR**, no capítulo **REALIZANDO AÇÕES**).

RAJADA



Rajada é um ataque agressivo a longo alcance. Escolha os adornos descritivos de sua Rajada — desde energia pura a um elemento ou força — e se ela é um impacto ou um disparo quando você comprar esse poder. Sua Rajada inflige dano igual ao seu nível. Veja Atacando e Realizando Ações, para mais informações. Como um extra, você pode ter uma rajada capaz de fazer tanto impactos quanto disparos e você pode escolher qual usará.

ESCAVAR

Escavar permite que você cave sob o chão à sua velocidade de normal, movendo-se através de qualquer substância com uma resistência de Material igual ou menor do que o seu nível de Escavar. Materiais mais resistentes diminuem sua velocidade a um fator igual ao nível de diferença. Você pode optar por deixar um túnel atrás de você enquanto escava, permitindo que os outros o sigam, ou bloqueando-o atrás de você, impedindo outras pessoas de segui-lo, se quiser.



PODER CÓSMICO



Poder Cósmico se iguala às forças primordiais do universo. Escolha um efeito de poder que você possa duplicar. Efeitos adicionais de poderes estão disponíveis como extras. Essencialmente, praticamente qualquer poder é um alvo potencial de Poder Cósmico. Em sua essência, Poder Cósmico é quase como um poder de Controlar Energia (consulte **CONTROLE DE ENERGIA**, a seguir).

SENSOR DE PERIGO

Sensor de Perigo é um “sexto sentido” especial para o perigo iminente. Você pode usar o seu nível de Sensor de Perigo como a habilidade para reações ao se defender contra ataques ou outros perigos súbitos e para os testes de Atenção para perceber esses perigos. Se o seu nível de Sensor de Perigo for menor do que o nível de habilidade associada, em vez disso você recebe um bônus de +1 no teste dessa capacidade.



DEBILITAR

Embotar é um ataque para sobrepujar um dos sentidos do alvo; pode ser uma luz ofuscante, um som ensurcedor, um spray químico, um jato de lama ou qualquer coisa semelhante. Escolha o sentido que seu Embotar afeta quando você adquirir esse poder. Além dos sentidos normais, você pode escolher Debilitar um poder sensorial como Sensor de Perigo ou Detecção.

Teste Coordenação vs. Coordenação de um alvo a longo alcance:

- **FALHA, OU SUCESSO MENOR**, não tem efeito.
- **SUCESSO MODERADO**, o alvo perderá o sentido durante uma página.
- **SUCESSO MAIOR**, o alvo perde o sentido durante uma página por nível do poder.
- **SUCESSO DECISIVO**, o alvo perde o sentido pelo resto do capítulo.

Personagens Debilitados recebem +2 nas dificuldades de ações que necessitam do sentido Debilitado e automaticamente falham em testes de Atenção que usarem. Caso utilize uma Vantagem para se Recuperar (veja **VANTAGEM**, em **NOÇÕES BÁSICAS**), Debilitar termina imediatamente.

DENSIDADE

Densidade permite controlar a densidade do seu corpo à vontade. Seu Vigor será igual ao seu nível ativo de Densidade, ou ao seu Vigor +1, o que for maior, e você ganha Resistência a Dano igual ao seu nível de densidade. Como um limite, sua Coordenação é igual ao menor entre seu nível normal ou 10 menos o seu nível de Densidade ativo (com um mínimo de 1). Você pode receber Intangibilidade como um extra ao diminuir sua densidade a ponto de ficar incorpóreo.



DETECÇÃO

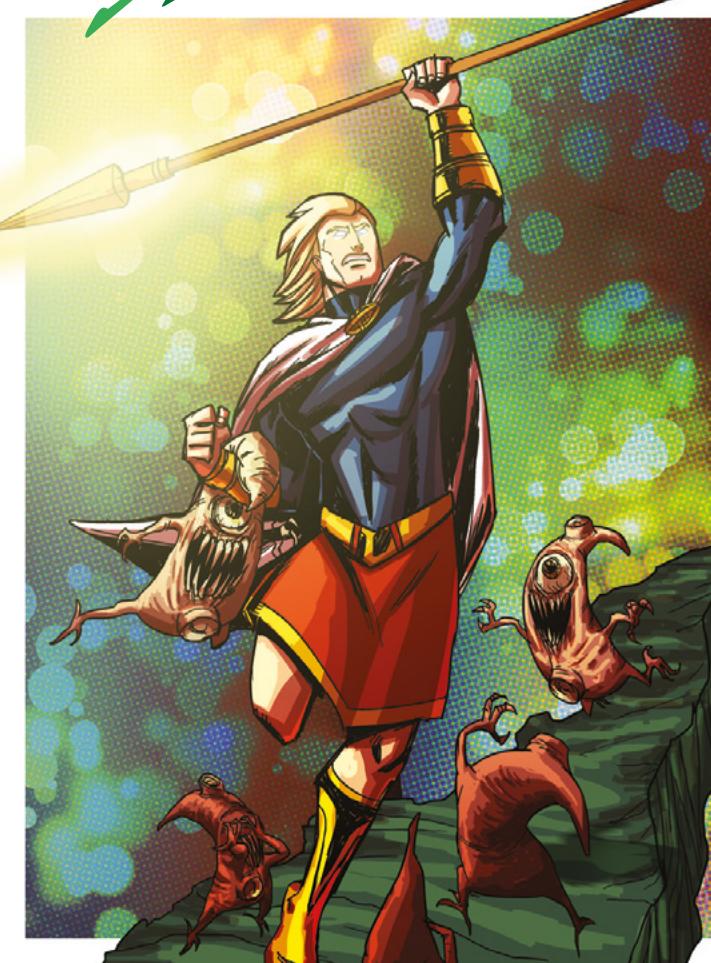
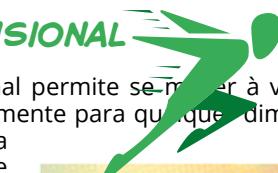


Detecção é a capacidade de detectar uma coisa específica — uma energia, poder, ou presença — ao alcance visual usando Atenção igual ao seu nível em Detecção. Selecione um tipo de Detecção da seguinte lista ou invente uma de sua preferência: Cósmica, Emoção, Energia, Magia, Magnética, Poder, Radiação ou Espiritual. Como um extra, você pode adicionar outra coisa que você pode detectar. Também como um extra, sua detecção tem alcance infinito e pode rastrear fontes à praticamente qualquer distância.

VIAGEM DIMENSIONAL

Viagem Dimensional permite se mover à vontade entre as dimensões. Você pode viajar livremente para qualquer dimensão visitada anteriormente, mas visitar uma nova dimensão exige um teste de Viagem Dimensional de dificuldade 3. Uma falha significa que ou você não vai a lugar algum e tentar chegar a essa dimensão vai precisar de um Esforço Determinado, ou você terá alguns problemas para alcançar a dimensão de destino (geralmente perdendo uma página de ação no momento da chegada, mas o Mestre é quem decide).

Um sucesso significa que você alcança a dimensão sem problemas. Viagem Dimensional em nível 8 ou maior não exige testes (você obtém um sucesso automático). Você também pode pegar um extra para ignorar esse teste, não importando qual seja o seu nível.



TECER SONHOS

Tecer Sonhos é a capacidade de manipular os sonhos além de controlá-los, escolhendo seu conteúdo. Mais importante, você pode implantar imagens na mente de um indivíduo adormecido, como o poder Ilusionismo (abaixo), mas com alcance infinito (veja os **EXTRAS COMUNS**).



DUPLICAÇÃO



Duplicação pode produzir cópias suas, até uma quantidade igual ao seu nível de poder; assim, uma cópia com Duplicação 1, duas com Duplicação 2, e assim por diante. É preciso uma página de preparação para criar uma cópia. Duplicatas têm as mesmas habilidades que você, exceto que elas não possuem esse poder (duplicatas não podem criar duplicatas). Duplicatas realizando a mesma ação em conjunto usam as regras para esforço combinado (veja **ESFORÇO COMBINADO**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**).

Duplicatas não possuem Determinação, mas você pode compartilhar seus pontos com elas. Uma duplicata morta ou inconsciente desaparece. Se você ficar incapacitado, todas as suas duplicatas desaparecem.

CONTROLE ELEMENTAL

Controle Elemental comanda um elemento em particular. Escolha um entre Ar, Terra, Fogo, Vegetais, Água ou Controlar o Clima (ou outro que o mestre aprovar). Você pode mover e influenciar esse elemento como se tivesse Telecinese igual ao seu nível de poder (Veja **TELECINESE**, abaixo) e desenvolver vários extras, incluindo Rajadas de seu elemento e efeitos extras específicos como Voo para Controlar Ar, uma Aura Flamejante para Controlar Fogo, Aquático para Controlar Água e Escavar para Controlar Terra, para citar alguns.



CONTROLAR EMOÇÕES



Controlar Emoções pode exercer controle sobre como um alvo se sente, inserindo uma condição emocional temporária à sua escolha no alvo, tais como "Aterrorizado" ou "Apaiixonado", que você pode ativar livremente enquanto ela durar. Escolha um alvo dentro do alcance visual e teste de Controlar Emoções vs. Atenção:

- **FALHA** significa que não há nenhum efeito e você precisará de um esforço determinado para tentar controlar o mesmo alvo novamente nesse capítulo.
- **SUCESSO MENOR** não tem efeito, mas você pode tentar novamente sem esforço determinado.
- **SUCESSO MODERADO:** Coloca a condição emocional no alvo. Você precisa manter concentração e realizar um novo teste no começo de cada uma de suas páginas para mantê-la.
- **SUCESSO MAIOR:** Coloca a condição emocional no alvo. Você precisa se concentrar e realizar um novo teste depois da duração do nível para mantê-la.
- **SUCESSO DECISIVO:** Coloca a condição emocional no alvo. Você precisa se concentrar para mantê-la pelo resto do capítulo.

Você pode colocar uma única condição emocional sobre um alvo de cada vez. Uma das outras condições do alvo pode ser ativada para se recuperar (ver Recuperação, em Determinação, no capítulo Noções Básicas), ponto em que você deve rolar um novo teste de Controlar Emoções para manter o efeito. Como um limite, você só pode inserir uma emoção, como medo, ódio ou amor.

CONTROLAR ENERGIA

Controlar Energia funciona com um dos espectros de energia e força (ou a sua falta). Escolha um entre Frio, Escuridão, Eletricidade, Cinética, Gravidade, Luz, Magnetismo, Radiação, Sônico e Vibração (ou outra que o mestre aprove). O efeito básico do poder é geralmente uma Raja-dada desse tipo de energia (ou um Debilitar para o Controle Sônico ou de Luz), com o potencial para vários extras, incluindo Campo de Força, Voo, Telecinese e outros poderes ofensivos como Aura, Imobilização, Debilitar e Atordoar.



DRENAR ENERGIA



Drenar Energia suga a energia vital de um alvo ao toque. Teste Proeza para tocar o alvo. Se for bem-sucedido, teste Dreno de Energia vs. Vigor ou Vontade (escolha um desses quando adquirir esse poder). O alvo perde Energia igual ao resultado, enquanto você recupera Energia igual ao resultado (se você tiver perdido alguma), com um resultado máximo igual ao nível do poder.

Como um extra, você pode receber Energia além do seu nível total, até o máximo do seu nível em Drenar Energia. Essa Energia Extra some à taxa de 1 ponto por minuto.

EXEMPLO: Espectro tem Drenar Energia 8 ("O Toque Gélido do... Espectro!"). Ele obtém sucesso em um teste de Destreza para tocar Troll, que é bastante impenetrável à maioria das formas de dano (com Resistência a Dano 9), mas a sua Vontade é apenas 3. Espectro testa Drenar Energia vs. Vontade, um esforço de 12 (8 mais uma rolagem 4) contra dificuldade 6 (3 mais uma rolagem 3), ou seja, Troll perde 6 de Energia e Espectro recupera 6 (se ele tiver sofrido qualquer dano em Energia). Outro acerto dará conta de Troll!

PERCEPÇÃO EXTRASENSORIAL (P.E.S.)

Percepção Extra-Sensorial permite perceber coisas em locais distantes, como se você estivesse realmente lá. Veja a **TABELA DE REFERÊNCIAS** para ter uma ideia da distância que você pode perceber. Use o mais baixo entre seu nível de poder ou sua Atenção em testes para perceber e procurar coisas ao usar P.E.S. Se um local for protegido contra a sua P.E.S., faça um teste de poder contra o nível da blindagem. O Mestre também pode exigir testes de P.E.S. para áreas completamente desconhecidas a você, determinando o que você sente baseado no resultado.



EXEMPLO: Miss Tikal está usando P.E.S. (através da sua Magia) para descobrir se Fagulha está em algum lugar da cidade (dentro dela ou nas cercanias), sem saber que ele está escondido por uma proteção mágica criada pelo Bruxo. O Mestre secretamente rola um teste de Magia 7 de Miss Tikal vs. uma dificuldade 9 (o nível de Magia de Bruxo), conseguindo uma falha moderada. O Mestre informa à jogadora de Miss Tikal que o feitiço de clairividência não mostra nenhum traço de Fagulha, mesmo que o Mestre saiba que ele realmente se encontra na cidade.



PARTES CORPORAIS EXTRAS

Você tem partes corporais adicionais, tanto novas quanto adicionais, e pode escolher uma das seguintes opções:

- **CARAPÇA:** Uma concha dura, que confere Resistência a Dano igual ao seu nível de poder.
- **GARRAS:** Você possui um Golpe cortante com seu nível de poder.
- **BRAÇOS EXTRAS:** Você recebe Vigor ou o poder Ataque Rápido igual ao seu nível de poder e pode escolher o outro como extra.
- **PERNAS EXTRAS:** Você pode se mover mais rapidamente, usando seu nível de poder como sua velocidade, do mesmo modo que o poder Saltar.
- **CAUDA:** Você pode usar sua cauda como se você possuísse um braço extra. Você recebe o poder Ataque Rápido igual ao seu nível de poder.
- **TENTÁCULOS:** Você possui poderosos tentáculos crescendo dos seus ombros, costas ou laterais, ou podem ser longas tranças preênsis. Eles fornecem a você Vigor ou Elasticidade iguais ao seu nível de poder e pode pegar outro como um extra.
- **ASAS:** Você possui asas funcionais (de pássaros, morcegos ou insetos). Você recebe o poder Voo igual ao seu nível de poder.

ATAQUE RÁPIDO

Ataque Rápido permite atacar mais do que uma vez por ação, dividindo o seu nível de Ataque Rápido em testes de ataque adicionais, até o seu nível com aquele ataque. Se você usar seu ataque extra contra o mesmo oponente na mesma página, trate isso como um esforço combinado (veja **ESFORÇO COMBINADO**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**).



EXEMPLO: Fagulha ("Rápido como um raio") possui Proeza 4, Coordenação 6 e Ataque Rápido 8. Se ele começar a socar (um ataque de contusão de curto alcance), ele o faz devido à sua ação de ataque como qualquer outra pessoa, então usa seus níveis de Ataque Rápido para ataques adicionais: 8 níveis divididos por 4 (Proeza de Fagulha) significam mais dois ataques. Desde que ele também possa se mover ao atacar (e sua Supervelocidade 8 permite isso), pode fazer todos os três ataques contra um único oponente (suficiente para receber um bônus de +2 em seu Esforço Melhorado), ou dividi-los entre vários adversários, zunindo rapidamente ao redor deles. Se Fagulha estivesse jogando coisas em vez de dar socos, ele dividiria seu Ataque Rápido 8 por sua Coordenação 6, resultando em um ataque adicional de nível 6 e outro de nível 2 (o restante de seu nível de Ataque Rápido).



VOO

Voo permite que você viaje pelo ar. Veja a Tabela de Referências para as velocidades dos diferentes níveis. Com um extra, você recebe voo espacial, capaz de voar mais rápido do que a velocidade da luz no espaço para cruzar as distâncias entre os planetas e estrelas.

CAMPO DE FORÇA

Campo de Força o envolve em uma barreira de energia pessoal, proporcionando Resistência a Dano igual ao seu nível de poder, desde que você se concentre. Além disso, sempre que um atacante tiver que tocá-lo para um ativar um poder, você pode resistir com o seu nível de Campo de Força, se for maior do que a capacidade adversária normal para o efeito. Então, um herói com Vigor 3 e Campo de Força 6 resiste a Aflição como nível 6 (o campo de força) em vez de nível 3 (Força).



GADGETS

Gadgets podem produzir uma ampla gama de dispositivos, dando-lhe vários poderes. Gaste uma página de preparação e escolha um poder que pretende duplicar. Faça um teste de Intelecto — incluindo qualquer especialidade apropriada — contra o nível de poder desejado como dificuldade, até um máximo de seu nível de poder. Um sucesso vai lhe fornecer um gadget capaz de duplicar o poder pela duração do capítulo; falha significa que você deve fazer um esforço determinado para tentar novamente. Você também pode gastar um Ponto de Determinação para produzir um aparato automaticamente em vez de fazer um teste. Se você for privado de todos os seus equipamentos, a capacidade de usar seus gadgets pode ser limitada ou totalmente removida até que você recupere o acesso a elas.

CRESCER

Crescer aumenta o seu tamanho e força, ao mesmo tempo em que o torna mais fácil de ver e acertar. Enquanto estiver crescendo, você recebe a condição "Grande", que pode ser ativada normalmente para conseguir vantagens ou problemas. Seu Vigor torna-se o maior entre o seu nível de Crescimento ativo ou seu Vigor normal +1 e você ganha Resistência a Dano igual ao seu nível de Crescimento ativo. Nos níveis 2-5, você recebe -1 na defesa e testes para se esconder, -2 nos níveis 6-8 e -3 nos níveis 9-10.



Você ganha um bônus inverso (+1 nos níveis 2-5, +2 nos níveis 6-8 e +3 nos níveis 9-10) para os testes de manobra de Vontade para intimidar adversários menores (veja **MANOBRAS**, em **REALIZANDO AÇÕES**).

CURA



Cura pode restaurar Energia perdida por danos físicos. Toque o alvo e gaste uma ação para restaurar o nível do poder em Energia. Você pode restaurar até duas vezes o seu nível de poder em Energia para um determinado alvo por edição. Mais do que isso na mesma edição requer esforço determinado para cada soma igual ao seu nível nesse poder que você curar desse alvo.

EXEMPLO: Aquarius utiliza Cura 5 para tratar Lugh, que tomou uma surra. O herói Celta foi reduzido à Energia 2 de seu valor habitual 12. Aquarius pode curá-lo completamente com dois usos de seu poder, mas qualquer outra cura realizada em Lugh nesta edição vai precisar de um esforço determinado de Aquarius para cada 5 pontos de Energia que ele cure.

Cura também pode restaurar o Vigor perdido. Faça um teste de Cura de dificuldade 2 para restabelecer um nível de Vigor. Se o teste falhar, você restaura o Vigor, mas perde um nível do seu Vigor! Você deve se recuperar normalmente através de repouso. Se o seu nível de Cura é 7 ou superior, você não precisa de testes (obtém um sucesso automático). Você também pode adquirir um extra que elimina esse teste, independentemente do seu nível de Cura.

ILUSIONISMO

Ilusionismo pode projetar impressões sensoriais falsas em outras mentes (lembre-se dos 5 sentidos!). Isso não tem efeito em máquinas, como câmeras, microfones ou outros sensores. O alvo trata as ilusões como reais, a menos que tenha alguma razão para não acreditar nelas, caso em que se deve testar Atenção vs. Ilusionismo. Se o alvo ganhar, ele supera a ilusão e sabe que é falsa. Caso contrário, eles reagem normalmente à ilusão, até mesmo sofrendo "danos" imaginários de ataques ilusórios, embora a "morte" só resulte em perda de consciência (como um teste malsucedido para evitar ser atordoado). Você pode adquirir o poder Imagens como um extra.



IMAGENS



Imagens são como ilusões, mas são projeções sensoriais em vez de alucinações mentais. Elas afetam máquinas como câmeras e ignoram Resistência Mental, mas não têm a capacidade de escolher quem percebe as suas ilusões, uma vez que elas não existem apenas na mente do sujeito. Fora isso, esta versão funciona exatamente como Ilusionismo. Você pode adquirir o poder Ilusionismo como um extra.

IMORTALIDADE

Imortalidade significa que você não envelhece e não pode morrer. Você ainda sofre dano, mas pode se recuperar da morte. Subtraia o seu nível de poder de 10 para saber quantas horas são necessárias para você voltar à vida. Com Imortalidade 10, você ressuscita na próxima página! Seu corpo regenera partes perdidas e, a menos que você seja reduzido a átomos ou o exponham a uma fonte de dano constante (em um vulcão ou no núcleo de uma estrela, por exemplo), você eventualmente vai voltar. Toda vez que seu Vigor for reduzido a 0 e você “morrer”, os seus Pontos de Determinação caem a 0 (embora você possa acumular e renovar seus PD normalmente). Como um limite, defina um efeito que pode matá-lo permanentemente.



INTERLIGAR



Interligar permite interagir e acessar informações de computadores ao alcance visual. Use o mais alto entre seus níveis de Interligar ou Intelecto (incluindo especialidades adequadas) ao operar computadores. Contra sistemas informáticos inteligentes, incluindo robôs autoconscientes, esse poder funciona como telepatia.

INVISIBILIDADE

Invisibilidade faz com que você, juntamente com qualquer coisa que você esteja vestindo ou carregando, seja incapaz de ser visto. Sons, cheiros, chuva pesada e semelhantes métodos ainda podem revelar sua presença e localização. Quando algo puder detectar você, use o seu nível de Invisibilidade no teste para evitar ser notado. Enquanto sua localização permanecer desconhecida, os adversários não podem afetá-lo com ataques diretos (já que eles não sabem para onde apontar).



Ataques indiretos como Explosões o afetam normalmente. Mesmo que a sua localização seja descoberta, os ataques contra você têm +2 na dificuldade.

SALTAR



Saltar permite-lhe pular grandes distâncias, indo de um quarteirão com Saltar 1 a vários quilômetros com Saltar 10! Saltar 1-2 equivale ao nível de distância 3 na **TABELA DE REFERÊNCIAS**, e a cada dois níveis adicionais em Saltar, a distância é aumentada em um nível. Por exemplo, Saltar 5 permite cobrir cerca de dez quarteirões da cidade (ou um edifício alto) com um único salto!

SUPORTE VITAL

Suporte Vital permite ignorar certas necessidades físicas e ambientes perigosos, incluindo respiração, frio, doenças, comida, calor, pressão, radiação, sono, toxinas e vácuo. Escolha uma necessidade ou ambiente que você ignora para cada nível de poder. Como um extra, você pode aumentar o nível de Suporte Vital a 10, ganhando **SUPORTE VITAL ABSOLUTO**, e ignorar todas as necessidades físicas.



MAGIA



Magia permite a você lançar feitiços, duplicando os efeitos de outros poderes. Magia possui o limite Performance (veja **LIMITES**). É preciso uma página de preparação para lançar um feitiço: escolha o efeito do poder que pretende duplicar e faça um teste com uma dificuldade igual ao nível desejado, até seu nível do poder Magia. Escolha a habilidade que você usa para fazer testes de conjuração quando você adquirir esse poder: o seu nível de Magia ou uma habilidade, talvez melhorada por uma especialidade (na maioria das vezes Ocultismo). Um sucesso no teste de conjuração concede-lhe o poder desse nível; uma falha significa que você deve fazer um esforço determinado para tentar novamente. Você pode lançar um feitiço automaticamente, gastando um Ponto de Determinação (nenhum teste é necessário). Como um extra, você pode ganhar o domínio de uma magia em particular e pode lançá-la até seu nível de Magia sem qualquer preparação ou teste de conjuração.

RAJADA MENTAL

Rajada Mental pode atacar outras mentes ao alcance visual com rajadas de "força mental". Teste Vontade vs. Vontade para o ataque e use o seu nível de poder para o dano, ignorando Resistência a Dano, mas levando em conta Resistência Mental. Ao adquirir esse poder, escolha se ele é um ataque de impacto ou de disparo; se for um disparo, pode atingir, no máximo, um sucesso moderado em um espancar (nocauteando o alvo). Como um extra, você pode escolher entre um ataque de impacto ou de disparo cada vez que você usar sua Rajada Mental, em vez de escolher um deles quando compra o poder.



MIMETISMO

Mimetismo pode copiar ou imitar algumas das habilidades de outros personagens, criaturas ou objetos. É preciso uma página de preparação para imitar um alvo, e você só pode imitar um de cada vez, perdendo quaisquer habilidades imitadas anteriormente quando você escolher um novo alvo. As habilidades imitadas têm nível igual ao seu nível de Mimetismo ou ao nível da habilidade do alvo, o que for menor. Escolha uma das seguintes opções:

- **MIMETISMO ANIMAL** copia as habilidades dos animais, concedendo a Força de um elefante, a Supervelocidade de um Guepardo, a Coordenação de um macaco ou a Visão Estendida e Voo de uma águia, para citar alguns.
- **MIMETISMO MATERIAL** copia uma substância ou energia que você esteja tocando, como o poder Forma Alternativa (acima). A sua forma é determinada pelo material ou energia que você está copiando.
- **MIMETISMO VEGETAL** copia as habilidades de plantas, tais como a Aflição causada por venenos e pólen, Resistência a Dano de cascas rígidas, Suporte Vital através da fotossíntese e Controlar Mentes, limitado a insetos, através de pólen variados.
- **IMITAR PODER** permite que você toque outro personagem e copie os seus poderes, inclusive habilidades 7 ou maior.

CONTROLAR MENTES

Controlar Mentes pode dominar a mente de um alvo ao alcance visual, fornecendo uma condição "Controlado" temporária ao alvo, que você pode ativar livremente, enquanto o controle durar. Teste Controlar Mentes vs. Vontade:



- **FALHA:** Não tem nenhum efeito, e você precisará de um Esforço Determinado para tentar controlar o mesmo alvo novamente nesse capítulo.
- **SUCESSO MENOR:** Não tem nenhum efeito, mas você pode tentar novamente sem esforço determinado.
- **SUCESSO MODERADO:** Coloca a condição Controlado no alvo. Use concentração e faça um novo teste de Controlar Mentes vs. Vontade no início de cada página sua para mantê-la.
- **SUCESSO MAIOR:** Coloca a condição Controlado no alvo. Use concentração e faça um novo teste de Controlar Mentes vs. Vontade depois de cada duração igual ao nível para mantê-la.
- **SUCESSO DECISIVO:** Coloca a condição Controlado no alvo. Use concentração para manter o poder pelo restante do capítulo.

Uma das outras condições do alvo podem ser ativadas para se recuperar (Veja **RECUPERAÇÃO**, em **DETERMINAÇÃO**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**), ponto em que você deve rolar um novo teste de Controlar Mentes para manter o efeito.

- **FUSÃO:** Como um extra, seu corpo desaparece e se funde com o alvo do seu Controlar Mentes, reaparecendo a alcance curto quando o controle terminar.



ESCUDO MENTAL

Escudo Mental é a versão de Resistência Mental definida como um poder mental. Veja o poder **RESISTÊNCIA** para mais detalhes.

ANULAÇÃO

Anulação pode negar completamente os poderes dos outros até longo alcance. Teste Coordenação vs. Coordenação para acertar o alvo. Se bem-sucedido, subtraia o seu nível de Anulação de todos os níveis de poderes do alvo. Um poder reduzido a nível 0 ou menos permanece inútil por duração de nível. Caso contrário, os poderes se recuperam à taxa de 1 nível por página até voltar ao normal. Anulação pode ser limitada ao alcance curto ou a um tipo específico de poder.



INTANGIBILIDADE



Intangibilidade permite se tornar insubstancial, transformando-se em ectoplasma, diminuindo sua densidade ou talvez sumindo progressivamente do mundo físico de alguma forma. Você fica imune a ataques físicos e pode passar através de objetos sólidos sem sofrer danos (exceto ataques e objetos com o extra Afetar Insubstancial). Para passar através de campos de energia (como um campo de força), faça um teste de Intangibilidade contra o nível do campo como dificuldade. Você é incapaz de afetar fisicamente o mundo enquanto estiver intangível, mas você ainda pode usar — e ser afetado por — poderes mentais, embora usar poderes mentais contra alvos físicos aumente a dificuldade em +2 enquanto intangível. Você pode adquirir Suporte Vital Absoluto (limitado a enquanto você estiver intangível) como um extra.

VISÃO DO PASSADO

Visão do Passado pode descobrir coisas que já aconteceram. Você deve tocar um lugar ou objeto e fazer um teste de poder, com a dificuldade baseada na quantidade de tempo que passou entre o presente e o que você quer descobrir.



- **FALHA MAIOR OU PIOR:** Vai lhe dar uma informação falsa ou visões erradas, a critério do Mestre.
- **FALHA:** Não lhe dá nenhuma informação e você precisará de esforço determinado para tentar novamente para aquele assunto.
- **SUCESSO MENOR:** Não dá nenhuma informação, mas você pode tentar de novo.
- **SUCESSO MODERADO:** Fornece algumas pistas confusas e visões abertas à interpretação.
- **SUCESSO DECISIVO:** Dá a você uma visão muito clara e detalhada, embora não necessariamente toda a informação sobre os eventos.

Você também pode usar Visão do Passado em manobras para aprender e criar condições, e ganhar vantagem sobre aquilo que você percebe (veja Manobras em Realizando Ações).

VISÃO DO FUTURO



Visão do Futuro lhe dá vislumbres do que pode acontecer no futuro. Uma tentativa deliberada de Ver o Futuro requer um teste de poder, rolado secretamente pelo Mestre contra uma dificuldade baseada em quanto obscuros ou distantes estão os eventos futuros que você está tentando prever.

- ─ **FALHA MAIOR OU PIOR:** Pode lhe dar falsas informações ou visões equivocadas, se o Mestre quiser.
- ─ **FALHA:** Não fornece nenhuma informação, e você precisa de Esforço Determinado para tentar novamente a respeito do mesmo alvo.
- ─ **SUCESSO MENOR:** Não fornece nenhuma informação, mas você pode tentar novamente.
- ─ **SUCESSO MODERADO:** Fornece algumas pistas confusas e visões abertas à interpretação.
- ─ **SUCESSO DECISIVO:** Fornece a você uma visão muito clara e detalhada, embora não necessariamente toda a informação sobre os eventos.

Você também pode usar Visão do Futuro em manobras para aprender e criar condições e ganhar vantagem através de previsões (veja Manobras, em Realizando Ações). Você pode comprar o poder Sensor de Perigo como um extra.

CONTROLAR PROBABILIDADE



Controlar Probabilidade pode exercer influência sobre o acaso. Você recebe Pontos de Determinação extras iguais ao nível desse poder, que se renovam do mesmo modo que seus PD regulares, mas são utilizáveis somente para ativar a condição "sorte" de seu poder. Ao adquirir esse poder, escolha se ele controla a Boa ou Má Sorte (ou role: 1-3 = boa sorte, 4-6 = má sorte). A boa sorte pode ser ativada para esforço melhorado e retcons que o beneficiam. Má sorte pode ser ativada para aumentar dificuldade e criar desafios para os outros. Veja **VANTAGENS** e **PROBLEMAS**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**, para mais detalhes. Como um extra, você pode usar Controlar Probabilidade tanto para boa quanto má sorte.

REFLETIR

Refletir tem a chance de enviar o efeito do ataque de volta para o oponente. Teste Refletir como uma reação, com o nível do efeito atacante como dificuldade:



- ─ **FALHA:** Refletir não funciona e você sofre os efeitos normais do ataque.
- ─ **SUCESSO MENOR:** Tanto você quanto o atacante são afetados igualmente por metade do ataque (arredonde para baixo para você e para cima para o atacante).

SUCESSO MODERADO: Você não é afetado pelo ataque e faz um teste de ataque normal contra o atacante com o ataque refletido como uma reação.

SUCESSO MAIOR OU DECISIVO: O ataque é refletido de volta e acerta o atacante automaticamente. Você não é afetado.

Tanto você quanto o atacante utilizam suas resistências normais e testes para evitar os efeitos do ataque.

REGENERAÇÃO



Regeneração lhe permite recuperar automaticamente Energia em quantidade igual ao seu nível nesse poder a cada 10 páginas. Além disso, se você usar uma vantagem para se recuperar (veja **VANTAGEM**, em **NOÇÕES BÁSICAS**), você recupera o maior entre seus níveis de Vigor, Vontade ou Regeneração. Você também recupera os níveis de Vigor perdidos a uma taxa igual ao nível de Regeneração a cada semana (veja **RECUPERAÇÃO**, no capítulo **REALIZANDO AÇÕES**).

RESISTÊNCIA

Resistência fornece proteção contra um determinado tipo de efeito. Escolha uma das seguintes opções: Habilidade (Aflições, Dreno de Energia ou efeitos semelhantes), Alteração, Imobilização, Dano, Detecção, Mental e Sensorial (ou outra com aprovação do Mestre). Subtraia o seu nível de resistência do nível de um efeito correspondente usado em você. Se o nível do efeito é reduzido a 0 ou menos, ele não funciona. Se você tem nível 10 de Resistência, você está essencialmente imune a esse efeito, embora ataques de nível 10 ainda sejam capazes de alcançar resultados de Espancar, Atordoar e Matar. Você pode ignorar até mesmo isso gastando um Ponto de Determinação, tendo Resistência 10. Você pode limitar sua Resistência para cobrir apenas um determinado tipo de efeito, como Impactos, Frio, Corrosivo, Eletricidade, Calor, Ilusões, Radiação ou Cortante, por exemplo.



SERVO



Servo pode criar ou convocar um servo ou lacaio. É preciso uma página de preparação para convocar o seu servo, que aparece a curto alcance. Você deve se concentrar para comandar o seu servo. Você tem uma "reserva" de pontos igual a quatro vezes o nível desse poder, com os

quais pode “comprar” as habilidades do servo: Proeza, Vigor, Coordenação, e poderes custam 1 ponto por nível. Poderes ofensivos, defensivos e de movimento são comuns para Servos, embora eles possam ter quaisquer poderes permitidos pelo Mestre. Servos não têm habilidades mentais e só agem para realizar os comandos do seu criador. Servos não têm Determinação, nem podem receber nenhum por meio de Liderança. Você pode gastar um ponto da reserva do Servo para adicionar um novo servo com as mesmas habilidades do original (reduzindo o número total de pontos que você tem para gastar em habilidades). Servos realizando a mesma ação junto com o personagem usam as regras de esforço combinado (veja **ESFORÇO COMBINADO**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**).

ENCOLHER

Encolher permite a você tornar-se menor à vontade, cada nível reduzindo seu tamanho pela metade. Você ganha a condição “Pequeno”, que pode ser ativada normalmente para obter vantagens ou problemas. Você ganha um bônus para atacar e testes de defesa contra oponentes de tamanho normal: +1 nos níveis 1-4, +2 nos níveis 5-6 e +3 nos níveis 7-8. Com Encolher 9-10, você pode reduzir o seu tamanho até os níveis microscópicos, ou mesmo atômicos, ou subatômicos. Você está “fora de escala” e já não interage diretamente com o mundo maior e se limita a interagir com as coisas na mesma escala. Por outro lado, em tamanhos microscópicos e menores, você pode deslizar através de pequenas aberturas ou até mesmo pelo espaço entre as moléculas!



RODOPIAR

Rodopiar permite a você girar a uma velocidade sobre-humana ao redor de seu eixo e ainda falar, ouvir e ver normalmente ao fazê-lo. Esse poder oferece três benefícios. Em primeiro lugar, o seu giro rápido fornece Resistência à Imobilização (incluindo ataques de Luta Livre). Em segundo, seu giro rápido gera uma barreira de vento que substitui Coordenação pelo nível do poder para se defender contra ataques físicos e baseados em ar. E em terceiro lugar, você pode usar o nível do seu poder, em vez de seu Vigor, para causar dano e agarrar em combate.

ELASTICIDADE

Elasticidade alonga seu corpo e membros, permitindo a você alcançar ou atacar alguém em longo alcance. Seu nível de Elasticidade limita suas habilidades quando você estender seu alcance, de modo que habilidades superiores a seu nível de Elasticidade são reduzidas a esse nível, para



refletir a dificuldade de fazer as coisas a uma distância longa. O Mestre pode exigir um teste de Elasticidade para distâncias extremas ou para usos difíceis dessa habilidade. Você pode usar seu nível de Elasticidade para escapar (veja **ESCAPANDO**, no capítulo **REALIZANDO AÇÕES**).

GOLPE



Golpe é um ataque de combate corpo a corpo, como garras, espinhos, ou uma arma branca de algum tipo, de uma espada ou adaga a um martelo. Ele usa Proeza para acertar e inflige dano igual ao seu nível, com um mínimo de seu nível Vigor +1 para um Golpe de contusão. Escolha se o seu Golpe é um ataque de contusão ou de corte quando você adquirir esse poder. Como extra, o golpe pode ser tanto de contusão quanto de corte; você escolhe o tipo na hora em que usar.

ATORDOAR

Atordoar pode deixar um adversário incapaz de agir. Role um teste de Coordenação vs. Coordenação contra um alvo a longo alcance. Se o ataque for bem-sucedido, role um teste de nível de poder contra o Vigor ou Vontade do alvo (escolha qual deles quando comprar o poder):



- **FALHA OU SUCESSO MENOR** significa que não há efeitos.
- **SUCESSO MODERADO** significa que o alvo não pode realizar ações por uma página inteira.
- **SUCESSO MAIOR** significa que o alvo não pode realizar ações por um número de páginas igual ao nível do poder.
- **SUCESSO DECISIVO** significa que o alvo não pode realizar ações pelo resto do capítulo.

Uma das condições do alvo pode ser ativada para se recuperar (Veja **RECUPERAÇÃO**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**), encerrando o efeito. Você escolhe os detalhes de como funciona o seu poder de Atordoar. Ele pode deixar o alvo tonto ou inconsciente, paralisado ou incapacitado pela dor, prazer, medo ou outras sensações.



SUPERSENTIDOS

Supersentidos fornecem a você habilidades sensoriais adicionais, melhoradas ou expandidas. Cada nível em Supersentidos fornece uma das seguintes habilidades:

- **ADICIONAL:** Você possui mais do que os cinco sentidos normais; cada nível fornece a você uma nova habilidade sensorial como visão infravermelha, visão microscópica, radar ou visão de raios X.
- **MELHORADO:** Cada nível fornece um bônus de +1 aos testes de Atenção realizados para um sentido em particular, como se fosse uma especialização; por exemplo, Visão Melhorada, Audição Melhorada, etc.
- **EXPANDIDO:** Cada nível diminui o alcance efetivo para perceber alguma coisa em um. Por exemplo, com um nível de Visão Estendida, você pode ver coisas ao alcance visual como se elas estivessem apenas a longo alcance, etc.

SUPERVELOCIDADE

Supervelocidade é o poder de mover-se rapidamente. Veja a **TABELA DE REFERÊNCIAS** para ter uma ideia de sua velocidade de corrida. Você pode correr a supervelocidade com o mesmo esforço que andar. Você também pode realizar tarefas como leitura, montar (ou desmontar) algo rapidamente. Você pode adicionar vários extras a esse poder, entre eles Ataque Rápido, Intangibilidade (ao vibrar suas moléculas), Regeneração, Rodopiar, Velocidade em Superfícies (correr em paredes ou através da superfície da água) e Controle de Vibração.



BALANÇAR



Balançar utiliza um fio ou cabo; podem ser teias autogeradas, cabos de energia ou um dispositivo como um lançador de ganchos ou laço. Seus cabos utilizados para se balançar têm resistência de material igual ao seu nível do poder. Utilize o maior de seus níveis entre Balançar e Coordenação para realizar manobras enquanto estiver se balançando. Você também pode usar seus cabos de balanço para pegar coisas e trazê-las até você (ao invés de levá-lo até elas) com um teste de Coordenação bem-sucedido. Você precisa de um teste resistido de Vigor vs. Vigor bem-sucedido para tirar algo de alguém.

TELECINESE

Telecinese é a capacidade de mover objetos ao alcance visual sem tocá-los. O nível do poder é tratado como seu Vigor para levantar e mover as coisas. Use sua Vontade como sua "Coordenação" telecinética.



TELEPATIA



Telepatia permite ler mentes e transmitir seus pensamentos para outros. Role um teste de Telepatia vs. Vontade para ler os pensamentos involuntários (ou desavisados) de um alvo. Alvos voluntários não precisam de teste. Uma falha no teste significa que você não consegue ler a mente do alvo sem um esforço determinado pelo resto do capítulo. Ler memórias particularmente profundas, esquecidas ou antigas pode necessitar de altos graus de sucesso, de acordo com o Mestre. Você pode vincular uma série de mentes, até uma quantidade igual ao seu nível de poder em uma "conferência mental" para se comunicar. Faça um teste de Atenção ou Telepatia contra o nível de Telepatia de um intruso para perceber quando alguém tenta ler sua mente. Utilize o maior entre sua Telepatia ou Vontade quando for determinar a dificuldade para ler sua mente.

TELETRANSPORTE

Teletransporte permite desaparecer de um lugar e reaparecer em outro a certa distância, sem atravessar o espaço entre eles. Veja a **TABELA DE REFERÊNCIAS** para ter uma ideia da distância que você pode viajar. Faça um teste de Teletransporte de dificuldade 2. Uma falha significa que você chega ao destino atordoado e passará o próximo quadro se recuperando (não realizando nenhuma ação nessa página). Teletransporte 7 ou superior não necessita de teste (você consegue automaticamente). Você também pode pegar um extra para eliminar esse teste sem levar em conta o seu nível.



- **PORTAL:** Como um extra, você pode criar um portal de mão dupla, podendo mantê-lo por meio de concentração.

CONTROLE DO TEMPO



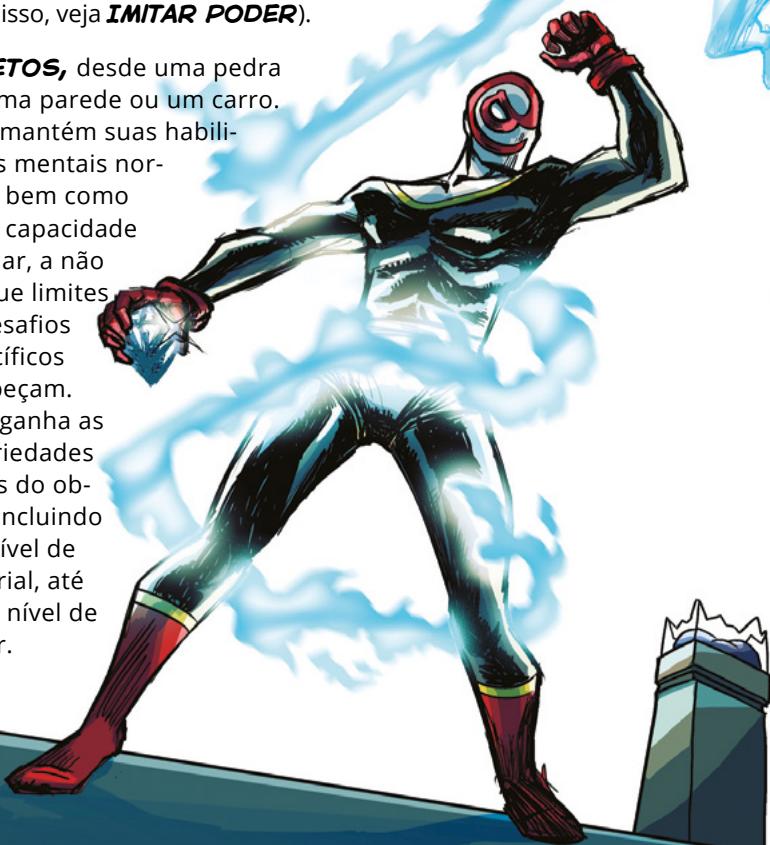
Controle do Tempo pode exercer influência sobre o fluxo temporal. Escolha um dos seguintes efeitos de poder que você pode criar: Duplicação, Ataque Rápido, Visão do Futuro, Visão do Passado, Atordoar (explosão), Supervelocidade (e todos os seus extras), Viagem no Tempo (movendo-se para trás e para frente pelo tempo; o Mestre decide se a história pode ser alterada ou não e, em caso afirmativo, em que grau). Você pode adquirir os outros efeitos do poder como extras.

TRANSFORMAÇÃO



Transformação permite-lhe transformar-se em outras coisas (animais, objetos ou pessoas). Escolha uma das seguintes opções (você pode adquirir os outros como extras).

- **ANIMAIS**, tanto animais normais quanto um híbrido humano-animal. Você mantém suas habilidades mentais normais em forma animal, bem como sua capacidade de falar, a não ser que limites específicos o impeçam. Suas habilidades físicas em forma animal são iguais ao seu nível nesse poder ou às habilidades normais do animal, o que for menor.
- **HUMANOIDES**, inclui voz e qualquer roupa que ele esteja vestindo. Sua imitação é exata o suficiente para enganar testes, como impressões digitais, exames de retina ou até mesmo testes de DNA. Contudo, você não ganha outras habilidades de seu alvo além da aparência (para isso, veja **IMITAR PODER**).
- **OBJETOS**, desde uma pedra até uma parede ou um carro. Você mantém suas habilidades mentais normais, bem como a sua capacidade de falar, a não ser que limites ou desafios específicos o impeçam. Você ganha as propriedades físicas do objeto, incluindo seu nível de material, até o seu nível de poder.



TRANSMUTAÇÃO

Transmutação pode transformar elementos e compostos químicos ao toque, transformando materiais inanimados em outros. Você só pode afetar objetos inteiros, com uma quantidade de massa de acordo com o seu nível de poder (consulte a coluna Peso na Tabela de Referências). Você pode precisar fazer um teste de Coordenação para tocar um objeto móvel ou segurado por outra pessoa. Como um extra, você pode transmutar alvos a longo alcance.



ESCALAR



Escalar lhe permite mover-se normalmente em superfícies verticais e de cabeça para baixo (paredes e tetos, por exemplo). O Mestre pode exigir um teste de poder quando você tentar se mover através de uma superfície lisa ou particularmente escorregadia, com a dificuldade baseada na superfície.

DISPOSITIVOS

UM DISPOSITIVO É UM ITEM QUE FORNECE AS VANTAGENS DE um ou mais poderes, em vez dos poderes normais do personagem. Os dispositivos variam desde itens relativamente mundanos, como espadas, armas e armaduras, até gadgets supercientíficas e talismãs mágicos.

Dispositivos têm suas próprias fontes de energia independentes (quando necessário), embora eles possam precisar de recarga periódica; ter um dispositivo que pode ficar de repente sem energia ou munição, quebrar, ser roubado ou de outra forma representar um problema para o seu dono é um desafio adequado (veja **PROBLEMA**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**).

Heróis com as origens Treinados e Engenhocas só podem ter poderes de dispositivos. Outros personagens escolhem se querem ou não que um poder venha de um dispositivo quando o poder é adquirido. Se você quiser determinar isso aleatoriamente, role 2d6: em um 4 ou menos, o poder vem de um dispositivo, caso contrário é inato.

Qualquer poder em **ICONS** pode residir em um dispositivo, mas a seguir existem alguns dispositivos comuns e detalhes sobre como incluí-los e usá-los em seu jogo.

ARMADURA

As armaduras são dispositivos de resistência a danos, que vão do nível 1 para o couro pesado até 4 para as mais modernas blindagens metálicas ou balísticas. Os Mestres à procura de realismo devem permitir que ataques de disparos ignorem armaduras não balísticas e ataques de corte ignorem (ou reduzam pela metade) as blindagens balísticas modernas, mas você pode apenas generalizar a resistência a danos das armaduras para simplificar. Armaduras de nível superior muitas vezes são feitas de materiais alienígenas, ou superciência ou são de natureza mágica.

CIBERNÉTICOS

Cibernéticos e biônicos envolvem a adição de peças artificiais em um corpo, como pernas biônicas, um implante de computador, ou até mesmo uma prótese mágica, como um braço substituto encantado feito de metal vivo.

Poderes cibernéticos incluem (mas não estão limitados a): Melhorar Habilidade, Aumentar Habilidade, Partes Corporais Extras, Ataque Rápido, gadgets, Interligar, Suporte Vital, Controlar Máquinas, Resistência, Supersentidos e vários poderes ofensivos em armas embutidas.

EXEMPLO: Psi-Borg, o Caçador de Mentes do Futuro, tem um braço cibernético (Aumentar Vigor, Limitado a Um Braço), um olho cibernético (Supersentido para Infravisão e Visão Melhorada), um ouvido cibernético (Supersentidos para Audição Melhorada e Audição Ultrassônica) e um implante cerebral com Interligar e Telepatia (que o permite “ler” tanto computadores quanto cérebros vivos).

ROBÔS

Os robôs são um tipo de dispositivo Servo, autômatos artificiais programados para realizar os desejos de seus controladores. Robôs normalmente têm habilidades físicas (Proeza, Coordenação e Vigor), mas não possuem habilidades mentais, a menos que sejam artificialmente inteligentes, caso em que você pode tratá-los mais como personagens com a origem Artificial do que como dispositivos. Versões mágicas de robôs incluem golens, estátuas ou armaduras animadas e objetos animados similares — também artificiais.

Robôs tipicamente possuem Resistência a Dano baseada em sua construção e Suporte de Vida Absoluto, ignorando as necessidades das criaturas vivas.

ESCUDOS

Escudos são semelhantes a armaduras, proporcionando um nível de Resistência a Dano, exceto que usar um escudo requer uma reação. Um personagem armado com um escudo também pode bloquear com ele (veja **BLOQUEANDO** em **REALIZANDO AÇÕES**) ou empunhá-lo como uma arma de contusão, embora não possa fazer ambos na mesma página. Um escudo normalmente fornece Resistência a Dano 3 ou 4, embora escudos mágicos ou feitos com Superciência possam oferecer maiores níveis de resistência. É possível aplicar o extra A Distância para utilizar um escudo tanto como uma arma de arremesso quanto como uma arma de contusão. O Mestre pode querer permitir Escudos como uma especialização do grupo Arma, utilizável como um bônus para Proeza e Coordenação, tanto para atacar quanto para bloquear com um escudo.

CINTOS DE UTILIDADES

Um gadget comum é o cinto de utilidades (que também pode assumir a forma de uma sacola, bandoleira ou outro recipiente): uma coleção de dispositivos úteis para quaisquer ocasiões. O teste de Intelecto para produzir um gadget específico pode ser considerado um teste para saber se o personagem veio preparado para a ocasião ou não, em vez de realmente montar peças e equipamentos disponíveis; se o teste falhar, o personagem simplesmente não tem esse dispositivo à mão em seu cinto de utilidades. Como de costume, gastar um Ponto de Determinação garante sucesso em conseguir um dispositivo em particular (essencialmente criando sua presença).

Em circunstâncias bastante rotineiras, o Mestre pode dispensar o teste de Intelecto para produzir um gadgtet, apenas assumindo que o personagem tem o que for apropriado à mão, por exemplo, uma lanterna ou um kit de impressões digitais para investigações (veja **DISPOSITIVOS COMUNS**, no fim deste capítulo).

VEÍCULOS

Veículos são dispositivos de movimento especial, possuindo suas próprias habilidades:

- **MANEJO:** O quanto o veículo é sensível ao seu motorista ou piloto. Testes para manobrar o veículo usam menor entre Manejo e a habilidade adequada do personagem (geralmente Coordenação, modificada por especializações).
- **VELOCIDADE:** O quão rápido o veículo se move. Alguns veículos têm diferentes níveis de velocidade em diferentes ambientes, mas devem possuir pelo menos um: terrestre, aquático, aéreo ou espacial.

ESTRUTURA: A resistência do material do veículo em termos de danos. Ela leva em conta que os veículos são máquinas complexas com partes móveis vulneráveis em vez de apenas blocos sólidos de material. Alguns veículos também possuem armadura (Resistência a Dano) que protegem o veículo, seus passageiros ou ambos.

As habilidades totais do veículo não podem ser maiores do que quatro vezes o nível do poder de movimento no qual o veículo é baseado (Aquático para veículos aquáticos, Escavar para veículos subterrâneos, Voo para veículos aéreos e espaciais e Supervelocidade para veículos terrestres).

TESTES DE MANEJO: Ao fazer uma manobra difícil ou arriscada com o veículo, seu piloto deve fazer um teste de Coordenação (incluindo as especializações Condução ou Pilotagem), limitada pelo Manejo do veículo, com uma dificuldade determinada pelo Mestre. Manobras especialmente difíceis podem exigir um sucesso maior ou acima. Falhar no teste de manejo significa que o piloto perde o controle do veículo.

PERDENDO O CONTROLE: Quando um personagem perde o controle, o veículo geralmente continua em linha reta, mantendo seu curso e velocidade atual até que ele bata em algo. O personagem pode fazer um novo teste de Manejo a cada página para recuperar o controle, a menos que o veículo bata primeiro.

ACIDENTES: Quando um veículo bater, faça um teste usando o menor entre Velocidade ou Estrutura do veículo contra o material do obstáculo; se o veículo for bem-sucedido, ele atravessa o obstáculo, a sua velocidade é reduzida pelo nível de Material (Velocidade 0 ou menos faz o veículo parar). Se o veículo não passar no teste, ele para e os passageiros podem sofrer danos.

DANOS DE ACIDENTES: Use o mais alto entre a Velocidade do veículo quando ele bate e a resistência do material do obstáculo como o dano do acidente. Reduza os danos por qualquer armadura que o veículo ofereça aos seus passageiros (se houver) e role um teste de ataque contra os passageiros utilizando o dano-base: este é um ataque de contusão, se os passageiros estiverem amarrados ou de outra forma protegidos por cintos de segurança, airbags e coisas do tipo, caso contrário é um ataque de corte. Os passageiros resistem individualmente a quaisquer resultados de espancar, atordoar ou morte que possam surgir. Também reduza a estrutura do veículo pelo dano do acidente; se for reduzida a 0 ou menos, o veículo é destruído.

PERSEGUÇÕES: Casos de personagens e veículos que entram em perseguição geralmente podem ser tratados como testes consecutivos, usando Manejo ou Velocidade ou outras habilidades que sejam apropriadas para a situação (veja **TESTES CONSECUTIVOS**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**, para mais detalhes). O vencedor do teste alcança ou escapa, dependendo de seus objetivos.

EXEMPLOS DE VEÍCULOS

VEÍCULO	MANEJO	VELOC.	ESTRUT.	ARMAD.	NOTAS
Carro	6	3	4	-	+1 de Manejo para modelos esportivos
Ônibus	2	3	4	1	-
Motocicleta	7	4	3	-	+1 de Manejo para modelos esportivos
Trator de esteira	3	2	5	-	Pá, Vigor 6
Tanque	3	2	7	5	Canhão, Rajada 7
Trem	1	4	4	1	-
Avião (Boeing)	4	6	4	-	-
Avião Particular	5	5	4	-	-
Caça	7	7	4	2	Metralhadoras, mísseis Rajada 5
Avião da II Guerra	6	4	3	1	Metralhadoras, Rajada 5
Carro Voador	6	5	3	-	-
Lancha	5	4	3	-	-
Iate	4	4	3	-	-
Cruzador	3	3	5	5	Canhões, Rajada 7
Submarino	4	3	5	5	Mísseis (torpedos)
Espaçonave	8	10	5	5	Lasers, Rajada 8

VEÍCULOS EM COMBATE: Veículos geralmente podem ser tratados como personagens em situações de combate. Atacantes podem atingir tanto o veículo quanto seus passageiros; atingir um passageiro necessita de pelo menos um sucesso maior, e você não pode atingir um passageiro completamente escondido dentro de um veículo. Use o menor entre o Manejo do veículo ou a Coordenação do piloto para suas reações defensivas.



Passageiros ganham o benefício da armadura do veículo enquanto estiverem lá dentro. Um veículo pode ser utilizado para um ataque de abaloamento. Trate-o como se o veículo colidisse com o alvo, utilizando a Resistência a Dano do alvo como a resistência do material — isso pode resultar em alguns veículos se espatifando ao bater contra alvos realmente durões!

ARMAS

Um dispositivo ofensivo é, por definição, uma arma, embora ele possa ou não tomar a forma de uma arma convencional. Um dispositivo de Rajada, por exemplo, pode ser uma pistola laser ou de um par de óculos de proteção que disparam feixes de energia, enquanto um Golpe poderia vir de uma arma de mão como uma espada ou martelo, um anel ou manopla que forneça um poderoso impacto cinético, ou garras de energia.

ARMAS DE CONTUSÃO: Armas de contusão são dispositivos de mão rumbudos, como bastões e martelos, ou armas improvisadas, como bastões de beisebol. A arma de contusão típica causa Vigor +1 de dano, com um dano máximo igual à resistência de seu Material; se forem utilizadas para causar mais dano do que a resistência do material, ou se ela atinge uma resistência maior do que sua resistência de Material, a arma quebra. A maioria das armas de contusão tem resistência de material 4 (essencialmente de madeira) ou 5 (essencialmente de metal).

ARMAS DE CORTE: Essas armas são afiadas ou pontiagudas (ou ambas), como facas, espadas, lanças, e assim por diante. Uma arma cortante de mão típica causa dano de nível 4 e tem as mesmas limitações de resistência de material das armas contundentes (acima).

ARMAS DE IMPACTO: Armas desse tipo disparam raios de força ou ataques de impacto semelhante. Elas tendem a ser dispositivos de alta tecnologia disponíveis apenas para agentes do governo, corporações multinacionais ou associações criminosas. Seus níveis vão de 4 para armas de impacto do tamanho de pistolas até 6 para rifles de impacto pesado.

ARMAS DE DISPARO: A maioria das armas de disparo são armas de fogo que vão desde revólveres que causam dano 3 ou 4 a rifles com dano 4 ou 5. Armas completamente automáticas (metralhadoras) têm o extra Explosão, o que lhes permite pulverizar munição suficiente para afetar múltiplos alvos em uma área próxima. Arcos e bestas disparam flechas ou dardos com dano 4, e muitas vezes são utilizadas flechas com vários truques e efeitos. Balas de borracha, flechas "de choque" ou outra munição "não letal" podem permitir que armas de disparo causem dano de Impacto, reduzindo a chance de dano letal.

ARMAS PESADAS: De nível militar e muitas vezes montadas em veículos, essas armas vão desde metralhadoras pesadas de dano 5-6, a bazucas e foguetes antitanque de dano 7.

ARMAS QUÍMICAS: Essas armas são gases e compostos variados:

- **FUMAÇA** cobre uma área, criando visibilidade limitada e causando uma penalidade de -2 para ações baseadas na visão. Depois de passar uma quantidade de páginas igual ao seu nível de Vigor na área de fumaça, os personagens devem começar a fazer testes de Vigor para evitar exaustão.
- **GÁS LACRIMOGÊNEO** causa asfixia e irritação severa nos olhos, gera efeito Atordoante.
- **GÁS DO SONO** também cria um efeito atordoante, que pode deixar os alvos inconscientes.

O meio de administração de uma arma química determina seu nível (o quanto de uma arma química é administrada ao alvo).

GRANADAS: Granadas são armas compactas de uso único lançadas manualmente ou atiradas de um lançador, capazes de realizar uma variedade de efeitos de área no alvo.

- **GRANADAS DE LUZ** liberam uma intensa explosão luminosa, um ataque Explosivo de Embotar do mesmo nível da granada. Uma granada de "Luz Sônica" é semelhante, mas também adiciona um barulho ensurdecedor ao seu efeito.
- **GRANADAS DE FRAGMENTAÇÃO** explodem e lançam fragmentos afiados em todas as direções, causando dano de corte 6 em todos os alvos a curto alcance.
- **GRANADAS DE CONCUSSÃO** explodem com força concussiva, causando dano contundente 6 em todos os alvos a curto alcance.

BOMBAS E MÍSSEIS: Bombas são posicionadas, ou despejadas de veículos em seus alvos. Mísseis são essencialmente veículos de uso único que transportam uma carga, tipicamente explosiva ou química. Mísseis têm Estrutura e Velocidade como veículos (veja Veículos, acima), com a habilidade Mira no lugar de Manejo. Mira é a capacidade de o míssil de "travar" em um alvo e rastreá-lo. As tentativas de iludir um míssil usam sua Mira como a dificuldade. Bombas e mísseis podem transportar um dos vários tipos de cargas:

- **CARGAS EXPLOSIVAS** infligem dano de disparo 7 aos alvos próximo ao ponto de impacto do míssil.
- **CARGAS INCENDIÁRIAS** infligem dano de disparo 7 aos alvos próximo ao ponto de impacto do míssil, seguido de dano de disparo 7 a cada página seguinte, até suas chamas serem apagadas.
- **BOMBAS NUCLEARES** são capazes de causar grandes danos. Geral-

mente você pode considerar uma arma nuclear como fora da escala, assumindo que tudo no raio de explosão é aniquilado. Um alvo com uma combinação de, pelo menos, nível 9 ou maior de Resistência a Dano, Calor e Radiação pode sobreviver a uma explosão nuclear: faça um teste de Vigor contra um resultado de morte 10.

DISPOSITIVOS COMUNS

Além de todas as supergadgets utilizadas pelos heróis e vilões, existem os dispositivos mais comuns e cotidianos. Se o herói não tem um dispositivo de movimento, ele pode ter um carro? Que tal um smartphone, uma lanterna ou um rádio comunicador? Em vez de controlar tudo o que um personagem possui e tem acesso, use as seguintes diretrizes:



- Se é algo que o Mestre escolheu fornecer como um dispositivo conveniente para a trama, ele está disponível. Exemplos incluem equipamento de suporte vital conveniente para entrar e se aventurar em ambientes hostis (como debaixo d'água, no espaço profundo ou em zonas radioativas) ou como resultado de uma busca heroica para encontrar um item que vai proteger os heróis contra os poderes de um vilão de outra forma onipotente.
- Se é algo que o personagem é capaz de possuir ou obter, com base em seu histórico, descrição e (especialmente) condições, então ele está disponível. Um adulto de classe média provavelmente possui um carro, por exemplo, enquanto uma condição “industrial bilionário” provavelmente vai permitir ao personagem possuir um jato particular (se não vários).
- Se o item é algo mais do que um dispositivo comum ou conveniente para a trama, peça ao jogador para ativar uma condição adequada para conseguir uma vantagem e “pagar” por esse uso (provavelmente apenas gastando um Ponto de Determinação) e assim tê-lo por aquele capítulo.
- Se nenhum dos pontos anteriores se aplica, então o personagem provavelmente não tem o item em um primeiro momento, ficando por conta do julgamento do Mestre.

DISPOSITIVOS DE EQUIPE

Equipes de Heróis (ou até mesmo equipes de *vilões*) são conhecidas por possuírem e compartilharem recursos, incluindo uma sede, veículos, laboratórios, oficinas, redes de comunicação, bases financeiras privadas, e assim por diante.

De um modo geral, todos esses dispositivos de equipe podem ser considerados “dispositivos comuns”, como descrito anteriormente: principalmente dispositivos importantes para o enredo fornecidos pelo Mestre e coisas que a equipe razoavelmente teria acesso com base em seu histórico, descrição e condições. De fato, alguns importantes recursos da equipe (como uma sede reconhecida) podem até *serem* condições em si, como a “Academia do Mundo Exterior” ou “A Torre da Justiça”.

Se um dispositivo de equipe — ou determinado uso de um — não for nada além de um dispositivo necessário para o enredo ou história, peça ao jogador para ativar uma condição adequada para obter uma vantagem e “pagar” por essa utilização (provavelmente gastando um Ponto de Determinação). Por exemplo, ter uma sede com uma “sala de troféus” exibindo lembranças de casos passados é apenas pano de fundo. Se um jogador dissesse: “*A pancada me joga na caixa contendo a Gema de Áries que capturamos do Dr. Zodíaco. Eu quero usá-la para fortalecer meu poder de Rajada!*”, exigiria o uso de uma vantagem.

ESPECIALIZAÇÕES

ESPECIALIZAÇÕES FORNECEM UM BÔNUS AOS ATRIBUTOS EM ÁREAS DE CONHECIMENTO ESPECÍFICAS. AS ESPECIALIZAÇÕES PODEM SER O RESULTADO DE EXPERIÊNCIA, PERÍCIA, TALENTO, SORTE OU UMA COMBINAÇÃO DE TUDO ISSO.



NÍVEIS DAS ESPECIALIZAÇÕES

TER UMA ESPECIALIZAÇÃO CONCEDE UM BÔNUS DE +1 AO FAZER testes relacionados a ela. Assim, por exemplo, um personagem com a especialização Pilotagem tem um bônus de +1 para testes de Coordenação enquanto estiver pilotando, testes de Intelecto ao lidar com aviões, e assim por diante.

Você pode devotar escolhas adicionais de especialização à mesma especialização e assim ganhar benefícios além do nível básico, como a seguir:

PERITO: O Nível Perito em uma especialização fornece um bônus de +2 quando estiver realizando testes relacionados àquela especialidade. Ser um perito custa uma escolha extra de especialização (para um total de duas).

MESTRE: O nível Mestre em uma especialidade fornece um bônus de +3 quando estiver realizando testes relacionados àquela especialidade. Ser um Mestre custa duas escolhas de especialização adicionais (para um total de três). O nível Mestre também permite que você use sua especialidade para realizar façanhas (veja Façanha, no capítulo Noções Básicas).

Assim, um personagem pode ser Especialista em Lâminas, Perito em Arcos, Perito em Investigação, Jornalismo, Pintura e Mestre em Furtividade, indicando diferentes níveis e áreas de especializações.

GRUPOS DE ESPECIALIZAÇÕES

Algumas especializações são, na verdade, **GRUPOS DE ESPECIALIZAÇÕES**, em que você escolhe uma especialidade em particular naquele grupo. Por exemplo, você escolhe um tipo de Especialização em Armas, como Lâminas ou Pistolas, ou um tipo de especialização de Performance, como Atuação ou Dança. Você pode ter múltiplas especializações do mesmo grupo, em diferentes níveis.

ESPECIALIZAÇÕES E CONDIÇÕES

Há alguma sobreposição entre especializações — como Investigação e Ciência — e certas condições, como Detetive Brilhante e Físico de Renome Mundial, e os personagens podem ter ambas. A principal diferença é que as especializações sempre aplicam o seu bônus em situações apropriadas, enquanto condições devem ser ativadas a fim de proporcionar uma vantagem. Condições oferecem uma gama mais ampla de vantagens em potencial, mas especializações são mais confiáveis. Condições podem ser úteis na definição das especializações do seu herói, tais como a condição “Físico de Renome Mundial”, deixando claro que a especialização Ciência do personagem é ainda melhor quando se trata de questões envolvendo a física, em que a condição pode ser ativada para ganhar vantagem.

DESCRÍÇÃO DAS ESPECIALIZAÇÕES

A SEGUIR ESTÃO AS DESCRIÇÕES DAS ESPECIALIZAÇÕES E seus benefícios em jogo. O Mestre é livre para modificar esta lista, adicionando ou subtraindo entradas dela, para se adequar ao seu jogo. Da mesma forma, se você quiser para seu personagem uma especialização em particular que você não vê na lista, fale com o seu Mestre sobre ela, usando as diretrizes para os benefícios proporcionados pelos diferentes níveis de especializações para determinar os efeitos de tê-la. Certifique-se de que a nova especialização não seja muito ampla em comparação com as já existentes; lembre-se de que uma especialização reflete apenas um elemento de um atributo. Algumas "habilidades" (tais como o domínio de todas as formas de combate) são mais bem tratadas como níveis mais elevados em um atributo (como Proeza).

COMBATE AÉREO: Você é treinado para combater em pleno ar; some seu bônus de especialização aos testes defensivos de combate enquanto estiver planando ou voando.

ARTES: Esse é um grupo de especializações com diversas especializações artísticas; adicione seu bônus de especialização à habilidade adequada (normalmente Atenção) quando estiver criando uma obra de arte. Especializações de Arte incluem: Desenho, Pintura, Poesia, Escultura, Escrita e outros tipos de artes plásticas. Escolha um quando você adquirir essa especialização.

ATLETISMO: Some seu bônus de especialização aos testes de ações atléticas como acrobacia, escalada, saltos, corrida, natação ou atividades similares, incluindo esquivar (mas não aparar) em combate. Isso geralmente inclui cavalgar montarias, a menos que o Mestre queira uma especialização Cavalgar separada no jogo.

NEGÓCIOS: Some seu bônus de especialização em testes envolvendo perspicácia nos negócios ou conhecimento do mundo dos negócios. Os personagens podem possuir especializações similares relacionadas a outras profissões com conhecimentos ou perícias específicas.

CONDUÇÃO: Some seu bônus de especialização em testes que envolvam operar veículos de superfície de todos os tipos. Isso pode incluir veículos aquáticos, a menos que o Mestre queira uma especialização Náutica separada no jogo.

INVESTIGAÇÃO: Você é habilidoso em coleta e análise de provas em cenas de crime, desenterrar informações, seguir pessoas e encontrar pessoas e itens perdidos — resumindo, ser um detetive. Adicione o seu bônus de especialização a esses testes e aos testes relacionados.

DIREITO: Você tem uma extensa experiência nas leis dos Estados Unidos ou alguma outra jurisdição e pode até ser um advogado licenciado. Adicione o seu bônus de especialização em testes envolvendo conhecimento ou exercício da advocacia.

LIDERANÇA: Você é um líder competente e reconhecido, capaz de inspirar confiança e determinação nas pessoas sob a sua orientação. Quando for o líder de uma equipe, você pode dar Determinação adicional aos seus companheiros de equipe (veja **DETERMINAÇÃO DE EQUIPE**, acima). Liderança também é uma especialização útil para manobras táticas e para aprender, criar ou ativar condições (veja **CONDIÇÕES**, acima). A equipe só pode ter um líder reconhecido por vez.

LINGUÍSTICA: Você tem uma vocação especial para aprender e falar outras línguas. Some o seu bônus de especialização ao seu Intelecto para determinar a quantidade de línguas que você fala. (Veja **LÍNGUAS**, em **INTERAÇÕES**, no capítulo **REALIZANDO AÇÕES**, para mais detalhes.)

ARTES MARCIAIS: Você é treinado em várias formas de combate desarmado; some seu bônus de especialização aos testes ofensivos e defensivos de combate desarmado que não sejam de Luta Livre (cobertos pela especialização **LUTA LIVRE**, abaixo).

MEDICINA: Você é treinado na prestação de cuidados com a saúde; adicione seu bônus de especialização ao nível da habilidade do paciente para determinar a rapidez com que ele se recupera (Veja Recuperação, no capítulo Realizando Ações).

RESISTÊNCIA MENTAL: Você é hábil em resistir a influências externas, incluindo certos poderes mentais. Adicione o seu bônus de especialização à Vontade para resistir tais coisas. Isso é semelhante, mas não o mesmo que o poder Resistência Mental, e você pode ter os dois (veja **RESISTÊNCIA MENTAL**, no capítulo **PODERES**, para mais detalhes).

MILITARISMO: Você serve em uma unidade militar ou paramilitar; adicione seu bônus de especialização à sua iniciativa (veja **INICIATIVA**, em **REALIZANDO AÇÕES**) e a todos os testes relativos a protocolos militares, informações e táticas.

OCULTISMO: Você está bem-informado sobre o oculto e misticismo; adicione seu bônus de especialização aos testes envolvendo conhecimento, pesquisa ou prática do oculto. Um Mestre em Ocultismo é útil para realizar uma ampla gama de façanhas envolvendo rituais mágicos. Em cenários contendo muito misticismo, o Mestre pode querer transformar essa especialização em um grupo de especializações, com diferentes especializações para diferentes tradições de ocultismo.



PERFORMANCE: Esse grupo de especializações envolve as artes cênicas: Atuação, Comédia, Dança, Música, Canto, e assim por diante. Escolha uma forma de arte e aplique o seu bônus de especialização aos testes envolvendo a forma escolhida. Consulte **PERFORMANCE**, no capítulo **REALIZANDO AÇÕES**, para mais detalhes.

PILOTAGEM: Some seu bônus de especialização aos testes envolvendo a operação de todos os tipos de veículos aéreos e espaciais.

PODERES: Esse grupo de especializações abrange vários poderes (Veja o capítulo **PODERES**) que exigem testes de habilidade de diferentes tipos, em particular poderes ofensivos que utilizam Proeza e Coordenação para ataques. Cada poder é uma especialização separada. Adicione o seu bônus de especialização nos testes de habilidade do poder. Essa especialização não aumenta o nível ou outros efeitos de um poder, mas se aplica a testes para realizar façanhas com o poder em questão (veja **FAÇANHAS**, acima).

PSIQUIATRIA: Você é treinado em cuidados de saúde mental. O seu bônus de especialização aplica-se a testes para avaliar o estado de espírito ou personalidade de outra pessoa, notar influência mental externa, diagnosticar e tratar doenças mentais, e assim por diante.

CIÊNCIA: Você é especialista em ciências; adicione seu bônus de especialização em testes que envolvam o conhecimento científico, pesquisa e invenção. Ser Mestre em Ciência é bom para realizar uma ampla gama de façanhas envolvendo fórmulas científicas e invenções. Alguns Mestres podem desejar transformá-la em um grupo de especialização, com diferentes especializações para ciências individuais.

PRESTIDIGITAÇÃO: Você é treinado em truques de destreza manual e soma seu bônus de especialização aos testes em que coisas como essas podem ser úteis, desde mágicas a tentar bater carteiras (ou abrir fechaduras).

FURTIVIDADE: Some seu bônus de especialização aos testes para evitar ser notado ou, de alguma forma, se mover e agir secretamente.

TECNOLOGIA: Some seu bônus de especialização para testes que envolvam a criação, reparação ou trabalhos com tecnologia e máquinas de todos os tipos, incluindo computadores. Ser Mestre em Tecnologia é útil para todos os tipos de façanhas envolvendo invenções e dispositivos. Alguns Mestres podem desejar fazer dessa um grupo de especializações, com especializações distintas para diferentes tecnologias (Computadores, Eletrônica, Mecânica, etc.).

COMBATE SUBMARINO: Você é hábil em combates embaixo d'água; essa especialização adiciona seu bônus aos testes defensivos de combate enquanto submerso. É útil principalmente para personagens Aquáticos (veja **PODERES**).

ARMAS: Esse grupo de especializações envolve o uso de vários tipos de armas, tanto armas brancas como armas de longo alcance. Adicione seu bônus de especialização aos testes para atacar com armas do tipo adequado. Especializações em armas incluem: Lâminas (todas as armas de corte), Esmagadoras (todas as armas de contusão), Arcos (incluindo bestas), Armas de Fogo (todas as outras armas de disparo autoalimentadas) e Arremesso. Especializações em armas específicas também podem existir para várias armas exóticas, a critério do Mestre.

LUTA LIVRE: Essa é uma especialização em técnicas de Luta Livre; some seu bônus de especialização a todos os testes para agarrar ou escapar de agarramentos (veja esses testes no capítulo Realizando Ações).



REALIZANDO AÇÕES

AGORA QUE VOCÊ JÁ CRIOU UM HERÓI, É HORA DE AGIR! ESTA SEÇÃO ABORDA COMO FAZER COISAS RENTES DESAFIOS PARA LUTAR CONTRA INIMIGOS EM CONFRONTOS TITÂNICOS, TODOS BASEADOS NAS VÁRIAS CAPACIDADES DO HERÓI.

Seu herói de **ICONS** pode tentar praticamente qualquer coisa que você desejar, no contexto do jogo, que esteja dentro das capacidades do personagem. Você descreve para o Mestre o que você quer que o seu herói faça. O Mestre, por sua vez, pode pedir detalhes adicionais e solicitar um teste das habilidades de seu herói para ajudar a determinar o resultado, utilizando as diretrizes presentes no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS** e neste.

Este capítulo aborda os quatro tipos básicos de coisas que os personagens podem fazer — movimentos, ações, reações e interações — e descreve essas opções em maiores detalhes. De modo algum essas são as únicas opções, e os jogadores e Mestres devem se sentir livres para improvisar ações incomuns usando as orientações do capítulo **NOÇÕES BÁSICAS** e deste.

ORDEM DE AÇÃO

NO TEMPO ATIVO, A ORDEM DOS QUADROS DOS PERSONAGENS em uma página torna-se importante, e os Mestres têm que considerar dois fatores: a iniciativa (ordem em que os personagens agem, inclusive quem vai primeiro) e surpresa (se um dos lados tem uma vantagem sobre o outro).

INICIATIVA

No início de um conflito, faça um teste de Coordenação vs. dificuldade 0 para cada personagem envolvido. Os Mestres podem desejar fazer um único teste para grupos de personagens secundários (como bandidos ou outrosasseclas). Os personagens executam seus quadros em ordem, começando pelo resultado mais elevado, depois o segundo mais elevado, seguido pelos resultados mais baixos, até que todos os envolvidos realizem um quadro, completando essa página. Em caso de empate, o personagem com a maior Coordenação age em primeiro lugar, ou com a maior Atenção, em caso de novo empate. Se todos os três são iguais, role um dado para cada personagem até que alguém consiga um resultado maior e desempate. Uma vez que cada personagem realiza um quadro, o conflito vai para a próxima página e começa novamente do topo da ordem de iniciativa e progride para baixo. Continue esse processo até que o conflito termine.

SURPRESA

Se um ou mais personagens em um conflito iniciam a ação antes que outros personagens estejam cientes deles, os personagens que iniciam a ação **SURPREENDEM** aqueles que não estão conscientes deles. Exemplos disso incluem esgueirar com sucesso e emboscar adversários, ou aparecer de repente do nada (por meio de poderes como Invisibilidade ou Teletransporte). O Mestre tem a última palavra ao determinar se alguém está surpreso no início de um conflito, e um teste pode ser solicitado para iniciar um conflito antes que alguém o descubra.



Se um ou mais personagens surpreender os outros em um conflito, dê aos personagens que surpreenderam uma página na qual eles agem antes de todos os outros. Personagens surpresos não podem reagir, ou seja, a dificuldade para ações contra eles é geralmente 0. Na próxima página, todos os personagens agem e reagem normalmente.

MOVIMENTO

No tempo narrativo, os personagens se movem de acordo com as suas capacidades: andando por aí ou fazendo uso de veículos ou de poderes como Voo ou Teletransporte. Use a **TABELA DE REFERÊNCIAS**, o bom senso e o fluxo da história como guia para o quanto rápido os personagens vão de um lugar para outro.

No tempo ativo, cada personagem se move uma vez durante o seu quadro. Alguns tipos de movimentos podem necessitar de um teste, enquanto outros são automáticos. Os personagens podem dividir o seu movimento durante seu quadro para ocorrer antes ou depois de outra ação, ou ambos.

ESCALANDO

Você pode subir automaticamente degraus, escadas, cordas ou algo semelhante, supondo que você tenha Vigor e Coordenação 2 ou acima (aqueles com somente 1 em ambos atributos podem achar difícil subir mais do que um ou dois lances de degraus).

Se você está escalando uma superfície difícil ou traízoeira (uma parede, por exemplo), faça um teste de Coordenação (modificado pela especialização Atletismo), com a dificuldade baseada na superfície que você está escalando. O Mestre pode aumentar a dificuldade para escaladas especialmente longas (escalar a face de um arranha-céu, por exemplo), mas apenas um teste é necessário.

- **FALHA** significa que você cai e sofre dano, geralmente 1 nível para cada 20 m de altura, até um máximo de 10 (para uma queda de 200 m). Mestres procurando por riscos extras podem também pedir que você teste contra um resultado de morte igual ao dano da queda (veja Morte, na seção Dano, no capítulo Noções Básicas).
- **SUCESSO MENOR** significa que você não realiza nenhum progresso, mas consegue evitar uma queda. Você pode testar de novo em seu próximo quadro.
- **UM SUCESSO MODERADO OU MELHOR** significa que você realiza a escalada.

PULANDO

Você pode pular a curto alcance com um salto. Se você tiver Vigor 7 ou mais, você pode percorrer até longo alcance. Se você tem o poder Saltar, você será capaz de saltar distâncias muito maiores. Se a realização do pulo for incerta, role um teste de Vigor (modificado pela especialização Atletismo).

ERGUENDO

Seu nível de Vigor determina o peso que você pode erguer, de acordo com a coluna **PESO** na **TABELA DE REFERÊNCIAS**. Você pode aumentar temporariamente a quantidade que você pode erguer usando uma vantagem para Aumentar seu Vigor em 1 nível por uma página.

CORRENDO

Ao se mover por terra, você geralmente pode cobrir certo alcance (veja **DISTÂNCIA**) por página, como passar de longo alcance para curto alcance (personagens com o poder Velocidade podem se mover mais rápido, muitas vezes muito mais rápido). Nenhum teste é necessário, a menos que você esteja se movendo por terrenos difíceis ou perigosos, caso em que você pode ter que rolar um teste de Coordenação (dificuldade baseada no terreno) para evitar escorregar e cair, ou se você estiver em uma corrida contra outros, caso em que deve rolar um teste de Coordenação (modificado por Atletismo) para ver quem é mais rápido naquela página.

NADANDO

Geralmente você pode cobrir um nível de alcance por página quando estiver nadando (personagens com o poder Aquático podem nadar muito mais rápido). Personagens que prendem sua respiração debaixo d'água devem fazer um teste de Vigor contra exaustão a cada página após a primeira (veja **EXAUSTÃO**, em **REAÇÃO**), um colapso significa que o personagem fica inconsciente, bebe água e começa a perder Vigor (veja **MORTE**, na seção **DANO**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**).

LEVANTANDO-SE

Levantar-se enquanto estiver caído gasta o seu movimento naquele quadro. O Mestre pode permitir um teste de Coordenação vs. dificuldade 5 para ficar de pé com uma reação, mas uma falha no teste significa que você não pode se levantar nessa página e deve esperar até a próxima para se mover ou tentar novamente. Você pode cair no chão com uma reação e rastejar pelo chão com seu movimento.

AÇÕES

DURANTE O TEMPO ATIVO, CADA PERSONAGEM PODE FAZER UMA ação em seu quadro em cada página. Ações frequentemente envolvem testes e podem ser opostas, particularmente em conflitos. A seguir estão algumas ações comuns e como elas são resolvidas.

ATACANDO

Um ataque normalmente afeta apenas um alvo, a menos que ele tenha o extra Explosão, caso em que o atacante deve fazer uma rolagem de ataque e comparar o esforço contra a dificuldade de cada alvo na área afetada. Se você tem uma vantagem, você pode realizar um façanha para adicionar um extra explosão a um ataque que normalmente não o tem. Veja **FAÇANHAS**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**, para obter mais detalhes.

CONTUSÃO E IMPACTO: Qualquer ataque desarmado ou de perto com uma arma ou objeto obtuso é um ataque de **CONTUSÃO**. Teste Proeza vs. Proeza ou Coordenação do alvo. Um ataque de **IMPACTO** usa força bruta a distância: raios de energia “munição não letal”, como balas de borracha, ou simples objetos contundentes. Teste Coordenação contra uma dificuldade igual à Coordenação do alvo:

- ─ **FALHA:** Seu ataque falha.
- ─ **SUCESSO MENOR:** Você causa metade do dano do ataque (arranhado para baixo).
- ─ **SUCESSO MODERADO:** Você causa o dano do ataque.
- ─ **SUCESSO MAIOR:** Você causa o dano do ataque e pode espantar o alvo.
- ─ **SUCESSO DECISIVO:** Você causa o dano do ataque e pode atordoar o alvo.

CORTE E DISPAROS: Qualquer ataque corpo a corpo usando uma faca, espada ou outro objeto cortante ou pontiagudo é um ataque de **CORTE**. Teste Proeza contra uma dificuldade igual à Proeza ou Coordenação do alvo. Um ataque a distância usando munição potencialmente letal, de balas a feixes de energia, é um ataque de **DISPARO**. Teste Coordenação contra dificuldade igual à Coordenação do alvo:

- ─ **FALHA:** Seu ataque erra.
- ─ **SUCESSO MENOR:** Você causa metade do dano do ataque (arranhado para baixo).

- **SUCESSO MODERADO:** Você causa o dano do ataque.
- **SUCESSO MAIOR:** Você causa o dano do ataque e pode atordoar o alvo.
- **SUCESSO DECISIVO:** Você causa o dano do ataque e pode matar o alvo.

Atingir um ponto específico ou um alvo pequeno — um “tiro mirado” — aumenta a dificuldade em +2, mas permite que você evite um resultado de morte, caso deseje (infligindo um ferimento superficial ou tiro de raspão, por exemplo). Atacar um alvo imóvel — seja ele um objeto inanimado ou um inimigo incapaz de agir — tem dificuldade 0.

TOQUE: Se você quiser apenas tocar um alvo a uma distância curta ou pessoal em vez de atingi-lo (geralmente para liberar o efeito de um poder), teste Proeza vs. Proeza ou Coordenação do alvo. Ao contrário de um ataque de contusão ou de corte, o alvo não pode bater de volta em caso de uma Falha Crítica sua (veja Aparando, em Reações).

DOBRANDO E QUEBRANDO

Para romper ou danificar um objeto inanimado, faça um teste de dano contra o nível de material (veja a **TABELA DE REFERÊNCIAS**). Um sucesso dobra, quebra ou faz um buraco através do objeto. Uma falha não tem nenhum efeito. O Mestre pode modificar o nível de material de um objeto, aumentando-o em 1 ou 2 para um material especialmente espesso ou reforçado, reduzindo-o em 1 ou 2 para objetos finos ou delicados.

BLOQUEANDO

Bloquear envolve se preparar para um ataque, resistindo com força bruta. O bloqueio normalmente é eficaz apenas contra ataques contundentes, de impacto e de investidas. Ao bloquear, gaste sua ação para fazê-lo. Até o início da sua próxima ação, você se defende contra esses três tipos de ataques usando Vigor como uma reação, em vez de Proeza ou Coordenação. Um ataque que tenha resultado de falha significa que você bloqueou ou se livrou do ataque.

EXEMPLO: Saguaró tem Vigor 9, um valor melhor do que sua Proeza ou Coordenação. Então, enquanto enfrenta Rancor e tenta mantê-lo ocupado por tempo suficiente para um companheiro de equipe se posicionar, seu jogador decide usar a ação de Saguaró em seu quadro para bloquear ataques de Rancor. Ele rola Vigor como uma reação contra qualquer ataque contundente, de impacto ou de investida, até o início de seu próximo quadro.



Se você tiver o poder Resistência a Dano, também pode bloquear ataques cortantes e de disparo. Seu nível normal de Resistência a Dano se aplica a qualquer dano não bloqueado.

EXEMPLO: O dispositivo de escudo de Protetor lhe proporciona Resistência a Dano 8. Quando enfrenta uma metralhadora de trincheira dos agentes malignos, ele escolhe bloquear usando seu escudo, então rola sua Resistência a Dano como uma reação contra todos os ataques que causem dano nessa página, e se algum acertá-lo, ainda reduz seu dano em 8 (nível de seu escudo).

Se você tem uma vantagem, pode optar por bloquear como uma Façanha, substituindo Vigor ou Resistência por suas habilidades defensivas normais durante uma página como uma reação, sem gastar uma ação para isso. Veja **FAÇANHAS** para mais detalhes.

DEFENDENDO

Se a única ação que você realizar em seu quadro for se defender, você recebe um bônus de +2 em todos os testes para se defender até o começo de seu próximo quadro.



ESCAPANDO

Quando está sendo agarrado por um adversário (veja **LUTA LIVRE**, abaixo), você pode tentar escapar do apresamento com um teste de Proeza ou Vigor vs. Vigor do atacante:

- **FALHA OU SUCESSO MENOR** não tem efeito. Você continua preso.
- **SUCESSO MODERADO** escapa de um apresamento parcial ou transforma um apresamento total em um apresamento parcial.
- **SUCESSO MAIOR** permite escapar de um apresamento total.
- **SUCESSO DECISIVO** não somente permite escapar, mas também subjuga seu oponente em um apresamento parcial! Alternativamente, você pode escolher apenas escapar do apresamento e ainda realizar outra ação em seu quadro.

SEGURANDO

Quando você tentar segurar ou prender algo que esteja em posse de um oponente, faça um teste de Proeza ou Vigor, o que for menor, contra o nível de Vigor do oponente:

- **FALHA OU SUCESSO MENOR** não tem efeito.
- **SUCESSO MODERADO** permite segurar o objeto, mas ele sofre dano igual ao seu Vigor combinado ao Vigor do oponente. Se isso exceder o material do objeto, vocês podem acabar cada um com uma metade dele! Você pode escolher soltar ou não segurar o objeto para não causar danos.
- **SUCESSO MAIOR OU DECISIVO** toma o objeto da posse de seu oponente. Você agora está segurando-o.

REALIZANDO MANOBRAS

Conforme descrito em **NOÇÕES BÁSICAS**, uma manobra é uma ou mais ações destinadas a aprender ou criar uma condição e ativá-la para conseguir uma vantagem. A natureza exata de uma manobra depende inteiramente da habilidade que você escolheu e como você a descreve. A seguir, o Mestre escolhe uma habilidade adequada para se opor à tentativa e você rola um teste com a habilidade escolhida contra a habilidade oposta como dificuldade:

- **FALHA** significa que você não aprendeu nada ou não criou a condição que queria, embora você possa tentar novamente.

- **SUCESSO MENOR** revela algo ou cria a condição que você queria, mas não a ativa. Você deve fazer isso separadamente (veja **ATIVANDO CONDIÇÕES**, em **NOÇÕES BÁSICAS**).
- **SUCESSO MODERADO** revela algo ou cria a condição que você queria, além de permitir que você a ative livremente uma vez.
- **UM SUCESSO MAIOR** é o mesmo que um sucesso moderado, com a diferença de que você pode ativar a condição livremente duas vezes.
- **UM SUCESSO DECISIVO** é idêntico ao sucesso moderado, com a diferença de que você pode ativar a condição livremente três vezes.

Exemplos de manobras incluem (mas não são limitados a):

- **PROEZA:** Fintas e manobras táticas usando habilidade superior e experiência em combate, conhecimento de diferentes técnicas e estilos de luta (além de seus pontos fortes e fraquezas).
- **COORDENAÇÃO:** Manobras acrobáticas e de movimentos para alcançar posições táticas superiores, mirando cuidadosamente um alvo.
- **VIGOR:** Manobras para criar ou sobrepujar obstáculos físicos ou tirar vantagem de uma força superior.
- **INTELECTO:** Manobras envolvendo táticas inteligentes e estratégias geniais, analisando os movimentos de seus oponentes ou seus estilos de combate.
- **ATENÇÃO:** Usando atenção situacional superior em sua vantagem, percebendo fraquezas ou aberturas nas defesas de um alvo.
- **VONTADE:** Testes de vontade, intimidação e manobras que requeiram pura determinação.
- **PODERES:** Vários poderes podem conceder vantagens também, indo desde realizar manobras usando poderes de movimento a fintas e outras distrações usando outros poderes. Seja criativo!

Você também pode executar uma **CONTRAMANOBRA** para eliminar as vantagens que um adversário ganhou sobre você. Isso necessita de uma ação e um teste, conforme descrito anteriormente; seus sucessos removem ativações gratuitas a mesma taxa: um para cada grau a partir de moderado. Se remover todas elas, você também remove a condição temporária (mas não uma condição permanente ou o conhecimento dela).

INVESTIDA

Você pode investir em carga contra um adversário, usando de força bruta para derrubá-lo. Para investir contra um oponente, você deve estar à distância curta ou maior e ser capaz de usar seu movimento para alcançar distância pessoal com o alvo naquele quadro. Role um teste de Proeza vs. Coordenação ou Proeza do alvo:

- **FALHA:** Você erra e passa direto pelo seu alvo.
- **SUCESSO MENOR:** Você acerta um golpe de raspão enquanto ultrapassa o alvo, causando dano igual à metade de seu Vigor (arredondado para baixo).
- **SUCESSO MODERADO:** Você acerta, causando dano igual ao seu Vigor, e pode empurrar o seu alvo: teste Vigor vs. Vigor do seu oponente e, com um sucesso moderado ou melhor, mova-se com seu alvo até seu movimento normal novamente. Se o teste de empurrar falhar, você sofre metade do dano do seu ataque de investida (arredondado para baixo).
- **SUCESSO MAIOR:** Você acerta, causando dano igual ao seu Vigor, e pode espancar seu alvo. Se o ataque de espancar falhar, você sofre metade do dano do seu ataque de investida (arredondado para baixo).
- **SUCESSO DECISIVO:** Você acerta, causando dano igual ao seu Vigor, e pode atordoar o alvo.

PROCURANDO

Faça um teste de Intelecto para procurar ativamente em uma área por coisas como pistas, compartimentos escondidos, armadilhas, itens em falta, e assim por diante. Esse tipo de percepção envolve mais análise e capacidade de entender o que você está procurando. A procura é uma ação, ao passo que apenas perceber o seu entorno para notar coisas é uma reação (veja **PERCEPÇÃO**, em **REAÇÕES**, abaixo).

ARREMESSANDO

Se você tiver dois níveis de Vigor acima do nível necessário para levantar um objeto, você pode arremessá-lo a curta distância. Cada dois níveis de Vigor adicionais permitem que você jogue uma categoria de alcance mais longe. Assim, um personagem com Vigor 8 pode jogar um objeto de 25 kg (Vigor 2) até a distância Visual e pode até mesmo pegar um ônibus (Vigor 6) e arremessá-lo à distância curta!



Atingir alguém com um objeto arremessado requer um teste de Coordenação vs. Coordenação do alvo, com efeitos como um ataque de impacto (se o objeto é rombo) ou um ataque de disparo (se o objeto é aguçado ou com pontas). Um objeto arremessado que seja grande o suficiente pode contar como um ataque de explosão; role um teste e compare com a dificuldade de cada alvo que o objeto possa atingir.

LUTA LIVRE

Quando você quiser agarrar e reter um adversário, role um teste de Proeza contra a dificuldade da Proeza ou Coordenação do alvo, o que for maior:

- **FALHA OU SUCESSO MENOR** não tem efeito.
- **SUCESSO MODERADO** permite realizar um apresamento parcial. O alvo pode executar ações, mas com uma penalidade de -2, e não pode se mover para longe de você. Um sucesso moderado também pode transformar um apresamento parcial existente em um apresamento total (abaixo).
- **SUCESSO MAIOR OU DECISIVO** coloca o alvo em um apresamento total. O alvo é totalmente contido e não pode realizar nenhuma ação física, exceto para tentar escapar do apresamento. Em seu quadro, você pode infligir danos de Vigor automaticamente em um personagem no apresamento completo como uma reação sem nenhum teste necessário.

Um personagem em um apresamento pode tentar escapar com um teste de Proeza ou Vigor em seu quadro (veja Escapando, acima).

REAÇÕES

OS PERSONAGENS TAMBÉM TÊM VÁRIAS REAÇÕES ÀS CONDIÇÕES ao seu redor. As reações são reflexos, na maioria das vezes, acontecendo em resposta a outros fatores, como o perigo imediato ou um ataque. O personagem deve, ainda, ser capaz de agir para poder reagir: um personagem inconsciente ou paralisado, por exemplo, não pode reagir. Algumas circunstâncias também proíbem os personagens de reagirem, como serem pegos completamente de surpresa (veja Surpresa, no início deste capítulo).

ESQUVANDO-SE

Você pode se esquivar de ataques com Coordenação rolando 1d6 + nível de Coordenação para definir a dificuldade do ataque. Se você não pode reagir, não pode se esquivar, e isso não é eficaz contra ataques que visam à sua mente ou ao seu espírito (como o poder Rajada Mental).

Se a sua esquiva resulta em uma falha crítica para o ataque, e esse ataque é uma arma ou objeto arremessado, você pode escolher pegá-los e jogá-los de volta como uma reação, rolando um teste de ataque normal. Se você tem Supervelocidade, pode até mesmo pegar projéteis como balas!

EXEMPLO: O ousado Fagulha provoca um policial a atirar nele. O policial tem Coordenação 3 com a especialização Armas de Fogo, enquanto Fagulha tem Supervelocidade Defensiva 8, de modo que não é surpresa alguma que o ataque resulte em uma falha crítica, quando o dado mostra um 3 para o policial e um 4 para Fagulha. Esforço 7 (Coordenação 3 + Especialidade + rolagem 3) menos dificuldade 12 (Supervelocidade 8 + rolagem 4), totalizando -5. O soridente Fagulha abre a mão para revelar as balas que pegou, deixando-as cair no chão antes de começar a correr com uma gargalhada.

APARANDO

Você pode usar Proeza para se evadir ou aparar ataques corpo a corpo rolando 1d6 + nível de Proeza para definir a dificuldade do ataque. Se você não pode reagir, não pode aparar, e isso não é eficaz contra ataques a distância ou aqueles que miram em sua mente ou espírito em vez de seu corpo.

Se seu aparar resulta em uma falha crítica para o ataque, você também atinge automaticamente o atacante com um ataque corpo a corpo que você seja capaz de realizar, obtendo um sucesso moderado!

EXEMPLO: Algoz enfrenta um grupo de capangas Capuzes Negros. Algoz tem Proeza 6 com especialização em Artes Marciais, fornecendo-lhe nível 7 para testes em combate desarmado. Os capangas possuem Proeza 4. Cinco deles atacam, rolando esforços 9, 7, 8, 5 e 6. O jogador de Algoz rola dificuldades 11, 10, 13, 12 e 9. Todos os ataques falham, e o terceiro e o quarto são falhas críticas, com resultados -5 e -7, então Algoz adicionamente atinge esses dois capangas. O jogador descreve a cena como um pulo no ar chutando os dois ao mesmo tempo antes de cair no chão para agachar e evitar o quinto ataque. Já que os capangas são lacaios, os dois acertos dão conta deles (Veja lacaios em **DANO**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**).

EXAUSTÃO

Os personagens podem geralmente se esforçar continuamente por um número de páginas igual a Vigor x 10, antes de correr o risco de sofrer de exaustão. Caso isso aconteça, faça um teste de Vigor de dificuldade 0:

- **FALHA** significa que o personagem entra em colapso e deve descansar (não realizando nenhuma ação) por pelo menos 10 minutos.
- **SUCESSO MENOR OU MODERADO** significa que o personagem entra em colapso e deve descansar por um minuto ou perder 2 pontos de Energia (à escolha do jogador).
- **SUCESSO MAIOR OU DECISIVO** significa que não há efeito nessa página.

Faça um novo teste de Vigor a cada página que o esforço continuar, com um nível de dificuldade +1 cumulativo por página, até que o esforço pare e o personagem descance por pelo menos um minuto.

Esforço inclui fazer coisas como levantar a quantidade máxima permitida para seu Vigor, mover-se em alta velocidade ou lidar com certos ambientes. Algumas circunstâncias, como prender a respiração ou temperaturas extremas, resultam em exaustão imediata (e testes de Vigor). O Mestre pode escolher outras formas de esforço e definir o intervalo antes que a exaustão entre em cena.

PROTEGENDO

Você pode optar por desistir de seu próximo quadro para pular na frente de outro personagem dentro do alcance do seu movimento que seja alvo de um ataque, mesmo quando não é o seu quadro. Você, então, torna-se o alvo do ataque e pode se defender contra ele como uma reação, inclusive bloqueando o ataque (veja **BLOQUEANDO**, acima), mas o atacante recebe +2 ao esforço no teste de ataque contra você. Se o ataque falhar ou for bem-sucedido contra você, ele não afeta o alvo anterior.



EXEMPLO: Protetor viu um franco-atirador mirando em seu companheiro de equipe e desiste de seu próximo quadro para colocar a si mesmo (e seu escudo) no caminho, também podendo usar o escudo para bloquear o ataque. O atirador recebe um bônus de +2 no teste de ataque contra Protetor, então ele precisa rolar bem, ou torcer para que o nível de Resistência a Dano de seu escudo absorva o ataque!

INTERAÇÕES

OS PERSONAGENS PODEM INTERAGIR COM O ambiente e uns com os outros de várias maneiras, refletindo o que eles percebem, entendem, conhecem e expressam. A interação é geralmente ilimitada durante o tempo ativo, embora o Mestre seja livre para estabelecer limites razoáveis para manter o ritmo da ação e evitar que o jogo se desvirtue. Algumas interações envolvem testes, enquanto outras são apenas medidas das capacidades de um personagem com base em níveis de habilidade.

COMUNICAÇÃO

Os personagens podem falar normalmente e se comunicar de várias formas (via rádios comunicadores, elos telepáticos ou similares) de maneira ilimitada, embora o Mestre deva se sentir livre para limitar conversas extensas no meio do tempo ativo. Ainda assim, heróis e vilões tendem a ser tipos tagarelas, e ousadia é uma parte comum da ação de quadrinhos em **ICONS**.



CONHECIMENTO

O que o seu personagem sabe é uma capacidade baseada no seu nível de Intelecto, comparado com um nível definido pelo Mestre com base no quanto a informação é obscura: um sucesso revela a informação, com maiores graus de sucesso fornecendo mais detalhes. Várias especializações aumentam seu nível de eficácia; um Perito em Ocultismo sabe mais sobre os temas mágicos, míticos e místicos do que a maioria das pessoas e mais sobre esses assuntos do que aqueles que confiam apenas no Intelecto.

Se o seu nível (incluindo especializações) é insuficiente para saber alguma coisa, você sempre pode usar uma vantagem para se inspirar, pedindo ao Mestre para conceder-lhe a informação (veja **VANTAGEM**, em **NOÇÕES BÁSICAS**).

LÍNGUAS

Se o seu grupo não quiser lidar com a questão da barreira da língua, basta assumir que todos falam a mesma língua, a menos que haja uma necessidade dramática para que a barreira da língua surja, caso em que isso pode ser um desafio (veja **PROBLEMAS**, em **NOÇÕES BÁSICAS**).

Se você quiser levar em conta as línguas, então todos os personagens podem falar (além de ler e escrever) em suas línguas nativas, a menos que seja dito o contrário (não ser capaz de falar ou ler enquanto todos podem será desafiador). Um personagem com Intelecto 4 é fluente em uma língua adicional. Cada nível adicional de Intelecto dobra o número de línguas adicionais conhecidas, e cada nível da especialização Linguística (veja o capítulo **ESPECIALIZAÇÕES**) conta como um nível de Intelecto em termos de línguas conhecidas. Com Intelecto 9, o personagem fala mais de 30 idiomas, mais de 60 com Intelecto 10, enquanto um Mestre em Linguística com Intelecto 10 sabe mais de 500. Para simplificar, nesse ponto você pode preferir simplesmente assumir que o personagem fala e entende todas as línguas comumente conhecidas.

APRENDENDO

Role um teste de Intelecto para descobrir quebra-cabeças e enigmas e para aprender sobre as coisas novas que seu personagem encontra. Assim, por exemplo, se você precisa encontrar seu caminho para o centro de um labirinto temporal para resgatar reféns de um vilão, faça um teste de Intelecto. Isso permite descobrir os vários enigmas e armadilhas do labirinto ao longo do caminho, a menos que você use alguma outra habilidade para superá-los, como evitar uma armadilha por meio de altos níveis em Atenção e Coordenação. Um processo de aprendizagem é, muitas vezes, um teste consecutivo (ver **TESTES CONSEGUINTEIS**, em **NOÇÕES BÁSICAS**, para mais detalhes).

Aprender sobre diferentes condições para ativá-las e obter vantagens ou problemas está descrito em **APRENDENDO & CRIANDO CONDIÇÕES**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**.

REALIZANDO MANOBRAS

Algumas interações são efetivamente manobras (veja **REALIZANDO MANOBRAS**, acima, em **ACÕES**). Em particular, isso inclui coisas como manobras de Intelecto para superar um adversário, manobras de Atenção que refletem uma visão aguçada e manobras de Vontade para intimidar ou impressionar inimigos. Embora possam envolver interação como falar ou até mesmo representar (veja a seguir), elas ainda contam como uma ação do seu quadro e seguem as regras normais de manobra.

PERCEBENDO

Faça um teste de Atenção como uma reação para perceber coisas, desde mudanças sutis ao seu redor até o vilão tentando esgueirar-se por trás de você. Os testes para perceber coisas estáticas usam uma dificuldade definida pelo Mestre, enquanto notar o que alguém está fazendo geralmente envolve uma dificuldade com base no esforço do teste do oponente, como um teste de Coordenação (e sua especialização Furtividade), no caso de alguém se esgueirando. Um sucesso significa que você nota algo, com graus mais elevados, proporcionando mais detalhe e precisão.

Testes de percepção são, muitas vezes, rolados em segredo, com o Mestre rolando tanto o dado do esforço como o de dificuldade, e o Mestre pode querer ocasionalmente rolar um teste aleatório por nada, ignorando os resultados, ou rolando a dificuldade de um teste de procurar, mesmo quando não há nada para encontrar, só para impedir os jogadores de saberem que algo só é rolado quando ocorre um teste real.

REALIZANDO UMA PERFORMANCE

Se você realiza uma performance com a intenção de impressionar o público, faça um teste de Vontade, com o resultado determinando o quanto impressionante sua performance é. O Mestre pode aplicar um nível de dificuldade baseado nas circunstâncias de sua performance e na atitude do seu público como um todo. Se sua performance for fortemente baseada em outra habilidade — como uma demonstração de Proeza ou Coordenação, por exemplo —, realize o teste usando a habilidade mais baixa entre a habilidade relacionada ou Vontade (refletindo sua confiança e equilíbrio). Aplique modificadores de especializações — especialmente Performance — quando apropriado.

PERSUADINDO

Faça um teste de Vontade para persuadir alguém do seu lado da discussão. A dificuldade é baseada na possibilidade de o oponente estar contra você ou não. Se estiver, então a dificuldade é a Vontade dele. Se não, então



o Mestre define a dificuldade com base em quão persuasivo é o argumento que você precisa apresentar. Se você está argumentando contra outra pessoa, precisa ultrapassar seu esforço persuasivo, bem como alcançar a dificuldade-base (se houver). O resultado determina se o sujeito discorda, concorda a contragosto ou defende apaixonadamente seu ponto de vista.

OUTRAS AÇÕES E IMPROVISO

Este capítulo não abrange todas as possibilidades de ações que os personagens podem realizar em um jogo de **ICONS**, mas com as orientações em **NOÇÕES BÁSICAS** e os exemplos apresentados neste capítulo, você deverá ser capaz de ter uma ideia razoável de como lidar com a maioria das coisas que surgirem. Conheça o sistema de testes básico, juntamente com os tipos de ações em cada quadro, e as opções fornecidas pela ativação de condições.

Para qualquer ação imediata em que o resultado está em questão, um teste de habilidade geralmente é suficiente, seja com uma dificuldade definida pelo Mestre ou baseada em uma habilidade oposta. Para ações mais envolventes que progredem até o sucesso, use as diretrizes para testes consecutivos, talvez com um ou mais dos modificadores exibidos no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**. Para saber mais sobre como extrapolar usando as ferramentas básicas do jogo, inclusive quando realizar e quando não realizar um teste, veja o capítulo **MESTRANDO**.

EMBOSCADOS PELO MAL!

O QUE SE SEGUÉ É UMA PARTE DE UMA AVENTURA DE **ICONS** para demonstrar como os diferentes elementos do sistema se reúnem na mesa de jogo.

Dois heróis —Garota Americana e Algoz — estão investigando o misterioso desaparecimento de seu amigo Saguaro, o Homem-Cacto, sem saber que estão sendo levados para uma emboscada da sinistra Aliança do Mal de Ultra-mente, que capturou vários heróis. Três membros da Aliança — Conde Mau-Olhado, Arpão e Troll - esperam escondidos em um complexo industrial abandonado. Seguindo as pistas, os dois heróis chegam e entram desatentos...



MESTRE: O interior da fábrica é escuro e a única iluminação vem das altas janelas parcialmente cobertas. As carcaças enferrujadas do maquinário lançam sombras compridas pelos corredores entre elas. O que vocês fazem?

ALGOZ: Fique atenta, Garota Americana, nós ainda não...

MESTRE: (interrompendo) Subitamente, o aviso de Algoz é sufocado por pesados ramos de vinhas em sua garganta, que o levantam do solo!

 **O Mestre oferece ao jogador de Algoz uma ficha de Determinação pelo problema da emboscada, já que não deu aos heróis a chance de detectá-la.**

MESTRE: No mesmo instante, uma figura de pele verde e enormemente musculosa surge, destruindo uma das prensas da fábrica, seu grito de desafio ressoando pelo salão cavernoso.

GAROTA AMERICANA: Troll!

MESTRE: Juguem iniciativa!

Os jogadores de Algoz e Garota Americana rolam um dado cada e somam os níveis de Coordenação de seus heróis, enquanto o Mestre faz o mesmo para os vilões. A iniciativa fica com Troll, seguido de Conde Mau-Olhado, Arpão, Garota Americana e Algoz (que rolou pessimamente).



MESTRE: Uma voz soa da passarela acima com vista para o piso, quando Conde Mau-Olhado clama: "Pegue-a, Troll! Faça o que Ultramente ordenou e você será recompensado!".

Interações como a declaração de Mau-Olhado podem ocorrer a qualquer momento durante a página.

MESTRE: Garota Americana, você precisa se defender contra o ataque de Troll quando ele arremete para frente com esmagamento de punho duplo.

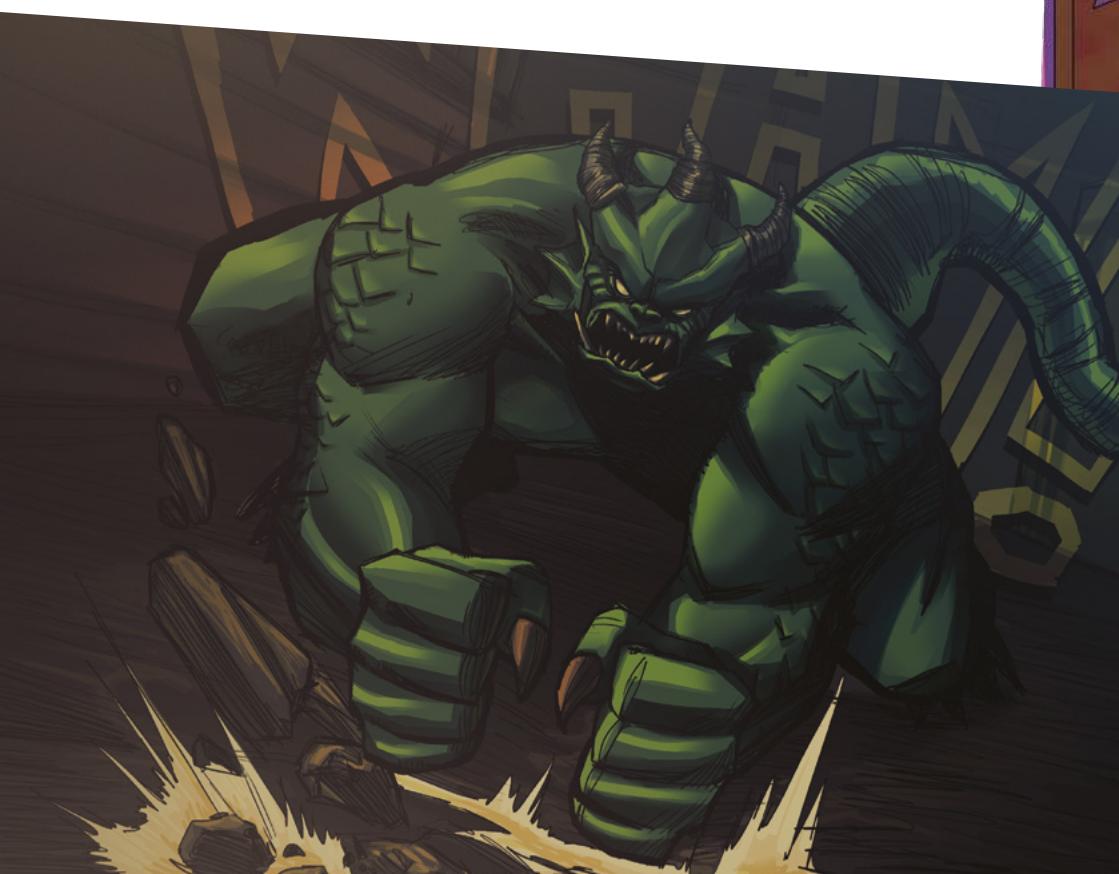
GAROTA AMERICANA: Eu saio do caminho!

Ela rola um dado e obtém 4. Somado à sua Coordenação 4, +1 9. O Mestre rola um dado e tira 1, somando à Proeza 7 de Troll, ou -1, uma falha!

MESTRE: Você foi capaz de rolar para o lado assim que os punhos de Troll se aproximam, arrancando estilhaços do piso de concreto. Algoz, você ouve outra voz zombeteira proveniente da passarela atrás de você: "HAHAHA! Qual é a sensação de estar na outra extremidade de uma corda, para variar, Algoz?". É Arpão!

ALGOZ: Eu já imaginava!

MESTRE: A vinha estranguladora está te deixando sem ar, Algoz.





O jogador de Algoz rola um 3 e acrescenta ao seu Vigor 3, obtendo um total de 6. O Mestre rola um 4, com uma dificuldade-base de 0 (de acordo com as regras para exaustão). Algoz consegue um sucesso moderado, então ele perde 2 pontos de Energia em vez de desmaiar.

MESTRE: De cima da passarela, Conde Mau-Olhado dispara um raio paralelo com laser de seu Amuleto do Agouro em você, Garota Americana.

GAROTA AMERICANA: Vou esquivar desse também.



Elá rola novamente, conseguindo um 5 e adicionando seu nível 5 (Coordenação + Atletismo) para um total de 10. O Mestre rola 4. A Coordenação de Conde Mau-Olhado é apenas 3, mas ele é um aperto com seu Amuleto do Agouro dando-lhe nível 5 para atacar, para um total de 9. Não é suficiente, no entanto, e o esforço para o ataque é um -1, uma falha.



MESTRE: Você conseguiu esquivar do raio. E ouve Mau-Olhado praguejar em italiano. Certo, heróis, seus quadros. Garota Americana, é você primeiro.

GAROTA AMERICANA: Eu deveria ajudar Algoz...

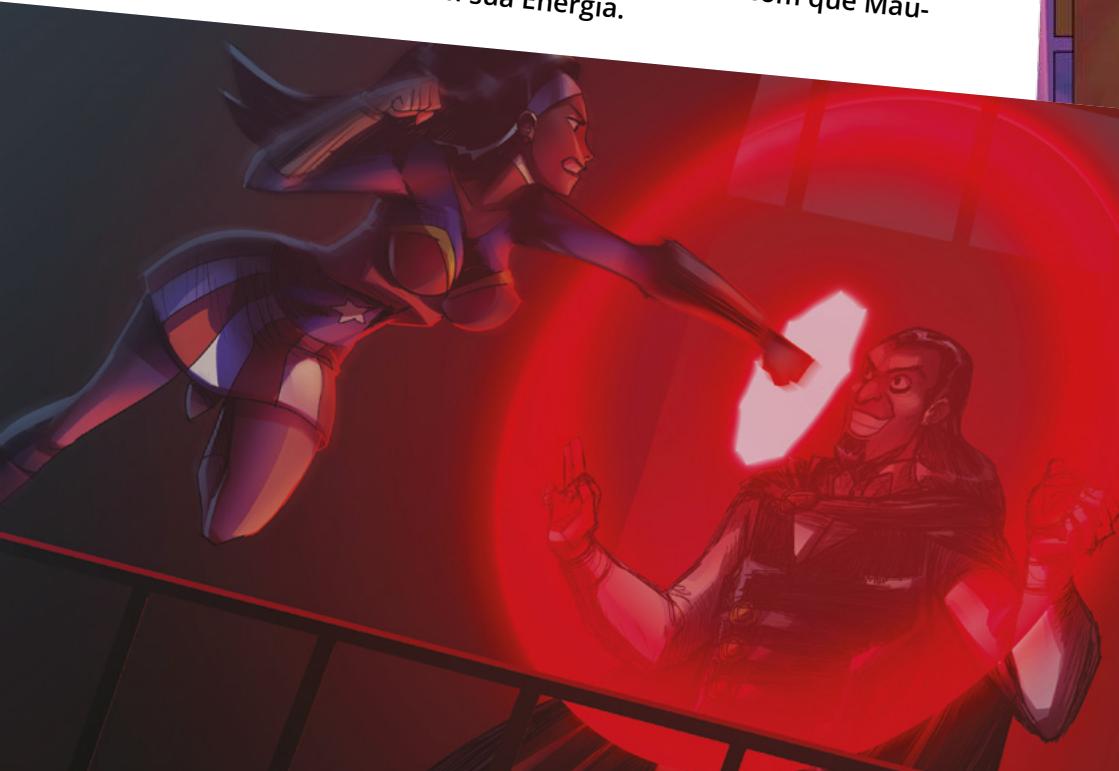
MESTRE: Ah, eu não sei, acho que você pode lidar com isso sozinha...

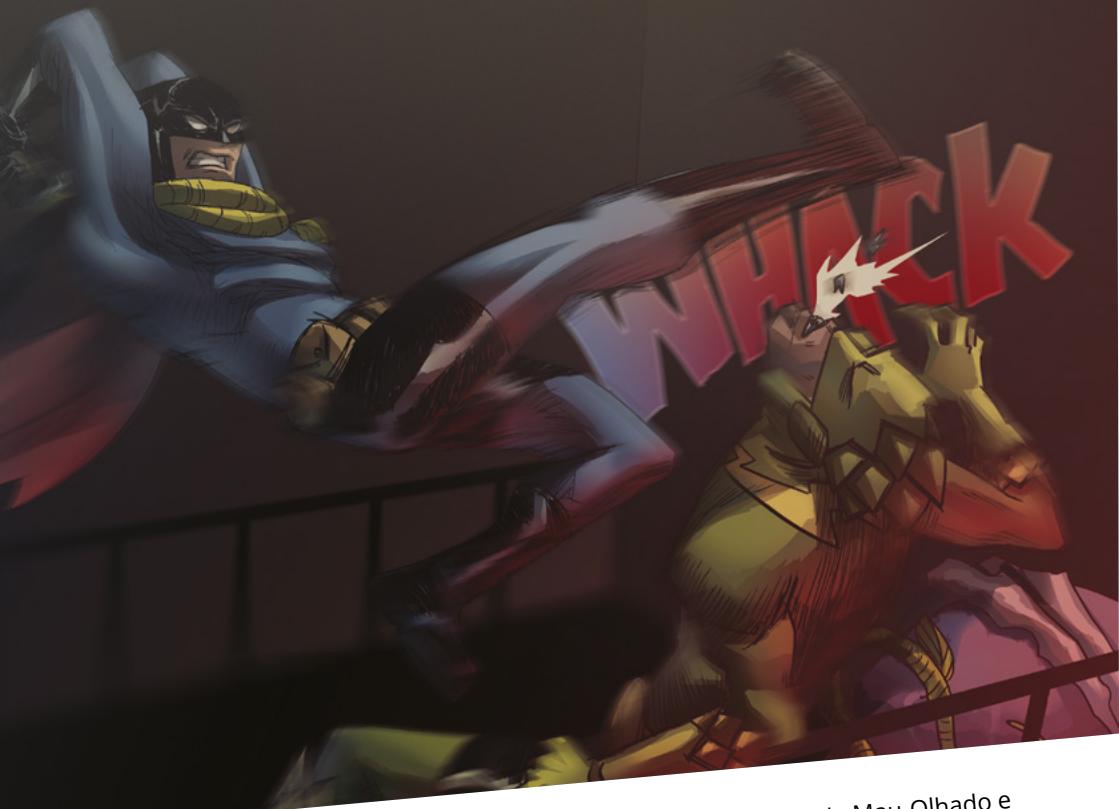
O Mestre oferece ao jogador da Garota Americana um Ponto de Determinação. Ele está ativando a condição "Posso lidar com isso!" da Garota Americana para obrigá-la. O jogador decide aceitar a Determinação e muda de planos.

GAROTA AMERICANA: Certo, eu vou atrás do Conde Mau-Olhado, voando até a plataforma, fora do alcance do Troll. Eu digo: "Isso é tudo o que você tem? Você está 'Conde'nado!'". Então eu avanço e bato com toda força.

MESTRE: Ai! Certo, faça seu teste de ataque...

O jogador da Garota Americana rola o dado: $3 + \text{Proeza } 5 = 8$. O Mestre rola 4 para a esquiva de Mau-Olhado + Proeza 4, também 8. É um resultado 0, um sucesso menor, e a Garota Americana acerta com metade do dano. Infelizmente, ela e Mau-Olhado são bem equivalentes: o Vigor dela é 7, mas o Medalhão do Agouro do conde fornece-lhe Campo de Força 7, fazendo com que Mau-Olhado não sofra dano em sua Energia.





MESTRE: Uma aura brilhante aparece em volta do Conde Mau-Olhado e seu soco apenas resvala nele. Algoz?

ALGOZ: Ugh. Eu preciso sair deste laço de vinhas. Eu poderia tentar es-
capar, mas... posso usar o meu poder Balançar para agarrar a videira, dar um
impulso e balançar para cima e sobre a passarela? Eu quero chutar Arpão no
rosto e quebrar a sua concentração o suficiente para eu me soltar.

MESTRE: (pensa por um momento) É claro. Faça um teste de Proeza,
mas eu vou aumentar a dificuldade para o balanço, porque você não pode
ver Arpão ainda, só ouvi-lo.

ALGOZ: Eu gasto um Ponto de Determinação para ativar minha condição
"Guardião Sombrio do Cadafalso" para me dar uma vantagem por esforço
melhorado.

O jogador de Algoz gasta o Ponto de Determinação, então rola e consegue 4. Com sua Proeza 6, é um esforço 10. O Mestre decide que uma dificuldade +2 é apropriada, dada a situação, mas a vantagem de Algoz e seu esforço melhorado +2 cancela esse aumento.

Arpão tem somente Proeza e Coordenação 3, então, mesmo com o Mestre rolando um 5, Algoz consegue um total de 2, um sucesso moderado!

Algoz tem Vigor 3 e Arpão não tem nenhuma resistência, assim ele causa 3 pontos de dano, reduzindo a Energia de Arpão de 8 para 5. Mesmo assim, o Mestre decide que, embora o chute desequilibre um pouco Arpão, ele não é capaz de interromper seu Controle Vegetal (Algoz não conseguiu um grau de sucesso alto o suficiente para espancá-lo ou atordoá-lo): a vinha estranguladora mantém seu aperto de ferro no pescoço de Algoz!

A primeira página do conflito está completa. O Mestre prossegue para a próxima página, começando novamente com os vilões.

MESTRE: Garota Americana, Troll subitamente salta no ar e lhe agarra pelas costas.

GAROTA AMERICANA: Ai! Esqueci que ele pode fazer isso!

O jogador da Garota Americana se defende, rolando um 3 para um esforço total de 8. O Mestre rola um 4 e soma à Proeza 7 de Troll, para um total de 11; um sucesso maior nesse ataque de contusão, podendo causar um espancamento, que certamente era a intenção de Troll!

MESTRE: (para a Garota Americana) Role um teste de Vigor contra um possível espancamento.

O Mestre rola um 3 e soma o Vigor 9 de Troll, para um esforço de 12. O jogador da Garota Americana rola um 3 e soma seu Vigor 7, para uma dificuldade total de 10, então o espancamento obtém um sucesso maior também.

MESTRE: Troll arremessa você em cima do maquinário. Ele causa 9 de dano, que ultrapassam sua Resistência a Dano 7, então você sofre a perda de 2 pontos de Energia que atravessam sua Resistência e cai com força no chão, deixando uma marca profunda em uma grande impressora industrial.

GAROTA AMERICANA: Ai!

MESTRE: Conde Mau-Olhado dispara um raio escaldante de seu Medalhão do Agouro.

GAROTA AMERICANA: (preparando os dados) Posso me esquivar?

MESTRE: (balança a cabeça) Não, o raio não visa a você. No entanto, ele se espalha sobre os destroços da impressora industrial acima de você e o metal derrete e se derrama sobre você como um xarope denso, resfriando e endurecendo ao seu redor!

O Mestre oferece um Ponto de Determinação para o jogador da Garota Americana pela manobra pouco ortodoxa de Mau-Olhado e para ter sucesso, já que ele não se importou em rolar nenhum teste. Ele aceita, em vez de Evitar o Problema.

MESTRE: Algoz, faça outro teste de Vigor.

O jogador de Algoz e o Mestre rolam, mas a dificuldade do teste é de 1 nesta página (era 0 na página anterior), então ele ainda consegue um resultado moderado. Algoz perde outros 2 pontos de Energia, deixando-o apenas com 4.





MESTRE: Eu também preciso de um teste de Coordenação, já que as vinhas e galhos de Arpão estão agarrando você. (Arpão está usando seu turno para tentar prender Algoz e impedi-lo de voltar ao combate.)

O jogador de Algoz rola novamente, dessa vez obtendo um 3. Com sua Coordenação 5 e especialização Atletismo, consegue um 9 para a dificuldade, contra a Coordenação 3 de Arpão e a especialização Controle Vegetal (+1), mais a rolagem de 4 do Mestre para um esforço total de 8. Algoz escapa das vinhas estranguladoras.

ALGOZ: Agora eu vou dar a Arpão um gostinho do cadafalso e usar o Laço do Julgamento nele!

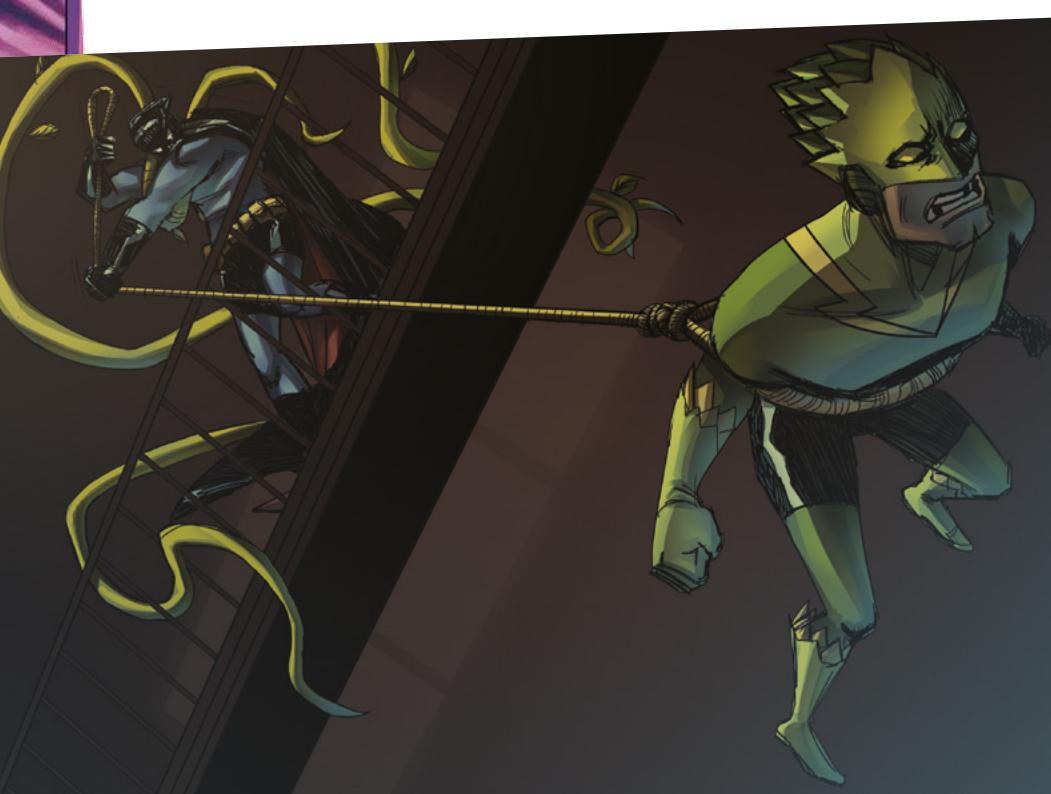
O jogador de Algoz rola um teste de Coordenação para seu ataque de Laço Estrangulador, mais sua especialização em Chicotes, conseguindo um resultado de 3 contra a Coordenação 3 de Arpão, um sucesso maior!

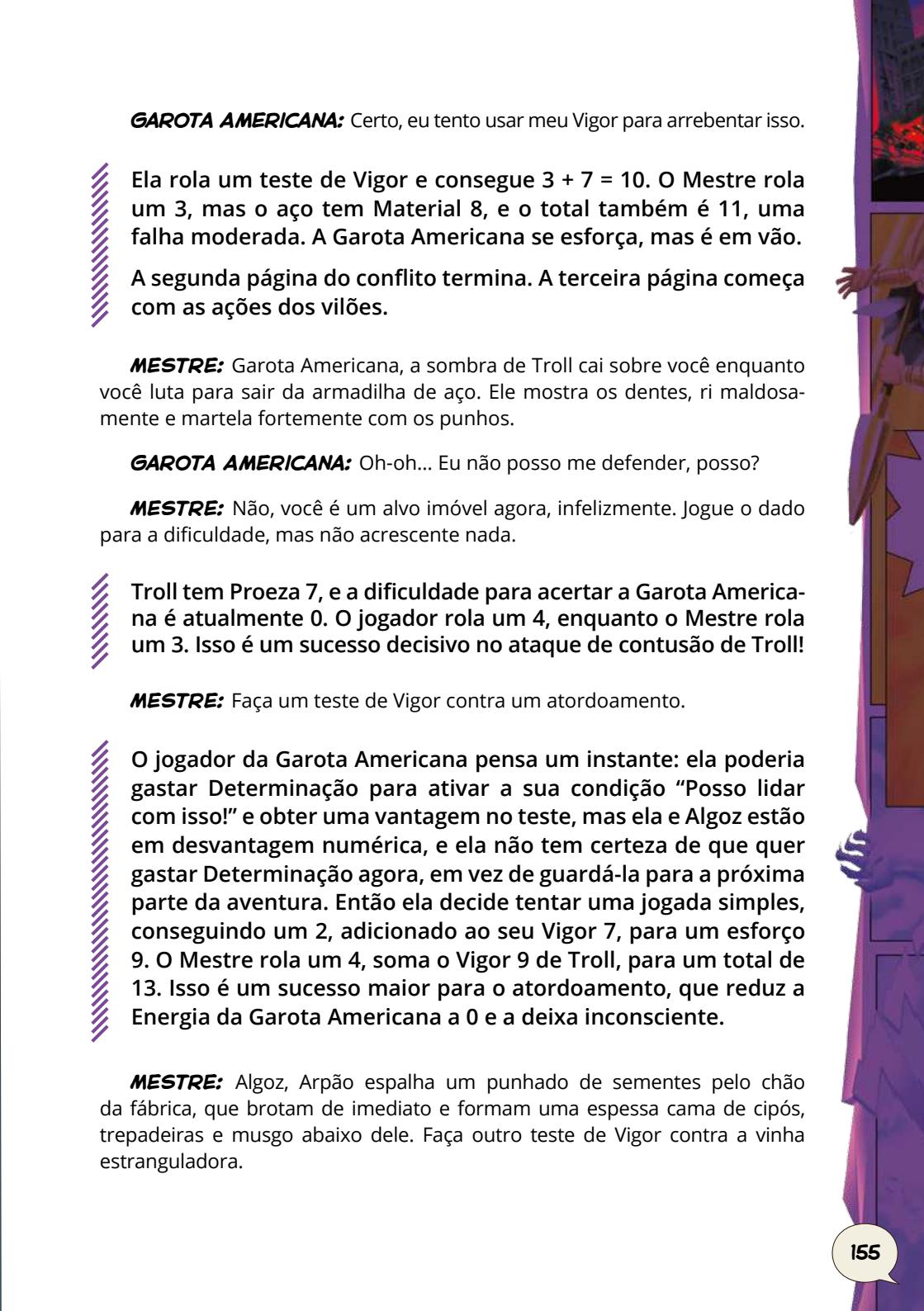
ALGOZ: Eu amarro o laço em seu torso, amarrando seus braços junto ao corpo, e eu quero arremessá-lo para fora da passarela, então ele está balançando no ar e sabe que se eu apagar... ele cai!

MESTRE: Certo, você o pegou em um apresamento, então faça um teste de Vigor para jogá-lo para fora da passarela.

O jogador de Algoz rola um 3 e soma seu vigor 3 para um Esforço 6. O Mestre rola um 2 e soma o Vigor 3 de Arpão para uma dificuldade 5. Com um resultado de 1, Algoz é bem-sucedido. O vilão controlador de plantas está balançando na passarela, gemendo e pendurado pelo laço do Algoz.

MESTRE: Garota Americana, você está encarcerada pelo metal ao seu redor. Sua única ação física nesse turno deve ser tentar se libertar.





GAROTA AMERICANA: Certo, eu tento usar meu Vigor para arrebentar isso.

Elá rola um teste de Vigor e consegue $3 + 7 = 10$. O Mestre rola um 3, mas o aço tem Material 8, e o total também é 11, uma falha moderada. A Garota Americana se esforça, mas é em vão. A segunda página do conflito termina. A terceira página começa com as ações dos vilões.

MESTRE: Garota Americana, a sombra de Troll cai sobre você enquanto você luta para sair da armadilha de aço. Ele mostra os dentes, ri maldosamente e martela fortemente com os punhos.

GAROTA AMERICANA: Oh-oh... Eu não posso me defender, posso?

MESTRE: Não, você é um alvo imóvel agora, infelizmente. Jogue o dado para a dificuldade, mas não acrescente nada.

Troll tem Proeza 7, e a dificuldade para acertar a Garota Americana é atualmente 0. O jogador rola um 4, enquanto o Mestre rola um 3. Isso é um sucesso decisivo no ataque de contusão de Troll!

MESTRE: Faça um teste de Vigor contra um atordoamento.

O jogador da Garota Americana pensa um instante: ela poderia gastar Determinação para ativar a sua condição “Posso lidar com isso!” e obter uma vantagem no teste, mas ela e Algoz estão em desvantagem numérica, e ela não tem certeza de que quer gastar Determinação agora, em vez de guardá-la para a próxima parte da aventura. Então ela decide tentar uma jogada simples, conseguindo um 2, adicionado ao seu Vigor 7, para um esforço 9. O Mestre rola um 4, soma o Vigor 9 de Troll, para um total de 13. Isso é um sucesso maior para o atordoamento, que reduz a Energia da Garota Americana a 0 e a deixa inconsciente.

MESTRE: Algoz, Arpão espalha um punhado de sementes pelo chão da fábrica, que brotam de imediato e formam uma espessa cama de cipós, trepadeiras e musgo abaixo dele. Faça outro teste de Vigor contra a vinha estranguladora.



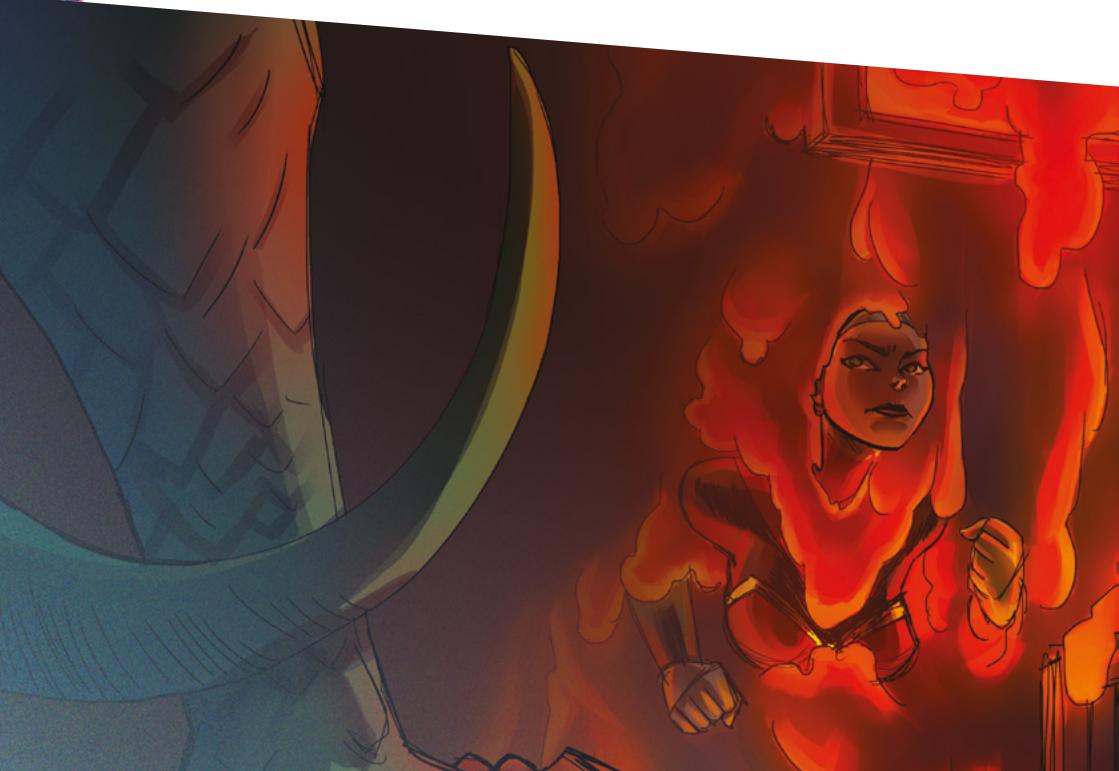
Nenhum teste é necessário para Arpão usar seu Controle Vegetal e criar um colchão para amortecer sua possível queda. O jogador de Algoz testa Vigor contra uma dificuldade aumentada em 2, conseguindo mais um sucesso moderado e assim sofrendo mais 2 pontos de dano, deixando-o apenas com 2 de Energia restante.

MESTRE: ... Então Conde Mau-Olhado dispara um raio do seu Medalhão do Agouro contra você.

O jogador de Algoz rola sua esquiva, mas com a penalidade de estar preso na vinha de Arpão reduzindo seu esforço, ele consegue apenas um sucesso menor. Mesmo o dano pela metade do raio resvalante do Medalhão do Agouro é suficiente para reduzir a Energia de Algoz a 0 e deixá-lo inconsciente.

MESTRE: Você tenta se virar, mas a explosão lhe atinge do lado da cabeça. Você cai de costas contra a parede e tudo fica escuro...

O que acontecerá com os heróis que caíram nas garras da Aliança do Mal? Será que seus poucos companheiros restantes vão encontrá-los a tempo? Para isso, o Mestre avança para o próximo capítulo da aventura!



GUIAR UMA PARTIDA DE ICONS É O
TRABALHO DO MESTRE, INDO DESDE
SUPERVISIONAR A CRIAÇÃO DOS
HERÓIS ATÉ O DESENVOLVIMENTO
DE SUAS AVENTURAS E LIGAR
ESSAS AVENTURAS ENTRE SI
PARA FAZER UMA SÉRIE.



MES TRAN DO



Este capítulo aborda o trabalho do Mestre e oferece alguns conselhos sobre como fazê-lo bem. Pode ser um papel desafiador, mas é gratificante. O conselho mais importante é apenas relaxar, lembre-se de que é tudo apenas um jogo e, acima de tudo, divirta-se.

FUNDAMENTOS DO MESTRE

OS MESTRES TÊM VÁRIAS ATRIBUIÇÕES, LIDANDO COM MUITAS partes do jogo. Os papéis primários do Mestre são os de desenvolvedor, ator, narrador e juiz.

DESENVOLVEDOR

Um Mestre cria o mundo onde os heróis se aventuram (muitas vezes, com a colaboração dos jogadores, veja **criação do universo**, adiante neste capítulo) e as próprias aventuras. Essa é uma tarefa substancial, mas muitos mundos de super-heróis são, pelo menos, semelhantes ao nosso mundo moderno, por isso um monte de informação de “cenário” já existe. Este capítulo também fornece ferramentas para criar o seu próprio universo de super-heróis, bem como trampolins para a criação de aventura.

ATOR

O Mestre assume os papéis dos personagens do jogo que não são interpretados pelos jogadores, desde os grandes vilões até o elenco de apoio, e qualquer outra pessoa com a qual os heróis possam interagir. Estes são todos os **PERSONAGENS DO MESTRE**, ou PDMs. Não se preocupe se você não é um grande ator; a maioria de nós não é. Interprete os papéis dos PDMs como se fosse o seu próprio personagem, caso você fosse um jogador. Tenha as metas e motivações dos PDMs em mente, mas não se preocupe muito com isso; mantenha o foco na história, nos heróis e em fazer o jogo ser divertido para todos.

NARRADOR

Como Mestre, você faz o papel dos “sentidos” dos jogadores, e é seu trabalho pintar um quadro para eles, descrevendo tudo o que os personagens percebem conforme a história se desenvolve. Dê aos jogadores detalhes suficientes para dar um gosto da situação, mas não tanto, que faça o jogo desabar e transforme-o em um monólogo monótono.

Ao realizar a narração, evite realizar ações no lugar dos heróis; deixe os jogadores as decidirem (e descreverem, se assim o desejarem). Da mesma forma, não diga aos jogadores como seus personagens se sentem sobre algo, a menos que você esteja ativando uma condição compulsiva, como descrito em **NOÇÕES BÁSICAS** (e, mesmo assim, lembre-se de que os jogadores têm a opção de gastar PD para Evitar Problemas).

JUIZ

Por fim, o mestre aplica e interpreta as regras e lida com questões desse tipo. Você faz as rolagens de dados necessárias para os PDMs, descreve e aplica o resultado das ações dos personagens e usa as regras neste livro para gerenciar o fluxo do jogo e determinar o que acontece durante ele. Consulte a seção **USANDO AS REGRAS**, mais adiante neste capítulo, para saber mais sobre isso.

LIDANDO COM A CRIAÇÃO DE HERÓIS

PARTE DO TRABALHO DO MESTRE ESTÁ EM SUPERVISIONAR O processo de criação de heróis pelos jogadores. Isso é mais uma arte do que uma ciência clara e envolve perguntar: será que este herói se encaixa no tipo de aventuras que eu planejo jogar? Será que este personagem é um bom complemento para o jogo como um todo e divertido tanto para o jogador como para o resto do grupo?

Se a resposta for “não”, peça educadamente ao jogador para ajustar o personagem ou criar um novo. É melhor fazer isso com antecedência do que ser forçado a isso depois que o jogo começar com um personagem inadequado. Dito isso, seja flexível e ajude os jogadores a criarem o tipo de heróis que eles queiram jogar, só assim o jogo será divertido para eles.

PERSONALIZANDO HABILIDADES

Às vezes, uma habilidade existente só precisa de um pequeno ajuste para se adequar ao conceito de herói de um jogador. Tenha em mente que os nomes e as descrições das habilidades em **ICONS** são apenas sugestões. Os jogadores podem chamar certos poderes por nomes diferentes e enriquecer sua aparência até encaixá-los no contexto do jogo. Essas coisas não mudam necessariamente os números ou regras de funcionamento das habilidades, mas podem fazer uma grande diferença em termos de como elas são percebidas e as fazem “encaixar” melhor com o personagem.

Da mesma forma, você pode personalizar habilidades em certo grau pela forma como você “calibra” a escala (veja o capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**). As regras fornecem algumas diretrizes gerais para o que cada nível de habilidade faz, mas você pode modificar as coisas ao mudar, por exemplo, o fim da escala de Vigor super-humano para melhor atender às ideias de “superforça” em seu cenário. Isso não altera os números reais ou como eles funcionam durante o jogo, apenas o que eles significam em termos descritivos.

Por último, você pode fazer alterações no modo como as regras normais das diferentes habilidades funcionam — particularmente os poderes —, para

se adequar ao seu estilo de jogo. Faça isso com cuidado, mas se a mudança for tornar o jogo melhor e mais divertido para você e seus jogadores, faça-o! Você pode querer exigir certos extras ou limites para determinados poderes, ou, inversamente, proibir certos extras ou limites em combinação com poderes específicos, se eles causarem problemas. Consulte **ALTERANDO AS REGRAS**, mais adiante neste capítulo.



NOVAS HABILIDADES

Embora **ICONS** cubra a maioria das habilidades necessárias para descrever personagens super-heróicos, nenhum jogo pode cobrir todas as habilidades possíveis. Mais cedo ou mais tarde, os seus jogadores podem aparecer com conceitos que necessitam de uma especialização ou poder não descritos nas regras. Contanto que você e o jogador concordem, sintam-se livres para criá-los! Use as especializações e competências existentes como orientações e exemplos; escreva o que a nova capacidade faz, atribuindo um nível para ela, e está tudo pronto!



Ao criar novas habilidades, evite que elas sejam mais poderosas ou capazes de afetar o jogo do que aquelas que já existem. Se o que parece ser uma habilidade óbvia é deixado de fora das regras do jogo, considere: pode haver uma razão para isso?

Criar novas habilidades é ainda mais fácil quando você está lidando com personagens do Mestre, como vilões, já que presumivelmente você tem sua própria permissão para criar algo novo! Sinta-se livre para dar aos vilões qualquer habilidade que você acredite fazê-los mais divertidos, interessantes e desafiadores para os heróis. Isso pode incluir atribuir-lhes habilidades que você normalmente não permite aos heróis. Coisas que fariam heróis muito eficazes podem fazer bons vilões, já que elas permitem que um único vilão encare um grupo de heróis e incentive os heróis a serem criativos para superar o cara mau (veja **VITÓRIAS ALTERNATIVAS**, em **LINGUAGEM DOS QUADRINHOS**, neste capítulo). Em particular, novas habilidades para vilões podem ser criadas facilmente com algumas habilidades já existentes. Por exemplo, um vilão pode ter um poder de controle de energia extremamente amplo. Em vez de atribuir ao vilão um nível de cada poder de controle de energia do capítulo **PODERES**, basta dar ao vilão um único poder “Controlar Energia” e um nível, garantindo que ele cubra todo o espectro de poderes de controle de energia. O mesmo vale para outros grupos de poder.

CRIANDO AVENTURAS

UMA AVENTURA É UMA SÉRIE DE CAPÍTULOS, REUNIDOS EM UMA única edição, como um número de uma história em quadrinhos. Algumas aventuras longas podem abranger várias edições, como uma “minissérie”. A criação de aventuras é uma parte importante do papel do Mestre. Embora existam muitas aventuras prontas disponíveis para **ICONS**, mais cedo ou mais tarde você vai querer dar vida às suas próprias aventuras.

PREPARANDO O LANÇAMENTO

Antes mesmo de começar a criar uma aventura, gaste alguns momentos pensando em alguns itens de uma “lista de verificação”:

ENVOLVA OS HERÓIS: É a sua primeira aventura? Se sim, como os heróis se reuniram em uma equipe? Isso pode ser tão simples quanto vários heróis individuais unindo-se para combater uma ameaça poderosa ou tão complexa quanto uma série de eventos que obrigam os personagens a se unirem, usando suas qualidades e objetivos individuais. Você pode até mesmo fazer os jogadores colaborarem para contar a história de como a sua equipe foi formada antes da primeira aventura.

TRAMAS ANTERIORES: Se esta não é a sua primeira aventura, dê uma olhada em suas notas (ver **TOMANDO NOTAS**, a seguir). Alguma ponta solta?



Os heróis ainda estão caçando aquele vilão que fugiu? Talvez eles consigam algumas pistas. Um deles ainda está em busca de seu irmão desaparecido? A equipe ainda está tendo problemas com a sua ligação com o governo? Fazer essas tramas evoluírem, proporciona uma sensação de continuidade à sua série e mantém os jogadores interessados em voltar para ver o que acontece a seguir.

CONDIÇÕES: Dê uma olhada nos heróis e tome nota de todas as condições que eles tenham que possam influenciar a aventura ou dar ideias para uma nova aventura. Um dos heróis é literalmente um “peixe fora d’água” na terra seca? Considere uma aventura submarina para destacar as habilidades do herói ou, em vez disso, uma aventura em um deserto para desafiar o personagem. Alguns heróis estão seguindo os passos de seus mentores? Talvez uma história em que algo do passado de seus mentores volte para assombrá-los. Você também pode encontrar inspiração nas condições dos vilões e personagens coadjuvantes de sua série.

MUDANÇA DE RITMO: Finalmente, olhe suas aventuras anteriores: você está executando uma série de pancadarias com grandes grupos de bandidos? Todas as aventuras são a respeito de tramas para dominar o mundo? Então talvez seja hora de uma mudança de ritmo (ver **AVENTURAS DISSONANTES**, mais adiante nesta seção).

ESTRUTURA DA AVENTURA

Histórias em quadrinhos tendem a seguir uma estrutura padrão, e já que **ICONS** é um jogo de histórias em quadrinhos, suas aventuras seguem um formato similar. Ele divide a história em uma série de capítulos normalmente chamados de A Ameaça, A Investigação, O Desafio e A Virada.

TEASER: Um “Teaser” pode ser uma abertura eficaz para uma aventura. É tanto um capítulo rápido destinado a apresentar os jogadores ao que vai acontecer na aventura como uma cena de “aquecimento”, algo como o ato de abertura de uma apresentação principal. Por exemplo, você pode lançar um teaser como o exemplo “Ajuste de Contas” do final do capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**, com A Ameaça sendo Ultramente e seu plano de dominação. Um teaser ocasionalmente pode ser apenas um relato, lido em voz alta para os jogadores, sobre algo que eles saibam, mas seus heróis não, como as ações iniciais do vilão antes de os heróis se envolverem. Para um teaser diferente, faça os jogadores interpretarem os vilões no capítulo de abertura como se fosse uma introdução!

A AMEAÇA: A Ameaça dá aos heróis uma indicação de que algo está errado. Pode ser tão simples quanto o alarme de um banco ecoando sobre os telhados ou o comissário de polícia pegando o telefone vermelho, ou tão sutil como sombras sinistras assistindo os heróis do lado de fora de um desfile ou uma cerimônia em que eles recebem a chave da cidade ou algo do tipo.

A ameaça é um “gancho”, um chamado à ação, levando os jogadores e os seus heróis a se engajarem e se envolverem na história.

A INVESTIGAÇÃO: Na fase de investigação de uma aventura, os heróis olham para o cerne da ameaça e tentam descobrir o que eles podem fazer sobre ela. Isso pode ser tão simples quanto correr para o local de um alarme como se envolver em uma busca por pistas a partir de múltiplas cenas de crime ou seguir uma série de desaparecimentos misteriosos para ver se existem conexões.

A fase de investigação pode envolver alguns testes, particularmente de suas habilidades investigativas como Atenção, e é através delas que o Mestre dá uma boa quantidade de informações para os jogadores sobre o que está acontecendo. Testes Consecutivos são comuns na investigação (**NOÇÕES BÁSICAS**). A investigação também pode envolver algum conflito, até mesmo combate, quando os heróis se encontrarem com a oposição, precisarem ameaçar informantes, e assim por diante.





Tenha em mente que, embora a investigação se destine a ser desafiadora e emocionante, envolvendo os jogadores na história, ela também deve ser *informativa*. Não a estruture de modo que, se os jogadores falharem em um único teste, eles perderão uma pista vital, enviando a história para um desvio do qual ela pode não se recuperar. Não é muito divertido perseguir pistas sem saída e interpretar as tentativas de descobrir o que os heróis devem fazer, afinal de contas.

O DESAFIO: A fase de Desafio é onde a ação realmente começa a acontecer. É quando os heróis têm alguma ideia do que eles precisam fazer e tentam fazê-lo. O Desafio, muitas vezes, envolve a luta contra os vilões, mas pode incluir outros tipos de testes das habilidades dos heróis.

Muitas vezes, os heróis enfrentam uma série de desafios para chegar ao confronto final ou ao clímax da história. Alguns desses desafios podem ser falhas ou contratemplos, como os heróis serem inicialmente incapazes de parar o vilão ou caírem em uma armadilha e terem que fugir. Esses tipos de desafios adicionais são oportunidades para os jogadores acumularem pontos de Determinação para a parte final da aventura. Vários desafios podem ser intercalados com algumas fases de investigação em que os heróis seguem as pistas de cada desafio.

A VIRADA: No final, os heróis superam seus desafios e derrotam os vilões. A Virada é o dramático confronto final da história. Muitas vezes, é uma grande e espalhafatosa luta, mas pode facilmente ser um discurso empolgante ou um plano inteligente que ganha o dia sem um único soco sendo desferido. Essa é a fase da aventura em que os jogadores podem querer gastar os Pontos de Determinação que eles acumularam para realizar o trabalho, assim como os heróis estarão mais determinados do que nunca para ter sucesso.

O FINAL: A Virada é geralmente seguida por um epílogo de algum tipo, em que o Mestre amarra as pontas soltas e os heróis começam a aproveitar seu sucesso por alguns momentos antes do encerramento da história. É também um momento de deixar escapar sugestões ou prenúncios de futuras aventuras, caso a história seja parte de uma série.

EXEMPLOS DE ESTRUTURA DE AVENTURAS

O ASSALTO A BANCO: Os criminosos estão roubando o Banco Central! A ameaça surge quando os heróis são alertados do assalto pelo som de um alarme, um anúncio na faixa da polícia, ou algo semelhante. Eles investigam até chegar ao banco e verificarem a situação, descobrindo que os criminosos estão prendendo clientes e funcionários como reféns. Eles devem superar o desafio de entrar e garantir a segurança dos reféns. Só então eles descobrem o desafio adicional do supervilão trabalhando em conjunto com os ladrões! Depois que o cara mau desfere algumas bofetadas ao atacar de surpresa, os

heróis reagem, encenam uma virada e derrotam os bandidos. Se os heróis forem derrotados pelo vilão, talvez eles sejam trancados no cofre do banco e precisem escapar para serem capazes de seguir os ladrões ao seu esconderijo.

ILHA DO MALFEITOR: Um vilão está chantageando o mundo com uma arma apocalíptica direto de uma ilha-fortaleza escondida. A ameaça aparece em uma transmissão em todas as redes do mundo. Para provar que as autoridades estão desamparadas, o vilão desafia os heróis para uma batalha até a morte contra seus leais lacaios.

Os heróis lutam contra uma equipe de inimigos que trabalham para o vilão principal, mas conseguem derrotá-los. Graças a seus inimigos, eles descobrem a localização da ilha-esconderijo do vilão e algo mais sobre a tal arma apocalíptica, permitindo a eles se infiltrarem e tentar detê-lo. Infelizmente, o vilão principal está preparado e os capture, para só então revelar que eles são o componente final necessário à sua arma! Naturalmente, o processo também vai destruí-los como um bônus adicional.

Na Virada, os heróis têm que escapar da armadilha do vilão e derrotá-lo. Talvez sua fuga e batalha desencadeiem a destruição da ilha, causando a morte aparente do vilão (de forma que ele possa voltar eventualmente).

IGNORANDO A ESTRUTURA

Tenha em mente que a estrutura básica é uma orientação útil para a maioria das aventuras, mas você não tem que segui-la cegamente. Pelo contrário, é melhor quebrar ocasionalmente o modelo, fazendo algo diferente, para que suas aventuras não fiquem obsoletas e previsíveis.

Faça um teaser que não tenha nada a ver com a aventura que você tem em mente, de modo que os jogadores esperem uma coisa, mas, em seguida, outra coisa acontece. Em vez de estabelecer uma ameaça e fazer os heróis lidarem com ela, jogue uma aventura mais proativa, em que os heróis estão perseguindo um de seus próprios objetivos e começem já com uma intenção em mente. Pule o teaser e a ameaça, começando pela investigação ou pelas partes de desafios no meio da aventura, seja ignorando as partes que vieram antes ou jogando-as como flashbacks ou interlúdios que ajudam a preencher os capítulos da história. Assuma riscos e brinque com a estrutura, em vez de deixá-la ditar como você deve realizar as coisas.

AVVENTURAS DISSONANTES

As clássicas aventuras em que “os heróis frustram os planos do vilão” podem ser divertidas, mas também ficam cansativas depois de um tempo. Pode ser bom, para agitar as coisas um pouco (ou permitir que elas se acalmem),

OPÇÃO: INTERLÚDIOS

Embora as partes narrativas de uma aventura possam não ter muita ação, isso não significa que elas não tenham nenhum impacto sobre a história. De fato, cenas de personagens de quadrinhos conversando ou interagindo durante o “tempo ocioso” muitas vezes podem ser algumas das mais importantes para o desenvolvimento do personagem. Mestres que querem incentivar isso em seus jogos de Icons podem usar a seguinte opção.

Durante o tempo narrativo, cada jogador escolhe uma das condições dos seus heróis e relata uma cena ou história sobre ela. O jogador ganha um Ponto de Determinação em troca, que pode ser guardado para uso posterior ou gasto para ativar a condição e ganhar vantagem imediatamente (normalmente uma recuperação ou retcon). Para uma variação dessa abordagem, cada jogador escolhe uma condição do herói de outra pessoa e pede ao jogador para contar uma história sobre isso (“Você sabe, Miss Tikal, há algo que eu sempre quis saber...”). Além disso, os Mestres podem criar problemas para os heróis durante interlúdios, ativando suas condições ou criando condições temporárias para isso. Geralmente é um desafio de algum tipo, indo desde problemas com a vida pessoal do herói até uma subtrama nova ou em curso, como o herói com a condição “passado misterioso” recebendo pistas de que alguém de seu passado está tentando entrar em contato com ele. Isso também pode ser facilmente uma compulsão — uma oportunidade para um herói atingir um objetivo ou obsessão — ou mesmo uma deficiência. Como de costume, essas formas de problemas fornecem Pontos de Determinação que o jogador pode usar imediatamente ou guardar para mais tarde.

realizar aventuras dissonantes com foco em temas completamente diferentes. Adicionar variedade ajuda a manter a série dinâmica e interessante para os jogadores.

Você pode jogar uma história de “cotidiano” que segue os heróis durante suas rotinas diárias e se concentra em suas qualidades particulares, metas e subtramas. Que tal a equipe sair de férias para algum local exótico, ou em um “exercício de formação de equipe” ou missão de treinamento (e inesperadamente encontrar problemas lá)? Talvez os heróis sejam convidados para algum sarau diplomático (na Terra ou em outros lugares), que leva a um mistério de assassinato ou a uma oportunidade para negociações tensas. Você pode rolar uma aventura cômica, com vilões atrapalhados, ou na qual as mentes de todos os heróis são accidentalmente trocadas, fazendo os jogadores interpretarem os personagens uns dos outros durante uma história!



Mantenha o controle de todos os pedidos que os jogadores fazem para determinados tipos de aventuras. Um jogador pode pedir-lhe para executar uma aventura com foco em algum aspecto do herói do jogador, ou pode trazer ideias durante o jogo, dizendo: "Não seria legal se...?". As vezes que os jogadores dizem isso, quer saibam ou não, estão pedindo uma aventura. Mantenha registros de coisas como essa, para que possa lhes dar.

TOMANDO NOTAS

Falando de se manter um registro das coisas, você pode achar útil tomar notas durante o curso do jogo, registrando nomes, incidentes e outros fatos ou ideias para consulta posterior. Após o jogo, mas não muito tempo depois, para que você não esqueça de todos os detalhes, organize e expanda suas notas, talvez as adicionando em um "diário de aventuras" ou algo semelhante. Isso proporciona tanto um registro valioso de sua série quanto uma referência útil para mais tarde, quando você quiser relembrar suas aventuras passadas, ou precisar recordar algum personagem ou evento especial.

Alguns Mestres designam tomadores de notas voluntários entre os jogadores para ajudar, o que também fornece um "ponto de vista do leitor" útil da aventura. Grupos de jogo também podem tirar proveito de recursos colaborativos como wikis, documentos on-line compartilhados ou fóruns de mensagens para ajudar a criar, organizar e manter notas sobre uma série.

REFERÊNCIAS E HANDOUTS

Antes de jogar sua aventura, prepare quaisquer referências de jogo que você pode precisar. Isso inclui fichas de personagens para os vilões e outros personagens do Mestre importantes. Fichas pautadas funcionam muito bem para manter o controle disso; você pode colocar toda a informação essencial de um lado e embaralhá-la conforme necessário para ajustar ordem de iniciativa durante o tempo ativo e facilmente armazená-la em uma caixa ou similar para uso futuro. Se você é ambicioso, pode até mesmo imprimir ou desenhar imagens dos personagens do outro lado dos cartões para mostrar aos jogadores durante o jogo.

Falando em mostrar as coisas aos jogadores, você também pode querer preparar handouts, referências fáceis para os jogadores. Por exemplo, se os heróis podem encontrar a metade rasgada de uma carta como uma pista, considere realmente imprimir a carta e dar aos jogadores a metade do que seus heróis encontram. Esses adereços podem adicionar profundidade à história, e os jogadores podem consultá-los mais tarde ("O que é que essa carta diz...?"), sem que ninguém tenha que se lembrar de anotar os detalhes.



Post-its ou papéis de anotação semelhantes são úteis para fixar uma condição temporária na mesa defronte a um jogador (para o herói daquele jogador) ou em um cartão de personagem para um personagem do Mestre.

Por último, você pode querer usar alguns contadores, como fichas de pôquer, pedrinhas de vidro ou discos de papelão para usar como Pontos de Determinação, tornando mais fácil para entregá-los aos jogadores e para os jogadores manterem o controle de quantos eles possuem.

CRIAÇÃO ALEATÓRIA DE AVENTURAS

SE VOCÊ ESTÁ PRESSIONADO PELO TEMPO OU APENAS À PROCURA de um pouco de inspiração para uma nova aventura, é tão fácil quanto tirar doce de uma criança!

1. CRIE UM VILÃO

Use as orientações dadas na seção Criação de Vilões e crie um ou mais vilões para sua aventura.

Você pode usar a abordagem de rolagem aleatória para a inspiração, mas não se sinta obrigado a usar o que conseguir; use-a como “matéria-prima” para a sua imaginação. Se você tem uma ideia melhor ou precisa que o vilão tenha certa habilidade ou nível, é só dar isso a ele! Você também pode criar vilões simplesmente escolhendo o que quer entre habilidades e níveis que você acha que eles devem ter.

Certifique-se de dar ao seu vilão algumas condições, principalmente coisas que os jogadores podem descobrir e usar a seu favor!

EXEMPLO: Steve é Mestre e está criando uma aventura. Ele já tem uma ideia para um vilão: o sinistro Doutor Zodíaco, um aspirante à mística que detém o poder de doze lendárias pedras mágicas, cada uma associada a um dos signos do Zodíaco e os seus poderes. Ele não precisa rolar aleatoriamente o vilão, apenas atribuir o que ele sente que sejam as habilidades e níveis adequados.

2. ESCOLHA UMA TRAMA

Role aleatoriamente para um elemento da trama em cada uma das seguintes tabelas ou apenas escolha uma trama adequada para o seu vilão.

D6	D6	ELEMENTO	D6	D6	ELEMENTO
1-2	1	Atacar	1-2	1	Rival
1-2	2	Furtar	1-2	2	Criatura
1-2	3	Manipular	1-2	3	País
1-2	4	Assassinar	1-2	4	Pessoa
1-2	5	Controlar	1-2	5	Cidade
1-2	6	Destruir	1-2	6	Objeto
3-4	1	Criar	3-4	1	Artefato
3-4	2	Infiltrar	3-4	2	Mundo
3-4	3	Resgatar	3-4	3	Herói (ou Equipe)
3-4	4	Assaltar	3-4	4	Tesouro
3-4	5	Extorquir	3-4	5	Ente Querido
3-4	6	Confiscar	3-4	6	Riqueza
5-6	1	Escapar	5-6	1	Poder
5-6	2	Conquistar	5-6	2	Celebridade
5-6	3	Estudar	5-6	3	Líder de Estado
5-6	4	Possuir	5-6	4	Invenção
5-6	5	Eliminar	5-6	5	Recurso
5-6	6	Capturar	5-6	6	Inimigo

 **EXEMPLO:** Steve rola na tabela de Elemento da Trama 1 e tira 5 duas vezes. É um “Eliminar”. Rolando na tabela Elemento da Trama 2, ele consegue um 4 e em seguida 1, que é “Artefato”.

Use a combinação de termos como inspiração para a trama do vilão. Uma rolagem de 3 e 4 na tabela 1 fornece “Assaltar”, enquanto os resultados 1 e 5 na tabela 2 nos dão “Cidade”. Claramente, o vilão tem a intenção de assaltar sorrateiramente a cidade! Mas como? Talvez ao, literalmente, “assaltar os sorrateiros” — um plano para libertar os bandidos das prisões, permitindo que o vilão e seus capangas ajam livremente em meio ao caos!

Você pode usar os estilos e condições de seu vilão escolhido para ajudá-lo a preencher o enredo. Por exemplo, se você rolar uma trama de “Controlar Poder” e sua vilã for uma Senhora Mística da Magia, talvez ela pretenda roubar todo o poder mágico do mundo para ela mesma! “Escapar Invenção” poderia ser sobre um cientista louco que criou um androide superpoderoso,



que agora tem vontade própria e quer destruir o seu criador! Alternativamente, poderia ser o desenvolvedor de um supervírus criado em laboratório tentando escapar antes de liberá-lo em uma população inocente. Há muito espaço para interpretação!

Sinta-se livre para distorcer os significados das palavras para se adequarem e brinque com ideias diferentes para ver o que elas trazem de inspiração. Mais uma vez, as rolagens na mesa não se destinam a prendê-lo a um determinado resultado, apenas dar um “pontapé inicial” na sua imaginação e fazê-lo pensar em diferentes possibilidades. Tome notas! Mesmo que você não use uma determinada ideia que surja na sua próxima aventura, quem pode dizer quando você pode querer usá-la mais à frente?

EXEMPLO: Steve pensa sobre o conceito de trama “Eliminar Artefato” — ele parece estranho para o Dr. Zodíaco, que já tem uma coleção de artefatos (As Gemas do Zodíaco). Por que ele iria querer eliminar um deles? Ele pondera a possibilidade, considerando as razões pelas quais Zodíaco poderia querer eliminar uma das joias, mas nenhum dos conceitos realmente funciona. Então Steve considera: que tal outro artefato que pode neutralizar as Gemas do Zodíaco, privando Dr. Zodíaco dos seus poderes malignos? Isso tem algum potencial!

3. ACRESCENTE COMPLICAÇÕES

Movimente as coisas, dando aos heróis uma ameaça, como descrito na seção **ESTRUTURA DA AVENTURA**, e então utilize as condições dos heróis e vilões para complicar a trama básica. Dois ou mais personagens têm uma rivalidade? Existe tensão romântica? Há oportunidades para ameaçar a identidade secreta do herói ou explorar uma falha? Adicionar esses elementos na aventura ajuda a personalizá-la para os heróis dos jogadores e os premiará com Pontos de Determinação que eles poderão usar para prevalecer no final!

Se você quiser inspiração adicional, veja a seção **CARACTERÍSTICAS**, em **CRIAÇÃO DE UNIVERSO**, mais adiante neste capítulo. Escolha algumas Características e adicione-as à mistura da aventura. Por exemplo, se você obtiver um conceito “Manipular Tesouro”, dê uma olhada na lista de Características e adicione, digamos, Heróis do Governo, Panteão e Artefatos Extraterrestres, para uma aventura em que um time supersecreto de heróis do governo está tentando recuperar um tesouro arqueológico que dizem conter ou estar ligado ao poder do antigo panteão pagão da região, um poder que a equipe (e seus patrões do governo) pode manipular para seus próprios fins, se os deuses não puni-los por sua ofensa!

Junte tudo utilizando a Estrutura da Aventura e está tudo pronto!

EXEMPLO: Procurando por alguma inspiração, Steve rola algumas vezes na Tabela de Elementos na seção Criação do Universo, conseguindo Entidades Cósmicas, Organização de Superespiões e Laços Familiares. Que tal se for uma entidade cósmica associada ao zodíaco e envolvida na criação ou nos poderes das Gemas? Essa entidade pode ter criado um “mecanismo de segurança” para contê-las ou destruí-las, caso seja necessário. Um parente de um dos heróis é um cientista trabalhando para uma organização de superespiões e faz parte do time que descobriu uma misteriosa cabala de doze lados feita de pedra escondida em uma arca cheia de artefatos de ocultismo nazistas. Agora revelada, a “Cabala do Zodíaco” foi retirada dos selos mágicos que escondiam seu poder e presença do Doutor Zodíaco. Ele quer encontrá-la e destruí-la antes que alguém descubra o que ela é e o que pode fazer, então ele ataca o comboio de transporte ultrassecreto da organização durante o traslado, sem saber que o cientista já chamou os heróis para ajudar.

USANDO AS REGRAS

AS REGRAS DE ICONS, COMO A MAIORIA DOS RPGS, NECESSITAM de alguma interpretação e controle do Mestre. Esta seção fornece conselhos sobre como usar as regras do jogo durante a partida.

TESTES

É papel do Mestre decidir quando pedir ao jogador para testar as habilidades de seu herói e quanto difícil o teste será. A seguir, algumas regras gerais para quando chegar a hora de pedir testes:

- Somente peça testes quando existir chance de falha e caso essa falha tenha consequências para a história de algum modo. Um teste deve ser sempre importante. Caso contrário, não se preocupe ou você apenas vai chatear os jogadores com uma possível falha sem nenhuma recompensa real em caso de sucesso.
- Esteja preparado tanto para sucesso quanto para falha em um teste, pois ambas podem acontecer. Se é algo em que você não quer que os heróis falhem, não peça um teste. Do mesmo modo, se não houver possibilidade de eles terem sucesso, não peça um teste, apenas continue com a história. Um exemplo é confrontar o herói com o desafio de resgatar civis. Se o objetivo principal do problema é



gastar o tempo do herói e distraí-lo de outras coisas, apenas assuma que o resgate é bem-sucedido e premie o jogador com PD, mesmo sem exigir um teste, que poderia ter consequências funestas.

- Tente limitar as coisas a um teste por situação. Por exemplo, se um herói deve se esgueirar para entrar em um prédio, peça um único teste de Coordenação (Furtividade). Fazer os jogadores rolarem um teste atrás do outro para conseguir algo geralmente apenas aumenta a chance de falha e de cometer uma injustiça. Se o teste for mais complexo, aumente a dificuldade ou use um Teste Consecutivo.
- Somente teste coisas que você permita que os jogadores sejam capazes de usar vantagem (e Pontos de Determinação) para conseguir, porque alguma vez isso vai acontecer.
- Quando lidando com os Personagens do Mestre, você não precisa testar tudo o que eles fizerem, a menos que afete diretamente os heróis. Você pode apenas determinar o resultado da ação baseado na habilidade do personagem e na situação, ou nas necessidades da história.
- Um teste com uma dificuldade igual à habilidade do herói tem cerca de 60% de chance de obter pelo menos um sucesso menor e cerca de 40% de chance de obter um sucesso moderado. Um teste com dificuldade 2 pontos maior tem cerca da metade (30% de chance) e uma dificuldade 4 pontos maior tem menos de 10% de chance, mas o uso de vantagens pode mudar as probabilidades a favor dos heróis. Use a seguinte tabela como guia para as probabilidades de resultados em particular em uma rolagem de dados.

OPÇÕES DE DADOS

Se você preferir, existem várias outras maneiras matematicamente equivalentes de rolar dados em **ICONS**, que podem se adequar melhor a você e a seus jogadores:

POSITIVO + NEGATIVO: O jogador agindo rola tanto os dados de dificuldade quanto de esforço, subtraindo o segundo dado do primeiro, para conseguir um resultado entre +5 e -5, que é adicionado à habilidade utilizada para determinar o esforço. A habilidade oposta não tem nada somado a ela.

IGNORE O MAIOR: Similar ao Positivo + Negativo, exceto que você rola ambos os dados, ignora o resultado maior e adiciona o menor à habilidade utilizada para determinar o esforço. A habilidade oposta não tem nada somado a ela.

RESULTADO	CHANCE DE RESULTADO EXATO	CHANCE DE RESULTADO IGUAL OU MAIOR
+5	2.77%	2.77%
+4	5.55%	8.33%
+3	8.33%	16.66%
+2	11.11%	27.77%
+1	13.88%	41.66%
0	16.66%	58.33%
-1	13.88%	72.22%
-2	11.11%	83.33%
-3	8.33%	91.66%
-4	5.55%	97.22%
-5	2.77%	100%

SETE DA SORTE: Role 2d6, some os resultados e adicione-o à habilidade utilizada para descobrir o esforço. Some 7 à habilidade oposta para determinar a dificuldade. Opcionalmente, você pode apenas subtrair 7 da rolagem dos 2d6 (2d6-7) e somar o resultado ao esforço, não somando nada à dificuldade.

VANTAGEM

Parte do trabalho do Mestre é julgar a ativação de condições e os usos mais livres de vantagens, particularmente inspiração, retcons e façanhas. Você deve encorajar os jogadores a serem criativos, sem atrasar o jogo com montes de discussões ou debates sobre como as coisas devem funcionar.

Tenha em mente as linhas gerais sobre retcons serem incapazes de contradizer diretamente informações previamente estabelecidas. Uma coisa é um jogador usar uma vantagem para encontrar um item oportuno que ninguém notou antes, outra é realizar um retcon que remove completamente um personagem de cena, quando já se estabeleceu que ele está lá.

Similarmente, tente encorajar os jogadores quando eles estiverem sendo modestos em seus gastos de PD. É um recurso limitado, então não solicite que os jogadores os gastem em coisas que podem ser conseguidas sem eles, como encontrar um extintor de incêndio em um prédio público. Auxílio os jogadores, quem sabe com sugestões sobre retcons ou façanhas que você acredite que possam ser legais e combinem com a aventura. Sem mencionar as oportunidades de ativar condições para obter vantagens que não



necessitem de gastos de PD. Não se esqueça de que vocês estão tentando criar uma história juntos.

Tente ser flexível quando eles estiverem ativando condições em busca de vantagem; contanto que eles preencham os parâmetros gerais da condição e o jogador consiga um bom motivo dentro do jogo para justificá-la, está tudo certo. Os outros requisitos para ativar uma condição (a manobra, barganha ou PD) é o “custo primário”. A ativação apenas ajuda a garantir que se siga o tema geral do personagem e force os jogadores a pensarem.

A VANTAGEM É O MELHOR AMIGO DO MESTRE

Lembre-se, quando você quiser permitir uma ideia ou manobra inteligente de um jogador, mas sentir que deve haver algum “custo” para isso, solicitar uma vantagem é sua melhor opção tanto para encorajar a criatividade quanto para limitar que táticas e opções abusivamente efetivas dos jogadores sejam utilizadas a todo o momento, sem que o custo associado não seja pago.

Resumindo, umas das melhores respostas que você pode dar enquanto estiver administrando o jogo é: “Certo, se você tiver uma vantagem, você pode fazer isso!”.

PROBLEMA

Um importante trabalho do Mestre é criar problemas para os heróis, abastecendo os jogadores com Pontos de Determinação adicionais, ao mesmo tempo em que torna a história mais interessante e desafiadora.

Condições são formas de os jogadores dizerem: “Esta é uma parte importante do meu personagem”. Quando os jogadores começarem a escolher as condições de seus personagens, eles vão escolher coisas que querem fazer no jogo. É o seu trabalho como Mestre ativar essas condições e introduzi-las no jogo de forma dramática. Os jogadores podem (e devem) sugerir maneiras para que as condições de seus heróis possam causar problemas, mas a decisão final é do Mestre.

Parte da razão para criar problemas para os heróis é manter ativo o fluxo de PD, uma vez que isso ajuda a tornar o jogo mais acelerado, criativo e emocionante. Se os jogadores estão regulamente sem PD para gastar, então você provavelmente não está dando aos heróis problemas suficientes durante o jogo.

Naturalmente, as condições de um herói não são a única fonte de problemas. As ações de outros personagens podem criar e ativar condições para causar problemas para os heróis, com duração de uma ou duas páginas ou até mais. Lembre-se de todas as opções do capítulo **NOÇÕES BÁSICAS** quando se tratar das condições de ativação, uma vez que essas opções estão disponíveis tanto para os personagens do Mestre quanto para os heróis.

FECHE A PORTA, ABRA A JANELA

Uma boa orientação ao causar problemas é: "Quando você fechar uma porta, abra uma janela". Ou seja, quando você cortar uma determinada opção para os jogadores, forneça-lhes novas opções na forma de PD e uma vantagem que eles podem ganhar com esse ponto. Exemplos comuns incluem deliberadamente bloquear o uso de alguns dos poderes dos heróis, como enviar robôs descrebrados ou zumbis contra um telepata, prender um teletransportador que necessite de linha de visão em um labirinto de espelhos, onde é muito perigoso de se teletransportar, ou confrontar heróis com um vilão que é intocável — tanto literalmente, devido a poderes, como por causa de algo como uma imunidade diplomática. De todo modo, confronte um herói com um inimigo que é imune a todos os seus grandes poderes, mas ofereça-lhe um PD para abrir algumas opções sobre o que fazer a seguir!

PRÊMIOS EM DETERMINAÇÃO

Além das orientações em **GANHANDO DETERMINAÇÃO**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**, você pode premiar os jogadores com Pontos de Determinação bônus simplesmente em nome de uma boa jogabilidade. Quando um jogador surge com uma ótima ideia, dispara uma piada inteligente ou consegue uma rolagem de dados impossível que deixa todos na mesa empolgados, dê ao jogador um Ponto de Determinação extra como recompensa.

Como regra geral, quanto mais PD você distribuir, mais selvagem e acelerado o jogo fica e maiores são as dificuldades que você pode colocar no caminho dos heróis. Não existe uma fórmula exata para isso; calibre quantos pontos você dá para o fluxo do jogo, adicionando mais quando você sentir que as coisas estão ficando lentas ou injustamente difíceis para os jogadores.

DÚVIDAS SOBRE REGRAS

Dúvidas sobre as regras podem surgir durante o jogo e cabe ao Mestre lidar com elas. Podem ser dúvidas sobre como uma regra funciona, qual



regra se aplica em uma dada situação ou como lidar com uma situação inusitada ou aplicação de uma regra.

Como Mestre, tente ficar o mais familiarizado possível com as regras do jogo. Você não tem que memorizá-las (embora elas não sejam difíceis e você vai acabar fazendo isso quanto mais jogar o jogo), mas você deve ler as regras completamente pelo menos uma vez antes de rolar uma partida. Se você puder, role alguns combates de “teste” usando os personagens deste livro ou os criados por vocês, para ter uma ideia de como o jogo funciona.

Quando uma dúvida sobre regras surgir, gaste um momento para lidar com isso e deixe sua decisão mais clara o possível. Quando você joga o jogo pela primeira vez, é provável que você precise consultar as regras com mais frequência, até que você e os jogadores peguem o jeito do sistema e suas nuances. Ou então você pode pedir a um jogador para procurar por regras neste livro para você durante o jogo, para que você possa se concentrar no que está acontecendo.

A maioria das situações pode ser tratada com alguma variação nas mecânicas do teste básico ou do teste consecutivo mostradas no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**. Quando estiver em dúvida, peça a um jogador para fazer um teste de uma habilidade adequada e determine o que acontece a partir do resultado.

Peça aos jogadores para respeitar suas decisões e seguir em frente com o jogo. Se necessário, você pode conversar após o jogo sobre a decisão e como lidar melhor com situações semelhantes quando elas surgirem no futuro, talvez criando uma regra da casa para elas.

REGRAS DA CASA

Cada grupo de jogo tende a desenvolver o seu próprio conjunto de “regras da casa” ao longo do tempo. Elas são modificações ou esclarecimentos sobre as regras do jogo ou regras sobre a conduta na mesa de jogo. Regras da casa devem ser previamente acordadas, em vez de impostas durante o jogo, e visam tornar o jogo mais agradável para todos.

Regras de conduta, ou “regras de mesa”, podem variar; alguns grupos preferem limitar conversas paralelas, citações impróprias de cinema ou televisão ou piadas enquanto o jogo está em andamento. Outros incentivam essas coisas. Novamente, o objetivo das regras de mesa é incentivar a diversão e minimizar as disputas, e não o contrário.

Regras de mesa podem incluir coisas como:

- ─ Rolar os dados à vista de todos e não rolar até que chegue sua vez.

- Uma quantidade razoável de tempo para cada jogador antes que o Mestre passe para o próximo.
- Acordos sobre linguagem e assuntos apropriados na mesa de jogo. Isso pode ser particularmente importante para grupos que incluem jogadores mais jovens.
- Uma regra de “não usar dispositivos”, proibindo o uso de smartphones, tablets, videogames portáteis e similares na mesa de jogo (embora outros grupos prefiram utilizá-los).
- Regras sobre quando o jogo começa, sobre ausências de jogadores ou sobre adição de novos jogadores ao grupo de forma temporária ou permanente.

MUDANDO AS REGRAS

Alguns grupos de jogos podem querer mudar as regras deste livro para melhor atender os seus próprios jogos e estilo de jogo. Se for assim, então não tenha dúvidas, por favor, faça! No entanto, considere atentamente a forma como tais mudanças afetarão outras regras do jogo. Experimente uma mudança nas regras durante um jogo ou dois e veja como ele se comporta. Caso não saia tudo como o planejado, você sempre pode alterá-lo novamente ou modificá-lo ainda mais. Em qualquer caso, não altere as regras arbitrariamente ou sem informar os jogadores antes da mudança e suas razões para isso.

Às vezes, um problema em particular com as regras é, na verdade, um problema com um determinado personagem ou conceito de jogo (ver **JOGO ABUSIVO**, a seguir). Nesses casos, em vez de alterar as regras, o problema pode ser solucionado ao falar diretamente com os jogadores sobre como alterar o personagem ou comportamento em questão.

REGRAS DO JOGO VS. BOM SENSO

As regras de **ICONS** fornecem as ferramentas para lidar com as situações mais comuns. No entanto, elas não são cem por cento infalíveis — nenhum conjunto de regras pode antecipar todas as coisas possíveis que poderiam acontecer em uma história. De tempos em tempos, você vai encontrar uma situação para a qual as regras não fornecem uma resposta clara, ou pior, dão uma resposta claramente errada. Nesses casos, o bom senso e a necessidade dramática vencem. Ignore as regras e faça o que faz mais sentido para você e o que você achar que vai ser mais justo e divertido para os seus jogadores; e se um deles se opuser e disser: “Isso não está nas regras!”, mostre-lhe esse parágrafo e diga: “Sim, está”.

RESOLVENDO PROBLEMAS

QUANDO PROBLEMAS SURGEM EM UM JOGO, É PAPEL DO MESTRE ajudar a lidar com eles. A seguir estão algumas técnicas de solução de problemas comuns que os Mestres de Icons podem utilizar para manter seus jogos funcionando sem problemas.

ENGANOS ~~ESQUECER~~ ACONTECEM

Todos nós cometemos erros, incluindo os Mestres. Seja interpretando mal uma regra ou esquecendo um detalhe em particular. Quando você cometer um erro durante o jogo, admita-o, corrija-o e siga em frente. É melhor dizer a seus jogadores: “Oops, eu cometi um erro” do que tentar encobri-lo ou, pior ainda, se recusar a admiti-lo e permitir que o jogo sofra por conta disso. A maioria dos erros não causa muito impacto. Se um engano não resultar em uma grande mudança no resultado do jogo, especialmente um que não seja muito divertido, você pode optar por dar um “retcon” no problema, mudar a história e dizer que nunca aconteceu, ou você pode corrigi-lo em uma futura aventura. Talvez os heróis tenham a chance de consertar as coisas ou até mesmo viajar de volta no tempo e evitar algo que nunca deveria ter acontecido!

JOGO ABUSIVO

Embora você deva incentivar a criatividade do jogador, existem alguns jogadores — como dizer? — “excessivamente criativos” — com ideias inadequadas para o gênero de super-heróis ou que possam estragar a diversão de todos se não forem contidos. Nesses casos, é trabalho do Mestre proibi-los de realizar tais ações, firme e polidamente, para manter a diversão do jogo.



Primeiramente, diga ao jogador: “Eu não acho que essa ideia funciona bem para o nosso jogo”. Isso pode ser suficiente para dissuadir alguns jogadores, especialmente se você enfatizar o bem do jogo e da diversão do grupo como um todo. “Onde está a diversão nisso?” e “Parece que isso vai piorar nosso jogo” são observações perfeitamente válidas.

Alguns jogadores podem tentar procurar por “combos matadores” ou lacunas no sistema de jogo que façam seus personagens incrivelmente eficazes, tanto é que ninguém poderá enfrentá-los. Geralmente, você deve pedir ao jogador para reconsiderar, ou mesmo proibir a habilidade ou opção abusiva. Embora **ICONS** se destine a captar a sensação das histórias em quadrinhos, isso não significa que tudo o que aparece em uma história em quadrinhos é bom para o jogo. Também não existe algo como um herói “invencível”, uma vez que PDMs podem ter habilidades fora da escala ou que de outra forma “quebram as regras.”

Da mesma forma, alguns jogadores podem não estar familiarizados com a linguagem dos quadrinhos (veja a seguir) e procurem subvertê-la. Se a maioria dos jogadores estiver disposta a jogar com heróis cumpridores da lei, mas um ou dois desrespeitam a lei em todas as oportunidades, pode ser difícil manter a equipe unida sem que os mocinhos queiram entregar os infratores às autoridades! Personagens de quadrinhos (em geral) fazem o que o escritor e editor quiserem. Não é assim com personagens de RPG! Sinta-se livre para lembrar os jogadores da maior liberdade que eles têm no contexto de um jogo de interpretação e da responsabilidade que vem com essa liberdade, a responsabilidade de respeitar o jogo e a diversão de todos nele. Afinal de contas, é o que um verdadeiro herói faria!

LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, COMO QUALQUER TIPO DE FICÇÃO, têm certa “linguagem”, os tipos de coisas que você pode esperar que aconteçam nelas, as normas dos mundos dos super-heróis de quadrinhos. Se você quiser fazer suas partidas de **ICONS** se parecerem com histórias em quadrinhos, preste atenção nessa linguagem.

AÇÃO! Histórias em quadrinhos apresentam ação! Subtramas e diálogos têm o seu lugar, mas histórias de super-heróis são sobre ação e aventura. Mantenha a ação contínua, pulando “as partes chatas” para ajudar a manter o fluxo da história. Uma boa regra de ouro é: se as coisas no jogo começarem a ficar lentas, introduza algum apelo à ação e dê aos heróis algo para fazer (e, de preferência, para bater — veja **CONFLITO**, a seguir). Por outro lado, se um pouco de tempo narrativo ou um interlúdio mantêm os jogadores entretidos, não se sinta obrigado a passar correndo por eles. Deixe-os acontecerem em seu próprio ritmo.



CAPTURAR: Super-heróis são capturados, em vez de mortos, e geralmente os vilões os colocam em armadilhas mortais inteligentes destinadas a matá-los de forma mais dramática. No entanto, alguns jogadores igualam “captura” à “derrota” e lutam com tudo o que possuem para evitá-la. Parte da solução é ser sincero com os jogadores sobre esse assunto: captura não quer dizer que acabou, é apenas uma transição para um novo capítulo. Outra coisa é premiar os jogadores com Pontos de Determinação pela captura, especialmente se os heróis não estavam esperando por isso. Isso os ajuda a digerir a “derrota” mais facilmente e fornece um recurso que pode ser usado na tentativa de fuga!

CONFLITO: Super-heróis entram em conflitos com vilões, com figuras de autoridade, *uns com os outros*, o tempo todo. Suas histórias giram em torno do conflito, o que muitas vezes leva ao combate; é raro encontrar uma história em quadrinhos que não tenha pelo menos uma cena ocasional de luta, e muitas têm uma bem grande a cada edição. Embora deva haver momentos em que os heróis queiram superar os desafios sem precisar lutar, a maior parte do tempo eles deveriam pelo menos ter a opção de quebrar seus problemas ao meio.

DRAMA: Histórias em quadrinhos são cheias de subtramas com melodramas no estilo novela das oito - conflitos sobre as relações pessoais, identidade, questões de vida e muito mais. Parte do motivo das condições poderem ser ativadas para causar problemas é reforçar isso: quanto mais drama o Mestre e os jogadores introduzem no jogo, mais determinados e capazes de serem bem-sucedidos os heróis se tornam.

FUGAS: Os vilões fogem às vezes. Pode ser uma fuga clara ou apenas uma morte misteriosa em que nenhum corpo é encontrado, permitindo que o vilão volte em alguma aventura futura. Às vezes, até mesmo os vilões que realmente morrem voltam! Embora tenha a opção de fazer o vilão fugir, considere se isso é realmente necessário. Se não, dê aos jogadores a satisfação de capturar os vilões e colocá-los atrás das grades. Afinal de contas, um vilão sempre pode encenar uma fuga da prisão mais tarde!

ASTROS CONVIDADOS: Histórias em quadrinhos recorrem a “astros especialmente convidados” de vez em quando. Em um jogo, no entanto, uma “estrela convidada” tende a igualar um “Personagem do Mestre”, que tanto pode ser ofuscado como tomar toda a atenção e fazer os jogadores se sentirem ofuscados. Mesmo se você não estiver jogando uma série Estilo Universal (ver **criação do universo**, mais adiante, neste capítulo), considere fazer os jogadores interpretarem heróis convidados de tempos em tempos como uma mudança de ritmo. É claro que ter jogador ocasional é também uma excelente oportunidade para ter um herói convidado!

VITÓRIAS ALTERNATIVAS: O outro lado do conflito (acima) é que, por vezes, os super-heróis não podem superar desafios por meio de conflito! Os heróis podem ser confrontados com um desafio aparentemente impossível: um inimigo fisicamente muito poderoso para eles enfrentarem ou uma situação em que todos os seus poderes parecem inúteis. Nesses casos, os jogadores têm que descobrir abordagens inovadoras para a vitória, em vez de enfrentar o problema de frente, seja convencendo o inimigo aparentemente invencível de que no final ele não conseguirá vencer, ou resistindo, até que ele se canse (ou apenas fique entediado) e desista, ou chegar a um entendimento com um poderoso ser cósmico (ou entrar em contato com alguém ainda mais poderoso para ajudar). Mestres devem estar dispostos a ocasionalmente confrontar os jogadores com situações aparentemente “impossíveis de vencer”, e os jogadores devem estar dispostos a serem criativos, a fim de resolvê-las. Não se atenha muito ao que você acha que deve ser a solução. Deixe espaço para a história “respirar”, para que os jogadores possam surgir com suas próprias ideias. Elas podem ser ainda melhores do que as que você imaginou!

LETALIDADE: Ao contrário dos protagonistas de um monte de histórias, os super-heróis tendem a evitar força letal e matança desnecessária, mantendo um padrão mais elevado. Essa pode ser uma adaptação difícil para os jogadores acostumados à violência e ao caos de alguns outros jogos, e você pode querer ter um debate sincero sobre o papel da letalidade (e ataques com potenciais resultados de morte) no jogo.

SOLITÁRIOS: Quadrinhos estão repletos de solitários obscuros e chocantes que não trabalham bem em conjunto. Infelizmente, solitários não são bem adequados para a atmosfera de equipe de um grupo de super-heróis ou ao estilo colaborativo de um jogo de RPG. Tente limitar o número de heróis “solitários e temperamentais”, a não ser que os jogadores tenham uma razão particularmente boa para que um grupo de solitários desse tipo se reúna e permaneça junta. Da mesma forma, dê sólidas razões aos solitários que você tem para ficar por perto, como parte da equipe.

MORALIDADE: Relacionados à letalidade (acima), o bem e o mal em histórias de super-heróis clássicos tendiam a ser bem contrastantes, em que os heróis eram decentes, íntegros e de moral elevada, enquanto os vilões eram francamente maus, com alguns personagens confusos em algum lugar no meio disso. Quadrinhos modernos muitas vezes têm tons de cinza — às vezes, nada além de tons de cinza —, mas a suposição padrão para **ICONS** é que os personagens dos jogadores ainda são “os mocinhos”, o que significa pensar um pouco sobre o que a palavra “bom” quer dizer em seu jogo.



NEGOCIAÇÃO: Em algum momento, um vilão vai tomar reféns, usar chantagem ou, de outra forma, forçar os heróis a negociarem. Alguns jogadores podem se recusar terminantemente a isso. Confrontados com uma situação de reféns, eles se apressam para chutar traseiros, confiantes de que podem vencer antes que qualquer coisa ruim aconteça. Outros jogadores são exatamente o oposto, com medo de agir porque alguma coisa pode dar errado. É importante equilibrar esses lados, incentivando os jogadores a tomarem medidas, mas medidas planejadas e deliberadas. Personagens do Mestre podem servir como a “voz da razão” — dando conselhos úteis para os heróis ou avisando se seus planos são demasiado arriscados ou ineficazes. Além disso, deixe claro para os jogadores quando eles podem e quando não podem negociar. Alguns vilões devem ser confiáveis o suficiente para negociar, enquanto alguns claramente não são nada confiáveis (ou mesmo mentalmente sãos).

PRÊMIOS: A aquisição do tesouro e pilhagem motiva os heróis em outros cenários. Super-heróis geralmente são motivados pelo desejo de fazer o bem e, como diz o ditado, “a ação é a sua recompensa”. Os heróis em **ICONS** recebem conquistas que podem usar para fazer alterações (veja a seção seguinte) e alguns jogadores podem estar contentes com isso, mas você pode querer introduzir outras recompensas para dar aos heróis no lugar de dinheiro e poder para aqueles que não ligam para isso. A recompensa mais fácil é a aprovação da população que os heróis recebem. Eles são famosos e amados. A cidade os colocará em desfiles ou erguerão uma estátua ou monumento em sua honra. Convide-os ao Baile Anual da Polícia para que eles possam receber um prêmio (e que vilão conseguirá resistir a um alvo assim?). Faça o carteiro entregar um caminhão de cartas de fãs. Essas recompensas fazem os jogadores se sentirem bem e também é uma forma de incentivar o comportamento heroico (veja **LETALIDADE** e **MORALIDADE**, acima).

DIVIDINDO A EQUIPE: As equipes nos quadrinhos muitas vezes se dividem em grupos menores para lidar com problemas, reagrupando-se ao término da história para o grande final. Isso permite que os quadrinhos se concentrem mais em personagens individuais, mas é mais difícil de fazer em uma mesa de RPG, onde o resto dos jogadores pode ter que ficar esperando a sua vez, enquanto um ou dois deles recebem os holofotes.

Se você for dividir a equipe, a melhor maneira de fazer isso é cortar rapidamente de um grupo para o outro. Durante o tempo narrativo, mude de um grupo para outro depois de poucos minutos. No tempo ativo, você pode usar a ordem de ação regular, estejam os personagens todos no mesmo lugar ou não! Basta acompanhar quem está onde, confrontado por quem, fazendo o quê, e você vai conseguir.

VIOLÊNCIA: Histórias em quadrinhos tendem a ser um gênero violento (veja **AÇÃO** e **CONFLITO**, anteriormente). No entanto, a violência é muitas

vezes higienizada, consistindo principalmente de heróis e vilões socando e atingindo uns aos outros. Mesmo ataques de disparos e corte muitas vezes não têm nenhum efeito visível além de alguns arranhões. Pense em como você vai lidar e descrever os efeitos da violência em seu jogo de **ICONS** e alinhe com seus jogadores sobre essa abordagem para que estejam todos na mesma página sobre o assunto.

CONQUISTAS

EMBORA TENHA SIDO PROJETADO PARA SER UM JOGO FÁCIL de “sentar e jogar”, os personagens de **ICONS** podem mudar e crescer ao longo do tempo. Se você planeja uma série contínua, considere o seguinte sistema opcional para alterações dos heróis com base em suas realizações durante a série:

- **CONQUISTAS MENORES:** Uma Conquista Menor é conseguida quando alguma parte significativa da história tenha sido resolvida, até o máximo de uma por edição. Se a edição termina em uma reviravolta ou de outra maneira não resolvida, ainda não houve uma Conquista.
- **CONQUISTAS MODERADAS:** Eventos significativos na série, aproximadamente uma a cada quatro edições.
- **CONQUISTAS MAIORES:** Principais eventos da série, como o fim de um longo arco de histórias, a derrota de um grande vilão, e assim por diante, cerca de uma a cada oito edições.

Cada conquista permite que os jogadores realizem uma **ALTERAÇÃO** correspondente em seus heróis. Alterações que exigem redução no Nível de Determinação pode reduzi-lo até 0, mas não abaixo. Um personagem com Determinação 0 não ganha Determinação no início de uma nova edição, só recebendo em jogo, e personagens com nível de determinação 0 não podem aplicar alterações que reduzam nível de determinação até que eles a tenham aumentado primeiro (utilizando uma alteração maior) até 1 ou mais. Os jogadores podem “guardar” alterações, economizando-as para conseguir uma alteração de um grau maior: quatro alterações menores formam uma alteração moderada, enquanto duas alterações moderadas formam uma Maior, semelhante aos testes consecutivos.

ALTERAÇÕES

ALTERAÇÕES MENORES:

- Acrescentar um extra permanente a um poder, reduzindo o Nível de Determinação em 1 ou adicionando um limite ao poder para compensar.
- Remover um limite de um poder, reduzindo o Nível de Determinação em 1 para compensar.
- Dominar uma façanha, reduzindo o nível de Determinação do herói em 1 para compensar (veja **FAÇANHAS**, em **NOÇÕES BÁSICAS**).
- Aumentar permanentemente uma habilidade em 1 nível, diminuindo outra habilidade em 1 nível para compensar. Habilidades não podem ficar acima de 10 ou abaixo de 1.
- Ganhar uma nova especialização ou um nível em uma especialização (até o nível Mestre).
- Trocar um extra existente por outro extra, um limite existente por outro limite ou uma especialização existente por outra especialização de mesmo nível.

ALTERAÇÕES MODERADAS:

- Aumentar uma habilidade em 1 nível (até o máximo de 10).
- Trocar os níveis de dois atributos ou dois poderes entre si.
- Mudar uma das condições permanentes do herói por outra.
- Ganhar uma nova condição permanente.
- Adicionar uma característica ao cenário (Veja **criação do universo**, neste capítulo).

ALTERAÇÕES MAIORES:

- Aumentar a Determinação do Herói em 1 nível.
- Ganhar um novo poder, com nível rolado na **TABELA DE DETERMINAÇÃO DE NÍVEIS**.
- Rolar novamente todos os poderes do herói (começando da Fase 3, na criação de heróis).
- Aposentar o herói e criar um novo, acrescentando ao nível de Determinação do novo herói a mesma quantidade de Conquistas Maiores que o antigo herói acumulou.
- Trazer o herói de volta à vida (Veja **VOLTANDO DA MORTE**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**).

CRIAÇÃO DE VILÕES

MESTRES DE ICONS SEM DÚVIDA ESTÃO LIVRES PARA CRIAR seus próprios vilões da maneira que quiserem. Basta apenas colocar os níveis desejados nas habilidades do vilão, escolher as especializações e poderes em níveis adequados, dar ao vilão algumas condições e pronto. Você pode adicionar uma fase adicional ao processo mostrado no capítulo de **CRIAÇÃO DE HERÓIS**: A fase de Criação de Vilões.

Peça aos jogadores para passar seus heróis para o jogador da esquerda. Aquele jogador então rola na Tabela de **PAPEL DO VILÃO** para começar a gerar um inimigo para aquele herói:

2D6	PAPEL DO VILÃO
2-5	ADVERSÁRIO: Role para gerar a Origem e outros traços do vilão como se ele fosse um Herói.
6-7	NEMESIS: Não role a Origem do vilão. Em vez disso, o vilão tem uma Origem “oposta” à do herói da Tabela de Origem: Treinado = Extraterrestre, Transformado = Artificial, e Nascido = Engenhocas e vice-versa. Gere o restante dos traços do Vilão como se ele fosse um herói.
8-9	OPOSTO: O vilão tem a mesma origem do herói. Não role os poderes do vilão. Em vez disso, atribua ao vilão o mesmo número de poderes que o herói, mas escolha poderes “opostos”. Se o herói tem Controlar Fogo, por exemplo, o vilão poderia ter Controlar Frio ou Água. O jogador que estiver criando o Vilão está livre para interpretar o que significa “oposto” no contexto, com a aprovação do Mestre.
10-12	REFLEXO: O vilão tem a mesma origem e poderes do herói — inclusive habilidades acima do nível 6 —, mas condições diferentes e possivelmente efeitos descritivos diferentes para seus poderes. Por exemplo, um herói que tenha Magia pode ter um Reflexo que também tenha Magia, mas que usa Magia Maligna ao invés de Magia Boa. O vilão pode escolher especializações diferentes das do herói.

A criação de Vilões, então, continua seguindo os passos mostrados no capítulo **CRIAÇÃO DE HERÓIS**. Se estiver usando o sistema opcional de criação por meio de pontos, role para determinar o papel do vilão e depois gaste os pontos de acordo, ou simplesmente escolha um dos papéis.

CONDIÇÕES DOS VILÕES

Pense nas condições mais adequadas para seu vilão, tendo em mente que os heróis estarão interagindo com essas condições, tentando descobri-las e ativá-las em vantagem própria. Talvez a condição mais importante dos vilões seja aquilo que os motiva. Embora certamente seja bom para um vilão ter um epíteto (ex: O Senhor do Submundo) que soe impressionante ou uma boa descrição, a primeira coisa que você deve saber é: o que faz o vilão ser um *vilão*, em primeiro lugar?

Aventuras são, muitas vezes, baseadas em torno de um vilão tentando alcançar um objetivo e os heróis trabalhando para frustrar o plano do vilão. A motivação do vilão ajuda a definir essas metas e planos e defini-lo. Há uma diferença entre um vilão planejando a conquista do mundo, porque ele realmente acredita que é adequado para governar, e um vilão para quem a conquista é nada mais do que um jogo, e ambos são bastante diferentes do vilão que quer pilhar ou *destruir* o mundo em vez de governá-lo!

LIDANDO COM AS CONDIÇÕES DO VILÃO

É trabalho do Mestre gerenciar as condições dos vilões e como elas afetam os Pontos de Determinação dos jogadores durante o jogo. Gastar um Ponto de Determinação para ativar a condição de um vilão para receber uma vantagem é essencialmente criar problemas para os jogadores, então premiará o jogador ou jogadores afetados com um PD pela ativação. Se você optar por ativar a condição “Ninguém detém o Troll!” de Troll, com determinação (em vez de usar uma manobra ou tática), para dar a Troll um Esforço Melhorado em seu teste para atingir um herói, dê ao jogador desse herói um Ponto de Determinação. Por outro lado, se um vilão executa uma manobra ou tática, a fim de ativar ou criar uma condição, isso não concede qualquer PD aos jogadores.

Da mesma forma, embora você possa ativar as condições do vilão gratuitamente para criar problemas para eles, já que geralmente você controla tanto os vilões quanto o meio ambiente, e devido aos vilões em si não possuírem ou utilizarem Pontos de Determinação, é melhor que você crie problemas para os vilões apenas como parte da Troca em uma manobra. Em vez de criar diretamente o problema para um vilão, forneça pistas aos jogadores sobre como as condições do vilão podem criar problemas e deixe-os fazerem isso. Por exemplo, Camarila pode orgulhosamente declarar que ele é “Um Cavalheiro Sulista”, enquanto Ultramente raivosamente declara: “Eu estou além de toda a fraqueza humana!”, essencialmente revelando essas condições para os jogadores explorarem, se assim o desejarem.

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE VILÃO

Andy está sentado à esquerda de Branden, que acaba de criar o herói Saguaro, o Homem-Cacto. Branden passa a ficha de personagem de seu herói para Andy, que pega os dados para começar a criar um vilão!

Rolando um 8 na Tabela de Papel do Vilão, Andy vem com um vilão Oposto; ele tem a mesma origem que Saguaro (transformado), mas poderes opostos. Andy observa que o malfeitor é transformado (e, portanto, tem um bônus de +2 em um poder ou habilidade) e passa para a próxima fase.

Andy rola seis vezes para os atributos do vilão, obtendo o seguinte:

ATRIBUTOS	
PROEZA	3 COMUM
COORDENAÇÃO	4 EFETIVO
VIGOR	4 EFETIVO
INTELECTO	4 EFETIVO
ATENÇÃO	6 ÓTIMO
VONTADE	5 BOM

O Vilão pode usar o seu bônus de Origem em um de seus atributos, mas Andy decide esperar e ver quais poderes vai conseguir.

Ele sabe que o papel do vilão o permite ter três poderes (o mesmo que Saguaro) e que eles são opostos de alguma forma. Ele olha para a lista de Saguaro: Aura (seus espinhos), Suporte Vital e Saltar, mas também considera os temas de Saguaro: ele é um homem-planta e uma criatura do deserto. Andy pensa em algo como um vilão ou alguém associado ao frio ou a um ambiente mais exuberante, mas pensa que seria mais interessante se o vilão de Saguaro estivesse mais próximo. Ele pensa em um vilão baseado em um animal em vez de plantas, que seja mais astuto e ardiloso do que a Superforça espinhosa de Saguaro. Considerando o Suporte Vital de Saguaro, ele pensa em Aflição e poderes venenosos.

Animais, venenos, deserto... répteis! Andy pega os seguintes poderes: Aflição e Controlar Animais (Répteis). Rolando os níveis para eles, consegue 6 para Aflição e 5 para Controlar Animais, aumentado para 7 porque ele é Limitado aos Répteis. Ele também adiciona o extra de Alcance Curto para Aflição, já que o vilão não vai querer tocar Saguaro!



Olhando para os traços do vilão, Andy decide aplicar o bônus +2 de Origem em Coordenação, tornando o vilão rápido e ágil. Em seguida, ele rola para as Especializações, obtendo um total de 3. Ele escolhe Atletismo e Furtildade imediatamente e decide adicionar Ocultismo como a terceira, e as ideias começam a se encaixar.

Andy descreve um ex-aluno do mentor de Saguaro, Tom Crow. Com ciúmes por Saguaro ser “o escolhido” (baseando-se nas condições do herói), ele foi para o deserto em busca de um pouco desse mesmo cacto irradiado, mas, em vez disso, foi mordido por um lagarto irradiado. O veneno e os espíritos sinistros que ele invocou o transformaram em um Homem-lagarto capaz de cuspir veneno ácido e de controlar répteis. Ele assumiu o nome de “Mestre Gila” e jurou destruir Saguaro e roubar os segredos místicos de seu mentor para si mesmo!

Branden gosta do novo vilão e o Mestre analisa a obra de Andy e aprova. Ele decide adicionar o pequeno toque pessoal de dar ao Mestre Gila o poder de Escalar (ele pode escalar superfícies íngremes, como uma lagartixa) em nível 5. O Poderoso Homem-Cacto está destinado a lidar com o sinistro e escamoso bandido do Deserto Pintado!

PERSONAGENS-EXEMPLO

MESTRES DE ICONS PODEM CRIAR VILÕES E OUTROS PERSONAGENS para preencher suas aventuras como bem entenderem. Para tornar as coisas um pouco mais fáceis, esta seção apresenta vários tipos de “personagens-exemplo”, que costumam aparecer em várias séries de quadrinhos de super-heróis. Você pode usar as habilidades como estão, preenchendo os detalhes descritivos, ou modificá-las para atender às necessidades de sua aventura.

ESPECTADOR

Um espectador é na prática um transeunte normal, do tipo ameaçado por monstros furiosos, invasores alienígenas, mantido como refém por criminosos, e assim por diante. Eles também são, por vezes, dominados por vilões com Controle Mental ou poderes similares e se voltam contra os heróis! Os Espectadores podem ter Especializações adequadas às suas profissões, hobbies ou interesses.

CULTISTA

ESPECIALIZAÇÕES: Ocultismo

Seguidores de um líder de seita ou adoradores de entidades ocultas perigosas, os Cultistas tendem a operar em segredo. Eles podem estar armados com armas como facas de sacrifício (dano de corte 3) ou armas modernas mais sofisticadas (veja o **CAPANGA** e o **SOLDADO** para mais exemplos).

ESPECTADOR		
PROEZA	2	RUIM
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	3	COMUM
INTELECTO	3	COMUM
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	6	

CULTISTA		
PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	3	COMUM
INTELECTO	2	RUIM
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	2	RUIM
ENERGIA	5	

CAPANGA

O Capanga criminoso mediano tende a ser um pouco lento (tanto física como mentalmente).

Capangas que não confiam somente em seus punhos podem usar armas simples como pistolas (dano de disparo 3-4).

NINJA

ESPECIALIZAÇÕES: Artes Marciais, Furtividade, Armas (Armamento Ninja)
 Esses são capangas ninjas para um vilão ou grupo asiático ou com tema de artes marciais. Eles costumam se desintegrar ou virar cinzas quando derrotados ou capturados. Armas típicas incluem uma espada (dano de corte 4) e shurikens (dano de disparo 2).

CAPANGA		
PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	2	RUIM
VIGOR	3	COMUM
INTELECTO	2	RUIM
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	6	

NINJA		
PROEZA	4	EFETIVO
COORDENAÇÃO	4	EFETIVO
VIGOR	3	COMUM
INTELECTO	3	COMUM
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	6	



POLICIAL

ESPECIALIZAÇÕES: Criminologia, Investigação, Armas (Armas de Fogo)

O policial médio tem algum treinamento em combate, além de conhecimento sobre investigação criminal e coleta de provas. Seu equipamento inclui uma arma (dano de disparo 4), uma tonfa ou cassetete (dano de contusão 4), um rádio e um par de algemas (material 6).

ROBÔ

Isso representa um robô humanoide (e de tamanho aproximadamente humano), perfeito como um lacaio de um vilão tecnológico. Como não são seres vivos, os robôs são imunes a qualquer coisa que afete metabolismos ou mentes. Sua Energia é duas vezes o seu Vigor.

Para robôs maiores do que os humanos, aplique níveis do poder Crescimento, aumentando proporcionalmente o Vigor do robô. Alguns robôs também podem ser blindados (possuindo Resistência a Dano).

POLICIAL

PROEZA	4	EFETIVO
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	3	COMUM
INTELECTO	3	COMUM
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	6	

ROBÔ

PROEZA	2	RUIM
COORDENAÇÃO	2	RUIM
VIGOR	4	EFETIVO
INTELECTO	0	-
ATENÇÃO	2	RUIM
VONTADE	0	-
ENERGIA	8	

SOLDADO

PROEZA	4	EFETIVO
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	4	EFETIVO
INTELECTO	3	COMUM
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	7	

BRUTAMONTES

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	2	RUIM
VIGOR	3	COMUM
INTELECTO	2	RUIM
ATENÇÃO	2	RUIM
VONTADE	2	RUIM
ENERGIA	5	

SOLDADO

ESPECIALIZAÇÕES: Artes Marciais, Militarismo, Armas (Armas de Fogo). Condução ou Pilotagem são comuns para alguns soldados.

Um soldado profissional recebe um extensivo treinamento em combate. Os equipamentos dos soldados em campo incluem pistolas (dano de disparo 4) e rifles (dano de disparo 5).

BRUTAMONTES

Brutamontes são capangas aspirantes, pequenos criminosos que operam por conta própria ou em gangues. Eles não são particularmente brilhantes ou de raciocínio rápido. Podem portar armas (dano de disparo 3-4) ou outras armas improvisadas (canos e pau com prego e garrafas quebradas e facas boas para causar dano de contusão ou corte 3-4).

ZUMBI

Esses são mortos-vivos (bom, cambaleantes, principalmente). Zumbis são corpos reanimados por magia ou ciência macabra, lacaios de feiticeiros malignos e inimigos similares.

Sendo tanto mortos quanto essencialmente irracionais, zumbis são imunes a qualquer coisa que afete metabolismos ou mentes, incluindo muitas Aflações e a maioria dos poderes mentais. Eles têm Energia igual a duas vezes o seu Vigor.

ZUMBI	
PROEZA	2 RUIM
COORDENAÇÃO	2 RUIM
VIGOR	3 COMUM
INTELECTO	0 -
ATENÇÃO	1 HORRÍVEL
VONTADE	0 -
ENERGIA	6

CRIATURAS

A SEGUIR ESTÃO ALGUNS EXEMPLOS DE CRIATURAS COMUNS — principalmente animais mundanos — que você pode usar em seu jogo de **ICONS**. Eles podem ser lacaios, animais de estimação, convocados por poderes ou modelos potenciais para personagens com habilidades semelhantes a animais. Habilidades listadas com um traço (-) estão “fora de escala” — muito baixas para serem consideradas — e podem efetivamente ser tratadas como nível 0. O termo “Corrida” nas Notas funciona como a Especialização Atletismo para movimento no solo, somando seu valor à Coordenação efetiva da criatura.

URSO

PROEZA	4	EFETIVO
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	6	ÓTIMO
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	9	GARRAS E MORDIDA (DANO DE CORTE 3)

LEOPARDO

PROEZA	4	EFETIVO
COORDENAÇÃO	4	EFETIVO
VIGOR	3	COMUM
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	4	EFETIVO
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	6	GARRAS E MORDIDA (DANO DE CORTE 3), PERITO EM CORRIDA

ÃO

PROEZA	2	RUIM
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	2	RUIM
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	2	RUIM
ENERGIA	4	MORDIDA (DANO DE CORTE 2), TAMANHO MÉDIO, +1 VIG TAMANHO GRANDE, +1 PRO PARA TREINAMENTO EM COMBATE, USE HABILIDADES DO GATO PARA CÃES PEQUENOS

GATO

PROEZA	2	RUIM
COORDENAÇÃO	4	EFETIVO
VIGOR	-	-
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	2	RUIM
ENERGIA	2	GARRAS (DANO DE CORTE 0)

CROCODILO

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	2	RUIM
VIGOR	5	BOM
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	2	RUIM
ENERGIA	7	MORDIDA (DANO DE CORTE 4)

GOLFINHO

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	4	EFETIVO
VIGOR	3	COMUM
INTELECTO	2	RUIM
ATENÇÃO	4	EFETIVO
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	6	AQUÁTICO 3, SUPERSENTIDO (SONAR)

ENGUIA ELÉTRICA

PROEZA	2	RUIM
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	1	HORRÍVEL
INTELECTO	-	-
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	2	RUIM
ENERGIA	3	AURA (ELETRICIDADE) 3

ÁGUILA

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	4	EFETIVO
VIGOR	1	HORRÍVEL
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	5	BOM
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	4	GARRAS (DANO DE CORTE 2), VOO 3, TAMBÉM PARA FALCÕES, GAVIÕES E OUTRAS AVES DE RAPINA

ELEFANTE

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	2	RUIM
VIGOR	7	INCRÍVEL
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	10	PRESAS (DANO DE CORTE 4)

GORILA

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	4	EFETIVO
VIGOR	6	ÓTIMO
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	9	ATLETISMO

HIPOPÓTAMO

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	2	RUIM
VIGOR	6	ÓTIMO
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	2	RUIM
ENERGIA	8	MORDIDA (DANO DE CORTE 3)

LEÃO

PROEZA	5	BOM
COORDENAÇÃO	4	EFETIVO
VIGOR	5	BOM
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	4	EFETIVO
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	8	GARRAS E MORDIDA (DANO DE CORTE 4)

ORCA

PROEZA	4	EFETIVO
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	7	INCRÍVEL
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	10	MORDIDA (DANO DE CORTE 5), PERITO EM LUTA LIVRE

CAVALO

PROEZA	2	RUIM
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	6	ÓTIMO
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	2	RUIM
ENERGIA	8	PERITO EM CORRIDA

MACACO

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	6	ÓTIMO
VIGOR	-	-
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	4	EFETIVO
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	3	ATLETISMO, MEMBRO EXTRA (CAUDA PREÊNSIL)

RINOCERONTE

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	2	RUIM
VIGOR	7	INCRÍVEL
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	10	PERFURAR (DANO DE CORTE 4)

LULA GIGANTE

PROEZA	4	EFETIVO
COORDENAÇÃO	4	EFETIVO
VIGOR	8	ESPECTACULAR
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	11	AQUÁTICO 2, MEMBROS EXTRAS (TENTÁCULOS)

JIBOIA

PROEZA	4	EFETIVO
COORDENAÇÃO	4	EFETIVO
VIGOR	4	EFETIVO
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	4	EFETIVO
VONTADE	2	RUIM
ENERGIA	6	MORDIDA (DANO DE CORTE 3), PERITO EM LUTA LIVRE, VÁLIDO PARA OUTRAS COBRAS CONSTRITORAS

TUBARÃO

PROEZA	5	BOM
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	5	BOM
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	4	EFETIVO
VONTADE	4	EFETIVO
ENERGIA	9	AQUÁTICO 2, MORDIDA (DANO DE CORTE 5), VÁLIDO PARA TUBARÕES BRANCOS E OUTROS TUBARÕES SIMILARES

ENXAME

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	4	EFETIVO
VIGOR	-	-
INTELECTO	-	-
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	-	-
ENERGIA	9	FERRÕES (DANO 1), FORMA GÁSOSA 4 (INSETOS E ENXAMES DE OUTRAS CRIATURAS)

CASCABEL

PROEZA	4	EFETIVO
COORDENAÇÃO	5	BOM
VIGOR	-	-
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	2	RUIM
ENERGIA	2	

MORDIDA
(DANO DE CORTE 0,
AFLIÇÃO 2 VENENO)

LOBO

PROEZA	4	EFETIVO
COORDENAÇÃO	4	EFETIVO
VIGOR	3	COMUM
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	4	EFETIVO
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	6	GARRAS E MORDIDA (DANO DE CORTE 3)

APATOSSAURO

PROEZA	1	HORRÍVEL
COORDENAÇÃO	1	HORRÍVEL
VIGOR	9	FANTÁSTICO
INTELECTO	-	-
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	1	HORRÍVEL
ENERGIA	10	(TAMBÉM PARA BRAQUIOS- SAUROS E OUTROS HERBÍVOROS SIMILARES)

BALEIA

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	2	RUIM
VIGOR	8	ESPETACULAR
INTELECTO	2	RUIM
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	11	AQUÁTICO 2, SUPERSENTIDO (SONAR)

CARCAJÚ

PROEZA	5	BOM
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	3	COMUM
INTELECTO	1	HORRÍVEL
ATENÇÃO	4	EFETIVO
VONTADE	4	EFETIVO
ENERGIA	7	GARRAS E MORDIDA (DANO DE CORTE 3)

DEINONICO

PROEZA	4	EFETIVO
COORDENAÇÃO	4	EFETIVO
VIGOR	5	BOM
INTELECTO	-	-
ATENÇÃO	4	EFETIVO
VONTADE	2	RUIM

ENERGIA 7 GARRAS E MORDIDAS (DANO DE CORTE 4), CORRIDA, TAMBÉM VÁLIDO PARA OUTROS PREDADORES DE TAMANHO MÉDIO

PTERODÁCTILO

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	5	BOM
INTELECTO	-	-
ATENÇÃO	4	EFETIVO
VONTADE	2	RUIM
ENERGIA	7	BICO E GARRAS (DANO DE CORTE 4), VOO 2

TRICERATOPS

PROEZA	4	EFETIVO
COORDENAÇÃO	2	RUIM
VIGOR	7	INCRÍVEL
INTELECTO	-	-
ATENÇÃO	4	EFETIVO
VONTADE	2	RUIM

ENERGIA 9 CHIFRES (DANO DE CORTE 5), ARMADURA NATURAL (RESISTÊNCIA A DANO 2), TAMBÉM VÁLIDO PARA OUTROS DINOSAURIOS "ARMADURADOS"

TIRANOSAURO

PROEZA	5	BOM
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	8	ESPECTACULAR
INTELECTO	-	-
ATENÇÃO	4	EFETIVO
VONTADE	3	COMUM
ENERGIA	11	MORDIDA (DANO DE CORTE 6), CORRIDA, TAMBÉM VÁLIDO PARA OUTROS DINOSAURIOS CARNÍVOROS (VIG 7)

ARMADEILHAS MORTAIS

QUANDO UM VILÃO CAPTURA UM HERÓI, ELE NUNCA MATA O HERÓI imediatamente. Vilões criam armadilhas elaboradas e esquemas para prolongar o sofrimento dos heróis e permitir-lhes a oportunidade de zombar deles, o que, por sua vez, permite aos heróis a oportunidade de escapar e encenar um retorno.

Embora possam ser exageradas e deverem ser usadas com cuidado, armadilhas mortais proporcionam grandes desafios para os heróis de **ICONS**. Mantenha possíveis armadilhas mortais em mente quando você estiver criando aventuras e tenha uma ou duas de reserva no caso de você precisar delas para uma edição em particular. A seguir estão alguns tipos clássicos de armadilhas mortais, mas sinta-se livre para criar as suas próprias — quanto mais elaboradas, melhor!

Testes Consecutivos são uma das melhores maneiras de lidar com os esforços dos heróis para escapar de uma armadilha mortal. Consulte a seção de **TESTES CONSEGUINTEIS**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**, para mais detalhes. Testes Cronometrados são bastante comuns, assim como os testes Escalonados.

ESMAGADOR: Os heróis estão presos em uma sala onde as paredes estão se fechando, ou que está lentamente se enchendo de areia, água, gás tóxico ou talvez ambos: as paredes estão se fechando e o quarto está enchendo! As paredes também podem ser revestidas com espinhos, ácido ou estarem quentes como brasa. Os heróis têm que descobrir uma maneira de sair antes de serem esmagados ou sufocarem.

ISCA: Um engodo do vilão (uma duplicata robótica ou simplesmente um manequim vestido com o traje do vilão) desencadeia outra armadilha quando é atacada. A isca pode explodir ou liberar um gás ao ser atingida, ou ativar coisas como alçapões ou gaiolas contendo criaturas perigosas (veja **FOSSO DOS LEÕES**). Iscas são geralmente utilizadas para jogar os heróis em outras armadilhas.

CONTADOR REGRESSIVO: Os heróis estão sentados em cima de uma bomba (ou dispositivo mortal similar) em contagem regressiva para ativação. É claro, os heróis estão presos ou de alguma forma impedidos de escapar facilmente ou desativar o dispositivo. Esse é geralmente um teste cronometrado, por definição.

DESAFIO: Os heróis têm que correr através de uma área repleta de armadilhas mortais de todos os tipos. As armadilhas podem ser qualquer coisa: armas automatizadas, lança-chamas, robôs lutadores, criaturas, poços, lâminas balançando e coisas do tipo. Também pode haver um limite de tempo para completar o desafio antes que algo mais aconteça (veja **CONTADOR REGRESSIVO**).



PESADELO: As mentes dos heróis estão presas dentro de uma alucinação saída de seus piores medos. Todos eles podem experimentar a mesma coisa, ou cada herói pode estar em sua própria alucinação. Os heróis têm que encontrar uma maneira de superar seus medos, a fim de derrotar a armadilha.

AMEAÇA IMINENTE: Os heróis se encontram impotentes contra um ataque mortal que se aproxima cada vez mais. Pode ser um raio laser, uma serra elétrica, metal derretido em uma fundição ou alguma fraqueza específica de um ou mais de um herói. Eles devem escapar antes que a ameaça os alcance. Alternativamente, um amigo ou ente querido de um dos heróis pode ser colocado na mesma situação, forçando o herói a vir resgatá-lo.

FOSSO DOS LEÕES: Criaturas são liberadas para atacar os heróis presos. Podem ser leões, tigres, tubarões, piranhas, cobras venenosas ou até mesmo as criaturas mais exóticas, como alienígenas, mutantes ou ciborgues.



Os heróis podem ter que enfrentar as criaturas que tenham a vantagem de “jogar em casa”, como ter que lutar com tubarões debaixo d’água (ao mesmo tempo, prendendo a respiração) ou morcegos ciborgues (com disparos sonoros!) no meio da escuridão densa.

COMPANHEIRO TRAIDOR: Um ou mais heróis são convencidos (por meio de drogas, ilusão ou lavagem cerebral) de que seus companheiros de equipe são inimigos que devem ser destruídos! O Mestre pode controlar os heróis “traidores” durante essa armadilha, mas pode ser muito mais divertido tratar isso como uma compulsão (Veja **PROBLEMAS**, em **NOÇÕES BÁSICAS**) e deixar os jogadores fazerem o trabalho sujo! Incentive a interpretação e a ativação de condições para libertar os “traidores” da influência do vilão (veja **CONTROLE MENTAL**, em **PODERES**, para mais detalhes).

DESASTRES

VILÕES E ARMADILHAS NÃO SÃO OS ÚNICOS DESAFIOS PARA seus heróis. Eles também podem salvar as pessoas de uma ampla gama de catástrofes, desde incêndios e inundações até terremotos e pontes destruídas. Às vezes, esses desastres são naturais, enquanto outros são criados pelo homem: trabalho de vilões, que pretendem chantagear a população ou distrair os heróis de seus verdadeiros objetivos, ou acidentes envolvendo edifícios ou infraestruturas. A seguir estão algumas orientações sobre desastres que você pode usar para apimentar seus jogos de **ICONS**.

PREVENINDO DESASTRES

Ao introduzir um desastre em seu jogo de **ICONS**, você não tem que lidar com todos os elementos e aspectos. Desastres são muitas vezes grandes, abrangendo cidades ou estados inteiros, e os heróis não podem estar em vários lugares ao mesmo tempo. Em geral, é mais fácil se concentrar nas extremidades ao descrever um desastre: seja no epicentro de um desastre, onde será possível pará-lo como um todo (como o uso de Controlar Clima para interromper uma tempestade ou de Controlar Terra para acabar com um terremoto), seja às margens do desastre, para ajudar vítimas individuais e lidar com os efeitos colaterais do desastre, como resgatar carros em uma ponte danificada durante ou após um terremoto.

Muitas vezes, lidar com um desastre é a sequência de uma catástrofe. Por exemplo, os heróis podem impedir um terremoto ou tsunami, se eles receberem aviso-prévio e tiverem os meios para fazê-lo. Caso contrário, eles estarão mais propensos a lidar com os danos e desastres menores (incêndios, inundações, colapsos, etc.) causados pelo incidente maior. Tal como acontece com armadilhas mortais, os testes consecutivos são uma boa maneira de lidar com a prevenção e alívio de desastres (veja **TESTES CONSEGUINTEIS**, no capítulo **NOÇÕES BÁSICAS**).

Você pode ignorar o longo processo de luta contra o desastre, baseando sua descrição geral na forma como os heróis lidam com cada extremidade do espectro. Se seus esforços forem na maior parte bem-sucedidos, assuma que lidaram com o desastre na prática. Se eles não são tão bem-sucedidos, descreva como o desastre os superou e mostre que até mesmo os seus poderes têm limites.

DANO E DEVASTAÇÃO

As únicas habilidades reais que você precisa dar a um desastre são o quanto eles são difíceis de lidar e os efeitos (se houver) sobre os heróis, se eles não conseguirem fazê-lo. Assim como tudo em **ICONS**, desastres podem ser classificados na escala de 1 a 10, que define sua dificuldade, e você pode usar esse nível para coisas como danos ou outros efeitos que o desastre causa. Você não precisa se preocupar em desenvolver toda a extensão do desastre em termos de jogo — quanto dano um terremoto faz a uma construção em particular, por exemplo —, apenas descreva as coisas com base no que os heróis fazem.

CRIAÇÃO DE UNIVERSO

DE ACORDO COM SEU DESENVOLVIMENTO ORIGINAL, ICONS é ótimo para jogos casuais — junte alguns amigos, role aleatoriamente alguns heróis e parta para o jogo. No entanto, alguns grupos preferem jogos mais amplos ou de longo prazo, então esta seção é um sistema em que você não joga apenas a aventura de um grupo de super-heróis, e sim os eventos que ocorrem nos vários “títulos” de todo um universo de histórias em quadrinhos!

Esta abordagem tem como inspiração o “estilo trupe” utilizado em vários outros jogos, apresentado pela primeira vez em Ars Magica (desenvolvido por Jonathan Tweet e Mark Rein-Hagen). Nesse estilo de jogo, o papel de Mestre muda ocasionalmente entre vários jogadores (ou mesmo todos eles). Cada jogador cria um conjunto de personagens, em vez de um único personagem. Os jogadores escolhem quais personagens eles vão interpretar com base nas circunstâncias de uma determinada aventura. Ocasionalmente, há também um conjunto de personagens menores compartilhados entre os jogadores conforme necessário ou controlados como PDMs pelo Mestre em um determinada aventura, caso sua presença seja necessária.

Dan não pode comparecer ao jogo esta semana? Bem, não podemos fazer uma aventura da Falange sem sua personagem Anansia (a não ser que inventem um motivo para ela ter ido embora durante esta edição), mas Steve tem uma ideia para uma aventura, que vai me permitir jogar em vez de mestrar — eu vou interpretar Barata Atômica, Branden jogará com Saguaro e nós vamos fazer uma “reunião” nesta edição de Poderoso Saguaro!



Esse estilo de jogo permite que um jogo normal transcorra sem se preocupar com o que acontece quando um jogador em particular perde uma sessão — nesses casos, basta rolar outra aventura, utilizando um conjunto de personagens que não exija o jogador ausente! Ele também permite que todos atuem como Mestre de tempos em tempos, o que ajuda a prevenir que o Mestre se canse.

É claro que você não precisa realizar um jogo em “estilo trupe” para utilizar as diretrizes de criação de seu próprio universo de super-heróis dessa seção! Os heróis de nível inferior criados pelos jogadores poderão servir como personagens do Mestre em segundo plano para ajudar a completar o cenário, como ocasionais astros convidados ou como personagens alternativos dos jogadores.

CRIANDO SEU UNIVERSO

A primeira sessão do jogo estilo universal é dedicada a criar o seu universo de quadrinhos, não apenas os heróis e as equipes, mas os vilões, personagens de apoio e as características do ambiente. Veja como funciona:

Os heróis são divididos em três Linhas: A Linha Principal, a Linha Média e a Linha de Apoio. Elas não são uma medida de poder — todos os heróis, independentemente do nível, são criados da mesma forma —, mas sim uma medida de seu papel dentro do cenário.

- **LINHA PRINCIPAL:** Esses são seus astros. Os maiores, os heróis mais populares. Cada um é, definitivamente, a estrela de seu próprio título (possivelmente mais de um título) e, provavelmente, também se reúnem em um maior time de super-heróis do universo.
- **LINHA MÉDIA:** De nível não tão alto, inclui os heróis que podem ter seus próprios títulos, que podem aumentar ou diminuir de popularidade ou heróis que geralmente funcionam melhor em equipes do que agindo sozinhos.
- **LINHA DE APOIO:** Os heróis de suporte. Membros de equipes menores, ou talvez os membros menores de equipes famosas, personagens que têm histórias de apoio em títulos maiores e antologias ou uma série limitada ocasional.

PASSO UM: CRIAÇÃO DE HERÓIS

Cada jogador (incluindo qualquer um que esteja interessado em ser Mestre) deve criar seis personagens, dividindo-os da seguinte forma:

- Um herói da Linha Principal
- Dois heróis da Linha Média
- Três heróis da Linha de Apoio

Criar seis personagens pode levar algum tempo e o processo não termina aqui. A opção mais fácil é usar a criação de heróis aleatória; uma breve série de jogadas de dados é mais rápida do que desenvolver cada herói do zero por meio da compra de pontos. No entanto, utilize o método que seu grupo preferir, talvez comprando pontos para o seu herói Principal, com o restante sendo criado de forma aleatória, ou qualquer combinação semelhante.

AVANTE ICONS!

Para começar a série, pelo menos a equipe de elite do cenário deve ser reunida — obviamente, ela será principalmente composta por heróis da Linha Principal, mas também pode incluir a Linha Média ou até mesmo a Linha de Apoio se os jogadores quiserem.

O jogador que será o primeiro Mestre para as aventuras dessa equipe não deve ter um herói Principal — ou Médio — na equipe. Esse jogador deve escolher um de seus outros heróis para estar em uma segunda equipe, Mestraida por um dos outros jogadores.

Considere os tipos de equipe ao pensar sobre essa segunda equipe e pense um pouco sobre os temas. Você terá uma equipe focada na ciência ou uma focada no ocultismo? Um grupo de forasteiros perseguidos? Que tal uma equipe cujas aventuras são de escala intergaláctica, que operam no espaço exterior e só ocasionalmente visitam a Terra? Se você tem uma equipe de quadrinhos favorita, pense nela em busca de inspiração, não há nada de errado em imitar um arquétipo que você goste.

Preencha o elenco dessa equipe de forma tematicamente apropriada (sinta-se livre para modificar seus heróis criados para adequar a equipe nesta fase).

O restante são heróis solitários disponíveis para aparições especiais ou missões com um fim específico.

PASSO DOIS: VILÕES!

Começando com a Linha Principal, passe o seu herói para o jogador à sua esquerda e siga as orientações em **CRIPAÇÃO DE VILÕES**, no início deste capítulo. Continue esse processo para cada um dos seis heróis que você criou.

Se desejar, qualquer um dos vilões prontos neste livro ou qualquer outro produto de **ICONS** podem ser utilizados em vez de gerar um novo vilão,





ou então eles podem ser usados apenas como extras, além daqueles que você cria. Afinal, quanto mais, melhor!

Quando essa etapa for concluída, cada jogador deve ter criado ou projetado seis vilões, dando muito material a você!

PASSO TRÊS: CARACTERÍSTICAS

Esta etapa circula pela mesa quatro vezes. Cada jogador rola na tabela de **TIPO DE CARACTERÍSTICA**. O jogador então cria uma característica daquele tipo, vinculada a um dos heróis Principais ou Médios. O jogador do herói pode ajudar a determinar como a característica está vinculada. Um herói pode ter mais do que uma característica vinculada, ou outro herói pode não ter nenhuma — a distribuição não precisa ser justa. Características podem aparecer mais de uma vez, cada uma sendo uma diferente iteração daquele tipo.

DEFININDO CARACTERÍSTICAS

Características devem ser pensadas na mesma linha de raciocínio das condições: elas podem ser locais, objetos, conceitos ou outros elementos de cenário que se relacionem ao tema. Contanto que ela se adapte ao tipo, vale tudo.

Observe também que uma característica não apenas se relaciona ao herói com o qual é ligada, é uma faceta de todo o cenário. O herói tem alguma ligação com ela, tendo encontrado essa característica no passado, uma relação com ela no presente ou talvez algo relativo à origem do herói ou seu histórico.

Abaixo temos uma lista das características, com uma breve descrição e exemplos para cada uma.

RAÇA ALIENÍGENA: A terra não é o único mundo habitado no Universo, e os visitantes de outros planetas tornaram sua presença conhecida: Homens da Lua, Marcianos, Amazonas Estelares e muito mais.

ESPÉCIE ALTERNATIVA: A humanidade não é a única espécie inteligente que chama a Terra de lar. Atlantes. Símios inteligentes. Homo Ulterior. Os Homens Derretidos. O Povo Alado da Ilha Carthoom.

SEGREDOS ANTIGOS: Sociedades secretas, ou mesmo culturas inteiras, escondidas dos olhos do mundo moderno. Nova Roma. Ultima Thule. A Irmandade.

FORÇAS ARMADAS: Forças nacionais, como o Exército e a Marinha, tiveram que se adaptar a um mundo de superpoderes, e também há organizações multinacionais e paramilitares que igualmente interagem regularmente com o mundo dos heróis.

TIPOS DE CARACTERÍSTICA

D6,D6	CARACTERÍSTICA	D6,D6	CARACTERÍSTICA
1,1	Mundo Perdido	4,1	Monstros
1,2	Organização (Superespionagem)	4,2	Grande Corporação
1,3	Organização (Criminosa)	4,3	Superciência
1,4	Panteão	4,4	Segredos Antigos
1,5	Raça Alienígena	4,5	Vislumbre do Futuro
1,6	Perseguição	4,6	Mídia e Cultura Pop
2,1	Organização (Ocultista)	5,1	Entidades Sobrenaturais
2,2	Tecnotopia	5,2	Alta Sociedade
2,3	Organização (Terrorista)	5,3	Teoria da Conspiração
2,4	Especie Alternativa	5,4	Organização (Forças da Lei)
2,5	Outras Dimensões	5,5	Organização (Alta Tecnologia)
2,6	Forças Armadas	5,6	Escola de Super-Heróis
3,1	Entidades Cósmicas	6,1	Artefatos Alienígenas
3,2	Organização (Espacial)	6,2	Inteligência Artificial
3,3	Heróis do Governo	6,3	Laços Familiares
3,4	Nação Maligna	6,4	Mistérios da Mente
3,5	Legado Histórico	6,5	Poderes Políticos
3,6	Supersurpresa	6,6	Outra ou role novamente

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: Sejam computadores conscientes ou entidades, heróis ou vilões robóticos, o mundo tem acompanhado o desenvolvimento da inteligência das máquinas.

TEORIA DA CONSPIRAÇÃO: Pense em uma teoria da conspiração: o governo escondendo Óvnis, a verdade por trás do assassinato de Kennedy, Satélites Orbitais de Controle mental, entre outros. Em seu universo, essas teorias são verdadeiras de alguma forma (e o herói ligado acabou esbarrando nelas de alguma forma).

ENTIDADES CÓSMICAS: Seres com poderes cósmicos inimagináveis, rivalizando com os deuses. Alienígenas superpoderosos. Devoradores de mundos. Seres gigantes e implacáveis, cercados por radiação Kirby crepitante.

LAÇOS FAMILIARES: A vida de um super-herói é mais do que apenas lutar contra o crime. Essa característica é um local, um personagem de apoio, um objeto ou outro elemento do cenário conectado à família do herói.

VISLUMBRE DO FUTURO: Essa característica tem suas origens no futuro. Talvez haja um personagem de apoio que viajou de volta no tempo ou um local inteiro trocou de lugar com sua versão do futuro. Pode haver uma profecia prestes a ser cumprida, com o herói ligado sendo parte dela.

HERÓIS DO GOVERNO: Não demorou muito para os governos entrarem no negócio de super-heróis. Essa característica cobre tudo, desde supersoldados até heróis patrióticos e supergrupos nacionais oficiais.

ALTA SOCIEDADE: Mesmo em um mundo onde uma mulher pode levantar um ônibus urbano, dinheiro e influência têm poder. Essa característica trata sobre a elite da sociedade: os bilionários, os capitães da indústria, o fino e a realeza.

LEGADO HISTÓRICO: O outro lado da moeda de "Vislumbre do Futuro", essa característica está ligada a algo no passado do universo. Talvez um herói seja uma nova versão de um herói da II Guerra Mundial, ou existam lugares no mundo intocados pela passagem do tempo.

MUNDO PERDIDO: Quer se trate de uma ilha ao largo da costa da América do Sul, um planalto intransponível na África ou nas profundezas da terra oca, é uma região escondida do mundo moderno, onde dinossauros vivem em total liberdade e maravilhas abundam.

GRANDE CORPORAÇÃO: Desde o sombrio conglomerado do vilão à fundação dirigida por um filantropo bilionário, universos de quadrinhos estão cheios de empresas que são influentes nos eventos mundiais.

MONSTROS: Vampiros. Lobisomens. Múmias. Kaijus gigantes destruidores de cidades. O mundo é um lugar mais estranho do que você pensa.

MISTÉRIOS DA MENTE: Poderes psíquicos, psíquicos e mentais, desde laboratórios do governo, onde experimentos de Percepção Extrassensorial são realizados, às sociedades secretas de mestres mentais.

ENTIDADES SOBRENATURAIS: Fantasmas, anjos, gênios e demônios, que vão desde as criaturas mais humildes aos governantes de reinos inteiros no além.

ORGANIZAÇÃO (CRIMINOSA): O mundo mundano do crime organizado não é tão mundano. Há um “supersindicato”, uma liga sombria de assassinos ou outra organização criminosa que é um adversário digno para heróis fantasiados.

ORGANIZAÇÃO (ALTA TECNOLOGIA): Agências governamentais ou privadas, cuja competência é a CIÊNCIA! Instigadores de problemas comuns (já que a ciência é muitas vezes sobre o que “poderíamos ter”, e não “deveríamos ter”) e alvo de bandidos.

ORGANIZAÇÃO (FORÇAS DA LEI): Em um mundo de superpoderes, o sistema de justiça criminal defende a sociedade por meio de dois grupos separados, mas igualmente importantes: a polícia, que investiga o crime, e os grupos de operações especiais, que lidam com criminosos superpoderosos. Essa é a sua característica.

ORGANIZAÇÃO (SOBRENATURAL): De cultos sombrios de adoradores de demônios a agências dedicadas à luta contra o sobrenatural, essa característica abrange grupos que lidam com magia e ocultismo.

ORGANIZAÇÃO (ESPECIAL): Seu universo é protegido por um corpo de defensores superpoderosos galácticos ou a terra se reuniu em uma defesa vigorosa contra os invasores do espaço exterior?

ORGANIZAÇÃO (SUPERESPIÕES): É como a espionagem do mundo real, exceto que possui mais bugigangas uniformes futuristas e nomes de agências com iniciais que significam algo legal.

ORGANIZAÇÃO (TERRORISTA): A diferença entre uma organização criminosa e uma organização terrorista é que os criminosos são motivados principalmente pelo lucro, e os terroristas são motivados pela derrubada violenta de sociedades e governos.

OUTRAS DIMENSÕES: Seu universo é realmente um multiverso, e a Terra tem tido algum tipo de contato com uma ou mais dimensões.

PANTEÃO: Um ou mais (ou todos!) dos panteões mitológicos adorados pelas culturas da Terra são, de fato, reais. Eles podem ser superseres de outras dimensões, ou uma sociedade oculta de alienígenas de alta tecnologia, ou espíritos do mundo dos sonhos, mas são reais.

PERSEGUIÇÃO: Mesmo no universo das histórias em quadrinhos, a perseguição mostra sua face, seja um preconceito contra uma forma particular de origem (mutantes, por exemplo), seja uma campanha de difamação contra um herói amigo da vizinhança travada por um jornalista zeloso que não gosta dele.





PODERES POLÍTICOS: Quando você salva o mundo, mais cedo ou mais tarde você esbarra nos poderes constituídos. Essa característica envolve o governo, seja local, nacional ou global.

SUPERPRISÃO: É claro que você pode acabar derrotando um supervilão que é capaz de socar através de paredes e disparar raios de energia protônica, mas onde é que você vai encontrar uma cadeia capaz de segurá-lo? Com essa característica, você encontrará.

ESCOLA DE SUPER HERÓIS: A próxima geração de heróis deve ser ensinada. Essa característica cobre tudo, desde escolas secretas para jovens “talentosos” até instituições administradas pelo governo que treinam super-humanos no uso dos seus poderes. Em alguns cenários, pode até cobrir internatos onde os jovens magos e bruxas aprendem magia.

SUPERCIÊNCIA: Um mundo que tem invasões alienígenas, cientistas loucamente geniais e encontros com viagens no tempo para conseguir alguns itens que são incomuns em nosso mundo. A superciência mudou a vida das pessoas comuns? Será que ela é mantida em um depósito guardado por “homens superiores”?

TECNOTOPIA: Existe uma cidade ou nação na Terra que está muito acima do resto do mundo em tecnologia, ainda que não tenha utilizado essa vantagem para exercer influência política. Poderia ser um Reino Africano movido à Superciência, um Shangri-La Tecnológico no Himalaia ou uma cidade dentro de uma cúpula no fundo do mar ou na Lua, para citar alguns.

ARTEFATOS ALIENÍGENAS: Ocasionalmente, algo de outro mundo encontra o caminho para a Terra e torna-se um objeto de obsessão e poder, disputado ao longo de séculos ou usado para formar a base de uma sociedade ou religião. Ele pode ser uma fonte de energia para um personagem de origem Engenhocas.

NAÇÃO MALIGNA: Pode ser um país de inexpressivos caras maus, típicos dos filmes de ação, ou uma nação ativamente governada por um supervilão. Em ambos os casos, não é o tipo de lugar que você gostaria de visitar.

PASSO QUATRO: ELENCO DE APOIO

Finalmente, passe pela mesa mais quatro vezes. A cada vez, um jogador escolhe uma das características da etapa anterior (que não precisa ser uma característica que o jogador criou) e cria um personagem coadjuvante associado a ela. Por exemplo, se alguém criou a característica Superprisão na etapa anterior, nesta etapa um jogador pode criar um carcereiro da prisão, o chefe de segurança ou até mesmo o capelão. Escolha pelo menos uma condição para descrever o personagem do elenco de apoio e até três, se o jogador preferir.

PASSO CINCO: FINALIZANDO

Ao fim desse processo, você deve ter:

- 6 heróis por jogador
- 6 vilões por jogador
- 4 características de cenário por jogador
- 4 personagens de elenco de apoio por jogador

Parabéns! Você criou seu próprio universo de **ICONS!**

JOGANDO UMA SÉRIE ESTILO UNIVERSAL

Em uma série “estilo universal”, você e seus amigos estão criando essencialmente os acontecimentos de um cenário de quadrinhos inteiro. Suas aventuras são as edições dos títulos em seu universo de quadrinhos. O título principal conta as aventuras da equipe principal, mas nas ocasiões em que os jogadores individuais não podem comparecer ao jogo, ou quando o Mestre que comanda as aventuras da equipe principal quer um descanso — outro jogador assume o papel de Mestre —, os jogadores escolhem personagens alternativos, e você conta a história de uma “edição” de outro “Título”.

Esse título pode conter as aventuras de outra superequipe, ou uma edição que reúne e apresenta uma seleção aleatória de heróis existentes no cenário, ou talvez até mesmo a edição exclusiva de um dos heróis da Linha Principal, com algumas aparições de “astros convidados” nessa edição (caso apenas alguns jogadores estejam disponíveis).

Cada jogador tem acesso a uma série de outros personagens que eles podem precisar interpretar sem aviso-prévio — na verdade, você pode até mesmo considerar ter personagens de Linha de Apoio em uma pilha comunitária, jogáveis por qualquer pessoa. Novos personagens podem ser trazidos, personagens antigos podem ser aposentados, vilões podem se tornar heróis... todas as coisas que acontecem em um universo de histórias em quadrinhos publicado pode acontecer ao longo de sua série.

Acompanhe as histórias que o seu grupo “publica”, com notas sobre o que aconteceu em cada edição. Pode ser divertido olhar para trás nos acontecimentos e ver como o seu universo se formou!

GAROTA AMERICANA

ENERGIA

13

ATRIBUTOS

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	9	FANTÁSTICO
INTELECTO	2	RUIM
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	6	ÓTIMO

ESPECIALIZAÇÕES

ATLETISMO

PODERES

RESISTÊNCIA A DANO

INCRÍVEL 7

LIMITE: NÃO AFETA DANO MÁGICO

VOO

INCRÍVEL 7

CONDIÇÕES

- "EU POSSO LIDAR COM ISSO!"
- PRINCESA DA FORÇA
- TREINADA POR ASTRO



Natalie Prentis era a maior fã de Astro e, embora ela tenha ficado emocionada ao encontrá-lo, isso acabou se transformando em uma oportunidade de salvar seu herói de uma armadilha preparada pelo Ultramente! No processo, Natalie foi acidentalmente infundida com parte do poder de Astro, fazendo dela a Garota Americana! Trabalhando sob a orientação de Astro, a princesa do poder aprendeu bem suas lições. Agora ela espera fazer seu nome e provar que tem o que é preciso.

FOGO ÁRTICO

ATRIBUTOS

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	4	EFETIVO
VIGOR	3	COMUM
INTELECTO	4	EFETIVO
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	4	EFETIVO

ESPECIALIZAÇÕES

ATLETISMO

PODERES

FORMA DE FOGO

ESPETACULAR **8**

EXTRAS: DEBILITAR, CONTROLE ELEMENTAL - FOGO

REGENERAÇÃO

BOM **5**

CONDIÇÕES

- ARAUTO DO NORTE
- AUDACIOSO
- EM CHAMAS!



O esquiador Justin Brand, perdido nas montanhas do Alasca depois de uma avalanche, teve uma visão da aurora boreal salvando-o de congelar até a morte, preenchendo seu corpo com uma energia ardente e dando-lhe o poder de se transformar no azulado "Fogo Ártico". Desde então, ele usa seu poder para ajudar as pessoas, combater o crime e saciar sua ousadia e impulsos temerários.

BARATA ATÔMICA

ENERGIA

14

ATRIBUTOS

PROEZA	5	BOM
COORDENAÇÃO	5	BOM
VIGOR	8	ESPECTACULAR
INTELECTO	3	COMUM
ATENÇÃO	2	RUIM
VONTADE	6	ÓTIMO

ESPECIALIZAÇÕES

CONDUÇÃO

MILITARISMO

CIÊNCIA

Billy Hopper passou uma temporada no exército e viu algumas coisas que o fizeram entender a injustiça no mundo. Quando saiu, ele trabalhou para uma empresa de segurança privada como motorista e guarda-costas. É por isso que ele estava no laboratório nuclear quando terroristas tentaram roubar materiais radioativos e os cientistas de que necessitavam para usá-los. Eles deixaram Billy para morrer, exposto a uma dose letal de radioatividade, mas isso o modificou. Ele os capturou usando um traje radioativo para esconder sua identidade e se tornou a "irrefreável" Barata Atômica!

CONDICÕES

- "EU ME ALIMENTO DE PERIGO - E DE LIXO ATÔMICO!"
- "SOU UM SOBREVIVENTE!"
- MOVIDO À ENERGIA NUCLEAR

PODERES

AFLIÇÃO

INCRÍVEL

7

RADIAÇÃO

SALTAR

BOM

5

RESISTÊNCIA MENTAL

RUIM

2

CONTROLE ELEMENTAL - RADIAÇÃO

ESPECTACULAR

8

ESCALAR

EFETIVO

4



ATRIBUTOS

PROEZA	6	ÓTIMO
COORDENAÇÃO	5	BOM
VIGOR	3	COMUM
INTELECTO	5	BOM
ATENÇÃO	4	EFETIVO
VONTADE	5	BOM

ESPECIALIZAÇÕES

ATLETISMO ARTES MARCIAIS
INVESTIGAÇÃO FURTIVIDADE
DIREITO CHICOTES

PODERES

O LAÇO DO JULGAMENTO:

DISPOSITIVO
DE AMARRAS

INCRÍVEL

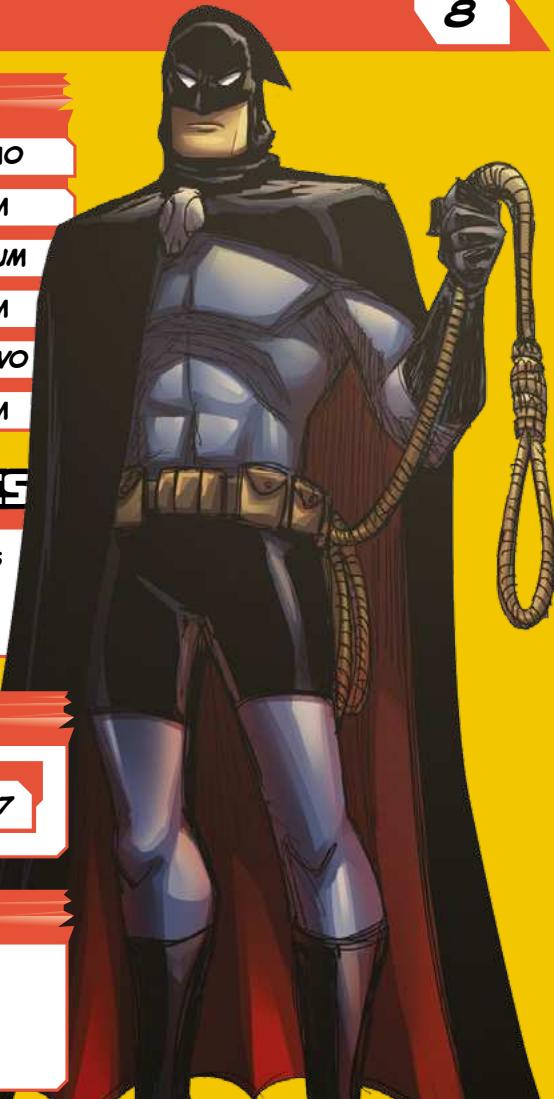
7

EXTRAS: BALANÇAR

CONDIÇÕES

- O CRUZADO DA JUSTIÇA
- GUARDIÃO SOMBRO
DO CADAFALSO
- CITA O POEMA "O ALGOZ"

O ambicioso promotor Malcolm Ogden acabou frustrado com um sistema legal corrupto que permitiu que criminosos de carreira escapassem aos processos por seus crimes. Ele expressou suas frustrações para as pessoas erradas, levando a uma emboscada em um armazém da polícia. Foi lá que Ogden encontrou o laço misterioso que se tornou sua marca registrada, evidência de uma década de "Casos Encerrados". Suas propriedades místicas foram ativadas com sua presença e lhe permitiu escapar da armadilha e prender seus agressores. O advogado adotou o disfarce noturno de "Algoz" para rastrear os chefes do crime por trás do ataque e acabar com a influência deles no sistema da justiça.



LUGH

ENERGIA

12



ATRIBUTOS

PROEZA	6	ÓTIMO
COORDENAÇÃO	4	EFETIVO
VIGOR	7	INCRÍVEL
INTELECTO	3	COMUM
ATENÇÃO	4	EFETIVO
VONTADE	5	BOM

ESPECIALIZAÇÕES

LANÇAS

CONDIÇÕES

- HERÓI DE TRÊS MUNDOS
- ILDANNACH, O MESTRE DO CONHECIMENTO
- O SENHOR DA LUZ

PODERES

AUMENTAR HABILIDADE

EXTRA: COORDENAÇÃO E INTELECTO
LIMITE: ESPECIALIZAÇÕES DE TUATHA

RESIST. A DANO E ENVELHE.

SUPREMO 10

RESISTÊNCIA A DANO

COMUM 3

SALTAR

INCRÍVEL 7

MANTO DA MUITAS CORES:

DISPOSITIVO DE INVISIBILIDADE EFETIVO 4

LIMITE: MISTURA DE CORES

LÚIN, LANÇA DA LUZ:

DISPOSITIVO DE ATROQUE ESPETACULAR 8

EXTRAS: IMPACTO, BLOQUEAR, VIAGEM DIMENSIONAL

Na guerra interminável entre Tuatha de Dannan e os Fomores, uma criança nasceu da união de Cian de Tuatha e Ethniu de Fomor, filha do pavoroso Balor em pessoa. A criança era para ser a herdeira de dois mundos, uma força capaz de unir o seu povo. Alguns não quiseram permitir isso, e Cian e Ethniu pereceram em uma terrível explosão. Acreditava-se que seu filho se perdera também, mas Lugh sobreviveu, protegido por seu mentor Mannannan Mac Lir, e eventualmente reivindicou sua herança como Senhor da Luz e Ildannach, Mestre do Conhecimento de Tuatha. Ele orgulhosamente serve ao povo de seu lar adotivo, Eiru (Terra), como seu campeão.

MISS TIKAL

ENERGIA

10

ATRIBUTOS

PROEZA	2	RUIM
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	3	COMUM
INTELECTO	4	EFETIVO
ATENÇÃO	5	BOM
VONTADE	7	INCRÍVEL

ESPECIALIZAÇÕES

PERITA EM OCULTISMO

PERITA EM PODER (MAGIA)

PODERES

MAGIA

INCRÍVEL

7

EXTRAS: DOMÍNIO (IMPACTO,
CAMPO DE FORÇA, TELETRANSPORTE)

CONDIÇÕES

- CONSELHO DAS CAVEIRAS SAGRADAS
- ESCRITORA DE FANTASIA
- FEITICEIRA SECRETA DO SEXTO SOL

Ela é a Feiticeira Secreta do Sexto Sol, escolhida pelo Conselho das Caveiras Sagradas para dominar incríveis poderes místicos, segredos dos povos antigos das Américas. Miss Tikal mantém uma identidade secreta como Elena da Costa, conhecida escritora de fantasia, que inclui um pouco de sua própria experiência em seus livros... quando ela não está protegendo o mundo dos maus sobrenaturais e deuses loucos do início dos tempos.



O PODEROSEN SAGUARO

ENERGIA

15

ATRIBUTOS

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	9	FANTÁSTICO
INTELECTO	2	RUIM
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	6	ÓTIMO

ESPECIALIZAÇÕES

ATLETISMO
LUTA LIVRE

PODERES

AURA

EFETIVO 4
ESPINHOS PONTIAGUDOS

SALTAR

BOM 5

SUPORTE VITAL

RUIM 2

NÃO PRECISA COMER, BEBER
OU DORMIR



CONDICÕES

- MUDADO PELO HOMEM, ESCOLHIDO PELOS ESPÍRITOS
- PLANTAS DO DESERTO SÃO SOBREVIVENTES
- AFIADO! MANUSEIE COM CUIDADO

Daniel Morningstar queria uma vida fora da reserva e isso o envolveu com as pessoas erradas: contrabandistas que lhe deixaram para morrer no deserto do lado errado de um sinal de "Entrada Proibida". Daniel conseguiu sobreviver bebendo água de cactos modificados por testes atômicos do governo no deserto. Isso provocou uma mudança nele, transformando-o em um cacto humanoide! O curandeiro da tribo Tom Crow ensinou Saguarinho e mostrou-lhe que a sua transformação é um presente dos espíritos para cumprir o seu destino como um herói.

SEKHMET

ENERGIA

10

ATRIBUTOS

PROEZA	6	ÓTIMO
COORDENAÇÃO	6	ÓTIMO
VIGOR	6	ÓTIMO
INTELECTO	4	EFETIVO
ATENÇÃO	4	EFETIVO
VONTADE	6	ÓTIMO

ESPECIALIZAÇÕES

PERITA EM ARQUEOLOGIA

PODERES

SANDÁLIAS DE SEKHMET:

DISPOSITIVO	BOM	5
DE SALTAR		

GARRAS DE SEKHMET:

DISPOSITIVO	ÓTIMO	6
DE ATAQUE		
DE CORTE	AFETA INCORPÓREOS	

MÁSCARA DE SEKHMET:

DISPOSITIVO	BOM	5
DE SUPER-SENTIDOS	AUDIÇÃO MELHORADA E VISÃO MELHORADA, INFRAVISÃO, SENTIDO DE RASTREIO	



CONDICÕES

- INIMIGO ETERNO DO CULTO DE APEP
- RECEPTÁCULO VIVO DE SEKHMET
- SENHORA DO MEDO, QUE ATERRORIZA O MAL!

A egiptóloga e arqueóloga Dra. Hasina Hamid descobriu um templo perdido da deusa leão Sekhmet, sem saber que um membro de sua equipe de escavação era secretamente um servo do Culto de Apep, o Deus Serpente. Quando ele tentou matá-la e os outros membros da equipe, a doutora seguiu a orientação da deusa e encontrou a máscara, as sandálias e as manoplas em uma câmara escondida, tornando-se o receptáculo vivo de Sekhmet! Agora Hasina combate as forças do mal como Sekhmet, não só para mantê-las a distância, mas para evitar que o poder da deusa caia em mãos erradas e sua ira recaia sobre a Terra.

VOLCANO



CONDIÇÕES

- "SAGRADA TERRA!"
- DESTINADO A DESTRUIR O GENERAL GORN
- VOLCUN, PRÍNCIPE EXILADO DOS HOMENS DERRETIDOS

ENERGIA

16

ATRIBUTOS

PROEZA	6	ÓTIMO
COORDENAÇÃO	4	EFETIVO
VIGOR	8	ESPECTACULAR
INTELECTO	4	EFETIVO
ATENÇÃO	5	BOM
VONTADE	8	ESPECTACULAR

ESPECIALIZAÇÕES

MILITARISMO
LUTA LIVRE

PODERES

AURA

ÓTIMO 6
CALOR VULCÂNICO

CONTROLAR EMOÇÕES

BOM 5
LIMITE: APENAS MEDO

ATAQUE RÁPIDO

COMUM 3

SUPORTE VITAL

EFETIVO 4
DOENÇAS, CALOR, PRESSÃO, TOXINAS

Príncipe Volcun, herdeiro do trono dos misteriosos Homens Derretidos, uma raça de humanoides rochosos que vivem nas profundezas da Terra, sempre foi curioso sobre o mundo da superfície, embora ele fosse proibido. O ambicioso General Gorn acusou Volcun de crimes contra o seu povo, resultando em seu exílio para a superfície, permitindo que Gorn tomasse o trono quando o enfermo pai de Volcun morresse. Agora Volcun deve proteger o mundo da invasão de seu próprio povo e, eventualmente, recuperar o seu direito de nascimento do maléfico Gorn.

CAMARILA

ENERGIA

10

ATRIBUTOS

PROEZA	6	ÓTIMO
COORDENAÇÃO	5	BOM
VIGOR	6	ÓTIMO
INTELECTO	4	EFETIVO
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	4	EFETIVO

ESPECIALIZAÇÕES

PERITO EM ATLETISMO
PERITO EM GUERRA CIVIL
MILITARISMO

PODERES

ATAQUE RÁPIDO

COMUM

3

SALTAR

EFETIVO

4

CONTROLAR MENTES

ÓTIMO

6

LIMITE: APENAS SÍMIOS

SUPERSENTIDOS

ÓTIMO

6

VISÃO, AUDIÇÃO E
OLFATO MELHORADOS

CONDICÕES

- "OS SÍMIOS VÃO SE REERGUER!"
- PRIMATA REBELDE
- CAVALHEIRO SULISTA

Um acidente em uma sincronização de ondas cerebrais fez um macaco experimental absorver o intelecto do cientista Dwight Givens, juntamente com a obsessão de Givens com a história e encenações da Guerra Civil.

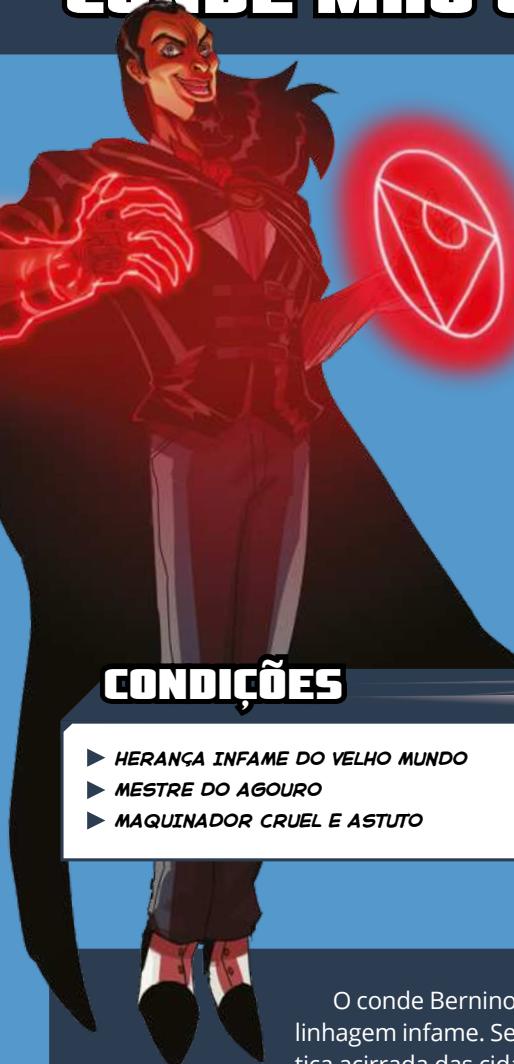
Para o "Camarila", a "Causa Perdida" tornou-se sinônimo da derrubada da dominação humana. Com o poder de transmitir comandos mentais para seus companheiros macacos, ele fugiu da unidade de pesquisa e trama contra toda a humanidade.



CONDE MAU-OLHADO

ENERGIA

8



CONDIÇÕES

- HERANÇA INFAME DO VELHO MUNDO
- MESTRE DO AGOURO
- MAQUINADOR CRUEL E ASTUTO

ATRIBUTOS

PROEZA	4	EFETIVO
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	3	COMUM
INTELECTO	5	BOM
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	5	BOM

ESPECIALIZAÇÕES

LIDERANÇA

OCULTISMO

PERITO EM PODER (AMULETO DO AGOURO)

PODERES

AMULETO DO AGOURO:
DISPOSITIVO DE
CONTROLAR LUZ

INCRÍVEL

7

EXTRAS: DEBILITAR, VOO, CAMPO DE FORÇA, TELECINESIA

O conde Bernino Malocchio é o décimo terceiro de uma linhagem infame. Seus antepassados fizeram parte da política acirrada das cidades-estados medievais italianas, e seu avô era um partidário fascista e agente do Eixo, que usou os poderes do talismã conhecido como Amuleto do Agouro. O décimo primeiro Conde Malocchio encontrou seu fim em um deslizamento de terra nos Alpes, mas sua infâmia não pereceu com ele. Bernino procurou o lugar do descanso final de seu avô, desafiando os picos traíçoeiros e vales dos Alpes. Lá, ele desenterrou o Amuleto do Agouro e reivindicou seu poder para si. Ao sacrificar seu mentor de infância para selar um pacto de sangue, ele libertou um poder ainda maior do que os possuidores anteriores do Amuleto imaginavam. Isso aconteceu pouco antes que o décimo segundo Conde Malocchio sofresse um "acidente" fatal e seu filho assumisse seu manto de liderança.

ARPÃO

ENERGIA

8



ATRIBUTOS

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	3	COMUM
INTELECTO	6	ÓTIMO
ATENÇÃO	4	EFETIVO
VONTADE	5	BOM

ESPECIALIZAÇÕES

PODERES (CONTROLE VEGETAL)

PODERES

CONTROLE VEGETAL

INCRÍVEL

7

EXTRAS: IMOBILIZAÇÃO, EXPLOSAO

CONDICÕES

- O MUNDO VERDE RESISTE
- CRESCENDO ALÉM DO QUE ERA
- MAIS ESPERTO DO QUE VOCÊ PENSA

Carl Wessler fez um trabalho de jardinagem e zeladoria no Jardim Botânico, onde cientistas da universidade estavam trabalhando em uma variedade de novos fertilizantes e fórmulas de crescimento rápido. Carl não deveria ter provado os frutos (e legumes) que os botânicos estavam trabalhando, mas pareciam tão suculentos, e que mal faria? Não demorou muito para que os cientistas descobrissem o que ele andava fazendo. A universidade se preparou para demiti-lo e Carl ficou irritado. Quando ele ficou bravo, as plantas escutaram. Elas cresceram, esparramando-se de seus leitos e arrastando-se no chão ao comando de Carl! Ele deixou o conselho de revisão preso nas videiras, deixou o trabalho servil — e Carl Wessler — atrás de si para sempre. Ele já não era apenas o Carl comum, ele era... Arpão!

MESTRE GILA

ENERGIA

9

ATRIBUTOS

PROEZA	3	COMUM
COORDENAÇÃO	6	ÓTIMO
VIGOR	4	EFETIVO
INTELECTO	4	EFETIVO
ATENÇÃO	6	ÓTIMO
VONTADE	5	BOM

ESPECIALIZAÇÕES

ATLETISMO
OCULTISMO
FURTIVIDADE

PODERES

AFLIÇÃO

ÓTIMO

6

EXTRA: A DISTÂNCIA

CONTROLAR MENTES

INCRÍVEL

7

LIMITE: SÓMENTE RÉPTEIS

ESCALAR

BOM

5

CONDIÇÕES

► SEDENTO POR PODER

► TRAIDOR VENENOSO

► DEVOTADO A DESTRUIR O ESCOLHIDO

Gil Lonescale sempre foi um pouco traiçoeiro, mas Tom Crow, o curandeiro de sua tribo, viu potencial nele e tentou reconstruir o caminho de Gil. Quando outro aluno de Tom, o lerdão Daniel Morningstar, tornou-se Saguaro, Gil foi consumido pelo ciúme. Ele fugiu para o mesmo deserto, em busca do poder e do favor dos espíritos, e foi mordido por um lagarto irradiado. O veneno e os espíritos sinistros que ele invocou o transformaram em um homem-réptil capaz de cuspir veneno e ele jurou que Mestre Gila destruirá o "Escolhido dos Espíritos"!



RANCOR

ENERGIA

12

ATRIBUTOS

PROEZA	5	BOM
COORDENAÇÃO	4	EFETIVO
VIGOR	8	ESPECTACULAR
INTELECTO	2	RUIM
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	4	EFETIVO

ESPECIALIZAÇÕES

CIÊNCIA

CONDIÇÕES

- ABASTECIDO PELA FÚRIA
- "RANCOR ESMAGA!"
- SEM FUGITIVOS

PODERES

RESISTÊNCIA A DANO

BOM

5

Parnell Tarrant não era amado, ou até mesmo querido, mas ele era respeitado — um cientista e pesquisador competente, embora fosse um homem rancoroso e que se vingava rapidamente. Ele passou a maior parte de seu tempo trabalhando no campo de radiação e seus efeitos sobre a mutação celular, catalogando a lista de pessoas que ele iria retribuir um dia. Então o acidente: movido pela raiva, descuidado pela fúria e exposto ao seu próprio bombardeio de radiação, sua composição celular foi alterada. Dr. Tarrant não era mais apenas rancoroso, ele era o próprio Rancor e iria se vingar... se vingar de todos!



FAGULHA

ENERGIA

8

ATRIBUTOS

PROEZA	4	EFETIVO
COORDENAÇÃO	5	BOM
VIGOR	4	EFETIVO
INTELECTO	3	COMUM
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	4	EFETIVO

ESPECIALIZAÇÕES

ATLETISMO
CONDUÇÃO

CONDIÇÕES

- DIABÓLICO
- VELOCIDADE DOS INFERNOS
- ATROPELANDO O PASSADO

PODERES

ATAQUE RÁPIDO

ESPETACULAR 8

AURA DE FOGO

BOM 5

GOLPE DE FOGO

ÓTIMO 6

SUPERVELOCIDADE

ESPETACULAR 8

O sangue o transformou, permitindo-o se mover tão rápido, que o ar ao seu redor pega fogo. Ele queimou a clínica e todos os registros de sua sobrevivência, fazendo com que o mundo acreditasse em sua morte quando, na verdade, ele renasceu como o Fagulha. Ele embarcou em uma vida cada vez mais ousada de crime: um trapaceiro, contrabandista e ladrão quase impossível de deter, com uma atitude verdadeiramente maliciosa e imprudente.



Eduardo Dacascos tinha riqueza, mas ansiava por adrenalina. Ele tornou-se um piloto de corridas e quase perdeu a vida em um acidente flamejante. Uma transfusão de sangue salvou sua vida... ou talvez foi o delirante "pacto com o demônio" de Eduardo.

TROLL

ENERGIA

12

ATRIBUTOS

PROEZA	7	INCRÍVEL
COORDENAÇÃO	3	COMUM
VIGOR	9	FANTÁSTICO
INTELECTO	3	COMUM
ATENÇÃO	3	COMUM
VONTADE	3	COMUM

ESPECIALIZAÇÕES

ATLETISMO PODERES
MILITARISMO

PODERES

ESCAVAR

EFETIVO 4

RESISTÊNCIA A DANO

FANTÁSTICO 9

CRESCER

RUIM 2

LIMITE: CONSTANTE

SALTAR

INCRÍVEL 7

GOLPE DE CORTE

BOM 5



CONDIÇÕES

- AMA UMA BOA LUTA
- MONSTRO MERCENÁRIO
- "NINGUÉM DETÉM O TROLL!"

Quatro metros de

garras, chifres e músculos verdes coriáceos, Troll era conhecido como Carter Cassidy, um mercenário duro na queda, até que um de seus empregadores, um vilão genial com planos de conquista, usou Cassidy como uma cobaia para sua mais nova fórmula de "supersoldado". Ele explorou o "instinto assassino" do mercenário, mas trouxe à tona sua sombria natureza interior. Cassidy tornou-se o monstro que ele realmente era. Em um acesso de raiva, ele destruiu o laboratório e escapou. Desde então, ele se tornou um dos mais requisitados (e caros) mercenários do mundo. O Crescimento de Troll é uma parte permanente de sua força e dos seus níveis de Resistência a Dano; sem ele, Troll é "apenas" Incrível.

ULTRAMENTE

ENERGIA

9

ATRIBUTOS

PROEZA	0	NULO
COORDENAÇÃO	0	NULO
VIGOR	0	NULO
INTELECTO	8	ESPECTACULAR
ATENÇÃO	5	BOM
VONTADE	9	FANTÁSTICO

ESPECIALIZAÇÕES

ATLETISMO

PODERES

RAJADA MENTAL

ÓTIMO

6

TELECINÉSIA

ÓTIMO

6

EXTRAS: RAJADA, CAMPO DE FORÇA

TELEPATIA

ESPECTACULAR

8



CONDIÇÕES

- ALÉM DAS FRAQUEZAS HUMANAS
- CÉREBRO EM UM TANQUE
- ALTAMENTE EVOLUÍDO

O biólogo evolucionista Victor Slan desenvolveu métodos para rapidamente "forçar" a evolução, ignorando milhões de anos de seleção natural. Quando seu projeto foi cancelado, Dr. Slan invadiu seu laboratório e usou seu acelerador genético em si mesmo, transformando-se no hiper-evoluído "Ultramente". A evolução forçada atrofiou seu corpo e Ultramente desenvolveu um tanque de suporte vital para abrigar seu cérebro sem corpo. Ultramente procura aumentar seu próprio poder, seja por meio de melhorias artificiais ou mesmo evoluindo para o que ele acredita que será o seu último estado: um ser divino de energia mental pura, libertando-se da existência física por completo.

CONSORTE BÉLICA

ENERGIA

13

ATRIBUTOS

PROEZA	8	ESPECTACULAR
COORDENAÇÃO	7	INCRÍVEL
VIGOR	7	INCRÍVEL
INTELECTO	4	EFETIVO
ATENÇÃO	5	BOM
VONTADE	6	ÓTIMO

ESPECIALIZAÇÕES

ATLETISMO

ARMAS

PODERES

RESISTÊNCIA A DANO

BOM

5

IMORTALIDADE

BOM

5

ARMAS: DISPOSITIVOS DE GOLPE

CORTANTE

BOM

5

CONDIÇÕES

- ESPOSA DE BATALHA
- DESERTORA DA IRMANDADE
- ESCALPELO DA CIVILIZAÇÃO



Durante séculos, a Irmandade escolheu mulheres para serem campeãs da civilização, Esposas de batalhas, imbuídas de um poder místico que as torna guerreiras invencíveis. Até aquela época, o receptáculo que elas escolhiam sempre aceitava, mas nunca havia ficado completamente louca. Não até Alethea, a Consorte Bélica. Uma sobrevivente da guerra, criada e fortalecida pela Irmandade, ela tornou-se a maior delas, mas se afastou de suas tradições. Imbuída com seus poderes, ela os roubou para seus próprios interesses. Os fracos não precisavam de defesa: como uma doença, eles precisavam ser erradicados, e ela seria a escalpelo da civilização.

GLOSSÁRIO

Abaixo estão várias definições de vários termos utilizados em **ICONS**, agrupadas para fácil referência.

HABILIDADE: Uma característica de jogo medida numericamente, incluindo *atributos, poderes e especializações*.

TEMPO ATIVO: A parte do jogo em que a ação está ocorrendo rapidamente e medido em segmentos menores chamados quadros e páginas.

ATIVAR: Colocar uma *condição* em jogo, a fim de obter uma vantagem ou criar *problemas*. Condições podem ser ativadas por meio de testes específicos, gastando Pontos de Determinação, ou, em alguns casos, de forma automática, a fim de criar *problemas*.

VANTAGEM: Um recurso de jogo ganho ao ativar *condições* e aplicado para inúmeros benefícios.

ATRIBUTO: Um tipo de **HABILIDADE** que todos os personagens possuem em alguma medida. **ICONS** tem seis atributos: Proeza, Coordenação, Vigor, Intelecto, Atenção e Vontade.

CAPACIDADE: O que um personagem pode realizar razoável e rotineiramente, dado o nível do personagem em uma habilidade.

DESAFIO: Um tipo de *problema* que faz as coisas mais desafiadoras ou complicadas para o personagem.

CAPÍTULO: Uma cena única em tempo narrativo, concentrada em um local ou evento em particular. A reunião dos capítulos em uma sessão de jogo forma uma *edição* da série.

CURTA DISTÂNCIA: Perto o suficiente para atingir com um ataque de mãos nuas ou armas brancas, ou para atirar à queima-roupa e se comunicar falando em tom de voz normal.

GRAU: Uma medida de *sucesso* ou *falha*. Existem sete graus em **ICONS**: Falha crítica, maior e moderada, e sucesso decisivo, maior, moderado e menor.

DETERMINAÇÃO: Uma habilidade medindo a capacidade de o herói fazer as coisas acontecerem. O Nível de Determinação fornece uma quantidade mínima de *Pontos de Determinação* para o herói iniciar uma edição.

PONTOS DE DETERMINAÇÃO: Recurso de jogo gasto para uma variedade de benefícios, particularmente para ativar *condições* e obter uma vantagem.

DADOS: Dispositivo aleatório usado no jogo. **ICONS** utiliza dois dados de 6 lados, geralmente abreviados como “d6” ou simplesmente “dados”.

DADO: O singular de dados. Em **ICONS**, “um dado” se refere a um único dado de 6 lados.

DIFICULDADE: Uma medida numérica (em uma escala de 1 a 10) de quão desafiadora é uma tarefa. A dificuldade de uma ação (mais o resultado da rolagem de um dado) é subtraída do *esforço* do personagem para determinar o *efeito* daquele esforço.

EFEITO: Um *esforço* de um teste menos a *dificuldade* do teste. Um efeito 0 ou maior geralmente é algum tipo de sucesso, enquanto um efeito menor do que 0 é algum tipo de falha.

ESFORÇO: A soma do nível de habilidade de um personagem e o resultado da rolagem de um dado. Por exemplo, Proeza 5 mais uma rolagem 3 no dado é igual a um esforço 8.

LONGA DISTÂNCIA: Fora de alcance para ataques de perto, mas ainda ao alcance de armas de fogo e ataques a distância similares. Perto o suficiente para se comunicar por meio de gritos.

FALHA: Um *efeito* menor do que 0 em um teste, significando que a ação tentada não foi bem-sucedida.

MESTRE DE JOGO: O jogador encarregado de criar e apresentar as tramas do jogo aos outros jogadores. O Mestre de Jogo (ou apenas “Mestre”) é uma combinação de narrador, juiz e jogador de todos os outros personagens na história (também chamados de *Personagens do Mestre*).

PERSONAGEM DO MESTRE: Um Personagem do Mestre (Abreviado “PDM”) é qualquer personagem interpretado pelo Mestre em vez de outro jogador. Personagens do Mestre não têm *Determinação*; somente os *Personagens dos Jogadores* a possuem.

EDIÇÃO: Uma coleção de capítulos em *tempo narrativo*, reunidos para formar uma história completa, com começo, meio e fim. Uma edição dura geralmente uma sessão de jogo.

NÍVEL: Uma medida numérica de uma *habilidade* ou outra característica de jogo, em uma escala de 1 a 10. Cada nível está associado a um adjetivo, que também pode ser usado no lugar do valor numérico.

FALHA MAIOR: Um *efeito* de -3 ou -4 em um teste.

SUCESSO MAIOR: Um *efeito* de 3 ou 4 em um teste.

SUCESSO MENOR: Um efeito de 0 em um teste. Alguns testes tratam um sucesso menor como uma falha.

FALHA CRÍTICA: Um efeito de -5 ou menos em um teste.

SUCESSO DECISIVO: Um efeito de 5 ou mais em um teste.

FALHA MODERADA: Um efeito de -1 ou -2 em um teste.

SUCESSO MODERADO: Um efeito de 1 ou 2 em um teste.

MODIFICADOR: Um ajuste numérico a um teste. Modificadores são expressos como um *bônus* ao esforço do teste, ou como uma *penalidade*, somada à dificuldade do teste.

TEMPO NARRATIVO: Uma medida mais livre e geral de tempo no jogo, dividida em *capítulos*, cada qual se concentrando em uma atividade principal ou localidade. O Mestre determina os intervalos entre os capítulos com base no fluxo narrativo da história.

RESULTADO: Um dos sete resultados possíveis em um teste, baseado em seu *efeito*. Os sete resultados são: Falha Crítica (efeito -5 ou menor), Falha Maior (efeito -4 ou -3), Falha Moderada (efeito -1 ou -2), Sucesso Menor (efeito 0), Sucesso Moderado (efeito 1 ou 2), Sucesso Maior (efeito 3 ou 4) e Sucesso Decisivo (efeito 5 ou maior).

PÁGINA: Uma quantidade de tempo subjetivo, suficiente para que todos os jogadores envolvidos realizem uma ação.

QUADRO: Uma quantidade subjetiva de tempo, suficiente para um personagem em particular realizar uma ação.

DISTÂNCIA PESSOAL: Perto o suficiente para tocar ou para ficar bem ao lado de alguém (mas nem sempre o tocando) e se comunicar falando em voz baixa ou sussurrando.

PERSONAGEM JOGADOR: Um personagem (geralmente um herói) controlado e interpretado por um jogador (em vez do Mestre).

CONDICÃO: Uma característica descritiva que pode ser *ativada* para conseguir uma *vantagem* ou para criar um *problema*.

REAÇÃO: Um teste realizado em resposta a algo. Reações são automáticas e não consomem tempo; personagens normalmente podem realizar quantas delas forem necessárias durante seus quadros.

RETCON: O uso de uma vantagem para criar uma mudança menor na trama ou na ambientação.

ESCALA: A medida numérica de 1 a 10 que quantifica diferentes coisas em termos de jogo, indo da menos capaz (1) para a mais capaz (10). A escala pode ser pensada usando a clássica pergunta “Como você avaliaria isso em uma escala de 1 a 10?”.

SÉRIE: Uma coleção de *edições*. As séries de **ICONS** possuem finais abertos, assim como séries de quadrinhos, e podem continuar enquanto os jogadores desejarem continuar.

ESPECIALIZAÇÃO: Um foco em uma capacidade em particular, oferecendo um *bônus* para testes para aquela *habilidade* naquela área da especialização. Por exemplo, a especialização Atletismo fornece um bônus para os testes de habilidades para realizar proezas de atletismo. Especializações possuem três níveis — Básico, Perito e Mestre —, oferecendo um bônus cada vez maior, de +1, +2 ou +3, respectivamente.

FAÇANHA: Uma aplicação incomum de uma das *habilidades* de um personagem, geralmente um *atributo* ou poder. Entre outras coisas, façanhas muitas vezes permitem que uma habilidade duplique os efeitos de outra. Realizar uma façanha requer uma *vantagem*.

SUCESSO: Um efeito de 0 ou maior em um teste. Sucesso é medido em um dos quatro *graus*: Menor, Moderado, Maior ou Decisivo.

TESTE: O procedimento para determinar o *resultado* de uma ação, baseado no esforço do personagem comparado à dificuldade da ação.

PROBLEMA: Uma complicação no jogo criada ao ativar uma *condição*. Problemas são formas comuns para os jogadores conseguirem *Pontos de Determinação* adicionais.

DISTÂNCIA VISUAL: O mais distante onde o olho pode ver, fora de alcance para a maior parte dos ataques e com a comunicação sendo feita apenas através de meios visuais ou métodos de longa distância como o rádio.

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), portation, 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.

Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Autores Steffan O'Sullivan e Ann Dupuis, com material adicional por Peter Bonney, Deird're Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Barnard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin, Dmitri Zagiduin.

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment), Copyright 2003 by Evil Hat Productions, LLC; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks.

Spirit of the Century, Copyright 2006, Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera.

Icons, Copyright 2010, Steve Kenson, publicados por Adamant Entertainment em parceria com Cubicle Seven Entertainment, Ltda.