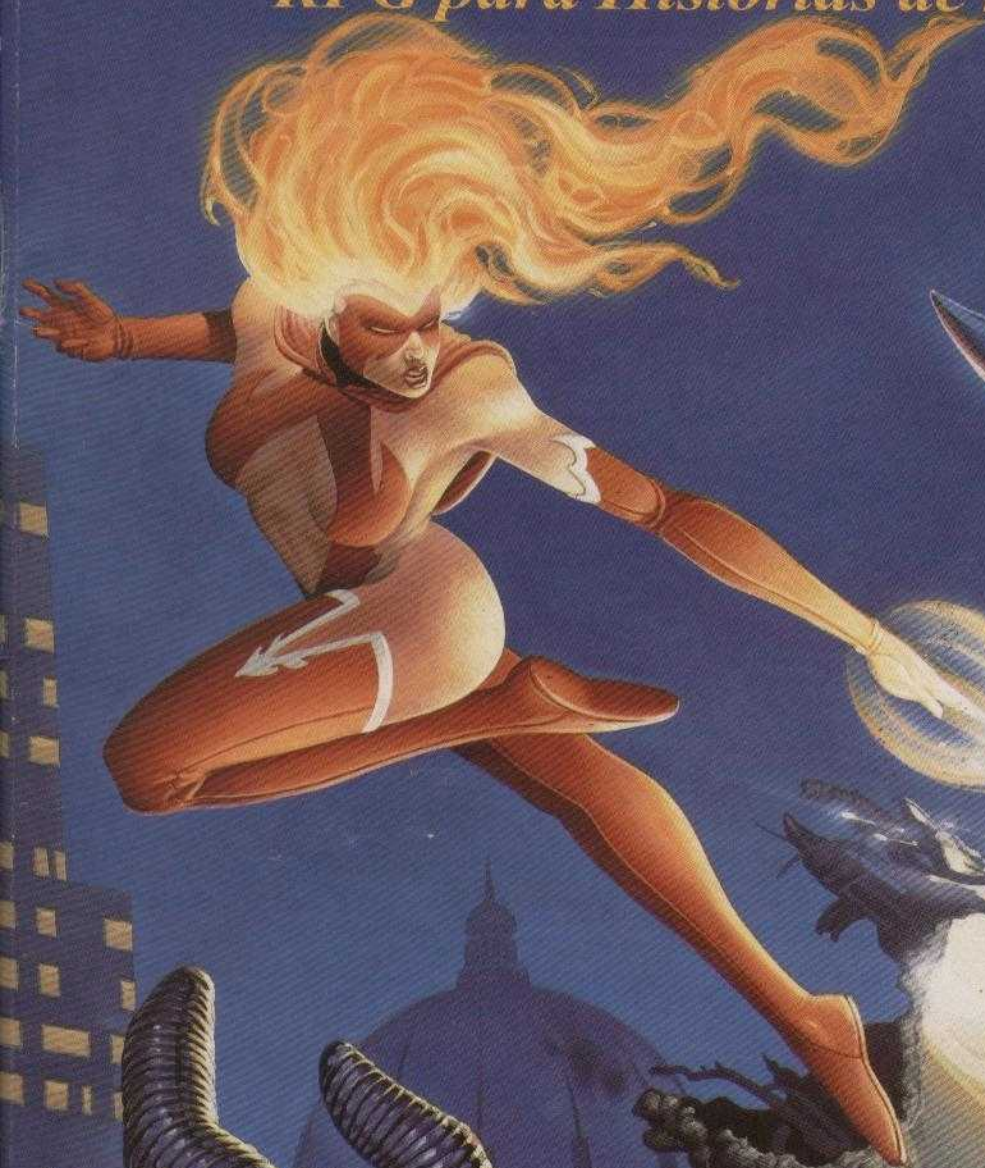


GURPS[®] SUPERS[™]

RPG para Histórias de Super-Heróis



*Loyd Blankenship e John J. Miller
Incluindo o Universo Cartas Selvagens*

Publicação sob autorização



IN DICE

| | |
|----------------------------------|---|
| INTRODUÇÃO | 3 |
| Sobre o GURPS | 3 |
| Suporte e Apoio ao Sistema | 3 |

I. PERSONAGENS

| | |
|---|------|
| Concepção do Personagem | 4 |
| Nível de Pontos..... | 5 |
| Antecedentes Incomuns | 5 |
| Personalidade Básica | 5 |
| Tipos de Super | 5 |
| Origens..... | 6 |
| Objetivos..... | 6 |
| Aparência | 6 |
| A Escolha de Poderes | |
| Efeitos Especiais e Colaterais | 7 |
| Criação do Personagem | 7 |
| Nomes..... | 7 |
| Riqueza e Status | 8 |
| Status dos Meta-humanos | 8 |
| Uniformes..... | 8 |
| Reputação..... | 9 |
| Atributos | 9 |
| Vantagens | 9 |
| PCs Não-Supers numa Campanha de Supers 9 | |
| <i>Super-equipes de PCs</i> | 10 |
| Novas Vantagens, | 12 |
| <i>Meta-humanos Yuppies</i> | 13 |
| Grupos de Poderes..... | 14 |
| Desvantagens | i \$ |
| <i>Está tudo em sua Mente</i> ,..... | 16 |
| Novas Desvantagens | 17 |
| Super Magia | 17 |
| Identidades Secretas | 20 |
| <i>Pontos de Fusão</i> | 21 |
| Perícias | 22 |
| Novas Perícias, | 22 |
| <i>Haute Couture para os Supers</i> | 22 |
| Você Pode Voar | 24 |

2. SUPER HABILIDADES

| | |
|--|----|
| Super Atributos | 27 |
| Super Vantagens | 27 |
| Super Desvantagens..... | 27 |
| Super poderes | 27 |
| Habilidades <i>Latentes</i> | 27 |
| Modificação Super-poderes | 28 |
| Aprendendo a usar os Super-poderes.... | 28 |
| Aperfeiçoando os Super-poderes | 28 |
| <i>Esforço Extra com Super-poderes</i> | 28 |
| <i>Marcas Mentais</i> | 28 |
| A Adição de Novos Super-poderes | 29 |
| Resistência contra Super-poderes | 29 |
| Custo em Fadiga | 29 |
| Errar o Alvo | 29 |
| <i>Sucesso Decisivo e Falha</i> Crítica | |
| com Super-poderes | 29 |
| A Utilização dos Super-poderes | 30 |
| Poderes de Ataque e Mira..... | 30 |
| Tipos de Poderes de Ataque..... | 30 |
| <i>Exemplos de Mod</i> ificadores | 30 |
| <i>Tamanho da Area Afetada</i> | 30 |
| <i>O Direito de Carregar Armas</i> | 31 |
| Ampliações e Limitações..... | 32 |
| A Modificação de Vantagens e | |

| | |
|--|----|
| Desvantagens..... | 32 |
| Campos de Força..... | 32 |
| <i>Campos de Dano</i> | 32 |
| A Criação de Super-habilidades Novas..._ | 33 |
| A Modificação de Habilidades | |
| já Existentes, | 33 |
| A Ligação de Poderes entre si..... | 33 |
| Criando um Novo Poder. - | |
| 4 Nuvem da Morte | 33 |
| Poderes Totalmente Novos | 34 |
| Super Vantagens e Desvantagens | 35 |
| Super Vantagens..... | 35 |
| Super Desvantagens..... | 48 |
| Ampliações | 49 |
| Limitações | 52 |
| Super Poderes | 54 |
| Lista de Super-poderes | 55 |

3. INVENÇÕES

| | |
|--|----|
| A Invenção de Novos Dispositivos | 67 |
| <i>Invenções para Não-Inventores</i> | 67 |
| Inventando Durante uma Aventura | 68 |
| Super Equipamento..... | 68 |
| <i>Empréstimo e Venda</i> de Invenções | 69 |
| Limitações das Invenções | 69 |
| O Mestre e as Invenções | 69 |
| Exemplos de <i>Super-equipamentos</i> | 70 |
| Invenções Achadas e Perdidas | 70 |
| Invenções Achadas e Perdidas: | |
| Regras Opcionais | 71 |
| Invenções Rápidas | 71 |
| Regra Opcional: Engenhocas..... | 72 |
| <i>O Talismã de Zard'd</i> | 72 |

4. MEMBROS MÚLTIPLOS

| | |
|--|-----|
| Braços | 74 |
| <i>Design do Corpo</i> | 74' |
| Asas | 74 |
| <i>Aumentando o Deslocamento Básico</i> | 74 |
| <i>Dilton, o Huk</i> | 76 |
| Pernas | 76 |
| Golpeadores | |
| Armas Ocultas..... | 76 |

5. SUPER-COMBATES E

| | |
|---|----|
| SUPER-PROEZAS | 77 |
| Movimentação | 77 |
| Super-força | 78 |
| <i>Regra Opcional: Ações Múltiplas</i> | 78 |
| <i>Sufocamento</i> | 78 |
| Dano Acidental | 79 |
| Super-encontrões | 79 |
| Colisões..... | 80 |
| Arremesso | 80 |
| Tabela de <i>Distância de Arremesso</i> | 80 |
| <i>Tabela de Dano Provocado por</i> | |
| <i>objeto Arremessado</i> | 80 |
| Disputas de Potência..... | 81 |
| Super Defesas | 81 |
| Acelerando a Resolução dos Combates | 81 |
| Esforço Extra | 82 |
| Variações nas Regras de <i>Combate</i> | 82 |
| Tabela de Peso para Esforço Extra | 83 |
| Letalidade dos Combates..... | 83 |
| <i>O Estilo Chambara</i> | 83 |
| <i>Deflexão de Balas</i> | 84 |
| <i>Gelo e Dano</i> | 85 |

6. CAMPANHAS COM SUPERS

| | |
|---|----|
| Equilíbrio do Joga | s6 |
| Equilíbrio no Roteiro | 87 |
| Equilíbrio dos Personagens | 87 |
| O Início de uma <i>Campanha de Supers</i> . | 87 |
| Idéias para Aventuras | 87 |
| Equilíbrio nos Combates..... | 88 |
| <i>Tipo de Campanha</i> | 88 |
| O Planejamento de uma Campanha | 89 |
| A Criação do Mundo..... | 89 |
| Super-salário e Super-despesas | 89 |
| A Campanha dos Vilões..... | 90 |
| A Criação da Aventura | 91 |
| <i>Diálogo</i> , | 91 |
| <i>Armadilhas Mortais</i> | 91 |
| <i>A Inclusão de Super poderes</i> | |
| <i>numa Campanha em</i> Andamento..... | 92 |
| A Campanha Contínua | 93 |
| <i>Mistura de Gêneros</i> | 93 |

CARTAS SELVAGENS

| | |
|---|------|
| INTRODUÇÃO | CS 4 |
| História do Projeto Cartas Selvagem.— | CS 6 |
| Sobre o Autor | CS 6 |
| Os Cinco Volumes da Série Wild Cards CS 7 | |
| A Série de Livros..... | CS 8 |
| <i>Wild Cards como um Roleplaying Game</i> CS 9 | |

I. HISTÓRIA DO UNIVERSO

| | |
|--|-------|
| CARTAS SELVAGENS | CS 10 |
| <i>Antes da Grande Mudança</i> | CS 10 |
| A Chegada do Dr.Tachyon | CS 11 |
| Cronologia Carta Selvagem | CS 11 |
| 15 de Setembro de 1946: O Primeiro dia | |
| do Carta Selvagem., | CS 12 |
| Os Exóticas Pela Democracia; | |
| Vitórias Iniciais | CS 13 |
| O Carta Selvagem no Resto do Mundo CS 14 | |
| De Volta aos Estados Unidos: | |
| Idade das Trevas | CSI 5 |
| Uma Nova Era de Esperança e | |
| Desespero | CS 16 |

2. O VIRUS CARTA SELVAGEM... CS 18

| | |
|---|-------|
| As Conseqüências do Carta Selvagem. CS 19 | |
| <i>As Vitimas Potenciais do</i> | |
| Carta Selvagem— | CS 19 |
| O Mecanismo de Funcionamento do | |
| Vírus | CS 20 |
| O Vírus Trunfo | CS 20 |
| A Conexão Psíquica | CS 21 |
| A Genética e o Carta Selvagem | CS 21 |

3. PERSONAGENS

| | |
|--|--------|
| Descrição dos Personagens em | |
| Termos de Jogo | CS 23 |
| Andrieux, Blaise Jeannot | CS 23 |
| Astrônomo, O | CS 23 |
| Nômada (Suzanne Meioti) | CS 25 |
| Barnett, Reverendo Leo | CS 26 |
| Águia Negra (Earl Sanderson Jr.) | CS 26 |
| Clava (Robert Sievers)..... | CS 28 |
| Capitão Hippie (Dt.Marcus Aurelius | |
| Meadows) (Mark Meadows) | CS 28 |
| Jumping Jack (J.J.) Flash (John | |
| Jacob Flash) | CS 30 |
| Moonchild (Isis Moon) | CS 31. |

Introdução

Todo mundo quer ser um herói. Não importa se estamos vendo Christopher Reeve cruzar o céu com seu uniforme azul e vermelho, ouvindo a voz carregada de mistério de Orson Welles dizer "Só o Sombra sabe...", ou nos maravilhando com as histórias de Frank Miller, todos nós sonhamos em nos tornar mais generosos que a própria vida, só um pouco diferentes dos homens comuns.

Um super ultrapassa os padrões dos meros mortais. Ele é capaz de feitos inimagináveis - até mesmo seus problemas transcendem os da vida mundana. Se escolher usar seus poderes para o bem, ele será venerado como um herói por alguns e execrado como um vigilante por outros. Cada movimento seu será registrado por uma imprensa demasiado ávida, sempre pronta para transformar suas aventuras em manchetes sensacionalistas. No entanto, se usar seus poderes para o mal, ele será desprezado e odiado no mundo todo, e se tornará um alvo para todo caçador de recompensas, agência governamental, força policial ou grupo de heróis no mundo.

De qualquer forma, ele é um homem marcado,

Quando comecei a trabalhar no GURPS Supers eu estava convencido de que o realismo inerente ao sistema GURPS não se adaptaria muito bem ao gênero "histórias em quadrinhos". Minhas preocupações mostraram-se *infundadas* - o realismo, que é o coração do sistema *GURPS*, forneceu uma estrutura perfeita para este suplemento. O resultado é o primeiro roleplaying game destinado ao gênero super-heróis no qual os personagens são mais do que simples máquinas de combate com uma lista de poderes.

Quando criamos um Supers dentro do sistema GURPS, podemos determinar sua personalidade, seu passado e o mundo em que ele existe, não apenas a quantidade de dano que ele é capaz de causar. O GURPS Supers **coloca a terceira dimensão** - o realismo - no mundo bi-dimensional dos quadrinhos.

Por isso, vista sua armadura, afie suas garras, desenrole sua capa e prepare-se para mergulhar no mundo dos quadrinhos - o mundo do GURPS Supers!

- Loyd Blankenship

Suporte ao GURPS Supers

Apesar deste livro ser tudo que uma pessoa precisa para jogar com personagens super-poderosas, existe uma série de suplementos que dão uma nova dimensão para as campanhas de Supers.

GURPS Internacional Super Teams apresenta em detalhes a descrição de um mundo alternativo que vem sendo afetado pela existência de super-heróis desde a Segunda Guerra Mundial. O GURPS LS.T. pode ser usado como um cenário completo ou você pode usar partes dele em qualquer campanha.

GURPS Wild Cards descreve o mundo do *vírus* Carta Selvagem criado por George R.R. Martin. Ele conta em detalhes a história do mundo, incluindo descrições e os valores dos atributos de todos os personagens importantes. Este suplemento foi incluído nesta edição de GURPS Supers a partir da página 94.

GURPS Aces Abroad Aventura ambientada no universo do Carta Selvagem na qual um grupo de heróis viaja pelos cinco continentes. Eles visitam o Peru, a Irlanda, a África do Sul, Bali e a Austrália.

GURPSSupers Adventures apresenta quatro aventuras para super-personagens que podem ser jogadas em uma sessão ou duas. A ação se passa em lugares exóticos como a fronteira do sistema solar e o fundo do oceano.

GURPS Mixed *Doubles* contém a descrição completa de 23 pares de heróis e vilões (e alguns intermediários). Alguns dos pares têm ligações óbvias, enquanto que os membros de outros não estão sequer cientes da existência de seu parceiro.

Sobre o Autor

Além de Supers Loyd Blankenship é também o autor dos livros GURPS cyberpunk e *Deathwish* (uma aventura para GURPS Supers). Ele mora em Austin com sua esposa Whitney, Daryl o Gato-Prodígio e Czar Bert. Quando não está trabalhando como Editor-chefe da Steve Jackson Games, Loyd costuma jogar sofball, jogos de simulação em computador, valei, pintar miniaturas e modelos de carros, e ser mestre de um grupo que se reúne semanalmente, além de estar escrevendo o "grande romance americano".

Suporte e Apoio ao Sistema

Com o intuito de auxiliar os jogadores, foram criados nos EUA vários tipos de suplementos para o GURPS, cada um deles elaborado com o objetivo de levar os participantes a viver novas aventuras e conhecer novos universos.

comentários Sugestões e Erratas

Se, ao usar este suplemento, você tiver questões ou dúvidas, sinta-se à vontade para nos escrever. Seus comentários e sugestões serão sempre muito bem vindos e poderão orientar e influenciar nossos próximos lançamentos,

além de futuras

que suas questões sejam colocadas de forma clara e concisa.

A melhor maneira de solucionar dúvidas de RPG é participar de um grupo, ou poder se encontrar com mestres mais experientes. Neste sentido, tem sido incentivada a formação de clubes-GURPS em todo o país. Se você tem um grupo, certa experiência na área e vontade de apoiar jogadores novos, escreva-nos.

Procuraremos fornecer-lhe elementos que possam auxiliá-lo nesta tarefa. Se você precisa de ajuda, tentaremos encontrar um grupo perto de você, que possa socorrê-lo.

Não somos perfeitos e, embora tenhamos trabalhado com afinco na tentativa de tornar

este livro o melhor possível, certamente existiram algumas falhas. Para receber em sua residência uma errata atualizada, corrigindo os er-

ros que já tenhamos detectado, ou nos tenham sido apontados por leitores, escreva-nos.

Onde encontrar

1. Para descobrir o Grupo de Apoio GURPS ou a loja representante Devir (onde podem ser obtidos os suplementos) mais próxima de sua casa telefone para (011) 242-8200.

2. Para ser incluído no Cadastro Nacional

de jogadores, receber listas atualizadas de suplementos nacionais e importados, erratas, enviar comentários e sugestões, ou obter suple-

mentos pelo correio, escreva para:

Devir Livraria Ltda.
Caixa Postal 15239
CEP 01599-970
São Paulo - SP

3. Para tirar dúvidas pessoalmente, visite a Devir onde, com o objetivo de auxiliá-lo, procuraremos manter uma equipe de mestres de plantão aos sábados. Nosso endereço é.

Rua Augusto de Toledo, 83
Aclimação - São Paulo

1 Referências de Pás~

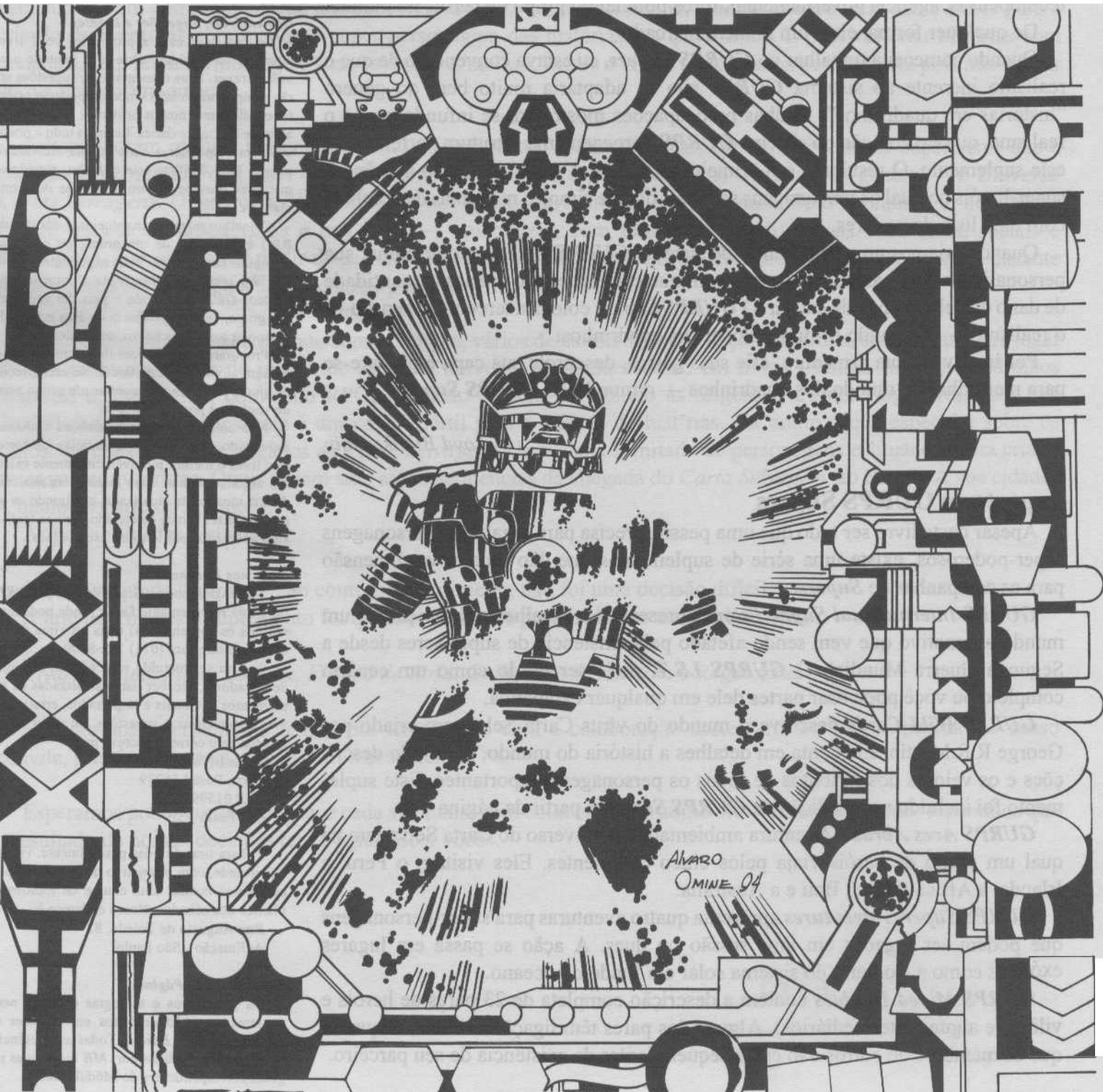
Os parâmetros e as regras contidos neste suplemento estão descritos em detalhes no GURPS Módulo Básico. Todas as referências de páginas procedidas por MB indicam as páginas correspondentes do Módulo Básico.

Personagens

Geração de um Personagem

Criar um personagem dentro do Supers pode ser divertido... ou se transformar num desafio para o jogador ou mestre que se decidir a fazê-lo, devido à gama quase infinita de vantagens, desvantagens e superpoderes que se pode formular. Um pouco de cuidado e reflexão prévia pode ajudar a facilitar a tarefa.

Antes de tudo, considere o âmbito geral no qual os poderes dos supers funcionam. Ele é um bom sujeito? Um destruidor? Um amante da natureza? Determine um ponto de convergência para suas habilidades. Um personagem polivalente capaz de fazer 20 coisas diferentes, sem nenhuma conexão entre si, não será nem um pouco convincente ("Vejam... você foi atingido por uma cama elástica radioativa e agora é capaz de saltar, voar, lançar chamas e disparar raios, sobreviver no vácuo e controlar as plantas..."). Veja algumas idéias no parágrafo Grupos de Poderes, na coluna lateral da página 14.



Os supers mais verossímeis serão aqueles que tiverem poderes relacionados às suas origens. Por exemplo, um super com uma origem relacionada ao fogo pode ser capaz de disparar bolas de fogo, resistir ao calor e criar uma parede flamejante. Ele também pode voar e deixar um rastro de chamas (isto é só um efeito especial, mas serve de ligação entre o poder Voar e a concepção do personagem). Ele pode também cegar os outros com uma rajada de chamas (de novo, um efeito especial que conecta o poder Cegar ao motivo geral das chamas). As super vantagens e desvantagens também devem seguir esta concepção. Nosso super-personagem flamejante poderia ser completamente vulnerável ao frio, à água, ou aos dois.

Mas, uma boa história de origem é capaz de justificar qualquer combinação de poderes. O que é que altos níveis de força e destreza, premonição, super-saltos e um dispositivo de ataque capaz de imobilizar o adversário têm em comum? Pergunte ao Homem-Aranha da Marvel!

Nível de Pontos

O número de pontos que pode ser usado para se criar um personagem é definido pelo nível de poder da campanha. Se o GM estiver conduzindo uma campanha realista com personagens de 250 pontos, não haverá nenhum motivo para se tentar criar um herói superforte, imune às balas, que é capaz de voar e destruir prédios com raios laser que lança com os olhos - ele não terá pontos de personagem suficientes. Este tipo de campanha procura refletir o que aconteceria se os supers existissem de fato no mundo real.

Mas no caso de um nível de poder mais elevado, como o das revistas em quadrinhos das grandes editoras, qualquer coisa é válida! Uma campanha que começa com personagens de 500, 750 ou mesmo 1.000 pontos, comporta batalhas com super-heróis capazes de arremessar automóveis e levar tiros de bazuca.

As quantidades de pontos indicadas acima não incluem os pontos devidos à Vantagem Antecedente Incomum (veja a seguir). Ou seja, se para ser um super for necessário ter a Vantagem Antecedente Incomum com um custo de 200 pontos, o nível da campanha "realista" será 450 ou 500 pontos e 750 ou 1.000 pontos será o nível da campanha cinematográfica.

Em todos estes casos, os super-personagens poderão ter um total de 100 pontos de desvantagens, ao invés dos 40 usuais em uma campanha normal.

Veja o capítulo 6, para maiores detalhes sobre os diferentes tipos de campanhas.

Antecedentes Incomuns

A Vantagem Antecedente Incomum (veja pág. 11) é a ferramenta mais importante que o GM tem à sua disposição para tentar equilibrar o número de pontos de um super comparado com o de outros personagens *GURPS*. Se não houver a obrigatoriedade de se comprar a Vantagem Antecedente Incomum para ser um super, dois personagens de 100 pontos- um super e outro não - irão diferir muito em termos de habilidade.

Numa campanha onde todos os PCs são supers, isto não é um grande problema-desde que o GM não espere que seus NPCs que não são supers se equiparem a um super criado com o mesmo número de pontos. Numa campanha onde alguns dos PCs não são superpoderosos, ou no caso de um GM estar planejando usar super-personagens em uma campanha que não pertença ao gênero Supers, será necessário definir um custo alto para a Vantagem Antecedente Incomum que deverá ser obrigatória para todos aqueles que tiverem acesso às super-habilidades descritas no *GURPS Supers*.

Personalidade Básica

A maioria dos supers era um ser humano normal quando nasceu (ou, pelo menos, passou muitos anos pensando que fosse!) e a maioria deles tem algum tipo de vida privada. Poucas pessoas, mesmo entre os meta-humanos, são simples encarnações do Bem ou do Mal.

Por isso, dedique algum tempo a pensar na personalidade e nas habilidades do super independentemente de seus poderes. Isso será particularmente importante se ele tiver que ganhar a vida no mundo real! A personalidade e as habilidades de um personagem podem estar relacionadas com seus poderes - como, por exemplo, um astronauta que adquire o dom de voar. No entanto, uma combinação inadequada também pode vir a ser interessante, como por exemplo, um professor universitário de certa idade que descobre de repente que é invulnerável e tem a força de doze homens!

Tipos de Super

Não há nenhum limite para o número de personagens diferentes que podem ser criados numa campanha de Supers. Mas muitos dos heróis e vilões clássicos das histórias em quadrinhos podem ser divididos em umas poucas categorias que podem ser bons pontos de partida para a concepção dos personagens.

O Tanque

O Tanque (ou Tijolo, ou Brutamontes) é um personagem cujas características mais importantes são a Força e a Rijeza. Os tanques são a espinha dorsal de qualquer supergrupo de combate. Alguns deles têm outros poderes (os voadores são muito comuns), mas a maior parte das vezes eles batem com força e as balas ricocheteiam em seu corpo.

Uma variação deste tipo é o Brutamontes com Traje de Combate. Ele pode ter alguns poderes próprios, ou ser apenas um ser humano normal dentro de um traje de combate mecânico. Esquadrões de Brutamontes com Trajes de Combate de baixa potência fornecem buchas de canhão de boa qualidade.

O Disparador

Este é o tipo de personagem cujos poderes giram em torno de algum tipo de raio de calor ou energia. Ele aponta para você e... ZAP! Disparadores fornecem os ataques à distância para um supergrupo de combate.

O Psi

Psi (ou Esper) é um termo genérico que designa qualquer personagem cujas habilidades dependem principal ou exclusivamente de poderes psíquicos.

Os psis devem ser "construídos" usando as regras do *Módulo Básico*. No caso de uma campanha onde os poderes psíquicos serão usados intensivamente, o mestre deverá considerar a possibilidade de usar as regras do *GURPS Psionics*.

É importante ressaltar que é possível criar campanhas de alto nível muito interessantes proibindo-se o uso de poderes psíquicos (ou limitando-os a uma Potência menor ou igual a 5). Psis com potência muito grande podem ser adversários mais temíveis que os Tanques ou Disparadores mais formidáveis; os que têm potência menor têm que usar de sutileza.

O Furtivo

O Furtivo é um personagem especialista em Furtividade. Ele pode ser invisível, insubstancial ou simplesmente ter sido treinado nas artes marciais dos ninjas. Seus ataques são geralmente silenciosos e discretos. Um Psi Furtivo pode ser um híbrido muito perigoso.

Continua na próxima página

Tipos de Super (Continuação)

O Super Normal

Este tipo de personagem é tão temível quanto qualquer meta-humano, apesar de não ter nenhum poder especial. Ele simplesmente tem algum dote natural e é altamente treinado. Em uma campanha onde a maioria dos personagens é meta-humana, um mero super normal pode estar em desvantagem nas situações de combate por não ser capaz de voar, arremessar carros, etc... No entanto, um personagem construído com 250 pontos de atributos e vantagens "normais" pode ser um detetive, inventor ou alguém que lute com os próprios punhos temível... Ou tudo isso junto! E, se o GM estiver cobrando pontos de Antecedentes Incomuns por ser um super (veja pág. 11), o super normal terá *vais*

pontos para gastar, já que ele não precisa fazer uso das habilidades descritas no *GURPS Supers*.

Mágico

O Mágico é um personagem que é capaz de fazer *qualquer coisa*. Ele pode ter limitações de energia, potência ou alcance, mas dentro desses limites ele pode tentar tudo.

Note que nem todos os Mágicos usam magia. Lanterna Verde, o personagem clássico da DC Comics,

é capaz de criar praticamente qualquer coisa com seu anel. Por isso, ele é um Mágico.

Licantropo

Também conhecido como o Transformador, ou Morfo, este tipo de personagem é capaz de se transformar em alguma outra coisa... ou, quem sabe, em várias coisas diferentes.

Máquina de Guerra

Um termo genérico para designar qualquer personagem criado especialmente para combater com poucas (ou nenhuma) perícias em outras áreas. Em termos de poderes, ele poderia estar incluído em qualquer uma das outras categorias. O que o torna uma Máquina de Guerra é o fato de todos os seus pontos e personagens terem sido usados em habilidades de combate. Estes personagens são típicos para festivais de porrada mas não tão bons para roleplaying.

Equipado

Este tipo é basicamente um personagem normal cujos poderes têm origem em algum dispositivo maravilhoso. De posse do dispositivo o personagem pode ser um poderoso tanque, Disparador, Licantropo, etc... Sem ele, o Equipado não é nada.

Inventor

Este personagem tem acesso a uma

perícia que utiliza com grande perícia. Ele pode ser um personagem normal que encontrou um dispositivo voador avariado... ou um Super Normal que é um gênio.

Um personagem deste tipo deve pagar alguns pontos extras pela vantagem Inventor que lhe dá acesso aos seus equipamentos. Normalmente é uma boa idéia usar parte de seus Recursos Iniciais para pagar pelos infortúnios!

Personagens

Origem

Ou "Como foi que você conseguiu esses poderes?"

Em alguns cenários, todo mundo que tem poderes especiais ("meta-humanos") conseguiu suas habilidades do mesmo jeito. Exemplo: todos os meta-humanos no universo do **GURPS Cartas Selvagens** conseguiram seus poderes através do vírus Carta Selvagem. Muitos super-heróis das histórias em quadrinhos são resultado de mutações genéticas - eles já nasceram assim.

Mas em alguns mundos, cada super tem uma origem diferente que muitas vezes está relacionada com seus poderes. Exemplo: suponha que Benjamin Franklin tenha sido atingido por um raio durante sua famosa experiência com a pipa. Ele poderia ter se transformado num super capaz de planar e disparar raios!

O mestre é quem determinará as diferentes formas de se adquirir super-habilidades quando estiver desenvolvendo a estrutura de sua campanha.

Os jogadores deverão ser criativos quando forem definir suas origens. Vazamentos radioativos, talismãs antigos, acidentes de laboratório, dispositivos alienígenas, meteoros incandescentes, drogas ou mordidas de patos ou gerbos radioativos ... Num mundo com origens diferentes para os super-poderes, só se deve permitir que um personagem tenha super-habilidades se o jogador criar uma boa explicação pseudo-científica para elas.



Objetivos

O que o personagem almeja na vida? Alguns podem ter objetivos relacionadas com seus poderes (ser o perfeito combatente do crime, ou aparecer na capa da revista *People*), enquanto outros podem ter objetivos mais simples (casar, formar os filhos ou ficar rico). Os personagens devem ter seus objetivos bem definidos e trabalhar para alcançá-los. É claro que o objetivo pode mudar à medida que o personagem cresce e se desenvolve!

Como é que um super se sente a respeito da atenção pública? Ele pode ser amado ou odiado, mas dificilmente será ignorado. Ele está atrás de publicidade, tolera-a como um mal necessário, se esconde da imprensa ou esmurra os fotógrafos? Ele dará autógrafos para as crianças? Para as garotas bonitas? Para o Presidente? Aparecerá em shows de caridade? Arrebanhará multidões de fãs? Beijará bebês? Sairá correndo para o escritório?

Aparência

Pense um pouco na aparência geral do personagem, inclusive nos "efeitos especiais" (veja pág. 7) que você eventualmente deseje para seus poderes.

Poderia ser interessante criar um meta-humano cuja aparência não corresponde às suas habilidades. Um tipo musculoso que parece um tanque de guerra pode ter um queixo de vidro. Ou pior, um sujeitinho com a testa pontuda, que parece um aríete, poderia ter ST igual a 250 e vários níveis de Aumentar Densidade...

A Escolha dos Poderes

O Capítulo 2 traz uma lista contendo centenas de opções de superpoderes. Eles podem ser modificados usando-se Ampliações ou Limitações que permitem ao jogador criar uma variedade quase infinita de poderes.

A escolha dos poderes é uma atribuição exclusiva da pessoa que está criando o personagem, desde que ele se mantenha dentro dos limites definidos pelo nível de pontos da campanha (veja pág. 5).

Efeitos Especiais e Colaterais

A descrição de uma super-habilidade define seus efeitos em termos de jogo: a quantidade de dano que ela causa, a área afetada, o alcance etc... Estas descrições não tentam prescrever uma manifestação física para o poder - isso é deixado por conta do jogador.

Efeitos Colaterais

Presume-se que todas as super-habilidades, com exceção daquelas que afetam *apenas quem as usa*, possuem um componente visual ou sonoro *óbvio* que pode ser um raio de luz, um brilho esverdeado, um grande estrondo, ou qualquer outra coisa que o jogador deseje. Exemplo: Uma heroína capaz de encolher poderia fazê-lo silenciosamente. Mas o fato de ela usar seu poder encolhedor sobre os outros poderia ter um efeito colateral perceptível. Isto é válido tanto para as perícias físicas como para as mentais. O efeito colateral pode ser eliminado com a Ampliação Sem Nenhum Efeito visível (v. pág. 51).

Esses efeitos fazem com que os supers sejam diferentes entre si. Dois personagens podem ter a mesma habilidade de criar jatos flamejantes, mas sua exteriorização seria completamente diferente. Exemplo: Os olhos de Glare emitem um raio de calor, enquanto que Krakatoa é capaz de lançar gotas de lava incandescente. Apesar de os poderes serem iguais em alguns aspectos, eles apresentam desdobramentos ambientais e sociais completamente diferentes... sua *aparência* é diferente e eles são *percebidos* de maneira completamente diferente!

Se um determinado efeito colateral significar uma mudança importante na utilidade do poder, ele deverá ser adquirido como uma Ampliação ou uma Limitação deste poder. Exemplo: Se a lava de Krakatoa formasse uma pequena poça capaz de tostar qualquer um que entrasse em contato com ela, não haveria nenhum custo adicional em pontos. Se a lava grudar na pessoa atingida e continuar provocando dano, deveremos considerar o fato como uma Ampliação: Veja Danos Contínuos na pág. 49.

Efeitos Especiais

Um efeito colateral que não tem nenhuma utilidade aparente é chamado de *efeito especial*. Cores, efeitos sonoros, e coisas do gênero são considerados efeitos especiais. Da mesma forma, a origem de um raio ou uma rajada de vento pode ser os olhos, as mãos, o anel, a boca, a fivela do cinturão, o umbigo...

Os jogadores deveriam pensar com muito cuidado na descrição de cada habilidade que seu personagem possuir, mas cabe ao GM determinar, usando o bom-senso, quais os resultados provocados pelos efeitos colaterais. Exemplo: Pode ser que um espelho reflita o raio de calor de Glare, enquanto que a lava de Krakatoa simplesmente derreteria o espelho. Mas nada impede que a lava se solidifique formando placas ou pequenos pedaços de pedra, que podem ser usados nas formas mais criativas.

A seção Super-poderes (págs. 54-65) descreve uma série de habilidades que são simplesmente exemplos de um mesmo super-poder genérico com um efeito especial diferente. Jato Congelante, Lança de Gelo e Esfera de Gelo são listados separadamente - mas um super poderia comprar o Jato Congelante com a ampliação Empalamento (pág. 50) para reproduzir todos os três ataques, podendo escolher quando usar a ampliação ou ignorá-la (veja o parágrafo Ativação e Desativação das Ampliações, na pág. 32). A "esfera" pode ser encarada simplesmente como um efeito especial do Jato Congelante, já que ambos provocam a mesma quantidade de dano.

Criação do Personagem

A melhor maneira de se criar um super-personagem humano é começar com um per-

Nomes

O que seria de um super-herói de história em quadrinhos sem seu nome? **Ele pode ser** uma pessoa normal como Morris Schwartz... mas quando coloca sua máscara, ele se transforma no Vingador Laranja, e os criminosos tremem. O uso de um nome de herói não significa necessariamente que ele tenha uma identidade secreta. Além disso, muitos astros de rock e de cinema usam nomes fictícios, e suas identidades reais são bem conhecidas.

Seu supernome diz ao público - e aos outros supers — o que você quer que eles pensem a seu respeito. Muitas vezes, um bom nome pode ser a chave para toda a história do personagem.

Há várias maneiras de se criar um supernome:

Metas: O nome público do super pode refletir seus anseios e ambições: o Vingador Laranja, o Guardião Ecológico, o Mi-creiro.

Poderes: O Brado Rebelde tem poderes sônicos, Sabre de Luz dispara raios laser, Jane Flamejante tem poderes ligados ao calor e ao fogo.

Tema ou Uniforme: A Raposa Branca usa um uniforme branco com uma máscara de raposa. Seu nome e uniforme não fazem nenhuma alusão real às suas habilidades; ela simplesmente gosta de raposas. A marca registrada do Trocadilhista Invertido são seus horríveis trocadilhos, embora seus poderes sejam muito significativos. O Monte Fuji é enorme, imóvel e japonês. A mitologia é uma boa fonte para este tipo de nomes.

Efeitos colaterais ou efeitos especiais: O Neblina Púrpura cria um brilho violeta quando usa seus verdadeiros poderes (sejam eles quais forem).

"Ele apenas soou legal",- Falchion, Karma, Golpe de Misericórdia, Badu-laque, etc... O nome pode refletir alguma coisa sobre os métodos ou objetivos do super, mas foi escolhido principalmente porque soou como um supernome.

Nenhum nome de herói: Em um mundo onde os supers são populares, um meta-humano pode atuar usando seu próprio nome, especialmente se ele for curto e fácil de se lembrar.

Nomes Repetidos

As HQs existem há bastante tempo e parece que todos os bons nomes já foram usados!

Nem tanto. Há muito espaço para a originalidade. E não se preocupe se estiver repetindo um nome que foi usado numa revista obscura dos anos 50... ou mesmo em algum suplemento de jogo. Enquanto você não usar um nome repetido que seja muito conhecido e corra o risco de confundir seus colegas jogadores, não há problema.

Uniformes

Ok! O que você vai vestir agora que você é um super?

Normalmente, os heróis das histórias em quadrinhos usam um uniforme bem justo e colorido. A mesma coisa acontece com as heroínas... com a diferença que o uniforme delas geralmente tem um decote que vai até o umbigo. Capas, luvas, botas longas, capuzes... e o milagre do uniforme nunca se rasgar.

Numa campanha de alto-nível, você pode variar o tipo de uniforme que você quiser - quanto mais espalhafatoso melhor. Num mundo deste tipo, a principal função do uniforme é identificar instantaneamente quem o está usando mesmo à distância. É claro que o capuz ou a máscara escondem uma identidade secreta.

Numa campanha realista, existem outras alternativas. As cores berrantes transformam o [herói](#) [em](#) [um](#)

divo fácil. As capas podem se emscarar os capuzes podem se mover e atrapalhar a visão. Alguns meta-humanos podem

simplesmente usar roupas normais; outros não preferir a moda punk, alta costura ou até um outro tipo de traje que seja interessante.

Supers militares usarão apenas seus uniformes Máquinas de Guerra civis poderão usar roupas de trabalho, trajes ninjas, malhas de ginástica ou qualquer outro tipo de roupa que seja prático e barato.

Veja as págs. 22-23, se você quiser outras ideias.

Uniforme como um Acessório

É possível que os poderes de alguns supers venham diretamente de seu uniforme. Está claro que a maneira mais óbvia de se fazer isso é vestir uma armadura. Isto reduzirá o custo em pontos da defesa; use as regras dedicadas a *super-equipamentos* existentes no Capítulo 3. Um traje espelhado, por exemplo, poderia ser uma boa defesa contra ataques de energia.

O uniforme é considerada Facilmente acessível. O criador é que definirá se ele será reutilizável ou Reparável. A facilidade com que um uniforme é atingido depende do tipo de roupa que ele é: o traje de combate do Arapaça Negra será atingido toda vez que seu olho o for, mas o traje exíguo de Jane Flamejante estará protegido por um redutor igual a -

Mesmo numa campanha realista o uniforme pode oferecer alguma proteção. Não é obrigatório que isto tenha um custo em pontos para o personagem! Se um meta-humano não tiver muita riqueza ou uma RD especial, ele terá uma chance muito maior de sobreviver a um tiro do que se estiver usando um traje de Kevlar. Os personagens voadores, em especial, têm uma chance muito grande de se tornarem alvos; e o custo de estar usando um uniforme policial pode ser a diferença entre a vida e a morte.

Vantagem Uniforme

Muitas das super-habilidades como poder de Fogo, de Esticar e agir como uma toureira destruirão as roupas instantaneamente... menos que ela seja muito especial. Numa campanha de alto nível pode-se comprar a vantagem Uniforme (veja pág. 38) a 6m de um traje capaz de suportar o uso normal de seus poderes. Numa campanha realista não existem roupas deste tipo, e Jane Flamejante terá um pequeno problema quando vier a usar

as chamadas. (Um uniforme do tipo "acessório" não obriga à compra desta vantagem.)

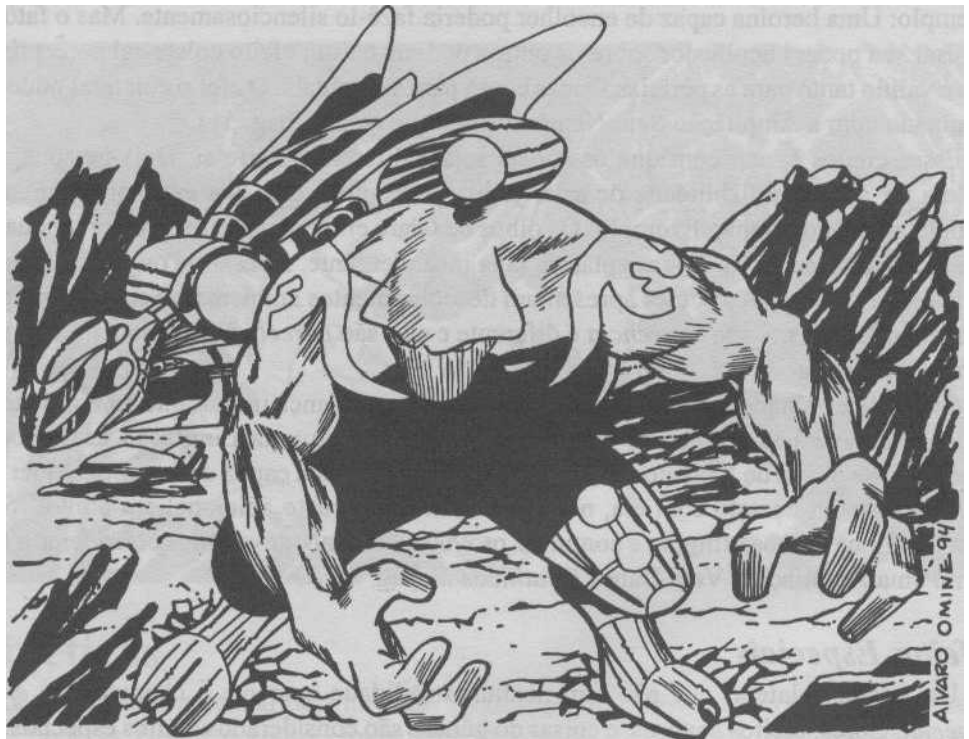
Personagens

sonagem "normal" de 100 pontos. Ou seja, uma pessoa comum no mundo da campanha, sem habilidades meta-humanas e com apenas 40 pontos em desvantagens. Defina o personagem completamente, com perícias, peculiaridades e uma história adequadas.

Depois que este personagem básico estiver criado, você poderá gastar alguns pontos com super-habilidades, conforme está descrito no Capítulo 2, e/ou adicionar desvantagens (se desejar) até um total de 100 pontos. Essas novas desvantagens deverão estar todas relacionadas com a origem do super ou seus poderes - Inimigos, Aparência Incomum, Fantasias, etc... O custo da desvantagem Antecedentes Incomuns (Veja a pág. 11, se houver algum) deverá ser avaliado neste momento.

Alguns custos e níveis de habilidade mudarão quando os valores dos atributos forem aumentados com a utilização dos pontos extras de "super", mas este método produzirá um personagem bem lapidado que por acaso tem alguns super-talentos, ao invés de um tanque voador com uma ou duas perícias normais.

É claro que não se pode criar andróides, alienígenas e outros tipos de personagens não-humanos a partir de uma pessoa normal; eles devem ser tratados desde o início como casos especiais. Lembre-se que partes do corpo incomuns (veja o capítulo *Membros Múltiplos*) são especialmente adequadas para esses seres. Veja *GURPS Aliens* e *GURPS Fantasy Folk* para obter mais informações sobre como criar raças não-humanas.



Riqueza e Status

A quantidade inicial de recursos de um super-personagem depende inteiramente da situação geral do mundo (veja *MB* pág. 16). Do mesmo modo, a maioria de seus bens deve ser tratada exatamente da mesma forma que o seriam se os personagens fossem normais. Pode ser interessante criar heróis paupérrimos ou obscenamente ricos. *Uma quantidade de Recursos muito grande pode transformar um personagem "normal" num super poderoso de diversas maneiras!* Inventores, em particular, precisam de muito dinheiro para desenvolver seus inventos; veja o capítulo *Inventores* (pág. 66).

O Status dos Meta-humanos

O status dos meta-humanos deve ser escolhido para a campanha como um todo. Os personagens "construídos" segundo o padrão "normal" terão sua própria posição dentro da sociedade humana, mas o simples fato de ser um super pode alterar seu status de diversas maneiras. Tenha em mente que estas mudanças de status deverão afetar *todos* os supers, ao contrário da Reputação, que pode ser comprada por indivíduos. Por isso, se o GM definir um status especial para os supers, todos os super PCs *deverão* aceitar esta decisão. Entre os status possíveis incluem-se:

Os supers são a classe governante.

O fato de possuir poderes meta-humanos transforma-o num aristocrata. Nenhum super pode ter um

Os supers são idolatrados. Ao invés de comprar esta reação na forma de status, todos os super-personagens deverão comprar, no mínimo, um bônus de reação igual a +2.

Os supers são aceitos. Isso não acontecerá a menos que os supers sejam muito comuns. Neste caso, a reação dos personagens normais será devida somente ao uso específico que um super faz de seus poderes meta-humanos ou à sua Reputação individual, e nunca ao simples fato de ele ser um super.

Os supers são temidos ou odiados. Este caso pode ser tratado como uma reação negativa ou como o maior nível de Status que um super conhecido pode ter. No caso de se optar por um modificador de reação, esta será uma desvantagem que deverá ser aplicada a todos os supers indistintamente.

Nos casos em que os supers têm desvantagens automáticas, elas deverão ser descontadas do total de 100 pontos que ele pode ter em Desvantagens.

Reputação (veja MB pág. 17)

Se um super-personagem for criado com uma história própria como um super, será adequado dar a ele uma reputação. Supers "novos" não devem ter uma reputação (ao menos, não em suas super-identidades) no momento em que são criados.

No entanto, parte importante de uma super-campanha reside justamente no *desenvolvimento* de reputações. Isso é verdade principalmente no caso de vigilantes, heróis fantasiados e super-criminosos. O GM deve prestar atenção no comportamento *correto* de cada personagem e modificar as reações dos NPCs de acordo com esse comportamento. Um vilão que age nobremente e interrompe um crime para salvar inocentes irá melhorar sua reputação. O chamado "herói" que se envolve em super-combates e destrói propriedades merece um modificador de reação negativo.

Existem duas maneiras de o GM lidar com isso; a escolha é uma questão de estilo pessoal. O GM pode dizer ao jogador quais são seus modificadores atuais e colocá-los na planilha do personagem. Reações positivas são vantagens que devem ser compradas com pontos do personagem. Reações negativas, por sua vez, são desvantagens que não dão bônus algum, mas diminuem o total de pontos do personagem.

Uma outra alternativa seria o mestre guardar para si suas anotações sobre reação. A pontuação dos personagens não será afetada e os jogadores terão que deduzir como anda sua popularidade pela maneira como os NPCs reagem! Pedidos de autógrafos são um bom sinal. Mas, se as pessoas gritam e saem correndo quando o Homem Maravilha aparece, é possível que a velha imagem pública esteja precisando de algumas melhorias.

Atributos

Se o PC vai ter uma ST super-humana, o jogador deverá pensar na vantagem ST Ampliada (pág. 39). Os outros atributos serão comprados normalmente. O GM pode impor um limite aos valores permitidos para os atributos DX e IQ (veja o capítulo *Campanhas com Super*). Uma DX muito elevada não é um problema intransponível em termos de jogo, mas pode não ser a melhor maneira de usar seus pontos de personagem; aumentar o NH nas perícias custa muito menos. Um valor super-elevado para o atributo IQ é difícil de se representar! Será que uma criatura com IQ igual a 30 (três vezes mais inteligente que um ser humano normal) se importaria com os problemas e objetivos da humanidade?

Não se esqueça que, no caso de atributos com valores maiores do que 20, deveremos usar apenas 20 quando formos calcular o nível pré-definido de uma perícia relacionada com aquele atributo!

Vantagens

Muitas Vantagens "normais" são comuns e importantes no gênero Supers. Exemplo: certas ampliações de sentidos como Prontidão, Sentidos Aguçados, Visão Periférica e Visão Noturna são muito valiosas para um super do tipo "realista" que não tenha super-sentidos verdadeiros. Do mesmo modo, habilidades mentais como Senso de Direção, Noção Exata do Tempo e Talento para Matemática podem ser úteis para alguns tipos de personagens, e com um custo em pontos pequeno se comparadas à maioria dos super-

PCs Não-Supers numa campanha de Supers

Personagens que não são super podem tomar parte numa campanha de **Supers** se os jogadores acharem que isto é interessante. Há duas maneiras de se fazer isso. Em todas elas, o GM deverá cobrar um alto número de pontos de personagem dos supers pela Vantagem Antecedentes Incomuns se ele achar importante que, por exemplo, todos os personagens de 250 pontos sejam igualmente poderosos. Não se preocupe com isso, se este equilíbrio não tiver importância para o GM ou para os jogadores.

Supers Normais

Um "super normal" é uma pessoa que não tem nenhuma habilidade meta-humana, mas ele é tão bem treinado e possui tantos dotes naturais que ele (ou ela!) é capaz de enfrentar alguns supers de igual para igual. Exemplos: Batman, Doc Savage, Badger, Demolidor e a maioria dos heróis da série Watchmen. Na verdade, seria possível fazer uma campanha inteira com "supers normais".

Personagens Normais

Um personagem normal, construído com 100 pontos, poderia ser um PC interessante em uma campanha de supers. A pergunta mais importante a responder quando um personagem deste tipo é criado é "Por que é que alguém iria procurar, ou até mesmo tolerar, uma pessoa destas no meio de uma super-aventura ou de uma super-batalha?" Se esta pergunta puder ser respondida, o cenário estará preparado para este personagem interagir de maneira interessante com os supers e seus inimigos... e uma atuação de alto nível. Algumas possibilidades:

Um jornalista cujas histórias e fotos alimentam os superegos ou conseguem doações.

O inventor dos super-acessórios usados pelos outros PCs.

Um guarda-costas perito em artes-marciais de um grupo meta-humano, numa campanha onde os únicos poderes meta-humanos são habilidades psíquicas não-violentas.

Um pesquisador ou espião habilidoso numa missão importante; os supers são seu guarda-costas.

Um médico ou paramédico treinado em um grupo de supers que não conhecem primeiros socorros.

O dedicado e esperto motorista/secretário/faz-tudo de uma equipe de super-beneficentes.

O administrador financeiro desleixado de um grupo de supers ingênuos.

Super-equipes de PCs

Numa aventura independente, os PCs podem jogar como um grupo de supers diversificado que acabou se envolvendo numa dada situação. Mas numa campanha contínua de Supers, os jogadores normalmente irão preferir criar seus personagens como membros de uma "super-equipe".

A interação e os conflitos internos dentro de uma equipe podem gerar grandes oportunidades para atuação. Se alguns dos membros forem Incapazes de Matar, enquanto que outros não têm essa inibição, as confrontações com super-oponentes podem se tornar ainda mais estimulantes.

Uma super-equipe também fornece aos meta-humanos um meio de interagirem com a sociedade. E a polícia (que precisa de toda a ajuda que for capaz de conseguir) ficará feliz em ter um número de telefone para chamar reforços quando os meta-vilões atacarem a cidade.

Criação da Equipe e Origens

O GM deveria dar indicações aos jogadores sobre o tipo da campanha que ele pretende organizar no momento em que os jogadores forem criar seus personagens. Em alguns casos, certos membros da equipe deveriam ter poderes similares (uma campanha militar, por exemplo, precisa de máquinas de guerra). Em outros casos, poderes complementares serão mais interessantes: alguns personagens capazes de voar, uma ou duas máquinas de guerra, um par de furtivos, outro de psis.

Se o cenário assim o permitir, a equipe poderá ter uma origem em comum: todos eles foram expostos à mesma energia misteriosa, mordidos pela mesma lula radioativa, comeram a mesma Pizza da Dimensão X, ou qualquer outra coisa.

Ou a equipe poderia vir a ser reunida devido às suas origens semelhantes: um grupo de Mutantes, de Ex-Criminosos, etc...

Escolha do Nome

Toda super-equipe precisa de um nome! Escolha um que identifique os membros e seus objetivos, que seja fácil de dizer, e fique bem nas manchetes dos jornais.

Objetivo da Equipe

Obviamente, toda super-equipe tem uma razão de ser. Há muitas possibilidades além do Combate ao Crime! Entre elas temos:

Cometer crimes (veja pág. 90).

Forças de ataque militar.

Espionagem ou contra-espionagem — política ou corporativa.

Promover alguma causa - por exemplo, os Guardiões Verdes dedicam-se à preservação da vida selvagem, principalmente baleias, através de quaisquer meios que não ameacem a vida humana.

Ajudar outros supers com problemas.

Ganhar dinheiro, como especialistas em Serviços Impossíveis ou na eliminação de problemas.

Atores, provavelmente, mas não necessariamente, usando suas super-habilidades. Por exemplo, um grupo pode ser uma banda de Rock que, por acaso, é formada por meta-humanos!

Continua na próxima página...

poderes! Memória Eidética é ótima para o herói do tipo perito em tudo ou inventor (veja a coluna lateral da pág. 6). Empatia com Animais é imprescindível para um super capaz de controlar animais selvagens!

Existem várias Vantagens físicas "normais" que poderiam ser muito interessantes. Na verdade, com 250 pontos para gastar em Vantagens deste tipo, é possível criar um "super-normal". Este tipo de personagem, apesar de não ter nenhum poder meta-humano, é capaz de se virar muito bem contra outros supers!

Hipoalergia é quase obrigatória para um super briguento. Ambidestria, Reflexos em Combate e Recuperação Alígera são igualmente valiosos, apesar de a Vantagem Regeneração (pág. 44) ser superior à Recuperação Alígera. Longevidade e Imunidade são Vantagens adequadas para um super que seja forte ou tenha uma grande resistência física.

Além disso, algumas vantagens ganham uma dimensão totalmente nova em um jogo de Supers:

Empatia com Animais (veja MB pág. 19)

O personagem que tiver a Vantagem Empatia com Animais terá um bônus igual a +1 em todos os testes que envolverem as perícias Percepção de Animais e Controle de Animais.

Aliados (veja MB pág. 23)

Os aliados são NPCs que se mantêm leais aos PCs. No gênero Supers, o aliado é em geral um "parceiro". O custo de um Aliado é igual a 15 pontos no caso de um aliado de 151 a 200 pontos, mais 5 pontos para cada 50 pontos de personagem a mais usados em sua criação. Lembre-se que, se um aliado tiver seus próprios poderes meta-humanos, ele deverá pagar o custo de um Antecedente Incomum (pág. 11). Este custo deverá ser adicionado ao custo em pontos do aliado mesmo que o mestre não esteja cobrando pontos de personagem pela Vantagem Antecedentes Incomuns dos PCs pelo fato deles terem poderes meta-humanos.

Modifique o custo do Aliado tomando como base sua Frequência de Participação (conforme descrito na pág. 23 do MB).

Seria interessante — e bastante fiel ao gênero — criar um aliado cujo nome e poderes imitem (ou complementem) o do PC.

Poderes Legais (veja MB pág. 21)

Sem algum grau de poderes legais, um super-combatente do crime não seria mais do que um simples vigilante... tecnicamente, tão criminoso quanto a pessoa que ele captura. O GM enfrentará este dilema toda vez que o jogador insistir que seu personagem é totalmente independente.

De outro lado, a maioria dos Poderes Legais carregará consigo algum tipo de Dever! Um super que trabalhe no Serviço Secreto terá 10 pontos de Poderes Legais, mas pouquíssimo tempo livre.

O mestre pode criar organizações especiais de combatentes do crime. Os International Super Teams das Nações Unidas, descritos no *GURPS LS.T.*, são um exemplo disso. Ou os supers com boa reputação poderão ter salvo-condutos ou alguma coisa similar como um passe livre para sair da cadeia.

Se um combatente do crime não tiver status oficial mas for tolerado pela polícia, enquanto cooperar com ela e não causar danos exagerados à propriedade alheia, ele terá Poder Legal equivalente ao de um policial comum, a um custo de 5 pontos. Em alguns mundos, as leis dão automaticamente esse tipo de poder aos vigilantes mascarados. Caso contrário, para ter esse status legal "informal", o super precisaria ter uma reputação excelente ou atuar em uma cidade pequena.

Longevidade

S pontos

Com exceção do custo em pontos, esta vantagem é idêntica à do **GURPS Módulo Básico**. As campanhas raramente duram o suficiente para que o envelhecimento se torne um fator significativo - longevidade é principalmente um aspecto interessante na história do personagem. Exemplo: um super pode ter nascido antes da Guerra de Secessão e ter passado toda sua vida combatendo o crime (qualquer coisa, desde um

xerife do Velho Oeste que esconde seus poderes, até um membro da IST nos dias de hoje). Ele teria uma gama de habilidades bastante incomuns e, provavelmente, algumas posturas fora de moda.

Obviamente, um personagem mais velho poderá gastar mais pontos de personagens em perícias do que um mais jovem - se o mestre desejar limitar a idade com que um personagem com Longevidade é *criado*, ele tem toda liberdade para fazê-lo.

Sorte (veja MB pág. 21)

Super-Combatentes do Crime que têm Sorte, ou até mesmo Sorte Extraordinária são uma coisa rotineira nas histórias em quadrinhos. Na verdade, há quem diga que a maioria dos super-heróis das HQs não sobreviveria mais do que uma hora sem ela.

O mestre que gostar do estilo cinematográfico poderá adicionar mais um nível de Sorte, a *Ridiculamente Grande*, que pode ser utilizada a cada 10 minutos e custa 60 pontos. Por último, o GM pode permitir o uso da *Super Sorte*. Ela dá ao jogador o poder de ditar o resultado de qualquer jogada feita por seu personagem (ou que o GM tenha feito para seu personagem) uma vez a cada hora do tempo do jogo. Tentativas completamente impossíveis continuarão impossíveis, mas o jogador poderá escolher qualquer resultado que fosse possível para uma determinada jogada, por menor que seja sua probabilidade. Isso custa 100 pontos.

A Sorte Ridiculamente Grande e a Super Sorte devem ser consideradas como super-habilidades, e requerem a compra de um Antecedente Incomum sempre que for pertinente. Um personagem pode comprar a Super Sorte e qualquer nível de sorte "normal", mas ninguém pode comprar a Super Sorte duas vezes!

Aptidão Mágica e Resistência à Magia (veja MB pág. 21)

Dependendo da forma com que o mestre quiser lidar com a magia durante a campanha, estas vantagens poderão ser valiosas ou insignificantes. Como os sistemas de magia de uma campanha de Supers podem variar enormemente, os jogadores devem verificar com o mestre antes de criar um personagem que use magia ou seja resistente a ela. Veja a coluna lateral da pág. 17 para maiores informações.

Antecedente Incomum

Esta é uma vantagem relativa numa campanha de Supers. Dependendo do mundo, ser um mutante incrivelmente forte com poderes de teletransporte pode ser considerado muito incomum, ligeiramente estranho, ou completamente normal.

Se os meta-poderes forem desconhecidos ou muito incomuns, até mesmo um poder relativamente trivial, como Encolher, poderá transformar seu possuidor num ser muito poderoso (ou, no mínimo, rico). Portanto, usamos esta vantagem para "equilibrar" um super contra um personagem "normal". Se isso não chega a ser uma preocupação, o GM pode simplesmente ignorar o Antecedente Incomum. Mas, se alguns PCs tiverem super-habilidades numa campanha que não seja Super, esta vantagem é indispensável para o equilíbrio do jogo.

Custos sugeridos para a Vantagem Antecedentes Incomuns:

- Os super-poderes são incrivelmente raros (os PCs são os únicos supers do planeta): 250 pontos.
- Os super-poderes são muito raros (os PCs e um ou outro grupo são os únicos supers do planeta): 200 pontos.
- Os super-poderes são raros (apenas um punhado de supers em cada país): 150 pontos.
- Os super-poderes estão espalhados pelo mundo (quase toda cidade grande tem um superou dois): 100 pontos.
- Os super-poderes são comuns (não é incomum ver um super ou dois quando se vai à mercearia): 50 pontos.
- Super-poderes são muito comuns (todo mundo conhece um super): 25 pontos.
- Todo mundo tem super-poderes: nenhum ponto.

Lembre-se que tipos diferentes de super-poderes podem ter custos diferentes. As habilidades telepáticas, por exemplo, podem ser raras em um mundo onde os super-poderes são bastante difundidos.

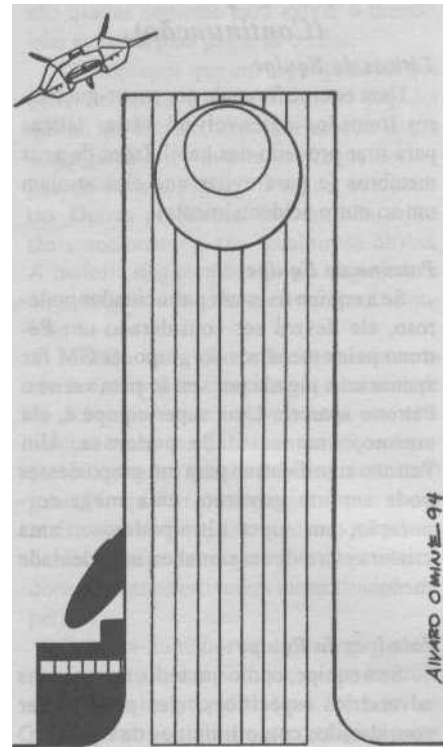
Superequipes de PCs (Continuação)

Regras da Equipe

Muitas equipes adotarão certas regras ou códigos de conduta. Eles poderão cobrir danos à propriedade privada; quem dá as ordens dentro e fora de combate; distribuição dos espólios de guerra (ou saques); uso dos bens da equipe; etc... Veja *Código de Honra*, pág. 15.

Bens da Equipe

Uma super-equipe irá adquirir bens enquanto se expande: transporte (supers não deveriam ter que pegar um ônibus para chegar até o local do crime); meios de comunicação seguros; um quartel-general (possivelmente com um museu para comemorar os triunfos do passado); uma conta bancária da equipe; etc...



Membros NPCs da Equipe

Dependendo da composição da equipe, o GM poderá querer criar um ou dois NPCs como membros extras do grupo. Esses NPCs podem ter vários objetivos:

Poder *de fogo* extra, especialmente se a equipe for pequena.

Talentos extras, que tem algumas habilidades úteis que nenhum PC possui. E sempre uma boa idéia ter um médico por perto...

Um porta-voz para o GM, para situações onde é necessária uma sugestão para colocar uma aventura de volta nos eixos.

Continua na próxima página...

Novas Vantagens

Identidade Alternativa

15 ou 5 pontos por identidade

Você tem uma identidade extra que, ao que tudo indica, é reconhecida legalmente. Suas impressões digitais (ou da retina, se este for um método comum de identificação) estão registradas sob dois nomes diferentes. Você tem dois conjuntos de documentos contendo carteira de motorista, passaporte, certidão de nascimento etc... Isto pode ser extremamente útil para alguém que esteja envolvido em atividades ilegais, ou tentando ocultar uma super-identidade. Esta vantagem pode ser comprada quantas vezes se desejar - cada uma delas fornece um novo conjunto de documentos.

Apesar de a nova identidade poder incluir cartões de crédito e contas bancárias, todo o dinheiro depositado nessas contas deve ser retirado da conta verdadeira do personagem isto não está incluído no pacote.

Se uma agência governamental tentar identificá-lo a partir de suas impressões, sem nenhuma pista com relação ao seu nome, todas suas identidades têm uma chance igual de vir à tona. A investigação irá parar nesse ponto, a menos que eles tenham alguma razão para acreditar que você seja suspeito. Se a busca continuar, a segunda identidade será fatalmente descoberta, e você será desmascarado. Neste ponto, depois que as autoridades legais determinarem quem você *realmente* é, sua(s) identidade(s) alternativa(s) estará(ão) perdida(s).

Identidades alternativas são ilegais para as pessoas comuns. Se você for pego, responderá a um processo e provavelmente acabará atrás das grades. Uma identidade alternativa também pode ser uma identidade secreta (veja a coluna lateral na pág. 20), mas não tem necessariamente que ser!

Identidades Alternativas Legais: Determinados PCs podem ter acesso a uma Identidade Alternativa *legalmente*. Um agente disfarçado do FBI, por exemplo, poderia ter um conjunto completo de documentos, uma história, etc... com um nome falso. Ou um super pode receber ajuda do governo para criar uma identidade secreta! Um personagem precisa ter, no mínimo, 10 pontos de Poderes Legais (veja *MB* pág. 21) para conseguir uma identidade dessas-mas o custo da Identidade Alternativa cai de 15 para 5 pontos. Se um super tiver permissão legal para esconder seu nome verdadeiro (a fim de proteger sua família, etc ...) e possuir propriedades em seu nome fictício, teremos uma Identidade Legal combinada com uma Identidade Secreta (seu nome verdadeiro está escondido). Veja a coluna lateral da pág. 20.

Identidades "Frágeis": Em muitos países, inclusive os Estados Unidos, é permitido o uso de nomes falsos para preservar a privacidade, desde que você não interfira com os registros públicos. Normalmente, é possível alugar sem problemas, um apartamento no nome do "Sr. Smith", se você pagar em dinheiro. Mas é impossível conseguir uma carteira de motorista legalmente. Este tipo de identidade não vale pontos; veja o parágrafo *Identidade Secreta*, na coluna lateral da pág. 20.



Superequipes de PCs (Continuação)

Táticas de Equipe

Uma equipe formada por super-guerreiros treinados desenvolverá várias táticas para tirar proveito das habilidades de seus membros (e para evitar que eles atinjam um ao outro acidentalmente).

Patrono da Equipe

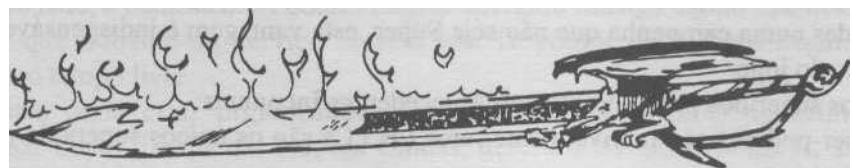
Se a equipe tiver um patrocinador poderoso, ele deverá ser considerado um Patrono pelos membros do grupo. O GM faz apenas uma jogada por sessão para ver se o Patrono aparece. Uma super-equipe é, ela mesma, uma entidade poderosa. Um Patrono significativo para um grupo desses pode ser um governo, uma mega-corporação, um super ultra-poderoso, uma criatura extra-dimensional ou uma deidade menor.

Inimigos da Equipe

Se a equipe, como um todo, tiver alguns adversários específicos, eles poderão ser considerados como Inimigos da equipe. O valor em pontos deve ser adicionado a todos os PCs, mas o GM jogará apenas uma vez por sessão para ver se eles aparecem. Normalmente, é preferível adotar essa sistemática do que definir inimigos distintos para vários membros diferentes da equipe.

Dependentes ou Aliados

A equipe também pode ter Dependentes e/ou Aliados. Mais uma vez, o valor conta para cada PC, mas o mestre jogará apenas uma vez para ver se eles aparecem na aventura. Dependentes lógicos da equipe incluem a criança "normal" que é a mascote do grupo, empregados (como, por exemplo, o piloto do avião); um repórter que faz a cobertura das notícias da equipe; e o jovem super-trainee que acompanha o grupo.



Contatos

Variável

Um Contato é um NPC, como um Aliado ou um Patrono. No entanto, ele fornece apenas informação. Qualquer um pode ser um Contato, desde um bêbado na sarjeta até o chefe de Estado de uma nação, dependendo da história do personagem. O Contato tem acesso à informação, e já está implícito que ele conhece o personagem e reagirá favoravelmente ao mesmo, mas poderá exigir um determinado valor, em dinheiro ou favores, em troca da informação. O Contato é sempre interpretado e controlado pelo mestre e o tipo de exigência deve ser estabelecido por ele.

O GM pode supor que um Contato está, em geral, bem-intencionado com relação ao PC. Mas é bom lembrar que um Contato não é um Aliado nem um Patrono, e não dará nenhuma ajuda especial além da que qualquer outro NPC daria!

Um Contato não precisa ser definido no momento da criação do PC. Eles podem ser instituídos depois. Quando for apropriado, o mestre poderá transformar um NPC já



Meta-Humanos Yuppies

O super das histórias em quadrinhos tradicionais nunca sonharia em ganhar dinheiro com seus poderes - seu destino é servir em prol do bem da humanidade. Mr. Mega seria capaz de iludir planetas inteiros com seus poderes, mas ele sobrevive com o salário mínimo de mensageiro na *National Entendre*.

Apesar dessa tradição respeitável, esta não é uma regra imutável e seria divertido interpretar um super cujas habilidades não são usadas somente para salvar o mundo, mas também para pagar as contas.

Os empregos que um super pode ter que mais facilitam a vida, tanto do jogador quanto do mestre, são aqueles que levam naturalmente a aventuras frequentes — guarda-costas, espião, detetive, mercenário. Outras profissões, embora não sejam tão emocionantes, são igualmente óbvias. A maioria dos técnicos já era engenheiros ou cientistas antes de se envolver no combate ao crime.

Mesmo que não tenham treinamento técnico, os supers que tiverem a habilidade de sobreviver confortavelmente em elementos hostis aos humanos (como o espaço, ou grandes profundidades oceânicas) ganharão quanto quiserem para atuar como assistentes de pesquisa, ou como membros de uma equipe de resgate quando pesquisadores humanos estiverem numa situação de perigo.

Os meta-humanos são artistas por natureza, dos cantores pop que usam controle de emoção para espalhar boas (ou más) vibrações entre o público, até o mágico cujos truques espantosos não são ilusões. E, é claro, não poderíamos esquecer o lutador de luta-livre profissional!

Com um pouco de imaginação podemos sugerir todo tipo de carreira para as diferentes espécies de supers. Por exemplo, por mais paradoxal que possa parecer, um super com o poder de criar o fogo seria um excelente guarda florestal. Ele poderia iniciar pequenos focos controlados de fogo de encontro ou fazer rapidamente aceiros ou usar o poder de Neutralizar Fogo para apagar os incêndios nas florestas.

É claro que os poderes também podem ser um empecilho para os supers que procuram emprego. Os esportes profissionais (exceto os já mencionados acima) teriam muito pouco espaço para os meta-humanos, e os sindicatos trabalhistas não gostariam muito da idéia de um super capaz de substituir toda uma equipe de trabalhadores.

existente num Contato que trabalha para um ou mais jogadores, possivelmente em troca dos pontos de personagem conseguidos na aventura na qual o Contato foi desenvolvido e encontrado.

Não importa qual seja o caso, o Contato só será capaz de fornecer informações relacionadas com sua área de conhecimento. O técnico de um laboratório de provas judiciais provavelmente não terá informação alguma sobre transferência de dinheiro, e o gerente da agência local do banco em que você tem conta não saberá fazer comparações balísticas. O mestre define uma especialidade para o Contato. Todas as tentativas de se conseguir uma informação do contato exigem que o mestre faça um teste secreto contra seu NH "efetivo". Lembre-se que o nível de habilidade efetivo não é necessariamente o NH *real* do NPC. O nível de habilidade verdadeiro pode ser definido pelo GM se o NPC passar a fazer parte da aventura como um personagem regular. Exemplo: o presidente de usina siderúrgica local poderia ter NH entre 16-18 em perícias relacionadas com administração, mas ele tem um nível de habilidade *efetivo* igual a 21 (o que faz com que ele valha 20 pontos) pelo fato dele próprio ter bons contatos!

O valor em pontos dos Contatos baseia-se no tipo de informação que ele pode conseguir e em seu nível de habilidade efetivo, modificado pela frequência com que ele pode fornecer informações e a credibilidade das mesmas. A importância da informação é relativa e a lista dos possíveis Contatos é virtualmente infinita. Existe uma lista a seguir que pode ser usada como um guia para ajudar o GM a determinar este valor.

Tipo da Informação

Contatos de Rua. Eles são pequenos criminosos, mendigos, membros de gangues, contrabandistas e outros NPCs que vivem nas ruas e fornecem informações sobre atividades ilícitas, fofocas sobre o submundo do crime, golpes que estão sendo planejados etc... O custo básico é 5 pontos para Contatos "independentes" (que não fazem parte de nenhuma organização criminosa local; Manha-12) e 10 pontos para Contatos "filiados" (Manha-15). Se o Contato for uma figura importante dentro de alguma organização criminosa (il Capo, o chefe de um Clã, ou membro do "circulo de poder" da família; (Manha-21) o custo dobra para 20 pontos.

Contatos no mundo dos Negócios. Executivos, empresários, secretárias - até mesmo o office-boy que entrega a correspondência-podem fornecer informações sobre negócios ou grandes transações. O custo básico depende de quanto se espera que o Contato saiba: 5 pontos para um office-boy ou datilógrafa (NH efetivo igual a 12), 10 pontos para a secretária do presidente (NH efetivo igual a 15), 15 pontos para o contador (NH efetivo igual a 18) e 20 pontos para o presidente (NH efetivo igual a 21).

Contatos na Polícia. Aqui se inclui qualquer um que esteja ligado com a justiça e as investigações criminais: tiras, seguranças oficiais, agentes do governo, especialistas em técnicas judiciais, médicos legistas, etc... O custo depende do acesso à informação ou serviços. Tiras e oficiais de segurança particulares valem 5 pontos (NH efetivo igual a 12); detetives, agentes federais, ou escrivães valem 10 pontos (NH efetivo igual a 15); agentes administrativos (tenentes, capitães, agentes especiais, chefes de algum Departamento de Segurança, etc ...) valem 15 pontos (NH efetivo igual a 18) e oficiais graduados (xerifes, chefes de polícia, Chefes de Segurança, etc...) valem 20 pontos (NU efetivo igual a 21).

Frequência de Ajuda

A *Frequência* refere-se à chance que se tem de encontrar o Contato quando ele for necessário. No momento em que estiver criando seu personagem, o jogador deverá definir a forma que será usada normalmente para se comunicar com o Contato! Independente da frequência escolhida, nenhum Contato poderá ser utilizado se os PCs não tiverem algum meio razoável de se comunicar com ele. Nenhum Contato pode ser usado mais do que uma vez por dia, mesmo que vários PCs compartilhem o mesmo Contato. É possível pedir mais de uma informação por dia, mas os testes estarão submetidos a um redutor cumulativo igual a -2 para cada pedido depois do primeiro.

Disponível a maior parte do tempo (resultado menor ou igual a 15): custo triplicado.

Disponível com muita frequência (resultado menor ou igual a 12): custo dobrado.

Disponível com regularidade (resultado menor ou igual a 9): custo indicado.

Raramente disponível (resultado menor ou igual a 6): metade do custo indicado.

Se um PC quiser se comunicar com seu Contato durante a aventura, o GM deverá

Grupos de Poderes

Alguns mestres e jogadores poderiam lamentar a perda das regras da primeira edição americana deste livro que classificavam os super-poderes em grupos. Estes Grupos de Poderes são uma ferramenta muito útil quando se deseja garantir que os personagens serão criados de maneira uniforme (v. pág. 4) e alguns mestres gostarão de usá-las.

A primeira decisão a ser tomada é "o que constitui um Grupo de Poder?" Um Grupo de Poder é um conjunto de super-poderes inter-relacionados que também está ligado à origem do super. Existem dois métodos diferentes para se decidir se alguma coisa se encaixa no Grupo de Poder ou não - mas lembre-se de que a decisão do GM é lei!

Herança do Passado

Os mestres que possuem a primeira edição americana do **GURPS Supers** podem ter vontade de dizer simplesmente "use os Grupos de Poderes como eles estão relacionados." Eles têm a vantagem de serem pré-definidos (o que silenciará os jogadores mais propensos a discussões), mas não são muito flexíveis. Além disso, as regras da primeira edição americana forneciam um bom ponto de partida para a formação de seus próprios Grupos de Poderes.

História do Personagens

Quando usamos este método, a responsabilidade de experimentar um Grupo de Poderes recai sobre o jogador. Ele deve estar preparado para justificar completamente a inclusão de qualquer super-poder em seu Grupo de Poderes. Isso estimula a criatividade por parte do jogador (sem falar dos testes de Líbia!) além de permitir mais flexibilidade na criação dos Grupos de Poderes.

Depois que o mestre e o jogador chegaram à conclusão de que um determinado conjunto de super-poderes constitui um Grupo de Poderes existirão várias opções disponíveis para recompensar uma boa concepção de personagem (ou punir as ruínas). O GM deve escolher aquela que mais lhe agrada (ou modificar uma de modo que lhe convenha) e fazer com que todos os personagens (PCs ou NPCs) a usem.



Personagens

jogar os dados e comparar o resultado com o número de disponibilidade para aquele Contato. Uma falha significa que o Contato está ocupado ou não pode ser localizado naquele dia. Se o Contato estiver disponível, o GM deverá fazer uma jogada contra o NH efetivo do contato para cada informação que o PC pedir. Um Contato *nunca* fornecerá uma informação que esteja fora de sua área de conhecimento. Use o bom-senso. Do mesmo modo, o mestre *não deve* permitir que um Contato forneça qualquer informação que possa prejudicar a aventura ou parte dela!

Se um PC sofrer uma falha crítica quando estiver tentando se comunicar com seu Contato, este não poderá ser encontrado durante todo o resto da *aventura*.

Confiabilidade da Informação

Os Contatos não são obrigados a ter uma informação útil, e não são necessariamente confiáveis. Use os seguintes modificadores (que devem ser somados aos modificadores de frequência).

Completamente confiável: Mesmo que ocorra uma falha crítica, a pior resposta será um "Não sei". No caso de uma falha comum, ele será capaz de conseguir a informação em 1D dias. Custo triplo.

Normalmente confiável: Se ocorrer uma falha crítica, o Contato mentirá. No caso de qualquer outra falha "ele não sabe agora mas dará uma resposta dentro de 1D dias". Faça um novo teste quando este tempo tiver passado. Uma nova falha significará que ele não descobriu nada. Custo duplo.

Pouco confiável: No caso de uma falha, o Contato não sabe e não será capaz de descobrir. Se ocorrer uma falha crítica, ele mentirá. Se o resultado do teste for 18 ele comunicará à oposição ou às autoridades (o que for mais adequado) a identidade de quem está fazendo perguntas.

Nada Confiável: Diminui 2 pontos do NH efetivo. Ele mentirá no caso de qualquer falha. Se ocorrer uma falha crítica, ele notificará o inimigo. Metade do custo (arredondado para cima).

O Dinheiro Tem Seu Poder de Persuasão

O Suborno, seja na forma de dinheiro ou de favores, motiva o contato e aumenta seu nível de credibilidade. Depois que o nível de credibilidade chegar a "normalmente confiável", os aumentos subsequentes se transformarão em aumentos do nível de habilidade. O suborno não é capaz de tornar ninguém totalmente confiável.

Um suborno em dinheiro deverá ser equivalente a um dia de salário para um bônus igual a +1, uma semana de salário para um bônus igual a +2, um mês de salário para um bônus igual a +3 e o de um ano para um bônus igual a +4. Os Favores deverão ser alguma coisa de valor equivalente ao indicado acima e sempre algo que o personagem realmente faz no jogo. O mestre deve se esforçar para que se mantenha uma representação apropriada dos personagens - um diplomata poderia se sentir insultado com um suborno em dinheiro, mas poderia ver com bons olhos uma introdução num determinado círculo social.

Destemor

2 pontos / nível

Destemor é um caso especial de Força de Vontade (veja *MB* pág. 23) que se aplica somente nos casos de Verificação de Pânico e tentativas de Intimidação (veja a pág. 24).

Exemplo: Um PC tem 2 níveis de Força de Vontade e 3 níveis de Destemor. Sua IQ é igual a 13. Seus testes de Vontade seriam feitos contra 15 e as Verificações de Pânico contra 18. As tentativas de intimidá-lo estariam submetidas a um redutor igual a -3 - se o mestre decidir verificar o resultado da Intimidação com uma Disputa de Vontades, tanto Força de Vontade quanto Destemor ajudarão o personagem...

Inventor

25 pontos

Você é um inventor nato. Você é capaz de modificar equipamentos já existentes e, se tiver tempo e dinheiro suficientes, inventar coisas completamente novas. Esta vantagem permite que você use as regras de invenção descritas no capítulo 3. Esta não é necessariamente uma vantagem exclusiva dos supers. Ela pode ser comprada por qualquer personagem, desde que o mestre o permita. Ela poderia também ser explicada com um Antecedente Incomum (exemplo: Eu venho do ano 3000 e lá a gente aprende a construir essas coisas no primeiro ano de escola.").

Fleuma

IS pontos

Nada é capaz de surpreendê-lo - pelo menos, nada que não seja obviamente uma

ameaça. O mundo está cheio de coisas estranhas e, se elas não o aborrecerem, você não as importunará. Você não precisará fazer Verificações de Pânico e não será afetado por nenhum modificador de reação. Você trata os estranhos com uma cortesia distante, não importando *quão* estranhos eles são, desde que sejam bem-comportados. Sua reação diante de qualquer um que faça algo rude ou provoque uma arruaça estará submetida aos redutores normais, mas você se manterá cortês mesmo que venha a ser forçado à violência.

Esta vantagem é incompatível com todas as fobias. O fato de o personagem ter esta vantagem não implica em que ele não sinta emoções - ele apenas não demonstra sentimentos mais fortes. Os estereótipos do caipira do interior de Minas e do mordomo inglês têm esta vantagem. Exemplo: dois sujeitos sentados em suas cadeiras de balanço na porta de um armazém:

Ed: "Que será que aquele moço com tentáculos laranja na cabeça quê?"

Burt: "É só mais um turista que se perdeu uai. Acho que ele pegô o trevo errado em Marte." (Ele olha para o céu) "Parece que vai chovê amanhã."

Ed: "Ara! Tá parecendo..."

Esta vantagem tem que ser representada integralmente. Se isto não acontecer o GM poderá dizer que ela foi perdida. Numa campanha onde as Verificações de Pânico são muito comuns, o mestre pode cobrar 20 pontos ou mais por esta Vantagem, ou até mesmo proibi-la.

Desvantagens

Os supers têm uma tendência a viver suas vidas de uma maneira muito mais complicada que seus irmãos normais. Por essa razão, um personagem de *Supers* recém-criado pode ter até 100 pontos em Desvantagens, ao invés dos 40 pontos de um personagem normal, mais as cinco Peculiaridades.

O gênero está repleto de heróis que superam suas desvantagens físicas - mesmo as mais graves. Se um personagem tiver a vantagem Transformação, o mestre deverá permitir que ele tenha em Desvantagens apenas 1/3 do número de pontos que os outros personagens.

As Desvantagens mentais não devem ser ignoradas... normalmente se espera que os vilões sejam meio loucos. Além disso, pode ser bem interessante representar um *herói* mentalmente perturbado.

Veja a seguir algumas Desvantagens que têm um significado especial em um jogo de *Supers*:

Código de Honra

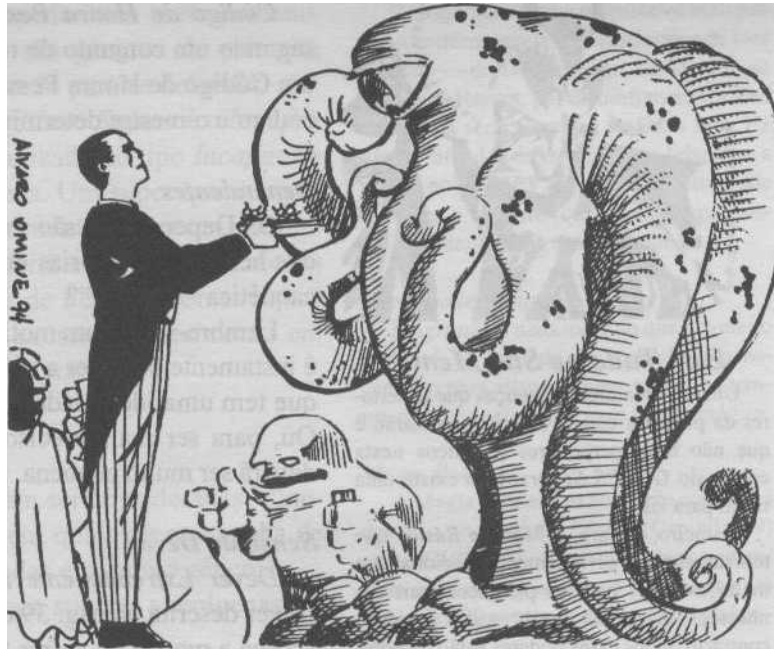
Veja o MB pág. 31

Quase todos os super-heróis (e alguns super-vilões) têm algum tipo de Código de Honra. Isso é uma desvantagem porque limita o comportamento do personagem. O Código de Honra dos Cavalheiros é muito apropriado para o "mocinho" da história. Você encontrará três Códigos de Honra desenvolvidos especialmente para supers descritos a seguir. Qualquer um deles pode ser comprado separadamente ou junto com o Código dos Cavalheiros. É claro que todos eles são adequados também para personagens que não são supers!

A reação provocada por qualquer super que seja reconhecidamente um seguidor de um código desses terá um bônus igual a +1 na maioria das situações - mesmo com seus inimigos. Exemplo: a polícia tratará com mais consideração um criminoso capturado se ela souber que ele diminuía a violência de seus golpes quando atingia pessoas normais!

Código de Honra dos Heróis: Funciona como a desvantagem Honestidade (veja *MB* pág. 33), mas de forma mais intensa. Você deve se esforçar ao máximo em fazer valer a lei a todo momento. Não apenas intervir no sentido de impedir qualquer ação criminosa que você venha eventualmente a descobrir; mas também sair à procura de crimes para combater! Você deverá proteger qualquer pessoa que seja mais fraca que você. -15 pontos.

Código de Honra dos Vilões: Este é um código adequado a todo personagem que é "criminoso" mas não é maligno. Você nunca usará seus poderes para ferir alguém, a menos que seja atacado primeiro. Você não roubará dos pobres e desamparados. -10 pontos. Esta Desvantagem poderia ser associada a algum tipo de Pacifismo (veja *MB* pág. 35 e a seguir)



Grupos de Poderes (Continuação)

O Sistema Cenoura

Cada super pode escolher um Grupo de Poderes relacionado à sua origem. Todos os super-poderes dentro deste Grupo recebem um desconto de 10% em seu custo em pontos de personagem. Qualquer super-poder que o GM tiver definido como não pertencente a este grupo será adquirido pelo seu custo normal.

O Sistema Vara de Marmelo

Se todos os super-poderes de um Personagem pertencerem a um determinado Grupo de Poderes, não haverá nenhum custo extra. Para cada Grupo de Poderes adicional o mestre cobrará um número extra de pontos igual ao custo da Vantagem Antecedentes Incomuns que pode estar entre 5 e 10 pontos, ou ser igual ao custo inicial para ser super! Este argumento *normalmente* leva os jogadores a uniformizarem esses super-poderes...

Combinação de Sistemas

Há várias maneiras de se combinar estes dois sistemas - por exemplo, um desconto para o primeiro Grupo de Poderes e uma penalidade para os Grupos subsequentes. Seja criativo!



Está Tudo na Sua Mente

Una das maiores diferenças que os leitores da primeira edição americana notarão é que não há superpoderes psíquicos nesta edição do *GURPS Supers*. Mas existe uma razão para isso.

Primeiro, é claro, o *Módulo Básico* que tem um sistema perfeitamente funcional que inclui todos os poderes psíquicos mais conhecidos. A menos que o mestre decida o contrário, todos esses poderes estão disponíveis para os supers. É possível criar psis muito poderosos usando apenas o *Módulo Básico*.

A segunda razão é a existência do *GURPS Psionics* que é totalmente dedicado aos poderes psíquicos em todas as suas várias formas. Estaríamos fazendo uma injustiça ao trabalho de David Pulver se optássemos por resumir-lo de modo a caber no limitado espaço de *GURPS Supers*. Ao invés disso, preferimos encorajar os mestres que têm interesse em psiquismo a adquiri-lo - eles não ficarão desapontados.

O último fator que pesou na decisão está relacionado com os Grupos de Poderes e a consistência do sistema de jogo como um todo. Grupos de Poderes não funcionavam muito bem com super-poderes, pelo fato de existir uma variedade quase infinita deles.

Mas os poderes psíquicos têm sido classificados tradicionalmente em alguns grupos bem definidos: Psicocinese, Telepatia, Cura, etc. Ao invés de tentar forçar o psi numa direção para a qual ele não está naturalmente inclinado, nós preferimos adotar o método utilizado no *GURPS Módulo Básico* para lidar com Grupos de Poderes psíquicos para depois evoluir até o *GURPS Psionics*.

Concepção do Personagem

Isto não significa que os super-poderes de um meta-humano não possam derivar de sua própria mente. Afinal, a explicação de um super-poder é meramente um efeito especial! Se o Capitão Fortunella usa a "energia mental" para formar barreiras de vegetação impenetráveis, não existe nenhuma razão para consultar as regras psíquicas em busca de um poder psíquico que possa emular o do capitão. Desenvolva o super-poder adequado e chame-o simplesmente de "comando mental das plantas".

O mestre de uma campanha de *Supers* pode também ter ocasionalmente um vilão ou um herói com poderes psico-cibernéticos - neste caso ele deverá usar apenas as regras do *Módulo Básico* para gerar o NPC. Se ele quiser muita atividade psíquica, deverá utilizar o *GURPS Psionics*.

para gerar um criminoso com muita ética.

Código de Honra Pessoal: O GM pode permitir que um super que deseje viver segundo um conjunto de regras pessoais que não se adapta aos códigos anteriores tenha um Código de Honra Pessoal. O jogador deverá fazer uma descrição muito clara de seu código e o mestre determinará um valor para esta desvantagem entre -5 e -15 pontos.

Dependentes

(veja MB pág. 38)

Os Dependentes são uma desvantagem clássica dos super-personagens. O que seria dos heróis das histórias em quadrinhos sem uma namorada, chefe, irmão caçula ou tia caquética "normais"?

Lembre-se que um motivo importante para se ter uma identidade secreta (veja pág. 20) é justamente proteger a vida das pessoas amadas contra as represálias. Por isso, um herói que tem uma identidade secreta bem protegida tem poucas chances de ter Dependentes. Ou, para ser mais preciso, ele pode ter dependentes, mas sua frequência de aparição deverá ser muito pequena, pois eles têm pouca chance de se envolver nas super-aventuras.

Senso do Dever

(veja MB pág. 39)

Dever Extremamente Perigoso: Esta é uma ampliação da desvantagem Senso de Dever descrita na pág. 39 do MB. Você está "de serviço" praticamente o tempo todo e se arrisca a morrer ou sofrer ferimentos graves com muita frequência. Existem penalidades significativas por falhar no cumprimento do dever quando exigido: baixa com desonra, prisão e, até mesmo, a morte. Este é um Dever obrigatório para soldados de comandos especiais que estão na ativa (e um super alistado nas forças armadas certamente faria parte de um comando especial). Entre os outros tipos de personagens para os quais este nível de dever é apropriado incluem-se os oficiais de polícia durante uma ronda, batedores, exploradores, espiões ou agentes do serviço de inteligência e guarda-costas. -20 pontos

Dever Involuntário: Alguns personagens podem ter deveres que são ameaças penderes contra eles próprios ou contra seus entes queridos, ou deveres impostos com o uso de métodos exóticos de controle da mente. Um dever forçado deste tipo pode ter como resultado uma decisão difícil a ser tomada pelo personagem afetado. Um dever involuntário nunca seria o serviço militar por alistamento (apesar de que um serviço militar com recrutamento compulsório, nos moldes do praticado pela marinha britânica do século XVIII, se qualificaria neste caso), nem qualquer outro serviço "normal". Somente os casos onde a vida ou a sanidade do personagem estão em jogo se qualificam.

Exemplo: se o cérebro do Abacate Voador foi dominado pelo Laser Orbital de Controle da Mente do Dr. Zod, e o herói está sendo forçado a roubar bancos, ele receberia um bônus de dever involuntário. Se um dever for involuntário, você deverá acrescentar -5 pontos a seu valor.

Inimigos

(veja MB pág. 39)

Inimigos para a vida toda - sejam eles criminosos "normais" ou super-inimigos - são outra parte importante do gênero *Supers*.

No entanto, é importante que o mestre não deixe sua campanha se transformar num zoológico de Inimigos. Se todos os PCs tiverem um Inimigo habitual (ou dois, ou três), as aventuras serão conduzidas não pelo roteiro da campanha e sim por algo do tipo "vamos ver que Inimigo vai aparecer esta semana". Nenhum Inimigo deveria ser permitido a menos que o jogador apresente uma descrição interessante para ele e uma boa exposição de motivos para sua existência. É claro que se a campanha acabar tendo um monte de inimigos e todos eles resolverem aparecer de uma só vez a aventura se transformará numa Grande Conspiração de Super-Vilões.

Lembre-se que nem todos os inimigos são vilões! Super-personagens trapaceiros podem ter heróis como Inimigos, ou até mesmo criminosos rivais. Heróis vigilantes podem ter Inimigos dos dois lados da lei. Um mocinho meta-humano e todo "certinho" poderia vir a ser um inimigo divertido para um vigilante. E até mesmo os heróis que vivem dentro da lei podem ter rivais. Um super poderoso que queira humilhá-lo ou desmascará-lo é um verdadeiro Inimigo!

Se os PCs fazem parte de uma super-equipe, é interessante que todos os seus integrantes compartilhem um mesmo Inimigo. Neste caso, o mestre faz apenas um teste por sessão (que vale para toda a equipe) para ver se o Inimigo aparece.

Todos os tipos de Pacifismo são adequados para um aventureiro meta-humano. Heróis que não podem matar (mas *são capazes* de ferir) são gêneros de primeira necessidade da ficção, assim como o são os vilões que só lutarão para se defender.

Um tipo de Pacifismo que se ajusta de modo especial ao gênero *Supers* é o *Incapaz de Ferir Inocentes*. Ele é um subconjunto ou uma forma suavizada do tipo *Incapaz de Matar*. Nenhum personagem pode ter estas duas desvantagens. Um super que compre *Incapaz de Ferir Inocentes* poderá usar sua força mortífera somente contra um inimigo que esteja tentando feri-lo gravemente. Captura não é um "ferimento grave", a menos que o super já esteja condenado à morte! Um super Incapaz de Ferir Inocentes nunca fará intencionalmente nada que cause, ou mesmo *ameace* causar, um ferimento em pessoas não-envolvidas, principalmente se forem normais. -10 pontos.

Novas Desvantagens

Muitas das novas desvantagens descritas a seguir poderiam ser consideradas "cinematográficas", ou até mesmo "bobas". Elas são adequadas em qualquer campanha de Supers, inclusive as realistas, mas também poderiam ser usadas em outros gêneros.

As super-desvantagens, que só podem ser compradas por supers, alienígenas ou criaturas similares, estão descritas nas páginas 48-49.

Amnésia

-10%25 pontos

Você perdeu a memória e não consegue se lembrar de nada de sua vida passada, inclusive o seu nome. Sua amnésia pode ser Parcial ou Total.

Se você tiver Amnésia Parcial, poderá ver sua planilha de personagem, mas o GM poderá reservar até 30 pontos para usar em desvantagens que ele achar adequadas. Além dessas desvantagens secretas, você sabe que é capaz de fazer determinadas coisas e usar certas perícias, mas não tem a menor idéia de como aprendeu a usá-las. Uma pessoa como você tem grandes chances de ter Inimigos (ou talvez amigos) de quem você não é capaz de se lembrar. Se você for até a polícia, eles poderão checar suas impressões digitais, mas isso é arriscado. Pode ser que eles descubram que você é um criminoso procurado! E mesmo que você seja um cidadão honesto, descobrir seu nome não restaurará sua memória! Amnésia Parcial é uma desvantagem que vale -10 pontos.

A Amnésia Total (-25 pontos) é muito mais séria. Suas habilidades físicas estão intactas, mas o mestre fará todos os testes de perícias mentais por você, e com um redutor igual a -2! Você não tem a menor idéia de que vantagens, desvantagens ou perícias você tem - se um jogador decidir interpretar um personagem com esta desvantagem, as únicas coisas que ele poderá escolher quando estiver criando o personagem são aquelas que podem ser vistas num espelho. Todo o resto será definido pelo mestre (e ele ficará com a planilha do personagem até que ele consiga recuperar a memória)!

Se você estiver interpretando um personagem com Amnésia Total, o GM saberá que peculiaridades e desvantagens mentais você tem... *e você não*. Por isso, de vez em quando, o mestre rejeitará o que você diz que está fazendo. Exemplo: você não saberá que tem a desvantagem Fúria enquanto não tiver um acesso de fúria.

Esta desvantagem só poderá ser recomprada se houver uma boa explicação para o fato de o personagem ter recuperado a memória. Encontrar um velho amigo, reviver um evento decisivo, ou a sempre popular pancada-na-cabeça são explicações razoáveis. Na maioria das vezes, a cura deverá estar relacionada com a causa da perda da memória.

Boemia Compulsiva

-5 pontos

A Boemia está no seu sangue. Por esse motivo, você tem necessidade de sair à procura de reuniões sociais pelo menos uma vez por dia e precisa participar de uma pelo menos durante uma hora. Você experimentará praticamente qualquer substância capaz de alterar sua mente sem pensar duas vezes, e não será muito exigente na escolha de seus parceiros românticos - você gosta de música alta e de mulheres (e/ou homens) quentes! Você tem uma tendência a começar seu dia com cerveja e flocos de milho. A reação de outros "festeiros" com relação a você terá um bônus igual a +2. A reação das pessoas mais sensatas estará submetida a um redutor igual a -1.

Super Magia

O mago poderoso e o feiticeiro maligno são a matéria-prima dos quadrinhos de teor místico - do Dr. Estranho, da Marvel, ao feiticeiro Henrot, pai da ninfomaníaca Red Sophia na série Cerebus, de Dave Sim. Há vários métodos diferentes de se lidar com a magia no GURPS Supers. O mestre pode escolher o sistema (ou sistemas) que melhor se adapte(m) à sua campanha.

Super-poder Mágico

Magia não é nada mais do que um efeito especial. O segundo de concentração necessário para ativar o super-poder é o tempo utilizado pelo mago para fazer a mágica.

Magia Padrão

A Magia é tratada exatamente como está descrito no Módulo Básico (Capítulo 19) ou no GURPS Magia, sem nenhum comentário adicional (a não ser o fato de que um mago de 500 pontos pode ser **muito** poderoso!),

O sistema tem a vantagem de ser muito fácil de se utilizar pois as regras para magia estão descritas com muita clareza, as mágicas estão bem definidas, e um mago terá muito mais flexibilidade do que um super "normal". Entre as desvantagens de se atuar como um mago nesse sistema incluem-se o tempo relativamente longo para se lançar um encanto, e o alto custo em fadiga comparado ao dos outros super-poderes.

Magia Intensificada

A magia é tratada normalmente como no Módulo Básico, mas o personagem pode comprar níveis extras de Aptidão Mágica além do terceiro por 15 pontos cada, e não há limite para o número de pontos de fadiga que podem ser gastos em mágicas de ataque como Bola de Fogo, Relâmpago e Toque Mortal.

Se vai ser possível criar objetos encantados, devemos usar as regras para super-equipamentos pois níveis super-elevados de Aptidão Mágica desequilibram as regras de criação de objetos encantados!

Este sistema permite aos magos transcender os níveis de poder da "fantasia" usual e alcançar o potencial existente nas histórias em quadrinhos. Ele também faz com que os objetos encantados sejam tão raros quanto nos gibis...

Continua na próxima página...



Magia de Improviso

Use as regras de Magia de Improviso do GURPS *Magia* (págs. 76-83) com as seguintes modificações:

Perícia numa Escola. Níveis de perícia numa escola são adquiridos a 5 pontos/nível, ao invés do número de mágicas dentro da própria escola. 0 Nível de Habilidade máximo numa escola é 20.

Pré-requisito de Mágicas. Não existe nenhum, mas o mestre pode definir que algumas mágicas improvisadas exigem níveis de Aptidão Mágica iguais a 2 ou 3 (ou maiores).

Tempo de Operação. Todas as mágicas podem ser feitas com apenas um turno de concentração.

Este método oferece uma variedade literalmente infinita de mágicas, limitada apenas pela sua imaginação. No entanto ele tem a desvantagem do número de pontos de fadiga aumentado em relação aos supers normais e exige um mestre muito flexível.

Dons Mágicos

Todos os poderes mágicos são comprados como dons inatoscos (veja GURPS *Magia* pág. 86). Se os objetos encantados estiverem disponíveis, eles serão adquiridos do mesmo modo que os super-equipamentos.

Curiosidade -5 / -10 / -15 pontos

Você é curioso por natureza. Você terá que ser bem sucedido em um teste de IQ (e não de Vontade) toda vez que se encontrar diante de um objeto ou situação interessantes para ser capaz de deixar de examiná-lo, mesmo *sabendo* que isso poderia ser perigoso. Os bons jogadores não tentarão fazer este teste com muita frequência...

Esta não é a curiosidade que afeta *todos os PCs* ("O que será que tem dentro desta caverna? De onde veio aquele disco voador?"), e sim uma coisa *compulsiva* ("O que acontece se eu apertar este botão?").

Você puxará alavancas, apertará botões, abrirá portas, abrirá presentes e, normalmente, fará tudo que puder para investigar a fundo *qualquer* situação com a qual não esteja 100% familiarizado.

Você racionalizará sua curiosidade para todos que tentarem convencê-lo a não se deixar levar por ela. O Bom-senso não funcionará -você sabe que está correndo um risco, mas sua curiosidade é mais forte!

Extremamente Curioso: - (0 pontos. Todas os testes de IQ estarão submetidos a um redutor igual a -2.

Insaciavelmente Curioso: -15 pontos. Todos testes de IQ estarão submetidos a um redutor igual a -5.

Maldição

-75 pontos

A Maldição funciona como o Azar, só que pior. Toda vez que alguma coisa de errado acontecer com seu grupo, ela acontecerá primeiro com você, e com intensidade maior. Se algo tiver que dar certo, não será com você. O mestre poderá fazer com que a maldição se manifeste a qualquer momento, e você não terá como reclamar, pois foi amaldiçoado. Você não poderá recomprar esta desvantagem simplesmente pagando seu valor em pontos de personagem-você terá que descobrir o que foi que o amaldiçoou, resolver o problema e, depois, pagar os pontos.

Flashbacks

Variável

Uma situação de tensão pode fazer com que você experimente *ura flashback*. Eles podem ser alucinações vívidas, lembranças de acontecimentos passados ou qualquer outro fenômeno deste tipo. O jogador pode escolher que tipo de flashback será vivido pelo personagem, no momento em que ele está sendo criado, mas o conteúdo de cada episódio será decidido pelo GM. O valor em pontos varia de acordo com a intensidade do flashback.

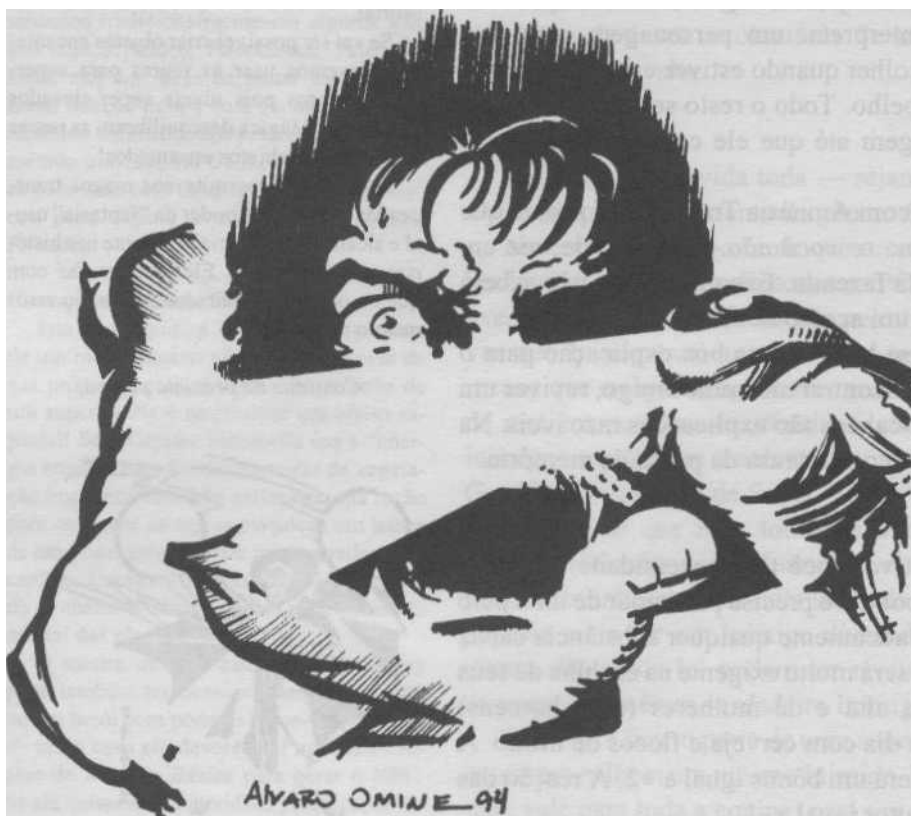
Os flashbacks são ótimos como consequência de uma falha numa Verificação de Pânico. Jogue para ver se o personagem tem um flashback *toda vez* que ele falhar numa

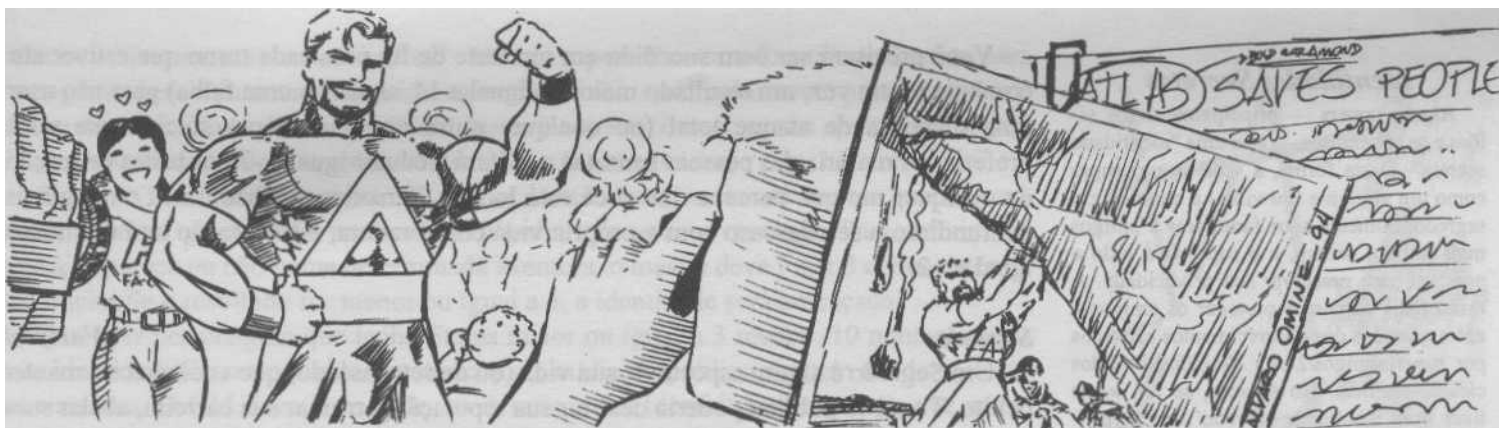
Verificação de Pânico ou que o *resultado dos dados for exatamente igual ao valor necessário para ser bem sucedido*. O mestre poderá jogar 3 dados em qualquer situação que ele considerar estressante. No caso de um resultado menor ou igual a 6, o personagem terá um flashback.

-5 pontos: O flashback dura apenas 2D segundos. A alucinação decorrente não reduz significativamente o NH do personagem (reductor igual a -2 em todos os testes de habilidade), e as ilusões subsequentes não têm muita importância - a vítima percebe que está tendo um flashback.

-10 pontos: Duração 1 D minutos. A alucinação reduz significativamente o NH do personagem (reductor igual a -5 em todas as perícias). As ilusões *parecem* realidade.

-20 pontos: Duração 313 minutos. As alucinações são tão intensas que impedem a utilização de qualquer perícia. O flashback é realista a ponto de ser potencialmente fatal, já que o personagem não estará recebendo nenhuma informação do mundo real enquanto durar a alucinação.





Luta Pela Fama

-1S pontos

Este é um caso grave de Excesso de Confiança (veja *MB* pág. 34). Nenhum personagem pode comprar estas duas desvantagens. Você *sempre* disporá de tempo para falar com a imprensa, posar para fotografias ou dar autógrafos.

Você insiste em estar em evidência - estará sempre disposto a correr os maiores riscos, criará planos complexos para destacar suas habilidades, etc... A reação que você provoca de (ao menos em público) na imprensa, em crianças, adolescentes, etc. recebe um bônus igual a +1 e a reação de seus assistentes, parceiros, etc... estará submetida a um redutor igual a -1. Se sua Luta Pela Fama for bem-sucedida, ela poderá melhorar sua Reputação perante o público em geral. Esta melhoria na Reputação pode ser comprada durante a criação do personagem, ou obtida de graça durante o decorrer da campanha.

Aziago

-20%40%60 pontos

Um personagem Aziago está para a má-sorte assim como um vetor está para a doença. Ela não o afeta, mas atinge a todos que estiverem ao seu redor. Se você for um Aziago, todo mundo que estiver nas proximidades estará submetido a um redutor entre -1 e -3 (dependendo da intensidade do azar: -20 pontos para cada -1) em todos os testes que o mestre fizer. Os testes que eles mesmos fizerem não sofrerão nenhuma penalidade. Dessa maneira, não há nenhuma forma do resto dos jogadores saberem que um aziago está presente sem que eles façam uma anotação durante um certo período de tempo das tentativas cujo sucesso parecia garantido que deram errado.

Este tipo de Azar é algo que atinge todo mundo, amigo ou inimigo. Ulysses era um exemplo perfeito. Ele era duro, inteligente e determinado, e conseguiu ultrapassar todos os obstáculos, mas o mesmo não aconteceu com nenhum de seus companheiros de bordo. Parte de sua própria sobrevivência se deveu ao fato de que as coisas saíram erradas para seus inimigos quando ele estava por perto - Polyphemus, por exemplo, falhou num teste de IQ muito fácil quando enfrentou Ulysses.

Maníaco Depressivo

-20 pontos

Seu humor oscila como uma gangorra-você varia entre o entusiasmo esfuziante e o retraimento casmurro. Jogue um dado no início de cada sessão de jogo. Se o resultado estiver entre 1 e 3, você estará em sua fase eufórica. Um resultado entre 4 e 6 indica Depressão. Jogue 3 dados a cada 5 horas do tempo do jogo. No caso de um resultado menor ou igual a 10, o seu humor estará começando a "mudar". Durante a hora seguinte,

você mudará de sua fase atual para o extremo oposto e permanecerá desta maneira durante 5 horas no mínimo (depois disso você deve jogar 3 dados novamente).

Durante sua fase Eufórica, você sofre de Excesso de Confiança (veja *MB* pág. 34). Você se comportará de forma amigável e sociável e se sentirá excitado com relação a qualquer coisa que esteja fazendo. Na fase Depressiva, o Excesso de Confiança é substituído pela Distração (veja *MB* pág. 30) e pela Preguiça (veja *MB* pág. 34). Você não sentirá nenhum interesse em fazer nada além de ficar deitado na cama, sentado em um quarto escuro se lastimando, ou qualquer outra atividade deste tipo. Se for forçado por seus companheiros a fazer alguma coisa, todas as suas perícias estarão submetidas a um redutor igual a -5.

Circunspeção

-10 pontos

levando tudo a sério o tempo todo. Da mesma maneira, você nunca conta uma piada e *leva* tudo a sério o tempo todo. A reação das outras pessoas com relação a você estará submetida a um redutor igual a -2 em qualquer situação onde esta desvantagem fique evidente.



Temeridade

-1 S pontos

Às vezes, você não se importa se vai morrer ou não. Você não está procurando a morte, mas correrá riscos muito grandes diante de um perigo mortal. Toda vez que você enfrentar uma situação que ponha em risco sua vida, você terá que ser bem sucedido num teste de IQ para poder recuar (faça um teste por turno. Um resultado maior ou igual a 14 significa automaticamente uma falha).

Identidades Secretas

Alguns supers --- principalmente os vilões e os criminosos - têm uma "identidade secreta". Desta forma, a vida de um super como um vigilante (ou vilão) é mantida em segredo. Somente seus familiares e amigos mais íntimos sabem, e o super fará todo o possível para preservar sua privacidade. A razão mais comum é proteger os amigos e entes queridos dos aborrecimentos causados por superinimigos/Daily News/insultos dos cidadãos/polícia. No entanto, se um super tiver uma identidade secreta, seus Dependentes (se houver algum) não deverão participar com muita frequência das aventuras.

Se o super não tiver uma identidade secreta, é possível que os inimigos tentem atingi-lo através de seus entes queridos. Isso pode acontecer ocasionalmente a qualquer um e deverá acontecer com regularidade aos supers que tiverem um Dependente!

Identidade Secreta como uma

Desvantagem

Uma identidade secreta é uma desvantagem porque limita sua conduta. É difícil manter uma identidade secreta. Se um PC tiver uma identidade secreta, o mestre deverá de vez em quando incluir um sério desafio a ela, na forma de alguém que ameace descobri-la. Isso pode ser definido aleatoriamente jogando-se três dados antes de cada sessão. No caso de um resultado menor ou igual a 6, surgirá uma ameaça à identidade secreta durante a aventura.

O valor desta desvantagem é calculado da mesma forma que para a desvantagem Segredo; ela é mais importante para um criminoso (que será preso se for descoberto) do que para um herói (que será apenas molestado).

Qualquer personagem com Status maior ou igual a 3 recebe 10 pontos extras por uma Identidade Secreta, por causa da atenção que a mídia e o público dão a cada movimento seu, tornando mais difícil manter uma identidade secreta. O GM deverá introduzir um desafio à identidade do personagem no caso de um resultado menor ou igual a 7.

Se a Identidade Secreta for perdida, ela será trocada por duas vezes o seu número de pontos em desvantagens; novos Inimigos, ou a aparição mais freqüente de velhos Inimigos, são exemplos adequados. (Alternativamente, se o PC tiver uma vantagem apropriada de valor similar, ele poderá abrir mão dela - mas há poucas vantagens que se poderia perder logicamente simplesmente porque uma identidade secreta foi descoberta.)

Identidade do Super

Um super pode também desistir inteiramente de sua vida "normal". Ele pode vestir seu uniforme o tempo todo, usar seu nome de super como nome real, e assim por diante. Na prática, o super desistiu completamente de sua velha identidade. Se ele fizer um bom trabalho de despistamento, ninguém será capaz de descobrir quem ele era, e seus parentes estarão livres de retaliação. Isso não precisa ser uma vantagem ou uma desvantagem; pode ser apenas parte da história do personagem. Ou simplesmente um Segredo

Você precisará ser bem sucedido em um teste de IQ para cada turno que estiver em combate (outra vez, um resultado maior ou igual a 14, significa uma falha) para não usar uma manobra de ataque total (ou qualquer outro comportamento suicida que você preferir). A maioria das pessoas sensatas o evitará (reduzidor igual a -2 nos testes de reação de qualquer um que perceba que você está louco). Personagens Primitivos e marginais confundirão o seu descaso com a própria vida com bravura, e sua reação terá um bônus igual a +2.

Segredo

Um Segredo é algum aspecto da sua vida (ou de seu passado) que você precisa manter oculto. Torná-lo público poderia destruir sua reputação, arruinar sua carreira, abalar suas amizades e, possivelmente, ameaçar sua vida!

O valor em pontos de um Segredo depende das conseqüências que adviriam de sua revelação. Quanto maiores forem as conseqüências, maior será o valor. Veja a seguir:

Problema Grave. Se esta informação for divulgada, você pode dizer adeus à sua promoção, eleição, ou casamento. Uma outra alternativa seria seu segredo atrair algum tipo de atenção pública indesejável se viesse a ser revelado. -5 pontos.

Rejeição Total. Se seu Segredo for revelado, toda a sua vida mudará. É possível que você perca seu emprego e seja rejeitado pelos amigos e entes queridos. Pode ser que você seja apenas importunado pela imprensa, admiradores, seguidores ou parentes esquecidos. -10 pontos.

Prisão ou Exílio. Se as autoridades descobrirem seu Segredo, você terá que fugir para não ficar preso por um bom tempo (a duração fica a critério do GM). -20 pontos.

Morte Possível. Seu Segredo é tão terrível que se ele for revelado você poderá acabar sendo executado pelas autoridades, linchado pela população, ou assassinado pela Máfia (ou a CIA) - você seria um homem caçado. -30 pontos.

Quando um Segredo é revelado, há um efeito negativo imediato, que pode variar desde o Problema Grave até a Morte Possível conforme descrito anteriormente. Há também um efeito duradouro - de repente, você adquire desvantagens novas e permanentes cujo valor é igual ao dobro do valor do Segredo! Os pontos devidos a estas novas desvantagens serão gastos, primeiro para recomprar o Segredo e, depois, para

(quando base nos pontos de identificação do GM recompra pontos de vantagens ou (casamente) compra novas vantagens)

Os pontos que não forem usados estarão perdidos e o número de pontos do personagem será diminuído.

As novas desvantagens adquiridas devem estar de acordo com o Segredo e deverão ser definidas (com a assistência do GM) no momento da criação do personagem. A maioria dos Segredos se transforma em Inimigos, Más Reputações e Estigmas Sociais. Eles podem também reduzir seu Status ou seu nível de Riqueza - Passar de Podre de Rico a Muito Rico é efetivamente uma desvantagem que vale -10 pontos. Alguns Segredos poderiam se transformar em desvantagens físicas ou mentais, embora isto seja muito raro.

De maneira similar, se o mestre permitir que você recompre desvantagens antigas com os pontos novos, elas também deverão estar relacionadas com o Segredo. As desvantagens mais comuns que se pode recomprar são Deveres e Dependentes.

Em geral, o Segredo aparece em uma sessão de jogo se o mestre tirar 6 ou menos numa jogada com três dados antes do início da aventura. No entanto, *da mesma maneira que para todas as outras desvantagens deste tipo*, o GM não precisa se sentir limitado pelo resultado desta jogada-se ele achar que o Segredo deve fazer parte da aventura, ele fará!

O fato de um Segredo aparecer, não significa necessariamente que ele foi revelado. O personagem deve tentar evitar de alguma forma que o Segredo seja revelado. Isso pode obrigá-lo a se submeter a algum tipo de chantagem ou extorsão, roubar documentos incriminadores, ou, até mesmo, silenciar a pessoa que sabe o Segredo. Não importa qual seja a solução, ela será apenas temporária -o Segredo voltará sempre a aparecer, até que ele seja finalmente recomprado. Os Segredos podem ser recomprados automaticamente ao serem revelados (veja acima) ou com pontos de personagem ganhos durante o decorrer da campanha.

Identidade Secreta

Uma Identidade Secreta é um tipo especial de Segredo (veja a coluna lateral). Ela é uma outra *persona* que você usa para aquelas atividades que você não gostaria de ver

Variável

relacionadas com seu verdadeiro "eu". Muitos supers têm uma Identidade Secreta para proteger amigos e parentes contra inimigos vingativos, ou simplesmente para garantir um pouco de privacidade. Uma identidade destas pode ser "fraca", sem o apoio de qualquer documento oficial, ou pode ser uma Identidade Alternativa (veja pág. 12) verdadeira.

Se um PC tem uma Identidade Secreta, o mestre deveria criar de vez em quando uma situação de perigo para ela, na forma de alguém que ameace revelá-la. Para definir se a ameaça aparece ou não numa determinada aventura, o mestre deve jogar 3 dados antes de seu início. Se o resultado for menor ou igual a 6, a identidade será ameaçada.

Qualquer personagem que tenha Status maior ou igual a 3 recebe -10 pontos a mais pela Identidade Secreta, devido à atenção que a mídia e o público prestam a todos os seus movimentos. O GM deve introduzir um desafio a um Identidade destas toda vez que o resultado da jogada inicial for menor ou igual a 7 ao invés de 6.

Se uma Identidade Secreta for revelada, ela deverá ser trocada pelo dobro de seu valor em novas desvantagens ou vantagens perdidas, do modo como foi descrito para o Segredo normal (veja o item anterior).

A maioria das Identidades Secretas será do tipo que vale -10 pontos.

Doente Terminal

-50%/75/-100 pontos

Você vai morrer... em breve! Numa campanha de *Supers*, isso seria com muita probabilidade um efeito colateral de seus poderes ou de sua origem, mas outras tragédias também são possíveis.

O custo em pontos é determinado pelo tempo que lhe resta. Um mês (ou menos) vale 100 pontos (e é melhor agir rápido!). Mais que um mês, mas menos que um ano, vale 75 pontos, e de um a dois anos vale 50 pontos. Mais do que dois anos não vale nada - ninguém está livre de ser atropelado por um caminhão em dois anos!

Se o GM estiver conduzindo uma aventura independente, ele deverá proibir esta desvantagem porque ela não fará sentido. Se, durante o desenrolar da campanha, o personagem conseguir uma "cura milagrosa" (fizer um clone de si mesmo, implantar partes cibernéticas ou alguma outra coisa) que prolongue sua vida além do prazo estipulado, ele terá que recomprar esta desvantagem. Se ele não tiver pontos suficientes, todos os pontos de personagem ganhos deverão ser usados para este fim até que a desvantagem tenha sido recomprada.

Esta desvantagem funciona melhor em um personagem cujo jogador pretende jogar como se estivesse realmente condenado ou em um personagem que lutará nobremente contra seu destino, até o último instante.

Marca Registrada

Variável

Muitos supers (vilões ou vigilantes) têm um símbolo especial - uma Marca Registrada - que eles deixam no local da ação como uma espécie de "assinatura".

Nenhum personagem pode ter mais do que uma Marca Registrada. Ações múltiplas (como, por exemplo, amarrar suas vítimas com o fio do telefone, pintar um sapo na parede e descarregar todos os extintores de incêndio de um prédio) são consideradas simplesmente como níveis elevados de Compulsão, e não múltiplas Marcas Registradas.

-1 ponto: Sua Marca Registrada exige pouquíssimo tempo para ser deixada e não pode ser usada como uma forma de descobrir sua identidade. Este caso é essencialmente uma Peculiaridade. Um exemplo típico é deixar alguma coisa no local da ação-uma carta de baralho, um animalzinho empalhado, etc...

-5 pontos: Sua Marca Registrada ainda é simples, mas você tem necessidade absoluta de deixá-la. Você é simplesmente incapaz de sair do local da ação enquanto não deixá-la, mesmo que seus inimigos estejam derrubando a porta.

-10 pontos: Funciona como o caso anterior, mas o fato de deixar sua Marca Registrada aumenta as chances de você ser capturado - gravar iniciais, deixar bilhetes, pistas identificáveis, etc... Este tipo de Marca Registrada exige no mínimo 30 segundos. Todo personagem que estiver investigando a cena do crime e examinar sua Marca Registrada terá um bônus igual a +2 em seu teste de Criminologia.

-15 pontos: Sua Marca Registrada é tão elaborada - encharcar os bandidos capturados com uma colônia qualquer, pintar toda a cena do crime de cor-de-rosa, escrever um longo poema para a polícia-que ela garante que cedo ou tarde você será capturado (com este nível de desvantagem, o GM pode dar pistas sem que o PC tenha conseguido um sucesso num teste de Criminologia).



Pontos de Fusão

Supers com poderes flamejantes precisarão saber os pontos de fusão e ebulição de alguns materiais mais comuns. O primeiro número da linha é o ponto de fusão, o segundo é o de ebulição. Todos os valores são dados em graus Celsius.

| | |
|----------------|-----------------|
| Água | 0/100 |
| Cálcio | 857/ 1487 |
| Carbono | 3550/4827 |
| Chumbo | 327,5/ 1744 |
| Cobre | 1083/2595 |
| Diamante | 3550/4827 |
| Enxofre | 63,6/444,6 |
| Estanho | 231,8/2260 |
| Ferro | 1535/3000 |
| Fósforo | 44,1/280 |
| Hélio | -272,2 / -268,6 |
| Hidrogênio | -259,1 / -252,5 |
| Magnésio | 651/1107 |
| Mercúrio | -38,8 / 1356,6 |
| Neônio | -248,6 / -245,9 |
| Níquel | 1176 / n/a |
| Ouro | 1063 / 2966 |
| Oxigênio | -218,4 / -183 |
| Platina | 1769 / 3827 |
| Plutônio | 639,5/3235 |
| Potássio | 63,65/774 |
| Prata | 534,7/2212 |
| Quartzo | 1610 / 2230 |
| Rádio | 700/ 1737 |
| Silício | 1410/2355 |
| Sal de cozinha | 801/1413 |
| Urânio | 1132,3 / 3818 |
| Zinco | 419,4/907 |

Haute Couture para os Supers

Escrito pelo Ladrão de Casaca

Todo mundo pode ter super-poderes mas

o que realmente diferencia um super da multidão é o estilo. Qualquer palhaço pode se fantasiar, mas os melhores supers criam uma imagem, um visual, que é todo deles.

O ponto de partida para a roupa de um super sempre foram, e continuam sendo, a malha justa e a capa, tradicionalmente nas cores primárias (embora, todo mundo saiba que o preto básico é sempre apropriado). O visual com calções supetjustos dos anos 40 e 50 está totalmente fora de moda. Homens, não tenham medo de se mostrarem um pouco. Usem a malha justa. Algumas pessoas dizem que os monogramas no peito e na capa não estão com nada, mas eu digo que eles fazem parte de sua identidade como super. Expresse-a! E se for peitudo, quem vai dizer que você precisa de uma camisa?

Nos últimos anos, o estilo super tem mostrado uma tendência para a direita. Longe de mim falar mal da elegante simplicidade de um traje bem feito, mas lembre-se: os acessórios fazem o uniforme. Qualquer coisa, desde um capacete amplificador de poderes psíquicos, um par de sapatilhas voadoras, até um cinto de utilidades pode ser a diferença entre o simples e o traje de gala. Do outro lado, estão sendo feitas coisas fantásticas (principalmente na Europa) com elementos ousados como desenhos abstratos e motivos geométricos assimétricos. Não tentem fazer isso em casa, mas se o seu costureiro preferido for capaz de fazê-lo, isso sim será sorte.

Os vingadores urbanos, principalmente do tipo noturno, têm usado um visual que projeta uma sombra dramática sobre os aterrorizados criminosos. Os homens misteriosos das décadas de 30 e 40 fizeram maravilhas com um simples chapéu de feltro, e uma capa de ópera. Os supers de gosto refinado estão novamente adotando este estilo clássico. O motivo animal também é um dos favoritos - você sempre tem certeza de que vai fazer uma entrada triunfal se sua sombra se parecer com um lobo, um besouro, uma ave-de-rapina ou outras criaturas da noite.

Continua na próxima página...



Personagens

Lembre-se que uma Marca Registrada é uma ação independente da ação capturar malfeitores ou cometer um crime. Entrar nos bancos sempre pelo telhado não é uma Marca Registrada - pintar um pentagrama gigante com tinta spray no teto, antes de entrar é!

Magnetismo Sobrenatural

-15 pontos

Acontecem com você coisas estranhas e bizarras com uma frequência assombrosa. Você é do tipo com quem os demônios param para conversar... Objetos encantados com propriedades perturbadoras descobrirão o caminho até você. O único cachorro falante do século XX irá procurá-lo para lhe contar seus problemas. Portais dimensionais fechados durante séculos abrir-se-ão só para você se banhar nas energias libertas... ou, então, os habitantes do outro lado virão convidá-lo para um chá.

Não acontecerá nada de fatal com você (pelo menos, não no primeiro momento!) e, de vez em quando, um pouco de sobrenatural é benéfico. Mas a maior parte do tempo ela será terrivelmente inconveniente. A reação das pessoas que souberem o que é magnetismo sobrenatural (e que você o tem) estará submetida a um redutor igual a -2. As exceções serão os parapsicólogos e os caçadores de emoção, que estarão sempre seguindo você!

Perícias

Todas as perícias "normais" podem ser compradas pelos supers. Personagens bem construídos devem ter um bom número destas perícias. Entre aquelas que têm mais utilidade no gênero incluem-se Acrobacia, Briga, Captação, Caratê, Condução, Corrida, Criminologia, Detecção de Mentiras, Diagnose, Diplomacia, Disfarce, Estratégia, Fuga, Furtividade, Interrogatório, Judô, Línguas, Liderança, Manha, Natação, Ocultismo, Operação de Computador, Pilotagem, Primeiros Socorros, Psicologia, Sex Appeal, Sombra, Tática, Trato Social e perícias com armas.

Arremesso

veja pág. 80

A perícia Arremesso pode ser usada para arremessar qualquer coisa que esteja ao alcance do super. Você encontrará mais informações sobre Arremesso na pág. 80.

Cavalgar (sobre Pessoas Voadoras)

Para conseguir se manter nas costas de alguém que está voando, você deve usar a perícia "Cavalgar" (Pessoas Voadoras). O nível pré-definido desta perícia pode ser DX-5 (mas não Adestramento de Animais-3!) ou qualquer outra perícia Cavalgar-4, Surf-4 ou Skate-4.

Novas Perícias

Percepção Corpórea (Física/Difícil) pré-definido como DX-6 ou Acrobacia-3

Esta é a habilidade de se ajustar com rapidez depois de ter sido teleportado. Use um redutor igual a -2 se você estiver mudando de direção, ou igual a -5 se estiver mudando de vertical para a horizontal ou vice-versa. Atenção: não se pode mudar a posição física durante o teletransporte - apenas a orientação.

Um sucesso permite que você aja normalmente em seu próximo turno. Uma falha significa que você fica desorientado - incapaz de realizar qualquer ação a não ser manobras de defesa. Uma falha crítica significa que você caiu, atordoado fisicamente.

Modificadores: +3 se tiver Senso de Direção.

Manto (Física Média)

pré-definido como DX-S, Broquel-4 ou Escudo-4

Esta é a habilidade de se usar um manto ou capa para se defender ou atacar. Num combate de perto, o manto deve ser tratado como um escudo (veja a coluna lateral da pág. 114 do MB).

Existem dois tipos de manto usados em combate: um comprido, pesado e largo com capuz; e o pequeno, leve e preso no pescoço, que a maioria dos supers usa como uma capa.

Manto Pesado

O manto pesado é usado como se fosse um escudo. Trate a manobra de defesa como um bloqueio, cujo valor é igual à metade do NH na perícia Manto e DP igual a 2.

A manobra de ataque com um manto pesado consiste em tentar envolver o oponente. O manto é tratado como uma arma de arremesso (TR 12, Prec 1, Max 2, sem %D). O maior bônus conseguido com a manobra apontar é igual a +1. É possível se Esquivar ou Bloquear um manto pesado arremessado. Pode-se também apará-lo com uma arma que pese 1 kg ou mais. Um manto pesado pesa aproximadamente 2 kg.

Se o atacante estiver a uma distância de 1 metro de seu oponente, ele poderá segurar o manto pesado enquanto o arremessa. Se ele errar o alvo ou a defesa for bem-sucedida, será necessário um turno para prepará-lo novamente para ser usado numa manobra de ataque ou defesa. Se o arremesso tiver sido bem-sucedido, o atacante poderá tentar desequilibrar seu oponente. Faça uma Disputa Rápida de ST. O atacante tem um bônus igual a +2. Se o defensor perder a disputa, sua DX estará submetida a um redutor igual a -2 durante o próximo turno. Se perder a disputa com uma margem maior ou igual a 5, ele cairá de joelhos. No caso de uma falha crítica, o defensor será derrubado. Será preciso um sucesso em um teste de DX e um turno para remover o manto. Enquanto isso, o manto atrapalha a visão do defensor, impedindo-o de realizar qualquer manobra de ataque ou defesa ativa.

Manto Leve

O manto leve é mais versátil. Apesar de sua DP ser apenas 1 quando é usado como um escudo, ele pode ser utilizado de forma mais criativa como uma arma de ataque. Um manto leve pesa 1 kg. Como uma arma, ele pode:

Ser arremessado sobre a cabeça do oponente.

Se enroscar na arma ou no braço do oponente.

Ser estalado no rosto do oponente.

Arremessar o manto leve é muito parecido com jogar o pesado (mesmos modificadores de distância), mas ele não pode ser segurado. Pode-se aparar este golpe com *qualquer* arma preparada, e não há necessidade de nenhum teste de DX para remover a capa. A Visão do oponente fica prejudicada até ele usar um turno para remover o manto.

Enroscar a arma do oponente permite que o atacante restrinja seu domínio sobre o manto. Faça uma Disputa Rápida entre o NH do atacante na perícia Manto (aplicando os modificadores devidos - veja o parágrafo *Golpes Visando a Arma do Oponente* nas págs. 110-111 do *MB*) e o NH do defensor com a arma que ele está usando (ou DX, se ele tiver uma arma de longo alcance). Se o manto se enroscar em uma arma de curto alcance, o defensor terá que vencer uma Disputa de Habilidades entre seu NH com a arma e o NH do atacante com o manto antes de poder usar sua arma novamente. Cada uma destas tentativas conta como uma ação. O atacante estará submetido a um redutor igual a -2 (mais os redutores devidos ao fato de estar usando a mão ambiesquerda) se desejar continuar segurando seu manto enquanto usa uma outra arma para atacar. O defensor poderá disparar um revólver enroscado, mas o disparo estará submetido a um redutor igual a -6, e nenhum bônus de pontaria pode ser aplicado. Para soltar uma arma de projétil o defensor precisa vencer uma Disputa entre sua DX e o NH do atacante com o Manto.

A tentativa de enroscar o braço do oponente é resolvida com uma Disputa Rápida entre o NH do atacante com o Manto -2 (o -2 se deve ao fato de se estar visando o braço) e a DX do defensor. Se o defensor tiver uma arma de curto alcance em qualquer uma das mãos, ele poderá tentar Aparar o manto antes da Disputa Rápida. O defensor terá que vencer uma Disputa de ST para soltar o braço preso. Uma arma disparada por um braço enroscado é tratada da forma descrita acima.

A tentativa de estalar o manto leve no rosto do oponente é feita com um redutor igual a -5. Se o ataque for bem-sucedido, a visão do atacante poderá ficar prejudicada durante um turno. Pode-se usar qualquer defesa contra este ataque. Um sucesso decisivo no teste de Manto provoca 1 ponto de dano em um dos olhos do defensor (escolha aleatoriamente), cega-o durante 1 segundo e deixa-o mentalmente atordoado. Se o atacante for bem sucedido em seu teste com uma margem menor ou igual a 5 e o defensor falhar em sua jogada de defesa, a DX do último ficará reduzida em 1 ponto durante o próximo turno.

Os danos causados aos mantos são calculados segundo as regras descritas na coluna lateral da pág. 120 do *MB*. Qualquer tipo de manto tem RD 1, e só pode ser destruído com 5 pontos ou mais de dano por corte (3 pontos no caso de um manto leve).



Haute Couture para os Supers (Continuação)

No caso dos trajes de combate, a preferência em termos de visual continua recaíndo nas armaduras polidas, aerodinâmicas e pesadas. Apesar disso, sempre existem uns poucos corajosos que preferem se torturar com o modelo "quanto-mais-pesado-melhor" já ultrapassado. E carne enlatada pra eles, eu diria!

Heroínas, não existe nenhuma regra que te obrigue a ser uma bonequinha. Dê uma olhada no que foi dito anteriormente sobre as malhas, e eu volto a repetir: encha-se de acessórios! Ou, então, você pode optar pelo visual europeu mais dramático, que também pode ser bem sexy, mesmo não mostrando muito. Não que eu esteja desprezando o estilo "namoradinha glamourosa" da Jane Flamejante. Se é isso que faz sua cabeça, você tem mais é que por para fora. Lembre-se que as palavras mágicas são: EXPRESSE-SE!

Ah, e como eu sei que você está se perguntando sobre aquelas saias minúsculas que a maiorias das super-heroínas usa... devo dizer que elas são fabricadas com uma tecnologia avançada que usa polímeros eletrostaticamente carregados. Nenhuma heroína que se preze vai usar cola para consertar meias desfiadas. Não nos anos 90.

Tendências para o futuro? No caso dos homens, menos tecido e mais músculos. No caso das mulheres, as saias devem voltar à moda, pelo menos para as heroínas que não voam.

(Publicado originalmente na *Metahuman Monthly* "Year in Review: 1990", edição de Janeiro de 1991. O *Ladrão de Casaca* é o colunista de moda da *Metahuman Monthly*.)

Você pode Voar!

Voar, nas suas mais variadas formas, é uma das vantagens mais comuns entre os supers, tanto nas histórias em quadrinhos quanto no jogo. É excitante, cinematográfico e *muito* útil! Você encontrará as regras gerais sobre vôo, incluindo combate e defesas ativas, na pág. 139 do **Módulo Básico**.

As situações incomuns exigirão testes de habilidade para verificar se o personagem perde o controle no ar. A perícia Vôo (F/M, pré-definida como DX-4) deve ser comprada por qualquer super voador que queira fazer acrobacias aéreas. O valor básico do atributo DX é usado para controlar os super-saltos. A perícia Levitação (*MB* pág. 137) é usada nos casos de vôo psíquico. Um Inventor pode definir uma perícia especial para a utilização de seu invento, ou simplesmente comprar a perícia Vôo.

Vôo e Alta Velocidade

Os personagens vão querer, com frequência, fazer manobras impossíveis. Na página 139 do GURPS **Módulo Básico** você encontrará os cálculos do raio de giração. Assuma que o valor máximo da força-G para um super é igual à sua HT/2.

Se um super precisar fazer uma curva mais fechada, ele poderá aumentar em 1 seu número de Gs se ele for bem sucedido em um teste de HT e em um teste de Perícia -4. Subtraia 2 dos testes para cada ponto adicional de G além do primeiro. No caso de uma falha no teste de HT, ele ficará sem sentidos durante 2D turnos. Se falhar no teste de habilidade de alguma perícia, o personagem perderá o controle.

Exemplo Pteradon tem HT 12 e está voando a 20 hex/turno. Seu raio de giração para G = 1 é 40 hex.

Ele é capaz de fazer uma manobra com G=6 sem nenhum risco, diminuindo o raio de giração para 7 hex. Se quiser fazer uma curva mais fechada, ele pode forçar uma manobra com G = 7 fazendo testes de HT e de habilidade.

Forraras Diferentes de Vôo

Vôo "Básico" ". Esta forma é tratada na pág. 40. Basicamente, o super simplesmente pensa em voar... e VOA! O vôo poderia ter algum efeito especial para torná-lo mais interessante. Um rastro de fogo, um som horrível, a aparência externa de um imenso pássaro de metal... quanto mais criativo ele for, melhor, desde que ele não dê ao super um poder grátis. O Vôo Básico pode ficar mais interessante se tiver algumas limitações de acesso, sérias (Somente dentro do Teto de Vôo de até 3,5 m: -30/0) ou absurdas (Bater os Braços: -20%). Use o Super Vôo (pág. 46) no caso de grandes velocidades, ou o Hiper Vôo (pág. 41) para viajar mais rápido que a luz.

Continua na próxima página...

Vôo (Física/Média)

Esta é a perícia necessária para se usar bem um poder de Vôo. Veja a coluna lateral nos casos de acrobacias, curvas fechadas etc...

O NH de uma criatura alada nesta perícia é pré-definido como DX, mas pode ser melhorado como uma perícia F/M normal.

Intimidação (Mental/Média)

pré-definido como ST-5 ou Dissimulação-3

Esta é uma perícia de "influência" social, usada para persuadir. A essência da intimidação é convencer o objetivo de que você deseja e é capaz de feri-lo, e talvez até esteja ansioso por fazê-lo.

Em qualquer situação, o teste de Intimidação pode ser usado em lugar de um teste de reação. Mas haverá um redutor igual a -3 toda vez que ele for usado para pedir ajuda. Um sucesso num teste de Intimidação significa uma reação Boa (embora não amigável). Uma falha significa uma reação Ruim. A maioria das pessoas irá se lembrar por um bom tempo de uma tentativa de intimidação, tenha ela sido bem-sucedida ou não. Ela pode afetar permanentemente a postura de um NPC.

Quando uma tentativa de Intimidação é feita contra um PC (ou, se o GM preferir, também contra um NPC), ela pode ser resolvida como uma Disputa entre a Intimidação do atacante vs. a Vontade do objetivo. Veja o parágrafo *Testes de Influência* na coluna lateral da pág. 93 do *MB*.

Modificadores: Até +2 para exibições de força ou crueldade, ou +3 devido à força superhumana ou crueldade desumana. Os modificadores de reputação adequados certamente devem ser levados em conta! +1 para cada 15 cm de altura que você tiver a mais que o objetivo; -1 se você for mais baixo (-2 se a diferença for maior do que 15 cm). +2 se sua aparência for hedionda.

O GM pode dar um bônus adicional de +1 no caso de uma fala satírica ou assustadora, mas deverá aplicar uma penalidade se a tentativa for grosseira ou inadequada.

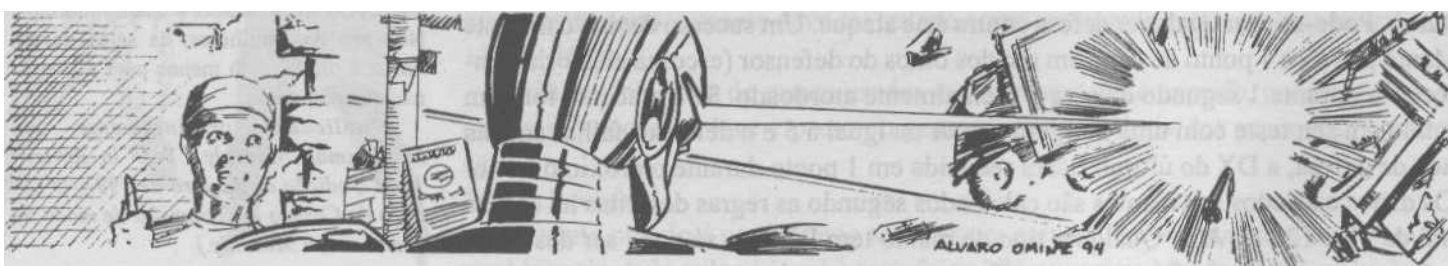
O Destemor deve ser levado em conta contra uma tentativa de intimidação. O GM pode aplicar qualquer redutor se os PCs estiverem tentando intimidar alguém que, na opinião dele, não pode ser intimidado. Inclui-se neste caso qualquer um que tenha a vantagem Fleuma.

Modificadores devidos à Magia e Psiquismo: Mágicas e talentos psíquicos também podem ser usados para amedrontar as pessoas. Se uma dessas habilidades for usada para reforçar uma tentativa de intimidação, o mestre deverá dar um bônus igual a +2 no caso de um sucesso - +4 no caso de um sucesso decisivo. As falhas não têm nenhum efeito, a menos que o GM queira penalizar uma falha crítica de alguma forma criativa.

Intimidação de um Grupo: Esta perícia pode ser usada contra várias pessoas de uma só vez. Aplique um redutor igual a -1 para cada cinco objetivos que você tentar intimidar com um único teste - até um máximo de -5 (25 pessoas). Uma única pessoa não é capaz de intimidar um grupo com mais de 25 pessoas. Um grupo de personagens poderia tentar intimidar mais de 25 pessoas - 3 personagens seriam capazes de intimidar até 75 (3 x 25) pessoas! Use os bônus do *melhor* intimidados no grupo e as penalidades devidas ao objetivo mais resistente no grupo inimigo.

Blefe: Se o PC for bem sucedido em um teste de Lábia e outro de Intimidação (e representar bem), ele será capaz de se mostrar intimidados mesmo que ele não tenha suporte para isso. Esta é a única maneira de intimidar certas pessoas (mestres de artes marciais, líderes mundiais, bêbados belicosos). Um sucesso nos dois testes significa uma reação Muito Boa. Um sucesso em um e uma falha no outro significa uma reação Fraca. Uma falha nos dois testes significa uma reação Muito Ruim.

Note que a perícia de Interrogatório pode ter seu valor pré-definido como Intimidação-3. Ela não ajudará a distinguir entre uma resposta boa e uma ruim, mas animará as pessoas a falarem.



Você pode Voar! (Continuação)

Vôo Usando um Acessório. Os poderes aéreos de muitos supers são conseguidos através de algum tipo de equipamento, seja ele de ultra-tecnologia ou simplesmente a "magia". Veja as regras para Acessórios no Capítulo 3. Note que se um invento não puder ser perdido, quebrado ou roubado, ele será meramente um efeito especial. Se uma bruxa precisar de sua vassoura para voar, e puder perdê-la, então a vassoura será um invento. Se Swami Pastrami voa num "tapete mágico" que surge em resposta a seus apelos, não se trata de um invento; e sim de um efeito especial, e é grátis.

Vôo com Asas. Este tipo chama muito a atenção - o super tem asas de verdade, que podem ser parecidas com as de um anjo, um demônio ou qualquer outro ser da preferência do jogador. Esta é considerada uma limitação de -25% porque as asas exigem espaço para a decolagem e aterrissagem e, além disso, qualquer dano contra elas derrubará o super. Qualquer modificador de Aparência conseguido com as asas deverá ser pago separadamente.

Vôo com Planador. Esta limitação divide ao meio o custo de vôo. Este tipo de vôo pode ser facilmente originado a partir de um acessório. Um personagem normal ou um super normal pode adquirir a capacidade de vôo com planador através de algum acessório com asas. Ele é especialmente útil nas cidades, onde há prédios altos para se decolar e grandes estacionamentos asfaltados que produzem correntes térmicas!

Surf Somático. Este poder (pág. 42) é como voar em baixa altitude com um efeito especial. Use a perícia **Vôo para manter controle**. De outro lado, qualquer um que possuir as perícias

as **Surf** ou **Skate (F/M)** poderá usá-las aqui, se elas tiverem sido compradas pelo custo total.

Saltar e Quicar. A perícia **Super Salto** está descrita na pág. 46; ela não exige a perícia **Vôo** a fim de manter o controle, e não permite nenhuma correção de curso em pleno ar. Um super poderia muito bem combinar um **Super Salto** com **Vôo** com **Planador** para garantir uma boa decolagem e vôo e aterrissagem controláveis. **Quicar** (pág. 37) é muito útil com **Salto**.

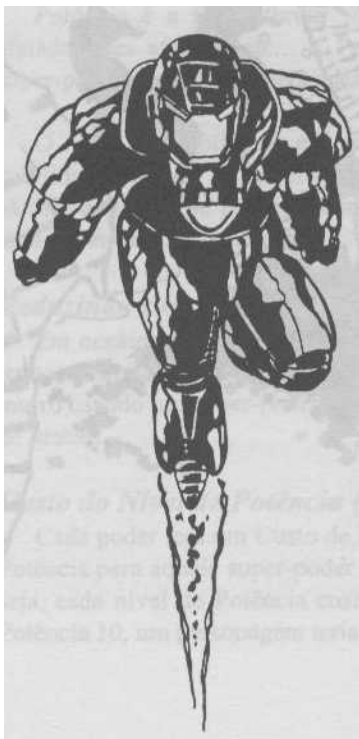
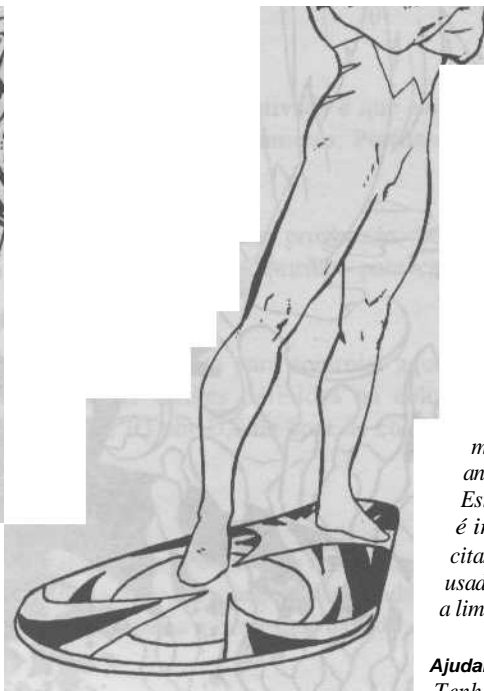
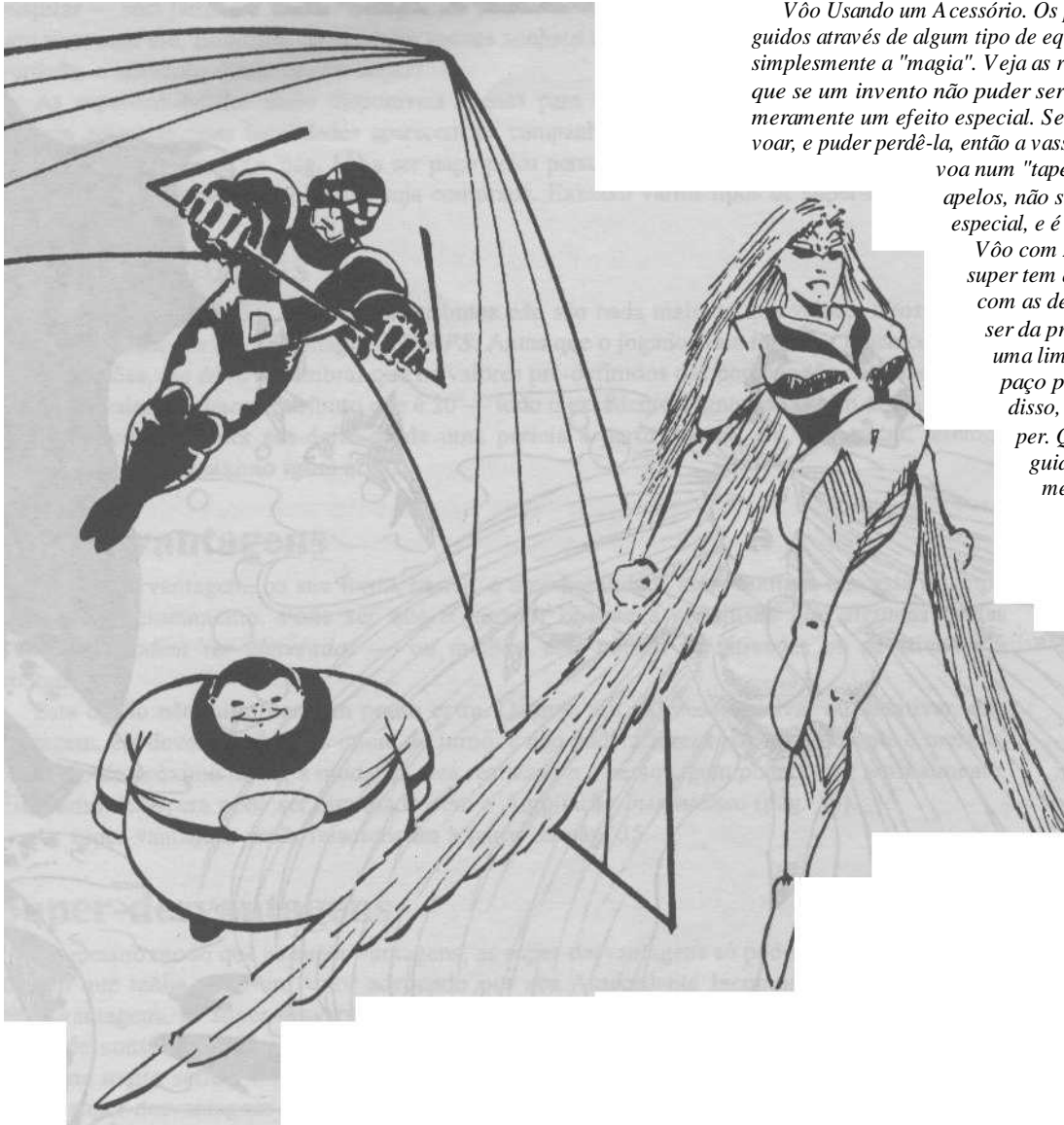
Levitação. Esta é uma perícia psíquica descrita na pág. 173 do **Módulo Básico**.

"Somente Enquanto Estiver Voando"

Um super poderia querer ter um poder que se manifestasse somente enquanto ele estivesse voando. A limitação de Acesso "**Somente Enquanto Estiver Voando**" vale -30%. De vez em quando ela é inconveniente, mas não chega a ser incapacitante, a menos que a vantagem **Vôo** não possa ser usada à vontade. Neste caso, coloque simplesmente a limitação que existe para o **Vôo** no outro poder.

Ajudando os Pedestres

Tenha sempre em mente que os supers terrestres podem perder boa parte da ação se houver mais de dois voadores no grupo. Um voador forte sempre pode carregar um colega, dentro das limitações de **Carga** mostradas na pág. 139 do **Módulo Básico**. Ou o super poderia adquirir o poder de **Vôo** com as ampliações **Afeta Área** e **Utilizável sobre Outros**, e carregar quem ele quiser dentro daquela área independentemente do peso!





Estas são as habilidades que compõem a diferença entre um ser humano esplendidamente treinado e um *super*. A gente comum é capaz apenas de olhar com admiração e reverência e suspirar - sem jamais conhecer a alegria do poder, ou se dar conta da responsabilidade enorme que vem com ele. Enquanto os normais apenas sonham com esses feitos fabulosos, eles são, na verdade, o alimento diário de um super!

As super-habilidades estão disponíveis apenas para os meta-humanos. Dependendo da frequência com que essas habilidades aparecem na campanha, o GM pode determinar um custo de Antecedentes Incomuns (v. pág. 11) a ser pago pelos personagens que desejam se tornar um super, antes que qualquer super-habilidade seja comprada. Existem vários tipos de super-habilidades:

Super-atributos

Com a exceção de ST, estes super-atributos não são nada mais do que valores altos para os atributos normais de um personagem GURPS. Antes que o jogador saia feito um louco comprando habilidades, ele deve se lembrar que os valores pré-definidos das perícias são calculados com base num valor máximo de atributo que é 20-todo o excedente é ignorado. Além disso, quando formos calcular o valor pré-definido de uma perícia a partir do NH em uma outra, teremos também um valor máximo igual a 20.

Super-vantagens

Uma supervantagem, na sua forma básica, é uma habilidade meta-humana que está o tempo todo em funcionamento. Pode ser que o jogador chegue à conclusão que algumas destas Vantagens *podem ser chaveadas* - ou melhor, elas podem ser ativadas ou desativadas à vontade.

Esta opção não custa nenhum ponto extra. Quando um PC desejar ativar ou desativar uma vantagem, ele deverá dizê-lo no início do turno, e não poderá fazer mais nada durante o mesmo. *No início* do próximo turno, a mudança será realizada e o personagem poderá agir normalmente. Este turno de espera pode ser eliminado com a Ampliação *Instantâneo* (pág. 50).

As super-vantagens estão relacionadas a partir da pág. 35.

Super-desvantagens

Do mesmo modo que as super-vantagens, as super-desvantagens só podem ser escolhidas por alguém que tenha pago um valor adequado por seu Antecedente Incomum. Ao contrário das super-vantagens, as super-desvantagens estão *sempre* ativadas, e não podem ser chaveadas - afinal de contas, uma desvantagem que pode ser ativada ou desativada à vontade não é um problema muito sério!

As super-desvantagens estão relacionadas a partir da pág. 48.

Super-poderes

Um *super poder* é uma habilidade meta-humana que nem sempre está ativada e que exige controle para ser usada corretamente. Um super-poder é definido por dois números: Potência e NH.

Potência é a força "bruta" da habilidade. Ela define o alcance, dano provocado, peso afetado, área afetada, etc... A Potência é comprada em níveis, que são adquiridos para cada super-poder de forma independente.

O Nível de Habilidade em um super-poder representa o treinamento para controlar aquela habilidade. Todos os super-poderes são comprados usando os valores definidos na coluna M/MD da tabela de perícias normais (pág. 28), substituindo-se IQ por DX na hora de comprar uma super-perícia física.

Reduzindo sua Potência Voluntariamente

Em nenhum momento um personagem é obrigado a usar toda sua Potência (a menos que ele tenha assumido a limitação de *Somente a Todo Vapor*, pág. 53). Se o personagem desejar dar um murro usando um super-poder, ele deverá dizer ao GM qual a Potência que ele está usando *antes* de atacar.

Custo do Nível de Potência (CN)

Cada poder tem um Custo de Nível (CN). Ele representa o custo em pontos de *cada nível* de Potência para aquele super-poder em particular. Exemplo: Bola de Fogo (pág. 60) tem CN 6, ou seja, cada nível de Potência custa 6 pontos de personagem. Para comprar Bola de Fogo com Potência 10, um personagem teria que gastar 60 pontos.



Habilidades Latentes

A maioria das super-habilidades são inatas ou devidas a algum acidente ou circunstância especial. Nos dois casos, a maioria dos super-personagens pode desenvolver as habilidades que já tem (aumentando a Potência ou o nível de habilidade), mas tem pouca chance de criar uma nova.

Por isso, se um jogador desejar criar um personagem com uma larga gama de super-poderes, ele deverá já começar com todos os poderes desejados. Alguns destes poderes podem ser comprados com nível de Potência igual a 1 para que o número de pontos de personagem seja suficiente. Os poderes comprados desta forma serão "latentes". O super não é capaz de usá-los efetivamente. Mas com o passar do tempo ele será capaz de treinar e desenvolvê-los.

Criando Novas Habilidades

Uma outra opção é o GM permitir que os PCs ganhem poderes com os quais não foram criados desde que o jogador pague o número apropriado de pontos de personagem. O mestre pode ainda exigir que o novo poder tenha alguma relação com os antigos. Exemplo: um psi poderia desenvolver novas habilidades psíquicas enquanto que um su-

per com perícias relacionadas com água poderia desenvolver a capacidade de manipular gelo, etc...

Na maioria dos casos, o novo poder pode ser explicado como um efeito retardado da

causa dos poderes originais. Se o meta-humano for um mutante, o novo poder será simplesmente uma manifestação tardia da mutação. No caso de um tecnólogo que usa equipamentos alie-nígenas, a explicação poderia ser simplesmente "Acabei de descobrir para que é que serve esse botão!"

Um super-poder é representado na planilha de um personagem da seguinte forma: *Nome-NH (Potência)*. Dessa forma, Bola de Fogo com NH igual a 12 e Potência igual a 10 apareceria como Bola de Fogo-12(10).

Esforço Extra com Super-Poderes

Um super pode fazer um "esforço extra" enquanto estiver usando qualquer um de seus poderes e conseguir com *isso* um aumento efetivo na Potência. Para cada 3 pontos de Fadiga gastos na tentativa haverá um aumento de 1 ponto na Potência efetiva e um decréscimo de 2 pontos no nível de habilidade efetivo. Se o poder for usado durante um período maior do que um minuto, cada minuto extra custará mais 3 pontos de Fadiga.

O Esforço Extra não pode ser usado em conjunto com super-vantagens.

Modificação de Super-poderes

Os modificadores são usados para adaptar um determinado super-poder de modo que ele corresponda exatamente à concepção que o jogador tem de seu personagem. Existem dois tipos de modificadores - Ampliações e Limitações. Uma Ampliação aumenta a utilidade de super-poder-ele poderia afetar tudo que existe dentro de uma certa área, ou talvez ter um alcance maior do que o normal. As Limitações reduzem a possibilidade de uso de um super-poder - talvez ele possa ser usado apenas algumas vezes por dia ou tenha um efeito colateral perigoso.

As Ampliações aumentam o custo de um super-poder. As Limitações diminuem. Elas são discutidas na pág. 32 e existe uma lista que começa na pág. 49.

Aprendendo a Usar os Super-poderes

O *nível de habilidade* determina quão bem o personagem é capaz de controlar seu poder. Ele é comprado da mesma forma que para as perícias normais, mas as classificações Fácil/Média/Difícil não são usadas. Todas as super-perícias são compradas de acordo com os valores da coluna M/MD da tabela de custo de perícias (veja abaixo). Os

super-poderes mentais são comprados de acordo com o atributo IQ, os físicos de acordo com DX.

A Memória Eidética não oferece nenhuma vantagem no processo de compra das super-perícias.

Quando se está criando um super, não há nenhuma limitação devido à idade sobre o número de pontos que podem ser gastos em super-perícias, a menos que o GM decida fixar uma. Em geral, assume-se que o personagem poderia ter adquirido praticamente qualquer nível de habilidade no momento de sua "origem".



Marcas Mentais

Os super-poderes mentais normalmente não têm uma consequência física óbvia. No entanto, eles deixam uma "marca" psíquica que pode ser detectada por aquelas pessoas que têm a habilidade necessária.

A Vantagem "Signature Sniffer" (v. GURPS Psionics) pode ser usada para detectar o uso ativo de qualquer poder mental. Se o resultado do teste for bom o suficiente o Farejador saberá quem *usou* o poder e para com que objetivo!

Um Farejador de Marcas que tenha também a perícia Psicometria (v. a pág. 174 do MB) será capaz de detectar marcas antigas na área ou no objeto afetado.

A ampliação Sem Nenhum Efeito Visível pode ser comprada junto com qualquer perícia mental. Esta providência elimina completamente a marca.

| <i>NH Final</i> | <i>Custo em Pontos</i> | <i>NH Final</i> | <i>Custo em Pontos</i> |
|-----------------|------------------------|-----------------|------------------------|
| IQ ou DX-4 | 1/2 ponto | IQ ou DX+2 | 16 pontos |
| IQ ou DX-3 | 1 ponto | IQ ou DX+3 | 20 pontos |
| IQ ou DX-2 | 2 pontos | IQ ou DX+4 | 24 pontos |
| IQ ou DX-1 | 4 pontos | IQ ou DX+5 | 28 pontos |
| IQ ou DX | 8 pontos | IQ ou DX+6 | 32 pontos |
| IQ ou DX+1 | 12 pontos | IQ ou DX+7 | 36 pontos |

Aperfeiçoando os Super-poderes

À medida que a campanha progride, um super pode gastar os pontos de personagem obtidos para aperfeiçoar seus super-poderes. Isso está completamente de acordo com o gênero; os personagens de histórias em quadrinhos estão constantemente treinando suas habilidades (e, freqüentemente, descobrindo novas - veja a seguir).

Um super pode aumentar a intensidade de uma habilidade comprando níveis mais altos de Potência. O NH da super-perícia pode ser aumentado da mesma forma que as perícias normais, usando a tabela M/MD.

Se um super-poder tiver Ampliações ou Limitações, o custo para aumentar a Potência, o NH ou ambos irá variar, para cima ou para baixo, de acordo com a porcentagem apropriada.

Um personagem também pode desenvolver uma habilidade que ele já tem adicionando novas Ampliações, ou reduzindo (ou eliminando) Limitações. Basta calcular a diferença entre os custos em pontos das duas versões.

A Adição de Novos Super-poderes

Um super pode adicionar novos super-poderes se for capaz de encontrar uma justificativa para o GM — tem que existir uma boa razão para o personagem passar a poder fazer coisas que ele não era capaz, de uma hora para a outra. Quanto mais o novo super-poder estiver relacionado com os já existentes, mais aceitável ele se torna.

Da mesma maneira, seria possível adicionar uma nova super-vantagem se o GM concordar que ela se ajusta à concepção do personagem.

O GM pode vir a exigir (ou até fornecer) uma "origem" secundária, muitas vezes na forma de um acidente interessante, se ele gostar das novas super-habilidades propostas mas não sentir que elas se encaixam bem na história do personagem que já existe. Veja pág. 6.

Resistência Contra Super-poderes

É possível resistir a alguns super-poderes. Esta característica é mencionada explicitamente nas descrições dos super-poderes. Essa resistência é sempre contra a Potência, e não contra o NH. (Lembre-se que poderes telepáticos são uma exceção. O teste de Resistência é feito contra o NH, porque um esper fraco mas habilidoso pode ser capaz de um ataque traiçoeiro.)

Quando uma criatura viva estiver tentando resistir a uma perícia com NH maior do que 16, o teste de resistência será feito como se o NH fosse igual a 16, eliminando, desta maneira, a "vitória automática sobre resistência".

Uso Espontâneo (Pré-Definido) de Super poderes

A maioria dos super-poderes não pode ser usada sem treinamento, mesmo que você tenha um alto nível de Potência. Isto significa que o personagem deve gastar alguns pontos na Perícia. Existem algumas exceções que têm um NH pré-definido. Elas estão mencionadas na descrição de cada poder. Poderes de ataque como Bola de Fogo, por exemplo, podem ser usados com NH igual a 0 - o super pode criar uma bola de fogo na hora que quiser. Infelizmente, ele não terá nenhuma chance de conseguir fazer com que ela vá na direção que ele deseja enquanto ele não tiver um pouco de habilidade.



Custo em Fadiga

A maioria dos super-poderes não exige nenhum dispêndio de energia, da mesma maneira que falar ou caminhar não exigem nenhum esforço significativo.

Alguns poderes são mais enérgicos. Quando o uso de uma habilidade custa energia, ela é sempre gasta na forma de fadiga. O número de pontos de fadiga é especificado na descrição de cada poder. Note que os super-poderes não são tratados como a magia no GURPS. Um super não pode gastar sua HT para impulsionar suas habilidades, mesmo que elas tenham sido definidas como "poderes mágicos".

Os super-poderes têm seu custo em fadiga nas seguintes circunstâncias:

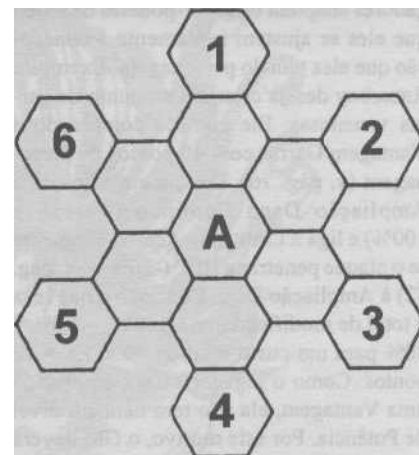
(a) Para fazer um "esforço extra" durante a utilização do poder. v. a coluna lateral da pág. 28.

(b) Para qualquer utilização que exija uma Disputa de Habilidades, a menos que o atacante vença a disputa com uma margem maior ou igual a 5. Neste caso, o esforço terá sido tão pequeno que não há custo em fadiga. Nisso se incluem todos os poderes resistidos!

(c) Para qualquer poder cuja utilização exija o dispêndio de fadiga.

(d) No caso de uma Falha Crítica, pelo menos 1 ponto de fadiga é gasto.

Errar o Alvo



A =Alvo

Jogue 1 dado para descobrir a direção. 1 é igual à direção à sua frente, 2 é a próxima direção no sentido horário e assim por diante. Conte um número de hexágonos igual à margem pela qual você falhou no teste, a partir do hexágono em que se encontra o alvo, na direção indicada pela jogada de dado.

Se você fez um ataque contra uma área, este será o hexágono atingido. No caso de projéteis, jatos e raios, desenhe uma linha unindo seu hex ao hex onde se encontra o alvo e deixe que o projétil continue ao longo desta linha até chegar ao seu alcance máximo ou atingir alguma coisa!

Sucesso Decisivo e Falha Crítica com Super-Poderes

Existem efeitos definidos para o caso de sucesso decisivo ou falha crítica no uso de alguns super-poderes. Na maioria dos casos você pode usar as regras abaixo.

Um sucesso crítico num teste de um super-poder significa que não há custo em Fadiga, mesmo que o uso do poder normalmente custe Fadiga. Se o poder for do tipo de que é possível se defender, não haverá nenhuma possibilidade de defesa física. Se o poder é do tipo a que é possível resistir, ao defensor não será permitida nenhuma jogada de defesa.

O mestre pode dar qualquer bônus ou permitir qualquer efeito especial que ele achar conveniente para aquele poder. Poderes do tipo informação, por exemplo, deveriam conseguir informações extras no caso de um sucesso decisivo. Os ataques contra objetos inanimados poderiam receber algum bônus especial que eliminasse uma parte ou toda a RD do objeto e assim por diante.

Uma falha crítica quando se está usando um super-poder implica na perda de 113 pontos de Fadiga a menos que a descrição do poder estipule o contrário. Além disso, os poderes que normalmente não têm nenhum efeito visível produzirão um efeito visível no caso de uma falha crítica. Os ataques errarão o alvo de uma maneira desastrosa, ou ricochetearão e destruirão o que está em volta. Os poderes de informação produzirão informação falsa ... e assim por diante.

Super-habilidades

Exemplos de Modificadores

Os modificadores permitem que os jogadores adaptem os super-poderes de modo que eles se ajustem exatamente à concepção que eles têm do personagem. Exemplo: Razorboy deseja criar um conjunto de garras venenosas. Ele começa comprando a Vantagem Garras com 40 pontos de personagem (v. pág. 76). Depois ele adiciona a Ampliação Dano Contínuo (Versão +100%) e liga a Limitação Acesso "Somente se o ataque penetrar a RD" (-20% - v. pág. 52) à Ampliação Dano Contínuo o que leva o total de modificadores a 100% - 20% = 80% para um custo total de $40 \times 1,8 = 72$ pontos. Como o jogador estava ampliando uma Vantagem, ela não tem nenhum nível de Potência. Por este motivo, o GM deverá usar a HT de Razorboy no lugar da Potência na hora de calcular a Duração.

Vejam os exemplos mais simples: Black Pearl tem o super-poder Controle de Peixes com NH 16 e Potência 15. Esta habilidade tem CN básico igual a 1. Ela é capaz de controlar um monte de peixes de cada vez. Ela começa com a Ampliação Afeta Área (50%) que lhe permitirá controlar uma área de raio igual a 3 hexes (Potência 15 dividida por 5 = 3). Ela deseja aumentar em muito este raio e adiciona a Ampliação Área Expandida x 10 (+200%) aumentando o raio para 13 (469 hexes!). Por último, os peixes certamente estarão se movendo, por isso ela compra a Ampliação Área Móvel (+40%) para poder guiar os peixes para onde ela desejar. O custo total das Ampliações é 290%. O custo básico de seus 15 níveis de Potência é 15 pontos. Aumentando-se este valor em 290% teremos 58,5 pontos que deve ser arredondado para 59.

Agora ela precisa comprar a perícia para poder usar seu poder. Ela deseja ter NH igual a 16. Como ela tem IQ igual a 16, ela deverá comprar a perícia com um nível igual à sua IQ. Se dermos uma olhada na tabela M/MD veremos que isto custa 8 pontos.

O custo total para seu super-poder seria 67 pontos.

O Tamanho da Área Afetada

Para algumas perícias (ex. Neutralizar Fogo) o jogador precisa saber o número de hexes que existe numa área com um determinado raio (r). A fórmula é $3r(r-1)+1$. O tamanho das áreas até um raio igual a 14 é:

- Raio 1, área 1
- Raio 2, área 7
- Raio 3, área 19
- Raio 4, área 37
- Raio 5, área 61
- Raio 6, área 91
- Raio 7, área 127
- Raio 8, área 168
- Raio 9, área 217
- Raio 10, área 271
- Raio 11, área 331
- Raio 12, área 397
- Raio 13, área 469
- Raio 14, área 547

A Utilização dos Super-poderes

Se o super-poder não tiver sido comprado com a Ampliação "Instantâneo" (pág. 50), ele exigirá um turno de concentração (exatamente como numa mágica) para ser ativado. A diferença é que, no caso do super-poder, o teste de habilidade não é feito enquanto não chegar a vez do PC agir no próximo turno. Só então, ele faz a jogada e vê se o poder funcionou ou não. Os super-poderes que causam dano *sempre* funcionam - uma falha significa que você errou o alvo! Veja as informações sobre dano acidental em super-combates na coluna lateral da pág. 78. A diferença entre isso e a magia é que neste caso é necessário apenas um teste para saber se um ataque atingiu o alvo ou não.

Depois de fazer o teste de habilidade, o super fica livre para agir naquele turno (inclusive concentrar-se em super-poder para usar no *próximo* turno!).

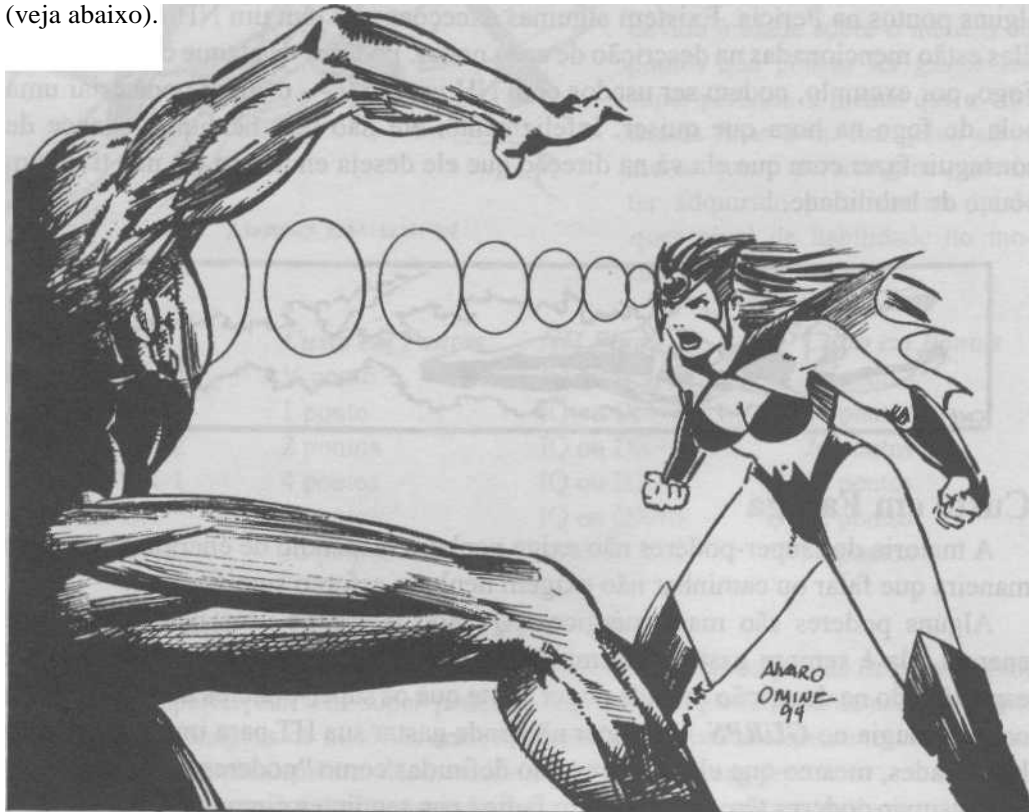
O uso de um super-poder *não* conta como uma ação naquele turno. Ele pode se concentrar, se deslocar ou fazer qualquer outra coisa. A única limitação é que você *não pode* ativar mais de um poder por turno (a não ser que eles estejam Ligados). Isso não quer dizer que você não possa usar mais de um poder simultaneamente, e sim que eles devem ser ativados um por vez.

Poderes de Ataque e Mira

Todos os "poderes de ataque" - isto é, super-poderes que podem ser "disparados" - têm o parametro Tiro Rápido (TR) igual a 12 e Precisão (Prec) igual a 1. TR e Prec podem ser aumentados comprando-se as Ampliações adequadas. Os super-poderes têm um Alcance Máximo igual a $(10 \times \text{Potência})$ hexágonos, e %2D igual à metade do alcance máximo. Enquanto alguns poderes não causam danos pela metade, os bônus de Prec são ignorados no caso de distâncias maiores que %2D.

A questão da "mira" dos poderes de ataque é tratada da mesma forma que para as armas de longo alcance, usando a *Tabela de Tamanho, Velocidade e Distância do Alvo* na pág. 201 do Módulo Básico.

As conseqüências de uma falha no ataque dependem do poder que está sendo usado (veja abaixo).



Tipos de Poderes de Ataque

Há dois tipos de poderes de ataque: De Longa Distância e de Área. Eles são usados de maneira diferente, e certos modificadores só podem ser usados com certos tipos de ataques.

Poderes de Ataque de Longa Distância

Este é o tipo mais comum de poder de ataque. Ele afeta um "alvo", normalmente determinado pelo seu tamanho, peso ou volume.



O Direito de Carregar Armas

Alguns supers podem ter uma postura diante da vida parecida com a do Rambo.

Na maioria dos casos, a sociedade desaprovava este tipo de atitude. Nem mesmo um super pode carregar armas pesadas em público sem uma permissão especial! Uma armadura não é uma arma ofensiva e por isso seria legal na maioria das jurisdições. Mas qualquer pessoa que saia usando uma armadura vai chamar muita atenção e a polícia poderia achar que alguém preparado para enfrentar problemas poderia estar pensando em criar algum ...

É claro que nem toda armadura é óbvia. Um super que não seja à prova de balas poderia achar que é uma boa idéia investir algum dinheiro num colete de Kevlar para usar debaixo do uniforme pois de outra maneira um normal armado com um fuzil poderia acabar rapidamente com a sua carreira. Pode ser que alguns supers queiram ir além. Um mutante fisicamente normal com poderes mentais sem dúvida se sentiria muito mais seguro dentro de um traje de combate!

Armas Naturais

A situação fica bem mais complicada no caso de meta-humanos que têm arruas naturais óbvias como presas e garras. Seria razoável que a reação provocada por um personagem desses estivesse submetida a algum tipo de penalidade como um tipo de Desvantagem. Não importa quão amigáveis os Homens-Lobo e outros "monstros" do gênero sejam, eles vão assustar as pessoas. Eles podem vir a ser "convidados a sair" de cidades pequenas, clubes exclusivos e outros lugares pacíficos.

Os supers que têm poderes especiais de combate como super-força, raios, etc... serão provavelmente tratados da mesma maneira que o mundo real trata os mestres de caratê. Como a arma está embutida e não é óbvia e assustadora a sociedade simplesmente a ignora ... desde que ela não seja usada.

Uma falha no teste de habilidade de um poder mental significa que o ataque não funcionou ou não teve efeito.

Ataques físicos sempre funcionam (a menos que tenham a Limitação *Instabilidade ou Inconstante*, págs. 53-54). Uma falha num teste de habilidade significa que o ataque errou o alvo. Determine a direção e a distância do erro, da maneira mostrada na coluna lateral da pág. 29. Se aquela posição contiver um alvo que o poder poderia afetar (decisão do GM), ele funcionará como alvo acidental. Se não houver nada que o poder possa afetar, nada acontecerá.

Poderes de Jato e Projétil pertencem a esta categoria.

Poderes de Ataque de Área

Um poder de Área, normalmente, não está submetido a nenhuma penalidade devido à velocidade de quem dispara ou do alvo - somente à distância. Se o poder tiver a Ampliação Área Móvel (pág. 51), e o jogador desejar vinculá-lo a um objeto específico, ao invés de uma área, todas as penalidades devido a velocidade/tamanho/alcance deverão ser levadas em conta.

Se o teste de um poder de área resultar numa falha, ele sempre atingirá algum lugar. Determine o centro do efeito utilizando o método para as perícias de longa distância.

Exemplo: O Rei do Grampo acabou de assaltar um banco. Para encobrir sua fuga, ele tentou colocar uma nuvem de fumaça na tampa de um bueiro na rua. Um de seus poderes é Nuvem de Mosquitos (uma versão modificada do poder Fumaça) com área de raio igual a 3 e NH igual a 10. Infelizmente, ele tirou 15 em seu teste de habilidade, que é uma falha grave! O resultado do dado de direção é 4, o que significa que foi por pouco, e a margem pela qual ele falhou no teste é 5, ou seja o ataque caiu a 5 hexes de distância do alvo. Se o Rei do Grampo estava a menos de 8 hexes de distância, ele não conseguiu nada além de envolver a si próprio numa nuvem de mosquitos!

Um poder de Efeito de Área tem um raio básico igual a 1 hex/5 níveis de Potência. Esse valor pode ser aumentado com a Ampliação Área Expandida (pág. 50).

Se alguém for atacado com um ataque de Área, ele poderá tentar uma *Esquiva refluyente*. No caso de um sucesso, ele poderá se afastar um hex do centro do ataque em qualquer direção. Isso pode ser muito importante em alguns ataques explosivos, ou se ele estava na fronteira de uma Área de Efeito.

Campos de Força

Um dos poderes mais comuns nas histórias em quadrinhos é o campo de força. Para obter um campo de força puro simples que oferecerá RD a todos ataques físicos e energéticos que forem feitos contra você *somente*, seria necessário comprar a Resistência a Dano (v. pág. 38) e definir o campo de força como um efeito especial. Para se defender somente contra certos tipos ataques compre a RD com uma Limitação. Exemplo: um campo de força que protege apenas contra ataques energéticos custa 2/ ponto RD, ao invés dos 3.

Para criar um campo de força que detém *completamente* certos tipos específicos de dano você deverá comprar o tipo adequado de Invulnerabilidade (pág. 42).

Para criar uma parede de força que afeta qualquer coisa que a atinja (por exemplo, para proteger outras pessoas) adicione a Ampliação Barreira à Resistência a Dano. Isto lhe permitirá criar uma parede plana de qualquer formato. O tamanho da parede dependerá do valor do atributo HT (v. a forma de cálculo na pág. 54, usando o valor do atributo HT ao invés da Potência, para determinar o tamanho da área afetada).

Para criar um campo de força com um formato controlável será necessário comprar a Ampliação Barreira duas vezes. Isto lhe permitirá criar um campo com a forma que você desejar. Faça um novo teste de habilidade para mudar a forma.

Exemplo: Darshan deseja ter um domo de força com RD igual a 40. O custo básico é 120 pontos. Ele adiciona as Ampliações Afeta Área (+50%) e Afeta os Outros (+40%) aumentando o custo em 90% - 228 pontos! Ele poderia querer comprar algumas Limitações para diminuir este custo para um valor razoável. (Note que sem a Ampliação Afeta os Outros, o domo de força protegeria apenas o super mesmo que sua área pudesse ser maior.)

Exemplo 2: Fireman é invulnerável a ataques feitos com fogo/calor (Invulnerabilidade a calor/fogo, 100 pontos). Ele é capaz de criar um escudo de calor intenso em volta de seu corpo que afetará balas - RD 20 contra Balas Somente (uma ameaça "ocasional", 20 pontos) - com a Limitação Inconstante sendo ativada no caso de um resultado menor ou igual a 11, -20%. Custo total: 16 pontos.

Campos de Dano

Outro elemento importante dos gibis é o campo de dano-uma aura que é irradiada a partir do vilão (normalmente) e provoca dano em todos os que estiverem dentro de uma certa área.

Este tipo de super-poder pode ser criado comprando-se qualquer perícia de ataque e modificando-a com as Ampliações Afeta Área, Afeta os Outros e a Limitação Sempre em Funcionamento. Exemplo: um vilão radioativo seria capaz de ferir qualquer pessoa de quem ele se aproxime ou um herói incandescente seria capaz de cegar todos os que estivessem na vizinhança.

Ampliações e Limitações

Uma *Ampliação* é alguma coisa que aumenta a utilidade de uma vantagem ou de um super-poder - Afeta Área, Perfurante de Armadura e Sem Nenhum Efeito Visível, por exemplo. Uma *limitação diminui* a utilidade de uma super-habilidade - Uso Limitado, Inconstante, e Somente em Contato são bons exemplos. O GM tem liberdade para proibir qualquer modificador que ele achar abusivo ou inadequado para uma determinada habilidade!

As Ampliações e Limitações são descritas em termos de porcentagem. Exemplo: uma Ampliação de +20% exprime um aumento de 20% no custo final de um determinado super-poder, arredondado para cima.

As Ampliações *aumentam* o custo, enquanto que as Limitações *diminuem* o custo. Some todos os modificadores antes de determinar o custo final. Exemplo: uma Ampliação de +20% e uma Limitação de -30% dão como resultado uma variação de -10% no custo.

Considere qualquer total menor que -75% como sendo igual a -75%. Em outras palavras, as Limitações não podem nunca reduzir o custo de uma Vantagem a menos de 25% de seu custo básico.

Exemplo 1: Usando nosso exemplo de Bola de Fogo -12(10) (CN 6), o custo básico seria 60 pontos devido à Potência igual a 10 (6X10=60). Acrescentar uma ampliação de +20%, adicionaria 20% ao custo do poder (0,2X60=12 pontos), resultando num total de 72 pontos.

Exemplo 2: Se o personagem também assumiu uma Limitação de -40%, teríamos como resultado um custo final igual a 48 (72 - 0,4 x 60) pontos.

A Modificação de Vantagens e Desvantagens

As super-vantagens e as super-desvantagens podem ser modificadas da mesma forma que os super-poderes - basta aplicar o modificador percentual ao custo final.

Exemplo: Hyperion tem a versão de 50 pontos da vantagem Hipervôo (veja pág. 41), mas ele quer que ela afete todo mundo num raio de 2 hexes (permitindo que o resto de sua super-equipe viaje junto com ele). Ele soma as Ampliações Afeta os Outros, (+40%, pág. 49), a Afeta Área (+50%, pág. 49), e Área Expandida (+20%, pág. 50) perfazendo um total de 110%. O custo final da Vantagem seria 105 pontos (1,1 X50=55, mais os 50 originais).

O GM deve ser consultado sobre a correção dos modificadores para super-vantagens e super-desvantagens. Algumas combinações não fazem nenhum sentido - Corpo de Gelo com a Ampliação Efeito Explosivo, por exemplo!

Alguns modificadores (como Afeta Área) dependem do nível de Potência para determinar seu funcionamento. Substitua a *Potência* por HT quando for aplicá-los em uma vantagem.

Ativação e Desativação de Ampliações

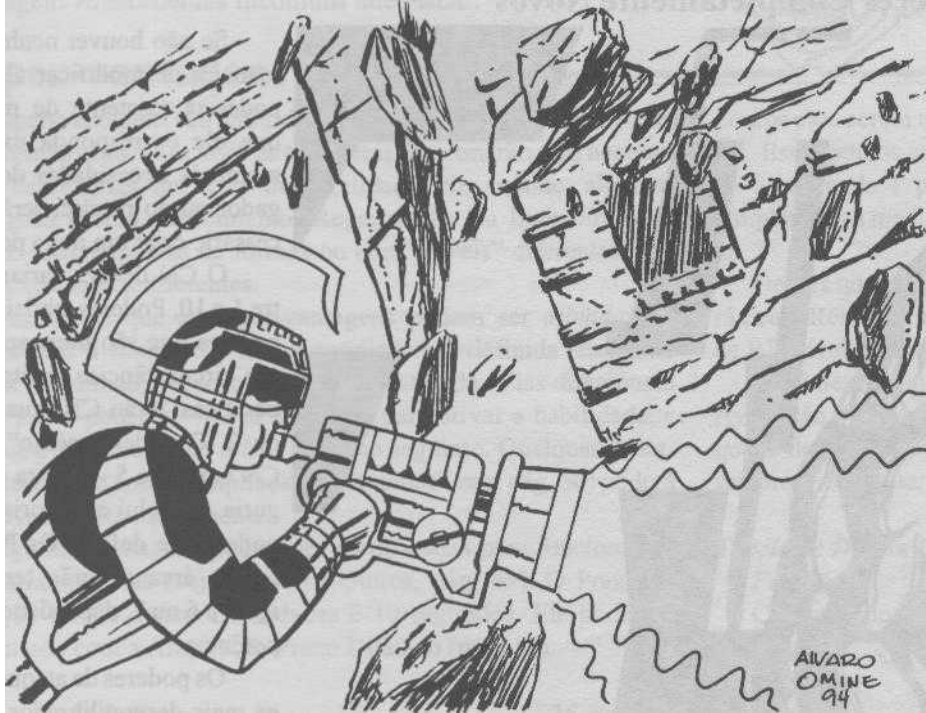
Toda vez que um super usa um super-poder ampliado, ele pode decidir quais Ampliações usar. No exemplo anterior, Hyperion poderia não querer que seu poder sempre afetasse os outros (ignorando a Ampliação Afeta os Outros), ou desejar que ele afete apenas os que estiverem num raio de 1 hex (ignorando a Ampliação Área Expandida) antes de decolar. O jogador deve informar ao mestre quais Ampliações estarão sendo ignoradas *antes* de fazer o teste para ativar a habilidade. Por definição, elas estão sempre ativadas.

Isto permite ao PC ter múltiplas versões do mesmo super-poder simplesmente definindo quais Ampliações estão sendo usadas num determinado momento. Você encontrará mais informações na descrição da Limitação Exclusividade na pág. 53.

Ampliações e Limitações Ligadas

Um super pode "*Ligar*" uma determinada Ampliação a uma Limitação específica, desde que o valor da Limitação seja maior ou igual ao da Ampliação. Exemplo: uma Ampliação de 20% pode ser *Ligada* a qualquer Limitação (ou conjunto de Limitações) com valor menor ou igual a -20%. Quando isto é feito, a Ampliação não custa nada pois as Limitações contrabalançam seu custo. Não há nenhum crédito em pontos se as Limitações custarem mais do que a Ampliação!

O efeito desta operação é permitir que as Limitações entrem em jogo sempre que a versão Ampliada do poder for usada. Exemplo: um super poderia ter a opção de adicionar Efeito Explosivo (+40%) a qualquer uma de suas bolas de fogo, mas somente se ele sofrer um Recuo (-40%) toda vez que disparar a versão explosiva.



A Criação de Super-Habilidades Novas

Obviamente, este livro não pode cobrir todas as super-habilidades que um jogador poderia querer... e, além do mais, inventar novas habilidades é parte da diversão do gênero Supers! Toda vez que o efeito desejado não estiver descrito neste livro, tanto o jogador como o GM têm liberdade para inventar novas super-vantagens, super-desvantagens, super-poderes e modificadores.

A Modificação de Habilidades já Existentes

Comece procurando uma super-habilidade que já existe com um efeito parecido com o desejado. Baseie a nova habilidade em uma já existente e defina-a com efeitos especiais.

Exemplo: um jogador quer ter um super que seja capaz de derrubar edifícios com o som de seu trompete. Ele pode comprar Feixe Sonoro com a limitação de Acesso Só *Quando Tocar o Trompete*.

A Ligação de Poderes entre si

Pode acontecer de um jogador desejar criar um super-poder que é na verdade uma combinação de dois outros - Exemplo: uma nuvem de fumaça que desintegra qualquer coisa que ela toque (v. o exemplo na coluna lateral). Para fazer isso, basta ligar os poderes Desintegrar (v. pág. 59) e Fumaça (v. pág. 64).

Calcule primeiro qual seria o custo de cada poder, se eles fossem comprados separadamente com o *mesmo nível de habilidade*. Depois disso, acrescente a Ampliação *Ligação* (v. pág. 51) aos dois poderes para permitir que eles sejam usados em sincronismo. Adicione tantas Ampliações quantas forem necessárias para fazer com que os poderes combinem - exemplo: se um deles tiver Afeta Área, o outro também deverá tê-lo para a mesma área. Como os níveis de habilidade são iguais, será necessário somente um teste de habilidade para usar o poder combinado. Se o novo poder for aperfeiçoado posteriormente, o personagem deverá pagar o preço correspondente para aperfeiçoar as perícias e/ou poderes envolvidos.

Poderes *Ligados* têm a vantagem de poderem ser invocados simultaneamente - o super não precisa esperar vários turnos para usar várias habilidades. Poderes Ligados só poderão ser usados independentemente se a Ligação tiver sido comprada no nível de 20%. Se ela tiver sido comprada no nível de 10%, os poderes ficarão permanentemente *Ligados*.

Criando Um Novo Poder:

A Nuvem da Morte

Para criar uma nuvem desintegradora com Potência 10 seria necessário calcular primeiro o custo de cada perícia. Desintegrar custaria 80 pontos com um nível de Potência igual a 10, Fumaça custaria 30.

Você teria que comprar Desintegrar com as seguintes Ampliações:

Ligação (+20%), *Afeta Área* (+50%) e *Dano Contínuo* (+50%). Se quiser que o efeito desintegrador se desloque, você terá que adicionar a *Ampliação Área Móvel* (+40%) dando um total de 160% ou um custo final de 208 pontos!

Você teria que adicionar apenas as Ampliações *Ligação* (+20%) e *Área Móvel* (+40%) ao poder Fumaça já que ele já é um poder que *Afeta Área*. Isto resulta em um aumento de +60% e um custo final de 48 pontos.

Logo, por 256 pontos você será capaz de Desintegrar tudo dentro de um determinado raio (e esta área pode se mover), pode produzir uma nuvem de fumaça ou combinar os dois!

Se as *Ligações* tiverem sido compradas no nível de +10%, o personagem terá o poder de criar uma nuvem de fumaça desintegradora, mas não de usar Desintegrar e Fumaça separadamente, por 245 pontos.

Note que você poderia ainda definir a fumaça como um "efeito especial" do poder Desintegração. Neste caso, você não pagaria ponto a mais mas este poder não lhe daria nenhum bônus em combate. Ela seria apenas parte da concepção do personagem.



Não há nenhuma limitação para o número de poderes que podem ser *Ligados* uns aos outros - a única exigência é que todos eles tenham sido comprados com a Ampliação Ligação.

Poderes Completamente Novos

Se não houver nenhuma maneira de modificar algum poder já existente de modo que ele corresponda exatamente às necessidades do jogador ou do mestre, será necessário criar um novo poder.

O CN deverá variar entre 1 e 10. Poderes triviais, ou aqueles que são úteis apenas em circunstâncias muito específicas, terão CN igual a 1 ou 2. O poder "médio" terá CN entre 3 e 5 - nesta categoria se inclui a maioria dos poderes de defesa. Os Poderes de área deverão ter CN igual a 6 ou 7, dependendo da potência.

Os poderes de ataque são os mais desequilibrados e os que apresentam maior variação. Nenhum poder de ataque deverá ter CN menor do que 6. Para CN de 6, um poder de ataque que cause o dano "padrão" de 1 D por nível de Poder deverá ter CN igual a 6, não importa qual seja seu efeito especial. Se um poder tiver algum efeito significativo além de 1 D/nível de Poder, seu CN deverá ser igual a 7. Poderes de ataque muito potentes (por exemplo, Desintegrar) têm CN igual a 8+.

É possível bloquear da maneira usual e se esquivar de qualquer míssil ou jato físico, e também de alguns ataques de longa distância. Raramente é adequado aparar um super-ataque da maneira usual (veja *Super-defesas*, pág. 81).

Se um ataque afetar diretamente a mente de alguém,

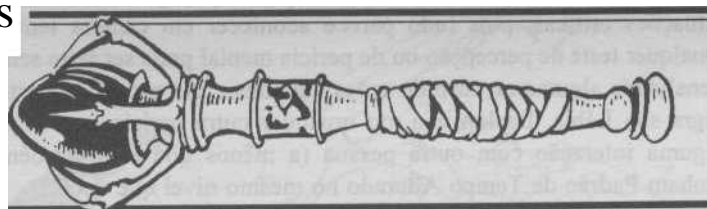
será necessário fazer um teste de Vontade contra o nível de Potência do atacante. Se ele afetar diretamente o corpo de forma a não causar dano real, o teste de resistência adequado será contra HT — ou ST no caso de uma perícia que confina ou aprisiona.

O mestre deve se sentir livre para equilibrar qualquer poder atenuando-o, acrescentando um custo em fadiga, ou aumentando seu custo em pontos. Use os poderes existentes como um guia para equilibrar o jogo, e proíba qualquer habilidade que possa por sua campanha em curto.

As novas super-habilidades devem *sempre* ser definidas por escrito, da forma mais detalhada possível, a fim de evitar discussões! Se você criar um poder interessante, envie-nos para que possamos publicar em nossa revista e/ou enviá-la para a Pyramid!

Super-vantagens e Super-desvantagens

Estas vantagens e desvantagens podem ser usadas apenas por meta-humanos, alienígenas e outros personagens que tenham a Vantagem Antecedentes Incomuns adequada.



Super-vantagens

Super-vantagens são habilidades meta-humanas que não requerem treinamento-se você as tiver, elas funcionarão sem necessidade de se fazer um teste de habilidade. No entanto, algumas vantagens (como Crescimento, Regeneração ou Invisibilidade), podem ser compradas de formas ou com "níveis" diferentes com custos em pontos diferentes.

Presume-se que as super-vantagens podem ser *ativadas ou desativadas à vontade* - mas a condição pré-definida (enquanto estiver dormindo, inconsciente, etc) é ativada. Elas funcionam como super-poderes - leva um turno para ativar a habilidade, e ela passa a funcionar *no início* do turno seguinte. Qualquer vantagem comprada com a Ampliação Instantâneo (veja pág. 50) poderá ser ativada instantaneamente.

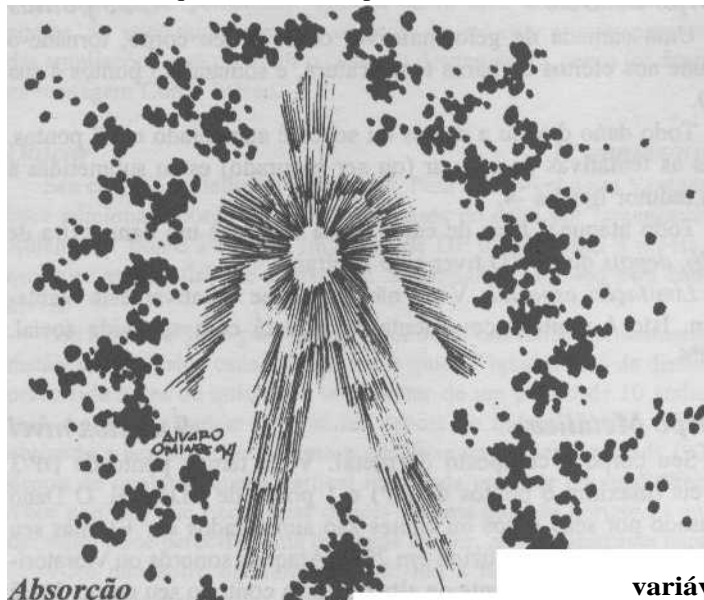
Algumas vantagens podem ser modificadas para funcionarem em outras pessoas (veja Afeta os Outros, pág. 49). O Prazo de Duração básico dessas habilidades é 10 segundos. Ele pode ser aumentado com a Ampliação Prazo Dilatado (pág. 50).

Visão de 360 Graus

25 pontos

Você tem um campo de visibilidade de 360 graus. Se você tiver a perícia Caratê, poderá atacar inimigos que estejam atrás de você sem nenhuma penalidade. Por outro lado, considere que para atingir um adversário em um dos hexágonos "off-hand" (normalmente os da esquerda) ou de trás, você estará submetido a um redutor igual a -2 (devido à falta de jeito no ataque, não por não poder vê-los). Você não sofre nenhuma penalidade ao se defender de ataques laterais ou pela retaguarda, e seus oponentes não ganham

nenhum bônus quando o atacam por trás



Absorção

variável

Você é capaz de absorver energia de um ataque e usá-la como combustível para seus próprios poderes! Cada nível de Absorção permite absorver 1 D de dano do tipo adequado de ataque em uma espécie de "Bateria de Absorção", e converter esses pontos em pontos de Personagem para aumentar *temporariamente* um Poder ou Atributo. Estes pontos, depois de terem sido alocados uma vez, não podem ser transferidos para nenhum outro lugar.

Você pode absorver no máximo 6 pontos/nível. Exemplo: se você tiver 3 níveis de Absorção, poderá absorver no máximo 18

pontos para serem usados como reforço de seus Poderes ou Atributos. Esses pontos se perdem-primeiro, os que não foram usados - à razão de 1 ponto por turno. As habilidades perdem suas Ampliações à medida que os pontos de personagem vão se escoando.

Depois que sua bateria estiver carregada, a Absorção funcionará como Resistência a Danos normal (pág. 38), na base de 2 pontos de RD/nível de absorção.

Você deve anunciar que está absorvendo um ataque *antes* que a Avaliação de Dano seja feita para que se diminua o número adequado de dados do total a ser jogado. Você nunca poderá absorver seu próprio ataque.

Tabela de Defesa (veja RD na pág. 38 e Reflexão na pág. 44)

| Frequência | RD | Reflexão | Absorção |
|-------------|-----|----------|----------|
| Contra Tudo | 3 | 8 | 12 |
| Comum | 2 | 6 | 10 |
| Ocasional | 1 | 4 | 8 |
| Rara | 1/2 | 2 | 4 |
| Muito Rara | 1/4 | 1 | 2 |

Exemplos de Tipos de Dano:

Comum: Contusão (projéteis, punhos, maçãs, cofres caindo), Corte/Perfuração (facas, espadas, flechas, lanças), Energia em geral, Psíquico em geral, Coisas Vivas genéricas, Metal.

Ocasional: Ar, Frio/Gelo, Fogo/Calor, Luz, Terra, Eletricidade, Controle da Matéria, Sonoros, Balas, Magia, Plantas.

Rara: Transformação, Escuridão, Vibração, Clima, Radiação, Ácido, Veneno.

Muito Rara: Lama, Frutas Cítricas, Insetos, Queijo.

Exemplo: O Horror Rastejante tem 6 níveis de Absorção de Dano por Contusão, e é atingido por um tiro de fuzil que causa 7D pontos de dano. Ele absorve 6D e será afetado pelo 1D restante. Se, com isso, ele absorveu 24 pontos de dano, poderá gastá-los como pontos de personagem, para aumentar temporariamente sua DX de 10 para 12, e ainda ficar com 4 pontos sobrando. Sua DX permanecerá igual a 12 durante 4 turnos (enquanto os 4 pontos extras se perdem), depois cairá para 11 onde ficará por 10 rodadas, e finalmente voltará para 10 no 15º turno depois da absorção inicial.

A bateria de Horror seguirá se carregando enquanto ele continuar sendo atingido pelo fuzil, até alcançar sua capacidade máxima que é 36 pontos (6 níveis x 6 pontos/nível). Neste ponto, ele terá 36 pontos para gastar no aumento de um Atributo ou Poder.

Limitação Especial: Se ficar determinado no momento da criação do personagem que os pontos absorvidos só poderão ser gastos num *único* atributo ou poder, teremos uma limitação de -20%.

Padrão de Tempo Alterado

variável

O tempo passa para você num ritmo significativamente diferente do normal. Se o seu padrão de percepção do tempo for mais rápido que o de um ser humano normal, isto será uma vantagem: por 100 pontos o tempo passa para você duas vezes mais rápido que o normal: você vive 2 segundos para cada segundo real que passa. Acrescente 100 pontos para cada segundo adicional.

Esta Vantagem lhe dá o luxo de poder planejar mesmo em situações críticas, pois tudo parece acontecer em câmera lenta. Qualquer teste de percepção ou de perícia mental pode ser feito sem penalidade alguma no caso de ações adicionais. As exceções a esta regra são Lábria, Diplomacia, ou qualquer outra perícia que exija alguma interação com outra pessoa (a menos que elas também tenham Padrão de Tempo Alterado no mesmo nível que você!).

Cada nível de padrão de tempo aumentado permite que você realize uma manobra a mais. Manobras que dependem da reação de outra pessoa (Finta, por exemplo) não podem ser escolhidas - os outros não são capazes de reagir no espaço de tempo necessário!

Padrão de Tempo Alterado também pode ser uma desvantagem. Por -100 pontos, você sente a passagem de apenas 1 segundo subjetivo para cada 2 segundos reais. Desta maneira, você só pode realizar uma ação a cada 2 turnos. Você só pode diminuir um nível no ritmo de passagem do tempo.

Anfíbio

10 pontos

Você funciona bem tanto na água quanto em terra seca. Você não precisa da perícia Natação (*MB* pág. 49) mas é automaticamente capaz de nadar com seu Deslocamento normal. Isto é um pré-requisito para a perícia Super-natação (veja pág. 47). No entanto, você continua precisando respirar! Utilize a vantagem Guelras se quiser respirar debaixo d'água.

Corpo Etéreo

50 pontos

Seu corpo é uma forma esfumada com contornos humanos. Você não pode carregar nada consigo, com exceção de seu uniforme (se você tiver a Vantagem Uniforme). O valor de seu parâmetro Deslocamento é metade do normal, mas você pode se movimentar para cima ou para baixo quando quiser, além de ser capaz de passar pelas fendas mais estreitas.

Se você estiver ao ar livre, cada 8km/h de vento o empurrará 1 hexágono na direção que ele estiver soprando - acrescente isso ao seu Deslocamento, se esta for a direção para onde você deseja ir. Do contrário, seu Deslocamento ficará diminuído enquanto você tentar lutar contra o vento.

Nesta forma, você não pode ser atingido por armas comuns, mas é vulnerável a todos os tipos de ataque psíquicos, mágicos ou de energia. Você também não pode manipular nenhum tipo de arma física, mas pode usar suas super-habilidades normalmente. Se for atingido por uma Rajada de Vento ou um Jato de Vento (veja pág. 65) você será Projetado a uma distância que é o dobro da normal. Você sofrerá 3 D pontos de dano, se um Vácuo (pág. 65) for criado no hexágono onde você se encontra. Um Remoinho (veja pág. 65) causará 1 D pontos de danos por turno que você permanecer dentro de seu raio de ação, a menos que você o tenha criado.

Ampliação Especial: Você pode carregar objetos. Eles assumem a forma etérea quando são apanhados e voltam à forma normal quando são largados. +10% para Nenhuma Carga, +20% para Carga Leve, + 50% para Média, +100% para Pesada.

Limitação Especial: Você não consegue sair da forma Etérea. Isto normalmente é inconveniente e, com muita frequência incapacitante! Esta não é uma limitação percentual. Trate este caso de Corpo Etéreo como uma Desvantagem de -30 pontos. Exemplo: se você puder carregar objetos, use o valor percentual da Ampliação para diminuir o custo da desvantagem. Se você puder carregar objetos de nível de Carga Médio, o valor da Desvantagem seria reduzido em 50%, ou seja -15 pontos.

Corpo Terrestre

40 pontos

Seu corpo é feito de terra ou de areia. Isso impedirá que os ataques com armas cortantes ou perfurantes normais causem um dano maior que o dano básico. Você pode alterar a forma de seu corpo de modo que ele se ajuste dentro de um espaço extravagante

ou se transformar numa fina camada de sujeira ou areia para poder passar através de uma pequena abertura. São necessários 2 turnos para mudar sua forma desta maneira. Você não é capaz de se fazer passar por outra pessoa ou criatura com esta habilidade, pois seu controle não é tão perfeito.

Todos os ataques à base de água causam em você um dano extra de 50%, calculado depois de subtrair a RD.

Limitação Especial: Você não consegue desativar esta Vantagem. Isto não é necessariamente incapacitante, embora chame bastante atenção. -10%, mais o potencial devido a uma Aparência Feia ou hedionda.

Corpo Flamejante

5 pontos / nível

Seu corpo é coberto por chamas, embora você não sofra dano algum. Qualquer coisa que você tocar terá uma boa chance de se incendiar imediatamente (decisão a cargo do GM). Você tem um ponto extra de RD contra ataques do tipo Calor/Fogo para cada 2 níveis desta vantagem, e um ponto extra de RD contra balas para cada 5 níveis.

Todos os ataques baseados no *frio* ou em água causam em você um dano 50% maior, depois de subtraída a RD.

A temperatura das chamas é igual a 260° C mais 14° C/nível. Mesmo a chama mais fraca colocará fogo em fósforos, papéis etc. Para fundir ou incendiar outros materiais pode ser que seja necessário uma temperatura maior. Veja a lista de pontos de fusão para materiais comuns na coluna lateral na pág. 21.

Você pode causar dano apenas com seu corpo. Você causará 1 ponto extra de dano por queimadura/ 3 níveis da vantagem quando

atacar com suas mãos. Você causará 1 D pontos de dano por queimadura/10 níveis por turno em qualquer pessoa que esteja em seu hexágono (mínimo 1D).

Limitação especial: Você não consegue desativar esta vantagem. Você é um elemental do fogo humano e tem que viver numa caverna ou numa casa de amianto. Isto é claramente inconveniente para você e perigoso para os outros. -40%.

Corpo de Gelo

25 pontos

Uma camada de gelo maleável cobre o seu corpo, tornado-o imune aos efeitos da baixa temperatura, e somando 5 pontos à sua RD.

Todo dano devido a chutes ou socos é aumentado em 2 pontos, mas as tentativas de segurar (ou ser segurado) estão submetidas a um redutor igual a -4.

Todo ataque à base de calor causa em você um dano extra de 50%, depois que a RD tiver sido subtraída.

Limitação especial: Você não consegue desativar esta Vantagem. Isto é muito inconveniente, e acabará com sua vida social. -60%.

Corpo Metálico

9 pontos/nível

Seu corpo é composto de metal. Você tem 1 ponto de DP/3 níveis (máximo 6 pontos de DP) e 1 ponto de RD/nível. O Dano causado por seus socos ou chutes são aumentados em +2, mas seu Deslocamento fica reduzido em 20%. Ataques sonoros ou vibratórios serão automaticamente de alta potência contra o seu corpo. Você também é considerado "ferroso" com relação ao Magnetismo.

Ampliação especial: Seu corpo é não-ferroso. +10%.

Ampliação especial: O metal de seu corpo é amorfo, não cristalino, por isso não sofre nenhum efeito extra devido a ataques sônicos ou vibratórios. +30%.

Limitação especial: Você não consegue desativar sua forma Metálica. Isto não é especialmente inconveniente, embora você chame bastante atenção. -20%, mais o potencial da Aparência Feia ou llediondo. No entanto, um corpo metálico também poderia ser *lustroso e atraente*.

Corpo de Pedra

8 pontos/nível

Seu corpo é feito de rocha! Você acrescenta 1 ponto à sua DP a cada 4 níveis desta Vantagem (máximo 6) e 2 pontos à sua RD para cada 3 níveis. O dano causado por seus socos e chutes são aumentados em +2 pontos, mas seu Deslocamento fica reduzido em 20%. Os ataques sônicos ou vibratórios serão automaticamente de alta potência contra você.

Ampliação especial: A rocha de seu corpo é amorfa, não cristalina, por isso não sofre o efeito extra dos ataques sônicos ou vibratórios, +30%.

Limitação especial: Você não consegue desativar esta Vantagem. Isto não é particularmente inconveniente, embora você chame muita atenção. -25%, mais o potencial de Aparência como Feio ou Hediondo.

Corpo Aquoso

40 pontos

Seus corpo é feito de água, e você só consegue manter sua aparência humana graças à tensão superficial. As armas que provocam dano por contusão causarão a metade de seu dano normal. Armas de Corte/Perfuração e armas de projétil causarão a perda de 1 ponto de vida para cada ponto de dano provocado (independente da RD). Desidratação e ataques à base de fogo causarão o dobro do dano (calculado depois que os pontos de RD forem subtraídos).

Você pode usar super-habilidades sem nenhum problema, mas as perícias físicas normais estarão submetidas a um redutor igual a -8. Você é capaz de assumir qualquer forma variando entre uma poça e uma garrafa d'água, desde que seu volume permaneça inalterado.

Você pode entrar na água sem sofrer dano algum. Você não ficará invisível, mas os testes de Visão dos outros em relação a você terão um redutor igual a -4 - uma vaga névoa movendo-se através da água com sua velocidade normal de nado.

Ampliação especial: Você poderá carregar objetos. Eles assumem a forma aquosa quando são pegos e voltam ao normal quando são largados. +10% para Nenhuma Carga, +20% para Carga Leve, +50% para Média, +100% para Pesada.

Limitação especial: A forma aquosa não pode ser desativada, o que é, geralmente, inconveniente e, freqüentemente, incapacitante! Esta não é uma limitação percentual. Trate-a como uma *desvantagem* de -20 pontos. Se você puder carregar objetos, deverá usar o valor percentual das ampliações para diminuir o custo da desvantagem, como foi descrito na vantagem Corpo Etéreo.

Quicar

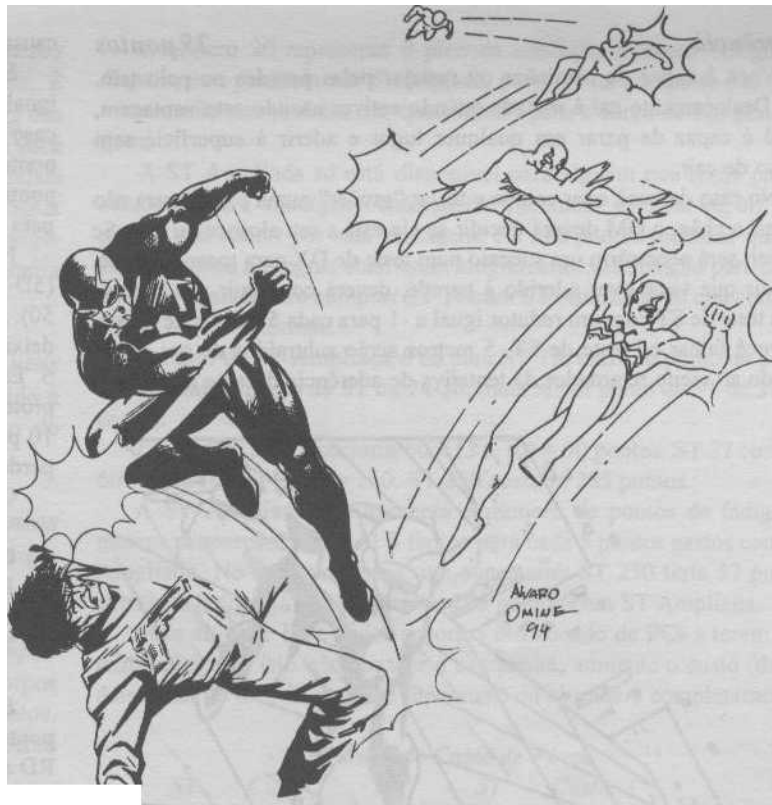
12 pontos/nível

Seu corpo é semelhante à borracha. Para cada nível desta Vantagem, você adiciona 1 ponto à sua RD nos casos de dano por esmagamento. Adiciona 1 ponto à sua DP (máximo de DP 6) para cada 5 níveis em qualquer ataque físico e 1 nível de Super-salto (pág. 46) para cada 3 níveis.

Use a perícia Salto para iniciar e controlar um salto. Normalmente, a distância percorrida cada vez que você quica é igual a 90% da distância percorrida antes de quicar (se você saltar de um prédio de 10 andares, será capaz de alcançar o 9º andar depois de quicar no solo. Você é obrigado a percorrer no mínimo a distância da primeira quicada (90%) depois de qualquer queda vertical mas pode escolher em qual direção. Você não tem que ricochetear depois de uma quicada horizontal ou de um salto; pode percorrer uma distância menor, ou simplesmente parar.

Você não sofre nenhum dano devido a ricochetes *intencionais* contra objetos inanimados, desde que seja bem sucedido em seu teste de Salto. Você pode saltar de um avião e aterrissar sem se ferir *se obtiver um bom resultado nos dados*. No entanto, Encontros, falhas em testes e quicadas não controladas causam o dano normal. Note que os níveis de Super-salto ganhos gratuitamente a cada 3 níveis de Quicar reduzem o dano sofrido devido a uma falha no teste de habilidade depois de uma queda.

No caso de Encontros, cada nível de Quicar funciona como um nível de Densidade Ampliada (pág. 41). No caso de uma falha num Encontro com um inimigo que tem a Vantagem Quicar, você será projetado 1 hexágono para trás para cada ponto na margem pela qual



você falhou. Se quiser dar um Encontro em alguém *ricocheteando* na direção dele, você deverá ser bem sucedido em um teste de Salto para ver se o atingiu, antes de fazer os testes do Encontro.

Limitação especial: Você não ganha os níveis de Super-salto; você deve saltar de cima de alguma coisa para poder quicar. -25%.

Prender a Respiração

2 pontos/nível

Cada nível desta Vantagem dobra o tempo que um super consegue prender sua respiração (veja MB pág. 91). Esta vantagem pode ser combinada com a perícia Controle da Respiração (veja MB pág. 48).

Radiodifusão

3 pontos/ nível

Ouvir Rádio (pág. 44) é um pré-requisito para esta Vantagem. Você é capaz de transmitir em qualquer frequência de rádio que puder ouvir. Para descobrir o seu alcance em km, basta elevar ao quadrado seu número de níveis de Radiodifusão e multiplicar o resultado por 2,5.

Exemplo: Dez níveis de Radiodifusão custariam 30 pontos e permitiriam transmitir num raio de 250 km.

Ampliação especial: Vídeo-Radiodifusão. Você é capaz de transmitir um sinal de vídeo contendo qualquer qualquer coisa que você esteja vendo, tanto em UHF quanto em VHF. +40%.

Pulo do Gato

10 pontos

Você automaticamente diminui 5 metros em uma queda (isto é considerado um sucesso automático no teste de Acrobacia, não o faça novamente). Um sucesso num teste de DX *divide pela metade* o dano sofrido numa queda.

Camaleão

7 pontos/nível

Você é capaz de mimetizar o ambiente ao redor. Em qualquer situação onde ser visto for importante, você receberá um bônus igual a +2/nível nos testes de Furtividade se estiver perfeitamente imóvel, ou +1 se estiver se deslocando. Esta vantagem não o ajudará na escuridão, ou contra alguém cuja audição é bem melhor do que a visão! Se você não tiver a vantagem Uniforme, suas roupas permanecerão normais, diminuindo seus bônus para +1 se estiver imóvel, e nenhum bônus se estiver se movendo.

Limitação especial: Esta Vantagem não pode ser desativada. A reação de pessoas estranhas terá um redutor igual a -1; o efeito oscilante é irritante. Reduza o custo final em 5 pontos.

Garras

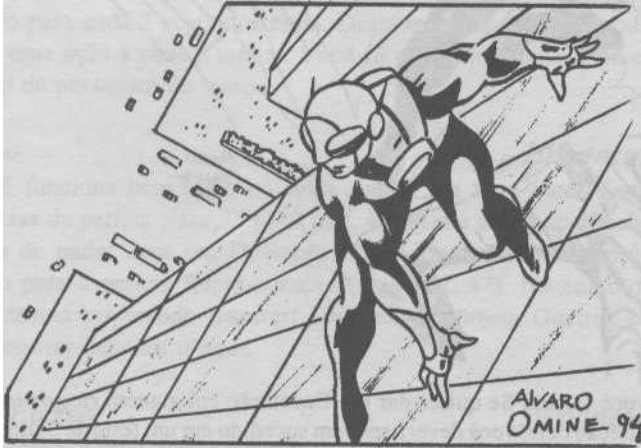
veja pág. 76

Aderência

25 pontos

Você é capaz de caminhar ou rastejar pelas paredes ou pelo teto. Seu Deslocamento cai à metade quando estiver usando esta vantagem. Você é capaz de parar em qualquer lugar e aderir à superfície sem receio de cair.

No caso de você estar caindo e tentar "grudar" numa parede para não atingir o chão, o GM deverá decidir se ela está a seu alcance ou não. Se estiver, será necessário um sucesso num teste de DX para tocar a parede. Depois que você tiver aderido à parede, deverá conseguir um sucesso num teste de ST com um redutor igual a -1 para cada 5 metros de queda. Se você falhar no teste de ST, 5 metros serão subtraídos de sua queda devido ao efeito retardador da tentativa de aderência durante a queda.



Exemplo: O Horror Rastejante é jogado de um prédio de 30 metros de altura. O GM decide que ele tem uma chance de se agarrar à parede a 15 metros do chão. Ele joga contra sua DX (igual a 14) e toca a parede. Ele teria, então, que ser bem sucedido num teste contra ST -3 para evitar a queda.

Limitação especial: Você só é capaz de aderir a uma determinada substância. -30% para materiais comuns como madeira, pedra, tijolo ou metal. -50% para materiais raros como gelo, borracha, etc...

Uniforme

15 pontos

Esta vantagem, matéria-prima das mais importantes nas campanhas baseadas nas revistas de super-heróis, não deveria estar disponível nas campanhas realistas. Seu uniforme pode funcionar em sintonia com (e ser imune aos danos causados por) seus próprios poderes. Se você estica, o uniforme estica junto com você; se você inflamar seu corpo, sua roupa não se queimará. Esta Vantagem garante apenas a imunidade do uniforme! Ele não pega fogo quando você flameja nem quando você é atacado com um lança-chamas... mas ele não o protegerá de um ataque com fogo! Se seu uniforme der algum bônus além da não-interferência e a imunidade aos seus poderes, isso deverá ser pago como descrito em Acessórios (veja Capítulo 3).

Resistência a Dano

3 pontos/nível

Funciona como a vantagem Rijeza (veja MB pág. 23), mas pode ser comprada com quantos níveis você quiser. Esta RD protegerá de ataques físicos e energéticos, mas não ajudará em nada contra ataques mentais como Mind Blow. Ela pode ser uma armadura, um campo de força, pele mais grossa, ou algum outro mecanismo escolhido na hora em que o personagem é criado.

Esta vantagem pode ser adquirida com uma limitação do tipo "apenas para certos tipos de danos". Veja a Tabela de Defesa, pág. 35.

Limitação especial: A Resistência a Dano pode ser ablativa. Nem todas as RDs precisam ser ablativas - os jogadores poderão achar que é vantagem comprar RD ablativa junto com a RD normal.

A RD ablativa é tratada da mesma forma que a normal, com a diferença que o dano que passa pela RD não é subtraído diretamente da HT. Ao invés disso, cada ponto de dano que penetra a proteção do personagem diminui 1 ponto de sua RD ablativa. Quando toda a RD ablativa tiver sido gasta, os danos passarão a ser subtraídos da HT, até a RD se regenerar (veja a seguir). A RD normal é subtraída do dano

causado antes da RD ablativa.

Exemplo: Escudo Negro tem RD normal igual a 8 e RD ablativa igual a 10. Ele é atingido por uma Bola de Fogo que causa 61 (neste caso 22) pontos de danos. Sua RD normal é subtraída, deixando 14 pontos de dano para atingir a RD ablativa. A RD ablativa detém 10 pontos, deixando apenas 4 passar. Esses pontos reduzem a RD ablativa para 6.

Na próxima vez, Escudo Negro é atingido por uma Lança de Gelo (5D-5 pontos de dano) modificada com a ampliação Perfuração (pág. 50). A Avaliação de Dano deu como resultado 19. A RD (8) é subtraída, deixando 11 pontos para atingir a RD ablativa que neste momento vale 6. Estes pontos são subtraídos, indicando que 5 pontos penetraram a proteção. Este valor é dobrado (dano por perfuração) dando um total de 10 pontos. Isto elimina os últimos 6 pontos da RD ablativa, e causa a perda de 4 pontos de vida.

O custo da RD ablativa depende da rapidez com que ela se regenera.

Custo por ponto de RD

1/ponto
1,5/ponto
2/ponto

Velocidade de Regeneração

1 ponto por dia
1 ponto por hora
1 ponto por minuto

Exemplo: A RD ablativa de Escudo Negro se regenera à razão de 1 ponto por hora. Sua RD básica igual a 8 custaria 24 pontos (8 x 3), e sua RD ablativa custaria 15 pontos (10 x 1,5).

Ampliação especial: RD Robustecida, +30% por nível. Cada nível de RD Robustecida (até 2) cancela um nível da Ampliação Perfurante de Armadura usada em um ataque. Ela não tem outro efeito.

Se você for atacado por uma arma que normalmente ignora parte ou toda a RD de um alvo, sua RD Robustecida não será afetada por este tipo de redução.

Exemplo: Um Fuzil Gyroc (veja GURPS *Ultra-Tech*) normalmente causa 8D (2) pontos de dano-a RD do alvo é dividida por 2 antes que o dano de 8D seja aplicado. Uma armadura Robustecida ignoraria este divisor.

Visão Umbrosa

25 pontos

Você pode ver na escuridão total. Não haverá nenhuma penalidade sobre seu NH devida à escuridão, não importa qual a sua origem. Qualquer um que esteja usando esta vantagem ou a Visão Noturna ficará daltônico enquanto estiver no escuro.

Ampliação especial: Você pode ver cores na escuridão. +20%.

Olfato Discriminatório

15 pontos

Você é capaz de distinguir (e reconhecer) pessoas, lugares e coisas através de seus cheiros. Você possui um sentido de olfato muito mais apurado que os humanos normais, e pode precisar odores distintos para toda e qualquer coisa que vier a encontrar. Você é capaz de memorizar um odor se puder senti-lo, no mínimo, por um minuto e conseguir um sucesso num teste de IQ. Se falhar no teste, você não poderá fazer uma nova tentativa de memorizar aquele odor durante, pelo menos, um dia inteiro.

Você terá um bônus igual a +4 em qualquer situação que puder usar seu olfato, mais os bônus de Olfato Apurado, e outro igual a +4 no teste de Rastreamento.

Ampliação especial: Você consegue determinar o estado emocional de uma pessoa ou de um animal pelo seu cheiro. Esta Ampliação lhe dá efetivamente a vantagem Empatia se você puder chegar a 2 hexes de distância do objetivo. +50%.

Limitação especial: Uma determinada substância tem um efeito particularmente ofensivo sobre você. Se a encontrar, você terá que ser bem sucedido num teste de HT para não ficar temporariamente doente, perdendo 1D pontos de cada atributo enquanto estiver na presença do odor e durante os 30 minutos seguintes... Esta é uma limitação de -50% para substâncias comuns (poluição, cachorros, fumaça de cigarro, fumaça de escapamento); -20% para as ocasionais (flores silvestres, fumaça de charuto); -10% para as raras (uma determinada marca de perfume, uma raça específica de gato). Ela será uma peculiaridade de -1 no caso de alguma coisa muito rara (ovos podres, pelo de iaque).

Respiração Desnecessária

20 pontos

Seu corpo absorve o oxigênio de que necessita por osmose. É impossível sufocá-lo por estrangulamento e você é imune à maioria dos gases (seu corpo não absorverá alguma coisa que irá feri-lo). Mas você será asfiziado no vácuo, ou em qualquer outro lugar onde não exista oxigênio disponível para absorver. Você pode viver debaixo d'água enquanto ela possuir oxigênio. Você pode usar equipamento de oxigênio no espaço já que seus pulmões são capazes de funcionar da maneira normal.

Comida ou Bebida Desnecessárias

10 pontos

Você não precisa de comida para viver - seu corpo é movido a alguma outra coisa. O mestre deve exigir uma boa explicação do jogador para isso: fotossíntese, energia solar, etc...

Sono Desnecessário

20 pontos

Você nunca tem que dormir. Você pode ignorar todas as fadigas devidas a noites de descanso perdidas.

Duplicação

75 pontos/cópia

Esta Vantagem permite que você se divida em dois ou mais corpos ("Duplicatas"), todos eles tendo todos seus poderes e conhecimentos. Por um custo adicional de 25 pontos/cópia, suas Duplicatas poderão estar em constante contato telepático.

Quando suas Duplicatas se reúnem, sua HT será a média das HTs das formas reunidas. Tudo o que aconteceu com suas Duplicatas será lembrado pelo seu "eu" recombinação. Se uma das Duplicatas for morta, todas as outras perderão imediatamente 21) pontos de vida e ficarão atordoadas (jogue contra IQ-6 para se recuperar).

As Duplicatas não incluem cópias de seus equipamentos (com exceção do uniforme, se você tiver a vantagem Uniforme, pág. 38). Se seu uniforme tiver acessórios (tipo traje de combate), suas Duplicatas não terão uma cópia deles, mesmo que você tenha a vantagem Uniforme. Se você gastar o dinheiro e/ou pontos necessários para adquirir duas cópias de alguma parte do equipamento, o GM deverá permitir que uma das Duplicatas apareça com o item.

Se uma de suas Duplicatas for morta, você perderá o número de pontos do personagem adequado. O mestre pode permitir que você gaste 75 pontos de personagem acumulados para recomprar sua Duplicata morta.

Exemplo: Um personagem de 250 pontos que tinha uma Duplicata de 75 pontos se tornará um personagem de 175 pontos. Se o GM concordar, o jogador poderá gastar 75 pontos de personagem ganhos para readquirir a Duplicata.

Ampliação especial: Se uma de suas Duplicatas for morta, as outras não sofrerão danos nem ficarão atordoadas. +20%.

Limitação especial: Suas Duplicatas não compartilham toda sua HT. Ao invés disso, ela é dividida uniformemente entre elas, arredondada para cima. Exemplo: Uma HT igual a 15 seria dividida em duas cópias de HT 8, três de HT 5, ou quatro de HT 4. Os pontos de vida extras são divididos da mesma forma. Quando suas formas se recombinarem, suas HT serão somadas ao invés de se fazer a média, perdendo os pontos extras ganhos quando as frações foram arredondadas. -40%.

DX Ampliada

Custo normal

Todos os atributos, exceto ST, são comprados pelo custo normal. Toda vez que um atributo tiver seu valor aumentado acima de 20, todos os testes de habilidade com valores pré-definidos serão calculados como se o valor daquele atributo fosse igual a 20. Isso evita que os valores pré-definidos desequilibrem a aventura!

HT Ampliada veja DX Ampliada e Pontos de Vida Extras

IQ Ampliada

veja DX Ampliada

ST Ampliada

variável

A ST normal do GURPS é desenvolvida em tomo de uma parábola

- o número 20 representa o pico da condição humana. No gênero Supers, esta parábola não é adequada, pois não há um limite real (pelo menos, não nas revistas em quadrinhos) para a força de um personagem.

A ST Ampliada só está disponível para alguém que tenha pago o custo devido à vantagem Antecedente Incomum para ser super. Se o mestre não cobrar por esta vantagem, ele não poderá reclamar quando os advogados de regras chamarem alegremente sua atenção para o fato de que é mais barato comprar ST 19 com ST Ampliada do que comprar ST 17 com ST normal!

O custo de ST Ampliada é 60 para ST 15, mais 10/ponto de ST de 16-23, mais 5/ponto de ST de 24-30, mais h por ponto de ST de 31 em diante.

Exemplos: ST 18 custaria $60 + (3 \times 10) = 90$ pontos. ST 27 custaria $60 + (8 \times 10) + (4 \times 5) = 160$. ST 250 custaria 285 pontos.

A ST Ampliada não aumenta o número de pontos de fadiga na mesma proporção. Some +1 à fadiga para cada 5 pontos gastos com ST Ampliada. No exemplo acima, um super com ST 250 teria 57 pontos extras de fadiga, já que ele gastou 285 pontos com ST Ampliada.

Nota ao GM: Este poder encoraja um bocado de PCs a terem STs muito altas. Se isto não convier à campanha, aumente o custo (da ST Ampliada ou do Antecedente Incomum) ou elimine-a completamente!

Tabela de Custo de Força

| ST | Custo | ST | Custo |
|----|-------|------|-----------------------|
| 15 | 60 | 23 | 140 |
| 16 | 70 | 24 | 145 |
| 17 | 80 | 25 | 150 |
| 18 | 90 | 26 | 155 |
| 19 | 100 | 27 | 160 |
| 20 | 110 | 28 | 165 |
| 21 | 120 | 29 | 170 |
| 22 | 130 | 30 | 175 |
| | | 31 + | + 1/2 ponto por ponto |

Fadiga Extra

3/ponto

Sua fadiga é mais alta do que o normal para a sua ST. Você pode correr e lutar mais do que os outros, e tem mais energia disponível para energizar suas mágicas. A fadiga extra vai para uma reserva separada que pode ser usada para energizar super-poderes, psiquismo, esforço extra ou mágicas. Esta reserva se recarrega na mesma proporção que a fadiga normal, mas só recomeçará a ganhar pontos se a fadiga normal (baseada na ST) estiver completamente restabelecida.

Pontos de Vida Extras

5/ponto

Você pode sofrer mais dano do que um humano normal com uma HT igual à sua. O número de Pontos de Vida é inicialmente igual ao valor de HT de modo que um personagem com HT 14 poderia comprar Pontos de Vida extras de modo a ter 20 gastando 30 pontos de personagem. Isto seria indicado como HT 14/20. Todo teste de HT, Disputa de HT, resistência, cálculo de inconsciência, sobrevivência e qualquer outra coisa que envolva HT seria feito contra sua Vitalidade igual a 14. Só o dano é subtraído de 20.

Se a regra opcional de Somente Pontos de Atordoamento (pág. 84) estiver sendo usada, o atordoamento estará baseado no número de pontos de vida, não na HT básica.

Exemplo: Se um super tiver HT 14/20, ele terá que começar a fazer testes para se manter vivo quando sua HT chegar a -14 (e cada -5 depois disso) ao invés de -20.

Vida Extra

25 pontos por vida

Você poderá voltar da morte (veja *Ressurreição*, pág. 44) uma vez para cada Vida Extra que comprar. Numa campanha cinematográfica, uma Vida Extra pode ser comprada com pontos de experiência, quer você a possuísse inicialmente ou não. Não importa quanta certeza seus inimigos tinham de que o haviam matado... você não morreu mesmo! Os detalhes devem ser discutidos pelo jogador e pelo mestre.

Você pode comprar Vidas Extras e Ressurreição juntos.

Pontos Extras de Atordoamento

2 por ponto

Se a regra opcional de Pontos de Atordoamento (pág. 84) estiver sendo usada, você poderá adquirir pontos extras de Atordoamento ao custo de 2 pontos de personagem para cada ponto extra de Atordoamento.

Flexibilidade

15 pontos

Você pode flexionar (arquear) seu corpo em qualquer direção. Funciona como a Vantagem Ultra-Flexibilidade das Juntas (MB pág. 20), só que com mais intensidade. Ninguém pode ter Flexibilidade e Ultra-Flexibilidade das Juntas. Você lerá um bônus igual a +5 nos testes de Escalada, tentativas de escapar de algum aprisionamento ou em qualquer teste de Mecânica. Você não é capaz de se estirar ou comprimir de forma anormal, mas qualquer parte do seu corpo pode se flexionar em qualquer direção. Este poder está incluído no custo normal de Elasticidade (pág. 46).

Vôo

40 pontos

Esta vantagem permite que você voe como um pássaro ou um avião. Sua velocidade durante o vôo é igual a duas vezes seu Deslocamento, mais todos os níveis da vantagem Supervôo que você tiver (veja pág. 46). Esta Vantagem lhe permite voar, mas não lhe confere a capacidade de fazer acrobacias aéreas complexas e curvas fechadas. Para isso, você precisaria ter a perícia Vôo. Veja a coluna lateral da pág. 22 e a pág. 139 do MB para maiores detalhes.

Qualquer um capaz de voar com auto-propulsão (desde que não seja Vôo com Asas) pode "voar" sob a água com metade da velocidade.

Vôo como uma Vantagem Acessório: Acessórios que possibilitam o Vôo são construídos com velocidade básica igual a 10, mais todos os níveis de Supervôo.

Variação especial: veja Surf Somático, pág. 42.

Limitação especial: Vôo com Asas. Sua vantagem Vôo é devida a asas muito grandes. A envergadura delas é, pelo menos, duas vezes a sua altura. Você precisará ter uma área aberta com um raio igual à sua envergadura para poder decolar, pousar ou manobrar. Se suas asas forem seguradas, ou se uma delas for ferida ou mutilada, você não poderá voar. (Para determinar se um golpe atinge a asa, você deverá assumir que qualquer ataque contra o braço tem 50% de chance de atingir a asa.) -25%.

Limitação especial: Planar (Aeroplanismo). Você não é capaz de ganhar altitude durante o vôo. Você desce 1 hex/turno. O Deslocamento ampliado não afeta sua velocidade, mas cada nível divide ao meio sua velocidade média de descida. -50%.

Limitação especial: Aeroplanismo Controlado. Exatamente como o anterior, mas você será capaz de ganhar altitude se conseguir encontrar uma corrente de ar ascendente. Neste caso, sua velocidade de subida será 1 hex/turno. Faça um teste de IQ (uma tentativa por minuto) para localizar as correntes ascendentes. -45%

Limitação especial: Incapaz de Flutuar. Não disponível para Aeroplanismo; mesmo porque, um planador não é capaz de flutuar. Você tem que se deslocar, no mínimo, com a metade da sua velocidade máxima quando estiver voando. -15%.

Limitação especial: Você não pode voar muito alto. -10% para um teto de 9 metros, -20% para um teto de 3 metros, -25% para um teto de 1,5 metro. Não há nenhum limite para a velocidade, mas o mestre pode exigir testes de Vôo para ver se você consegue desviar dos obstáculos perto do chão.

Coordenação Plena

50 pontos/ataque

Esta é a habilidade necessária para realizar mais de um ataque físico por turno, usando apenas uma vez cada membro. Desta forma, uma criatura com quatro braços poderia, por exemplo, comprar Coordenação Plena/1 e fazer dois ataques por turno, CP/2 e fazer três ataques por turno, ou CP/3 e fazer quatro ataques por turno, usando uma só vez cada um dos braços.

Lembre-se que uma criatura de dois braços também poderia comprar esta vantagem. Neste caso, ela poderia fazer um ataque por turno com cada mão, sem nenhuma penalidade! Ataques físicos são limitados a socos, chutes ou ataques com armas, não permitindo super-perícias físicas.

Quando alguém com Coordenação Plena usa a manobra Ataque Total, ele poderá receber um bônus para cada arma que usar mas todos esses bônus deverão ser do mesmo valor. Você não pode, por exemplo, atacar duas vezes com uma arma enquanto estiver mirando cuidadosamente com outra! Se você preferir aumentar seu número de ataques, ele poderá ser 50% maior do que o normal, arredondando para baixo.

Exemplo: Um personagem que tem dois braços, CP/1 e optou por fazer um ataque total poderá fazer três ataques: os dois normais, mais um de bônus.

Seu primo mutante, com CP/3 e quatro braços, poderia fazer 2 ataques adicionais ao optar por um Ataque Total.

Para apontar duas armas de uma só vez é preciso ter a Vantagem de Olhos de Focos Independentes (veja pág. 41)

Gueiras

10 pontos

Você tem a habilidade de extrair oxigênio da água, o que lhe permite permanecer submerso indefinidamente dentro de água normal. Se não houver oxigênio para extrair, você vai de afogar como uma pessoa normal. Você não é capaz de respirar numa piscina cheia de ketchup!

Você pode respirar normalmente fora da água.

Crescimento

10 pontos/nível

Você tem a habilidade de aumentar enormemente seu tamanho - 6 m, 9m ou até mais! Seu atributo ST deve aumentar de acordo com seu tamanho (ou você não suportaria o seu próprio peso). Seu equipamento não muda de tamanho - você ficará nu, se não tiver a Vantagem Uniforme (pág. 38)..

Cada nível de Crescimento custa 10 pontos, e permite que você aumente seu tamanho em 100%, com base na sua altura original. Leva um turno para aumentar um nível no tamanho.

Exemplo: Um super com 2 metros de altura tem 4 níveis de Crescimento. Isso lhe permitiria aumentar seu tamanho até 8 metros (2x4).

Se você tentar crescer dentro de uma sala, veículo, etc, que não seja grande o suficiente para o seu tamanho, seu crescimento parará normalmente. No entanto, se o dano máximo provocado por seu GDP for grande o suficiente para penetrar a RD da parede ou teto, você romperá o obstáculo depois de um número de turnos igual à RD da superfície.

Você deve comprar a Vantagem ST Ampliada separadamente para poder suportar seu novo tamanho-cada nível adicional de Crescimento exige mais ST do que o nível anterior. Se a ST Ampliada só for ativada quando o personagem atinge um determinado tamanho, você receberá uma redução no custo baseada no tamanho que você deve ter para usá-la - mesmo porque, uma ST igual a 250 não é tão útil se você só puder usá-la quando estiver com 15 m de altura! Veja a tabela abaixo.

| Níveis de Crescimento | ST Mínima | Redução sobre o custo da ST |
|-----------------------|-----------|-----------------------------|
| 1 | 20 | -10% |
| 2 | 36 | -20% |
| 3 | 56 | -30% |
| 4 | 90 | -40% |
| 5 | 150 | -50% |
| 6 | 240 | -60% |
| 7 | 350 | -60% |
| 8 | 500 | -60% |
| +1 | +150 | -60% (redução máxima) |

Exemplo: Joio tem 2 m de altura, ST 10, e adquire 4 níveis de Crescimento (40 pontos). Enquanto estiver com menos de 4 metros (abaixo do primeiro nível de Crescimento), ele manterá sua ST normal igual a 10. Com 4 m (o primeiro nível), sua ST deve ser, no mínimo, 20. Como ele consegue apenas uma redução de -10% sobre a ST adquirida para este nível, ele comprará o mínimo, 20, a um custo de 99 pontos (110 pontos -10%). Com 6 m (o segundo nível), ele precisará de mais 16 pontos de ST (para aumentá-la até 36). O Custo normal destes pontos adicionais de ST seria 68 pontos de personagem, mas ele pode conseguir um desconto de 20% sobre eles.

Então, ele decide que quer ter ST igual a 90 (a ST necessária para suportar 4 níveis de Crescimento) disponível no momento em que estiver com 6 m (2 níveis) de altura. Em vez de comprar 16 pontos extras, ele

compra 70 pontos de ST por 76 pontos de personagem (normalmente 95, -20% porque sua ST só terá este valor quando ele estiver no Nível 2).

Ele gastou até agora um total de 215 pontos (40 para Crescimento, 99 para a primeira porção de ST, 76 para a segunda porção). Ele pode crescer até 9 m de altura, e ter ST 90 quando alcançar 6 m.

Limitação especial: Somente o tamanho máximo. Se ele pudesse escolher apenas entre seu tamanho normal e 9 m de altura (o máximo), ele poderia aplicar a limitação de -40% em todas as aquisições baseadas no Crescimento, incluindo a própria habilidade de Crescimento.

Exemplo: No caso acima, Joio calcularia o custo total para ST 90 mais 4 níveis de Crescimento (40 + 205 = 245). Então, ele aplicaria a redução de -40% (245 - 98 = 147) e teria um custo final de 147 pontos.

Isso faz com que alguns supers imensos e incrivelmente fortes sejam muito baratos - mas eles também serão muito fáceis de atingir, e terão dificuldades para usar seus super-poderes dentro de ambientes fechados!

Outras vantagens: Dependendo do jogador e do GM, outras vantagens como Pontos de Vida Extras, Densidade Ampliada, etc., poderiam ser associadas ao Crescimento. Se for assim, elas deverão ser compradas com as mesmas limitações da ST Ampliada.

Difícil de Matar

5 pontos/nível

Você é incrivelmente difícil de se matar. Cada nível desta vantagem dá um bônus igual a +1 em todos os testes de HT feitos para verificar a sobrevivência. Se falhar no teste de HT normal, mas for bem sucedido com os bônus devidos à Vantagem Difícil de Matar, você parecerá morto (um sucesso num teste de Diagnose revelará sinais de vida), mas voltará a si no ritmo normal de 1 hora para cada ponto negativo de HT.

Exemplo: Espinho Negro tem HT 12 e 4 níveis da Vantagem Difícil de Matar. Ele é atingido por um foguete modelo LAW que provoca 30 pontos de dano, reduzindo sua HT para -18. Isso exigirá que ele seja bem sucedido em 2 testes de HT para continuar vivo (um com -12 e outro com -17).

Ele consegue um 11 no primeiro - tudo bem, ele ainda está vivo. No segundo, ele tira um 14. Este resultado é maior que sua HT normal (12), mas é menor que sua HT modificada (12 + 4 níveis de Difícil de Matar). Seus inimigos o considerarão morto. Mais ou menos um dia depois, ele recobrará a consciência - ainda ferido, mas não morto!

Hipervôo

50/75 pontos

Pré-requisito: Supervôo (pág. 46)

Você pode voar na velocidade da luz ou ultrapassá-la. Esta habilidade não pode ser usada com segurança dentro de uma atmosfera - o atrito destruiria qualquer um. Exceção: um personagem sem substância pode usar Hipervôo na atmosfera, ou, até mesmo, através das paredes.

Sua velocidade depende do número de níveis de Supervôo que você tenha. Em sua versão de 50 pontos, a Vantagem Hipervôo permite que você viaje à velocidade da luz (c) vezes o número de níveis de Supervôo.

Exemplo: Um personagem com 3 níveis de Supervôo compra Hipervôo com 50 pontos. Agora, ele pode viajar a 3c (três vezes a velocidade da luz).

Na versão de 75 pontos, cada nível de Supervôo se traduz em um ano-luz para cada dia de vôo, permitindo que distâncias enormes sejam cobertas.

Você deve, primeiro, acelerar até sua velocidade de vôo normal e, então, mudar para velocidades maiores que a da luz. Depois disso, você pode mudar livremente tanto para sua velocidade normal quanto para velocidades maiores que a da luz - não existe problema de inércia neste caso.

O Hipervôo exige concentração absoluta, e nada que requeira atenção consciente (incluindo a ativação de super-perícias) pode ser feito. Você não pode fazer voltas ou manobras. Se desejar fazê-lo, você precisará voltar à sua velocidade normal. Objetos derrubados ou jogados por um personagem em Hipervôo terão sua velocidade diminuída instantaneamente para a velocidade máxima de vôo normal do personagem - uma bola de beisebol não pode ser arremessada a 10 vezes a velocidade da luz para atingir uma estação espacial!

Da mesma maneira, você parará imediatamente, sem causar dano a si próprio ou ao objeto atingido, se colidir com qualquer coisa mais substancial do que uma nuvem estelar.

Você precisa ter algum meio, seja ele tecnológico ou uma super-ventagem, para sobreviver no vácuo do espaço!

Ampliação especial: Você pode fazer manobras durante o Hipervôo. +10%.

Limitação especial: Você percebe apenas uma mancha brilhante ao seu redor (um efeito no estilo Guerra nas Estrelas) e não pode navegar com clareza. Todos os testes de Astronavegação estarão submetidos a um redutor igual a -6. -30%.

Patinação no Gelo

Spontos

Você é capaz de se movimentar normalmente no gelo - e não ficará sujeito a nenhum redutor de DX devido a um escorregão ou passo em falso. Isso é importante principalmente se você for usar a vantagem Super-corrída no gelo.

Imortalidade

140 pontos

Você nunca morrerá de causas naturais e também será difícil matá-lo através de meios não-naturais! Esta vantagem é simplesmente uma combinação de Regeneração Instantânea, Imunidade, Imunidade a Veneno e Idade Imutável.

Imunidade a Veneno

15 pontos

Você é imune ao efeito de qualquer toxina. Isso não lhe confere imunidade a substâncias corrosivas como o ácido clóridrico, mas apenas a venenos genuinamente químicos ou biológicos. Se houver alguma dúvida, a decisão do GM (como sempre) será soberana.

Densidade Ampliada

5 pontos/150 kg de aumento

Seu corpo é feito de um material muito mais denso do que o de um homem normal. Para cada 50 kg de aumento, você ganha um ponto extra de RD contra dano por esmagamento (veja pág. 38), e você será projetado 1 hex a menos do que seria normalmente. O peso extra será contado como Carga se você não for forte o bastante para carregá-lo! Qualquer peso corporal acima de 15 X ST conta como Carga.

A primeira dobrada de peso reduz 5 pontos no NH em Natação; depois da segunda, você não será mais capaz de nadar, mas poderá caminhar no fundo de um local cheio de água.

Exemplo: O Pigmeu Estelar compra 300 kg de Densidade Ampliada por 30 pontos. Seu peso normal é 65 kg; portanto, agora ele pesa 365 kg. Como este peso está dentro do limite de sua ST igual a 100, ele não tem Carga adicional. No entanto, ele pesa mais do que quatro vezes o seu peso normal e, por isso, não pode nadar! O personagem tem um total de 300 kg de Densidade Ampliada, o que lhe dá 6 pontos a mais de RD contra danos por esmagamento, o suficiente para parar o projétil da maioria das armas de fogo de pequeno porte. Ele também não se movimentará com facilidade e os golpes aplicados contra ele o projetarão a uma distância 6 hex menor do que se ele tivesse seu peso normal.

Velocidade Ampliada

25 pontos/nível

Você pode se deslocar pra valer! Sua velocidade básica é aumentada em 1 para cada nível, o que também aumenta seu Deslocamento sua Esquiva.

Olhos de Focos Independentes

15 pontos

Você é capaz de focalizar em duas direções diferentes, o que lhe permite apontar duas armas simultaneamente, se você for ambidestro, ou tirar toda vantagem de seus membros extras. Se você tiver mais do que dois olhos, deverá comprar esta vantagem mais uma vez para cada olho adicional que terá foco independente. Três olhos de focos independentes custariam 30 pontos, quatro custariam 45, e assim por diante.

Infravisão

15 pontos

Sua visão se estende até a porção infravermelha do espectro, capacitando-o a ver variações de temperatura. Você poderia inclusive enxergar em escuridão absoluta se a temperatura estiver acima de 22 °C.

Não importa qual seja a temperatura, você estará submetido a um redutor igual a -1 em seus testes de visão quando estiver lutando à noite devido à emissão de calor de seu oponente (se seu inimigo não emitir calor algum, as penalidades padrão serão aplicadas). Você terá um bônus igual a +2 nos testes para verificar se vê qualquer ser vivo durante o dia se estiver rastreando a área visualmente.

Esta vantagem permitirá também que você siga um rastro de calor quando estiver perseguindo alguém. Some +3 em qualquer teste de rastreamento se a trilha não tiver sido feita há mais de uma hora. Para qualquer personagem com Infravisão, um flash repentino de calor, como uma Bola de Fogo, funciona como um Clarão (veja pág. 60).

Insubstancialidade 80 pontos

Seu corpo é Insubstancial; talvez ele seja de outra dimensão ou de outro plano vibratório. Você pode se deslocar na sua velocidade normal, mas consegue atravessar objetos físicos como se eles não estivessem lá. Você não é capaz de carregar objetos normais ou afetá-los de alguma maneira, e seu uniforme também se tomará insubstancial se você possuir a Vantagem Uniforme. No entanto, o GM pode decidir que certos tipos de barreira energética podem impedir seu avanço. Ataques físicos ou energéticos não podem feri-lo, mas você ainda é vulnerável aos psíquicos e mágicos.

Seus ataques físicos e energéticos só afetarão outros seres insubstanciais. Suas perícias mágicas e psíquicas funcionam normalmente.

Apesar de poder atravessar objetos sólidos, você continua precisando respirar. Para evitar sufocar quando estiver atravessando um objeto sólido, você deverá agir como se estivesse nadando debaixo d'água. Sua aparência será definida como um efeito especial; você pode ser transparente, embaciado ou completamente normal. Não se pode ser invisível sem comprar a Vantagem Invisibilidade (veja a seguir).

Você não será afetado pela gravidade enquanto estiver sem substância, e poderá se mover para cima ou para baixo no ar com seu Deslocamento normal. Encare isso como a Vantagem Caminhar no Ar (pág. 47), sem risco de cair.

Ampliação especial: O personagem pode carregar objetos. Eles se tomam insubstanciais quando são pegos por você e voltam à sua forma normal ao serem soltos. Isso também se aplica às suas roupas. Os objetos inanimados que você tornar insubstanciais não poderão se materializar dentro de alguma coisa. +10% para Nenhuma Carga, +20% para Carga Leve, +50% para Média, e +100% para Pesada.

Ampliação especial: Você pode tornar parte de seu corpo substancial enquanto a outra parte continua insubstancial, ou vice versa. Dessa maneira, você poderia atravessar uma parede e dar um tapinha no ombro de alguém. +20%, ou +100% se você puder tomar substancial um objeto que esteja carregando sem derrubá-lo. Para isso, será necessário que sua mão também esteja substancial.

Limitação especial: Você sempre será insubstancial, não possui um corpo físico, ou talvez esteja permanentemente preso no plano astral. Qualquer que seja a razão, isto é uma limitação de -50%.

Invisibilidade 40 pontos

Você é invisível à visão normal, infravisão ou qualquer coisa que utilize o espectro eletromagnético. Ao contrário da maioria das vantagens, a condição pré-definida é que você sempre está invisível.

Qualquer coisa que você estiver carregando continuará visível, com exceção das suas roupas, se você tiver a vantagem da Uniforme. Apesar disso, você ainda faz barulho, deixa pegadas e seu cheiro pode ser sentido. Se não estiver carregando nada, você terá um bônus igual a +9 nos testes de Furtividade em qualquer situação onde ser visto faz diferença. Você não pode ser fotografado, mas pode ser detectado por certos equipamentos mecânicos (exceto no caso de ter a Vantagem Invisibilidade às Máquinas, a seguir). Sua imagem não é refletida por espelhos.

Ampliação especial: Você também é invisível a outros tipos de visões, campos magnéticos, ou qualquer outra coisa que o mestre proponha. +20% para cada tipo adicionado.

Ampliação especial: Você se torna visível quando quiser. +10%.

Ampliação especial: Você pode carregar objetos. Eles tomam-se invisíveis quando você os pega e readquirem sua visibilidade quando são soltos. +10% para Nenhuma Carga, +20% para Carga Leve, +50% para Média, e +100% para Pesada.

Limitação especial: Você pode ser visto em espelhos! -10%.

Super-habilidades

Invisibilidade às Máquinas

20 pontos

As máquinas não o vêem - você não pode ser fotografado e nem aparece em câmeras ou outros detectores. Em algumas partes do mundo, você poderia ser confundido com um vampiro! Mesmo assim, alarmes com placas sensíveis à variação de pressão o notarão, mas você pode passar em frente a um robô sentinela sem que ele pisque. Armas com miras eletrônicas não receberão nenhum bônus quando forem usadas contra você. Esta vantagem estará sempre ativada, a menos que você pague mais 10%.

Ampliação especial: Você pode carregar objetos. Eles tomam-se invisíveis às máquinas assim que são pegos e readquirem sua visibilidade ao serem soltos. +10% para Nenhuma Carga, +20% para Carga Leve, +50% para Média, e +100% para Pesada.

Ampliação especial: Você torna-se visível para as máquinas quando quiser. +10%.

Invulnerabilidade

variável

Seu corpo é totalmente resistente ao dano provocado por algumas formas de ataque. No entanto, você continuaria sendo projetado ao receber ataques físicos. O custo da Invulnerabilidade varia de acordo com a forma de ataque, como por exemplo:

Qualquer Dano Cinético: 300 pontos.

Comum: 150 pontos.

Ocasional: 100 pontos.

Raro: 75 pontos.

Muito Raro: 50 pontos.

Exemplos:

Comum: Esmagamento (a maioria dos projéteis, punhos, maçãs, cofres caindo), Corte/Perfuração (facas, espadas, flechas, lanças), Energia genérica, Psiquismo genérico, Coisas Vivas genéricas, Metal.

Ocasional: Ar, Frio/Gelo, Fogo/Calor, Luz, Terra, Eletricidade, Controle da Matéria, propagação de Som, somente Balas, Magia, Plantas.

Rara: Alteração, Escuridão, Vibração, Clima, Radiação, Ácido, Veneno.

Muito Rara: Lama, Frutas Cítricas, Insetos, Queijo.

Dependendo da concepção do personagem, um ataque contra alguém Invulnerável poderia ricochetear, dissipar-se inofensivamente ou atravessar. Veja a coluna lateral da pág. 84 para aparar balas.

Ampliação especial: O ataque não projeta o personagem. +20%.

Sentido Magnético

5 pontos/nível

Você é capaz de sentir campos magnéticos ao seu redor. O primeiro nível deste poder lhe dá o alcance de 1 hexágono; cada nível adicional dobra seu alcance. Você é capaz de determinar a polaridade, intensidade e o contorno do campo. Se não houver nenhum objeto magnético mais poderoso que um ímã de geladeira dentro do raio de 1 hexágono, você será automaticamente capaz de determinar o norte magnético. Se você tiver, pelo menos, 10 níveis da vantagem Visão Microscópica aliados (veja pág. 33) a esta vantagem, você será capaz de ler diretamente discos de computador e outros meios magnéticos, embora precise ter a perícia Hard Language para o formato em particular que estiver tentando ler (ex., DOS, Amiga, etc).

SurfSomático

30 pontos

Esta é uma variação da Vantagem Vôo e segue as mesmas regras a menos do que for especificado em contrário. O personagem é capaz de criar uma lâmina com 1 hexágono de largura e 5 cm de espessura de gelo, terra, fogo, filhotes de tartaruga ou qualquer outra coisa que o impulsione para frente. O material é criado um pouco à frente de seus pés enquanto você se move, e desaparece logo atrás, sem provocar nenhum efeito permanente, a menos que você compre isso como uma ampliação. Não se pode viajar a uma altura maior do que 1,5 m. Você nunca cairá, a não ser que seja atingido e perca a consciência.

A Duração da ampliação deixado para trás é 10 turnos a menos que você tenha comprado a ampliação. Você pode usar as perícias Surf ou Skate (ambas F/M) no lugar de Vôo, mas deve comprá-las pelo preço normal, e não como uma "perícia de hobby".

Limitação especial: A trilha que você deixa não desaparece imediatamente, mas pode ser removida pelos meios normais. O gelo se derrete, a areia deve ser varrida e assim por diante. O fogo dura 10 minutos, se não for

extinto (mas não provoca chamas e nem causa danos, não serque isso seja comprado separadamente). Normalmente, isso é um incômodo. -10%.

Ampliação especial: A trilha que você deixa provoca 1D pontos de dano por turno do tipo adequado à sua natureza (o fogo queima, as tartarugas mordem, etc ...) até desaparecer ou ser removida. Mas a trilha só causará dano se você der um Encontro em seu oponente com ela e passar por cima dele. Ela nunca afetará você. +40%.

Ampliação especial: Você pode voar a qualquer altura. +33%. A "prancha de surf" aterrissará automaticamente de qualquer altura se você perder a consciência +50%.

Visão Microscópica

4 pontos/nível

Seus olhos são capazes de ampliar detalhes minúsculos que, de outra forma, só poderiam ser vistos através de uma lente de aumento ou de um microscópio. Cada nível dobra seu fator de ampliação.

Com 10 níveis desta vantagem você é capaz de ler um disco ótico diretamente, mas deve também ter a perícia Hard Language adequada para cada sistema de codificação que tentar ler.

Exemplo: 4 pontos = 2X, 8 pontos = 4X, 24 pontos = 64X, e assim por diante.

Deslocamento Através do Gelo

10 pontos

O Gelo e a neve não representam nenhum obstáculo para você! Você é capaz de caminhar através do mais denso iceberg e o monte mais profundo de neve como se eles não existissem. Você não deixa nenhuma passagem atrás de você. Quem estiver olhando, verá apenas você "entrar" no gelo e desaparecer. No entanto, você precisará de Visão Glacial para ver aonde está indo no caso de uma "caminhada" mais longa, e um suprimento de oxigênio se estiver planejando ficar dentro de um iceberg por mais do que uns poucos minutos.

Ampliação especial: Você pode deixar um túnel atrás de si, se desejar. +40%.

Múltiplas Formas

5 pontos por forma
+ limitações especiais

Algumas das concepções de personagens de histórias em quadrinhos mais interessantes envolvem meta-humanos que têm mais do que uma forma, cada uma com um conjunto diferente de superpoderes. Construir um super deste tipo é complicado, mas pode ter como resultado um personagem que lhe dará muita satisfação. Há um custo de 5 pontos para cada forma adicional. Este número de pontos deve ser pago pela forma com o total de pontos mais alto

Os pontos devem ser divididos equitativamente entre os personagens individuais -nunca uma diferença da média maior do que 20%.

Exemplo: Se um personagem normal que está sendo criado tem 500 pontos, um PC com cinco formas pode ter, em média, 100 pontos por forma (500/5). Este número pode variar até 20% (em tomo de 80-120 pontos) desde que a soma seja igual a 500. Isto significa que o jogador pode escolher uma forma com 85 pontos, uma com 115, duas com 90, e uma com 120 pontos.

Cada uma das formas pode ter vantagens e desvantagens independentes (até 100 pontos) e peculiaridades adicionais para os super-poderes individuais. Nenhuma das formas poderá se equiparar a um personagem de 500 pontos, mas todas elas juntas podem formar um espectro de poderes maior do que 500 pontos poderiam comprar normalmente. Quando se leva em conta as desvantagens, um personagem de 500 pontos tem 600 para usar. Cinco supers de 100 pontos, cada um com 100 pontos de desvantagens (que podem ser as mesmas, ou diferentes) têm 1.000 pontos de habilidades para repartir entre si.

Em alguns casos, uma forma não terá consciência da existência das outras formas! Um personagem com Múltiplas Formas é um candidato perfeito para a desvantagem Desdobramento de Personalidade (veja MB pág. 37). Cada uma das formas compra esta desvantagem. Além disso, um personagem que tenha Duplicação (pág. 39) e Múltiplas Formas poderia ser dois supers diferentes ao mesmo tempo! (Diferentemente de Desdobramento de Personalidade, Duplicação só precisa ser comprada por uma das formas.)

Limitações especiais: Dependendo da rapidez com que o PC pode

passar de uma forma para outra, pode ser necessário colocar em uso algumas limitações especiais. Se a passagem levar menos do que 1 minuto, não haverá diminuição no custo. Se levar 1D minutos, esta será uma limitação de -20%; 1 D horas. -40%. Se o mestre preferir que não haja variação no tempo necessário para a mudança de forma, qualquer coisa entre 1 e 59 minutos significará uma limitação de -20%; 1 hora ou mais, -40%. A limitação só se aplica aos superpoderes, não às vantagens normais!

Nota para o GM: Um personagem cuja aparência física muda devido a um efeito especial pelo uso de algum super-poder não precisa comprar a Vantagem Múltiplas Formas-ele simplesmente muda o seu visual.

Veja também *Transformação*, pág. 47.

Pontos Compartilhados: O exemplo acima presume que você queira ter várias formas independentes e diferentes entre si. Que aconteceria, se todas as formas compartilhassem algumas perícias e atributos básicos e tivessem apenas umas poucas super-habilidades diferentes? Isso limitaria a variedade de habilidades que um personagem pode ter, portanto permitiria uma economia de pontos.

Você pode definir que um certo número de pontos será "compartilhado". Exemplo, todas as suas formas têm IQ 12 (20 pontos), DX 14 (45 pontos) e 8 pontos na perícia de Arrombamento (total de 73 pontos). Isto o deixaria com 427 pontos para gastar numa campanha de 500 pontos. Estes 427 pontos podem ser divididos entre suas Múltiplas Formas-mas todas elas começariam com IQ

12, DX 14 e 8 pontos gastos em Arrombamento antes que qualquer um dos 427 pontos fosse utilizado. Isto é mais

barato que comprar todas aquelas habilidades separadamente para cada uma das formas.

Você pode definir no máximo 20% do seu total de pontos disponível como pontos compartilhados (exemplo: numa campanha de 500 pontos, você pode compartilhar no máximo de 100). Só se pode compartilhar os atributos básicos e vantagens e perícias "normais". Não se pode compartilhar nada que exija a Vantagem Antecedente Incomum pelo fato de um personagem ser super.

Membrana Nictante

10 pontos/nível

Seus globos oculares são cobertos por "lentes" transparentes. Elas permitem que você enxergue normalmente sob a água, e ajudarão a proteger seus olhos da areia, gás lacrimogêneo, etc. Toda vez que seus olhos forem atingidos por um ataque gasoso ou líquido as lentes protegerão (somente seus olhos) com DP 2, RD 1 por nível (máximo DP 6). As lentes também adicionam um bônus igual a +3 por nível em todos os testes de HT relacionados a dano nos olhos, e podem ser fechadas ou abertas como uma pálpebra.

Audição Parabólica

4 pontos/nível

Esta Vantagem é o equi valente à Visão Telescópica. Você pode dar um "zoom" em um determinado som de uma área, e tem um filtro para separar os ruídos de fundo dos sons desejados.

A tabela abaixo mostra a que distância um ouvinte humano normal deve estar dos vários sons para que eles tenham o mesmo volume que uma conversa comum a 1 hex de distância. Cada nível de Audição Parabólica dobra a distância na qual você pode ouvir claramente um dado tipo de som.

| Decibéis | Exemplo | Alcance (metros) |
|----------|---------------------------|------------------|
| 10 | Farfalhar de Folhas | 0,25 |
| 20 | Conversa baixa | 0,50 |
| 30 | Conversa normal | 1 |
| 40 | Tráfego leve | 2 |
| 50 | Conversa alta | 4 |
| 60 | Escritório barulhento | 8 |
| 70 | Tráfego normal | 16 |
| 80 | Banda de Rock "calma" | 32 |
| 90 | Trovão; tráfego pesado | 64 |
| 100 | Decolagem de avião a jato | 128 |
| 110 | Banda de Rock barulhenta | 256 |
| 120 | Metálica | 512 |

Exemplo: Um super com 2 níveis de Audição Parabólica é capaz de ouvir uma conversa normal a 4 hex de distância, ou o farfalhar de folhas a 1.

Defesa Passiva 25 pontos/nível até 6

Seja qual for a razão, fica mais difícil os golpes atingirem você. Isso pode estar relacionado à sua velocidade, ou a um "sexto sentido" que o alerta com relação aos ataques que estão por vir, ou à boa e velha armadura. Cada nível adiciona 1 ponto à sua DP, até um máximo de 6. A sua própria DP não adiciona nada à DP de qualquer armadura que você use. Usa-se somente a DP da camada externa. Se você tiver a Vantagem Uniforme, sua roupa compartilhará da sua DP.

Visão Penetrante 10 pontos/nível

Visão Penetrante (também conhecida como Visão de Raios-X) permite que o personagem veja através de objetos sólidos. Um nível desta vantagem permite que você veja através de 15 cm de material normal. Cada nível adicional soma mais 15 cm de espessura através da qual você pode perscrutar: Você mal é capaz de ver o contorno da matéria através da qual está olhando. Não chega a ser o bastante para prejudicar a visão.

A Visão Penetrante funciona em conjunto com outras habilidades normais ou super-habilidades de visão sem a necessidade de uma Ligação.

Limitação especial: Algumas substâncias bloqueiam completamente este poder. -30% para substâncias comuns como madeira, pedra ou plástico. -20% para as menos comuns como tijolo ou asfalto. -10% para materiais específicos como o chumbo.

Limitação especial: A habilidade só funciona em uma determinada substância. -40% para materiais comuns como madeira, metal, tijolo, etc. -60% para materiais incomuns como gelo, barro, etc. -80% para materiais absurdos como chocolate, seda, etc.

Equilíbrio Perfeito 15 pontos

Você não tem nenhum problema em manter o equilíbrio, não importa quão estreita seja a superfície onde você está caminhando, sob condições normais. Você é capaz de andar sobre uma corda-bamba, na borda de um edifício, galhos de árvores ou qualquer outra coisa sem precisar fazer um teste de DX. Se a superfície estiver molhada, escorregadia ou de alguma outra maneira instável, você recebe um bônus igual a +6 nos testes para ver se você consegue manter seu equilíbrio. Quando estiver em combate, você receberá um bônus igual a +4 sobre sua DX em todos os testes para ver se você consegue se manter em equilíbrio ou evitar ser derrubado. Esta vantagem adiciona +1 ponto ao seu NH em Pilotagem e Acrobacia.

Olhos Polarizados 5 pontos

Seus olhos se ajustam instantaneamente às mudanças de luminosidade. Se você tiver Visão Umbrosa ou Visão Noturna, poderá passar instantaneamente da luz brilhante para a escuridão. Se for pego num clarão, seus olhos se ajustarão automaticamente para que o tempo que você vai permanecer cego seja no máximo 2 turnos.

Resistência à Pressão 15 pontos

Você é capaz de sobreviver à pressão esmagadora das profundezas oceânicas ou da superfície de Júpiter. Esta vantagem não lhe confere nenhuma imunidade ou resistência a qualquer forma de ataque, com exceção daqueles que agem diretamente sobre a pressão barométrica.

Sentido Radar 50 pontos + 1 ponto/raio de hexágono

Você tem uma "imagem" de radar completa de tudo que está acontecendo a seu redor. Você é capaz de perceber formas e objetos, mas não cores. Faça um teste de Visão para distinguir os detalhes de um objeto. O mestre deveria exigir uma explicação sobre o funcionamento desta Vantagem para saber se você está emitindo um sinal de radar ou sonar.

Ampliação especial. Você pode "ver" dentro de qualquer objeto que esteja dentro do seu raio. +40%.

Ampliação especial: Você pode ver cores. +20%.

Reflexão Variável

Você não só é imune a certos tipos de dano, como alguns destes ataques ricochetearão contra o atacante! Cada nível de Reflexão ricocheteia 1 D pontos do tipo de dano apropriado (+4 de dano corresponde a 1 D,

+ 7 equivalem a 2D) *contra o atacante*. A primeira vez que um ataque é refletido, o atacante não terá a possibilidade de uma defesa ativa contra o ataque refletido mas pode fazer um teste contra sua DP. Nos ataques refletidos posteriores, ele tem uma defesa ativa normal. A Tabela de Defesa na pág. 35 contém os custos de Reflexão para os vários tipos de ataque.

Exemplo: Furagelo faz um ataque contra você que provoca 7D + 7 pontos de dano. Você tem 3D de Reflexão contra o poder Frio. Você sofre 4D + 7 pontos de dano, menos todas as outras defesas que você tiver. Furagelo sofreria 3D pontos de dano, menos o total de defesas que ela tiver.

Rádio-Audição 10 pontos

Esta habilidade permite que você ouça qualquer coisa que seja transmitida por rádio-AM, FM, faixa da polícia, ondas curtas, CB, frequência marítima e muitas outras. Faça um teste de IQ para "sintonizar" uma frequência em particular (uma tentativa por turno).

Recuperação de Consciência 10 pontos

Você recupera a consciência com muita rapidez. Ao invés de permanecer desacordado durante horas, seu tempo de recobrimento é medido em minutos (veja MB pág. 129). Em qualquer situação onde o período de inconsciência seria medido em minutos, você o reduzirá a segundos.

Sono Reduzido 10 pontos

Seu corpo funciona eficientemente sem precisar de muito sono. Todas as perdas de fadiga devidas à falta de sono (veja a coluna lateral da pág. 134 do MB) são somadas semanalmente ao invés de diariamente-desta forma, uma semana sem sono custa a você 5 pontos de fadiga, ao invés de 35.

Recuperação Física 10/25/50/100 pontos

Você se recupera dos danos sofridos muito mais rápido do que os seres humanos normais. Esta Vantagem não lhe permite recuperar membros perdidos (veja *Regeneração* a seguir). Você passa automaticamente a ter a Vantagem Recuperação Alígera (MB pág. 22) sem nenhum custo extra. Se você comprar esta Vantagem para um acessório, ele será capaz de se auto-reparar, ou de curar seu usuário. Para fazer as duas coisas, a Vantagem deverá ser comprada duas vezes. O custo desta vantagem depende da velocidade da recuperação física:

Recuperação Lenta: Você recupera 1 ponto de HT (ou Ponto de Vida) a cada 12 horas, além da cura normal. 10 pontos.

Recuperação Normal: Você recupera 1 ponto de HT (ou Ponto de Vida) por hora. 25 pontos.

Recuperação Rápida: Você se recupera de um ferimento quase que imediatamente, recuperando 1 ponto de HT por minuto. 50 pontos.

Recuperação Instantânea: Você se cura quase tão rapidamente quanto é ferido, à razão de 1 ponto de HT por turno. 100 pontos.

Regeneração 40 pontos

Você é capaz de recuperar seus membros perdidos! Uma orelha, dedo da mão ou do pé perdido, crescerá de novo em 1 D semanas, mão ou pé em 1 D + 1 meses, e um olho, braço ou perna em 2D + 2 meses.

Ressurreição 150 pontos

Pode ser que você morra, mas sempre acaba melhorando. Toda vez que sucumbir a um ferimento, veneno ou qualquer outro meio de por fim à vida que não seja a velhice (que é permanente), você voltará à vida. Uma hora após a sua morte, você começará a recuperar HT no seu ritmo normal - geralmente 1 ponto/dia, embora a Recuperação Física (acima) possa aumentar esta velocidade de recuperação. Se você tiver sido cortado aos pedaços, eles se juntarão novamente. Se algumas partes forem destruídas, elas se regenerarão espontaneamente (cabeças e cérebros voltarão com todas as memórias e a personalidade).

Você permanecerá inconsciente até que sua HT volte ao valor original. Os jogadores deverão sentir-se à vontade para alterar os efeitos especiais desta vantagem (exemplo: ao invés de os pedaços do corpo se arrastarem para se juntar, eles poderiam se teleportar uns aos outros, ou serem recriados por clonagem), desde que o tempo básico necessário para a

recuperação não mude.

Se as suas partes forem mantidas separadas, elas não poderão gerar múltiplas cópias! O maior pedaço se transformará em você, enquanto os outros derreterão e se transformarão numa substância pegajosa.

Se o seu corpo inteiro for destruído (desintegrado, tragado por uma Supemova, etc.), o tempo necessário para cura deverá ser triplicado, para permitir que os átomos dispersos por todo o universo se juntem novamente.

Cada vez que morrer, você perderá 25 pontos! Você pode tirá-los de onde quiser. Se o seu número total de pontos chegar a 0, você morrerá definitivamente!

Limitação especial: Uma determinada classe de dano - veneno, madeira, metal, etc. - inibirá a ressurreição enquanto a substância que provocou o dano continuar dentro do corpo. -10% para materiais raros ou muito raros (urânio, diamante), -30% para substâncias comuns ou ocasionais (metal, madeira) ou substâncias difíceis de remover (veneno, radiação).

Limitação especial: Uma determinada classe de dano-ácido, fogo, etc. - causa um tipo de ferimento que não pode ser completamente curado pela Ressurreição, e que deve ser tratado com esforços médicos, mágicos ou psíquicos. Um personagem com esta limitação volta do mundo dos mortos em estado de coma com o valor de seu atributo HT igual ao do momento em que morreu (ou $-HT \times 5$, o que for maior). -10% para uma forma de ataque rara ou muito rara, -20% para formas ocasionais, -30% para formas comuns.

Limitação especial: Se for morto devido a um ataque com uma substância à qual você é Vulnerável, você morrerá definitivamente! Esta Limitação vale -5% no caso de uma forma rara ou muito rara, -15% se for ocasional, e -25% se for comum.

Limitação especial: Reencarnação. Você renasce em um novo corpo com novas habilidades e super-perícias-mas continua sempre mantendo a vantagem Ressurreição. Seus atributos também podem mudar. (O GM cria a nova forma, ou deixa que o jogador o faça.). -20%.

Ver o Invisível

15 pontos

Você é capaz de ver objetos ou pessoas que, normalmente, são invisíveis. Esta vantagem é particularmente útil na construção de acessórios de segurança de edifícios capazes de localizar infiltradores com a Vantagem Invisibilidade às Máquinas (veja a pág. 42).

Compre esta vantagem separadamente para cada tipo de Invisibilidade.

Toque Sensível

10 pontos

Você é capaz de sentir com as pontas dos dedos coisas que os outros não são sensíveis o bastante para notar -o calor residual numa cadeira, vibrações no chão enquanto uma pessoa se aproxima, similaridades ou diferenças entre dois pedaços de tecido, e qualquer outra situação onde o GM a julgue aplicável. Faça um teste de IQ para usar este talento.

Forma Umbrática

20 pontos

Você é capaz de se transformar numa sombra bi-dimensional. Você desliza pelas paredes ou pelo chão com seu Deslocamento normal. Não pode caminhar em um espaço tri-dimensional e tem de deslizar ao longo dos objetos. Você é capaz de passar através da menor das fendas (se ela for larga o suficiente para seus ombros passarem) e desafiar a gravidade, rastejando pelas paredes ou pelos tetos com metade de seu Deslocamento. Você não pode carregar objetos normais, ou agir sobre eles de alguma forma (com exceção da maneira como os vemos, quando seu corpo umbroso se projeta sobre eles).

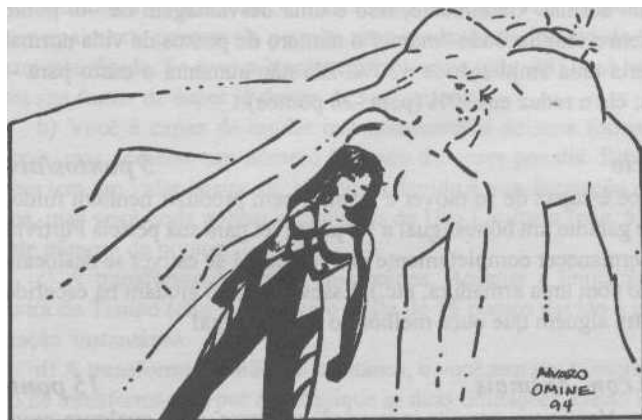
Quando você está nesta forma, os ataques físicos provocam a metade do dano; os ataques energéticos provocam a quantidade de dano normal, com exceção dos ataques à base de luz, que provocam uma quantidade 50% maior de dano. Os ataques mentais provocam a quantidade de dano normal. Você pode usar qualquer uma de suas super-habilidades nesta forma, mas não será capaz de realizar nenhuma ação ou ataque puramente físico.

Ampliação especial: Você pode carregar objetos. Eles passam para a forma Umbrática quando são pegos, e retornam ao normal quando são soltos. Você continua incapaz de agir sobre objetos sem sombra. +10%

no caso de Nenhuma Carga, +20% para Carga Leve, +50% para Média, ou +100% para Pesada.

Limitação especial: Você não é capaz de desativar sua forma Umbrática, fazendo com que sua interação com os outros seja muito difícil. Esta

não é uma limitação em termos de percentual. Trate a Forma Umbrática Contínua como uma desvantagem de -20 pontos. Se você puder carregar objetos, deverá usar o valor percentual das melhorias para diminuir o custo da desvantagem, como descrito na Vantagem Corpo Etéreo.



Encolhimento

Variável

Você pode diminuir seu tamanho quando quiser. Seu tamanho mínimo depende do número de níveis de Encolhimento que você possuir. Imagine-se com um tamanho normal. Cada nível de Encolhimento o diminui pela metade. Por exemplo, 1/2 do tamanho normal com nível 1, 1/4 do tamanho normal com nível 2, 1/8 do tamanho normal com nível 3, 1/16 do tamanho normal com nível 4, 1/32 do tamanho normal com nível 5, etc. Um homem de 1,80 m precisaria de 6 níveis para chegar a ter pouco mais de 2,5 cm de altura.

Você não pode carregar nenhum equipamento quando encolher, e todas as suas roupas "cairão" (a não ser que você tenha a vantagem Uniforme, pág. 38). Se desejar carregar algum equipamento enquanto estiver encolhido, precisará de uma ampliação especial (veja abaixo).

O Deslocamento é reduzido proporcionalmente; armas encolhidas, socos e ataques com super-poderes provocam danos proporcionalmente menores. Os ataques mágicos ou psíquicos feitos por um personagem encolhido serão resistidos com um bônus igual a +1 para cada nível de Encolhimento que o personagem estiver usando. A RD e o número de pontos de vida (não a HT!) também são reduzidos proporcionalmente.

Exemplo. Aristonius, o Micro-mago, encolheu até chegar a 1,50 cm (7 níveis de Encolhimento). Ele faz uma magia Sono sobre o guarda que, por sua vez, terá um bônus igual a +7 em sua tentativa de resistir.

O custo da Vantagem Encolhimento depende do número de níveis comprados.

| Nível | Custo | Permanente (Desvantagem) |
|-------|---------------|--------------------------|
| 1 | 20 | -15 |
| 2 | 40 | -20 |
| 3 | 60 | -30 |
| 4 | 80 | -40 |
| 5 | 100 | -60 |
| 6 | 200 | -80 |
| 7+ | 100 por nível | -100 (não aumenta) |

Ampliação especial: A Ampliação Afeta os Outros vale +50% por pessoa que puder ser afetada. Exemplo, um PC que tenha comprado esta Ampliação uma vez só poderá encolher um companheiro. Para que ele possa encolher um outro amigo, será preciso que o primeiro volte ao seu tamanho normal.

Ampliação especial: O personagem pode carregar objetos. Eles diminuem de tamanho quando são pegos e voltam ao normal quando são soltos. +10% para Nenhuma Carga, +20% para Carga Leve, +50% para Média, e +100% para Pesada.

Ampliação especial: Mantém o número de pontos de vida normal. +30%.

Ampliação especial: O dano provocado pelo personagem permanece normal. +100%. O mestre pode querer eliminar essa possibilidade, pois contribuiria para tornar um assassino praticamente impossível de se capturar.

Limitação especial: O fato de ser permanentemente encolhido é uma desvantagem! Veja a tabela anterior. Se você for permanentemente encolhido com uma ampliação, trate o multiplicador como negativo. Exemplo: Você é permanentemente encolhido com 4 níveis - $\frac{1}{16}$ do tamanho normal. Geralmente, isso é uma desvantagem de -40 pontos. Você tem a ampliação de "manter o número de pontos de vida normal". Isso seria uma ampliação de +30%. Ela não aumenta o custo para -52 pontos; ela o reduz em 30% (para -28 pontos).

Silêncio 5 pontos/nível

Você é capaz de se mover e respirar sem produzir nenhum ruído, o

que lhe garante um bônus igual a +2 por nível para sua perícia Furtividade se permanecer completamente imóvel, ou +1 se estiver se deslocando (mesmo com uma armadura, etc.). Esses bônus só ajudam na escuridão, ou contra alguém que ouça melhor do que enxerga!

Falar com Animais 15 pontos

Esta Vantagem permite que você converse com qualquer animal terrestre (incluindo pássaros, répteis e insetos). A quantidade de informação que você conseguirá de um animal depende do resultado de seus testes de IQ e de reação, e do GM. Adicione um bônus igual a +2 ao resultado do teste de reação se você estiver oferecendo comida enquanto conversa. Em geral, insetos e outras criaturas menores não serão capazes de expressar muito mais do que emoções como fome e medo, enquanto animais como os chimpanzés ou os gatos seriam capazes de ter uma discussão razoavelmente inteligente. Leva um minuto para fazer a pergunta e obter a resposta - presumindo que o animal se decida a falar com você. O GM poderia exigir um teste de reação!

Limitação especial: Somente um tipo de animal. -20% para um tipo (exemplo, somente mamíferos, ou apenas aves), -30% para uma família (exemplo, a família dos felinos), -50% para uma espécie (gatos domésticos, por exemplo).

Falar com Peixes 10 pontos

Funciona exatamente como Falar com Animais, mas só para criaturas aquáticas. Isso inclui baleias, golfinhos, lulas, sapos, lagostas e outras criaturas que vivem dentro da água.

Falar com Plantas 15 pontos

Esta vantagem permitirá que você receba a maioria das emoções básicas de uma planta. As árvores grandes poderiam ter uma inteligência maior do que uma herá, de acordo com a vontade do GM. Uma planta pode saber há quanto tempo ela foi regada ou qualquer outra coisa que tenha relação direta com o seu bem-estar, mas seria incapaz de relatar uma conversa por telefone. As plantas normais sempre cooperarão, dentro dos limites de sua capacidade. Pode ser que você venha a precisar de um teste de reação para falar com um repolho mutante de Marte.

Fala Subaquática 8 pontos

Você tem a habilidade de entender os outros e se fazer entender dentro da água. Você pode falar normalmente enquanto estiver submerso, e entender o que os outros dizem.

Ampliação especial: Você poderá falar com os que estão fora d'água enquanto estiver submerso, e compreender o que eles dizem. +50%.

Visão Espectrográfica 40 pontos

Você pode "ajustar" sua visão para qualquer porção do espectro que quiser. Isso permite a você checar uma área através das emissões de rádio, raios gama, radiação ultravioleta ou qualquer outra coisa que desejar. Lembre-se que o fato de você ser capaz de ver ondas de rádio ou transmissões de microondas não significa que você possa entendê-las!

Você sabe apenas que elas estão lá. O mestre poderia exigir o uso de uma perícia científica específica para interpretar os dados.

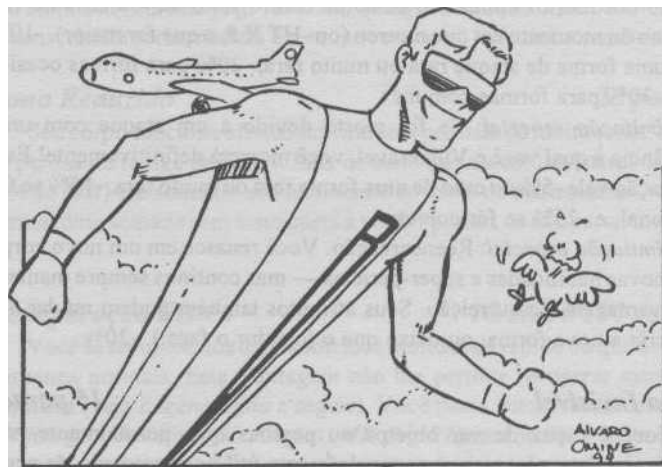
Elasticidade 30 pontos, mais 15 para cada nível adquirido

Cada nível desta Vantagem permite que você estique um membro (ou todo o seu corpo) duas vezes o seu tamanho normal. O corpo humano normalmente cobre 1 hexágono. Dessa forma, 3 níveis de Elasticidade permitiriam que ele cobrisse $2 \times 2 \times 2 \times 1 = 8$ hexágonos, ou estique um braço até 8 hexágonos de distância. Um oponente pode tentar atingir seu corpo inteiro ou um membro a partir de qualquer hexágono adjacente para sua trilha de percurso.

A velocidade máxima na qual você pode esticar é igual ao seu parâmetro Deslocamento (exemplo, mesmo que você possa se esticar até 30 hexágonos, se seu Deslocamento for igual a 7, a distância máxima que você poderá se esticar por turno será igual a 7 hexágonos).

Isso também inclui a vantagem Flexibilidade (pág. 40).

Limitação especial: Você pode esticar sem Flexibilidade, como um robô que tem um braço que se estende. -50%.



Super-escalada 3 pontos/nível

Cada nível de Super-escalada adiciona 1 ponto a seu parâmetro Deslocamento durante uma escalada. Isso poderia ser combinado com a Vantagem Aderência (pág. 38)

SuperVôo 20 pontos/nível

Cada nível de SuperVôo dobra sua velocidade quando você estiver voando, da mesma forma que Super-corrída aumenta sua velocidade quando você estiver correndo. Consulte o MB pág. 139 se quiser ver os efeitos do vôo sobre um combate.

Super-salto 10 pontos/nível

Cada nível de Super-salto dobra a distância que você é capaz de saltar. Além disso, se você cair de uma altura menor do que a altura máxima de seu salto em altura (MB pág. 88), você não sofrerá nenhum dano. Isso pode ser aumentado em 5 m com um sucesso num teste de Acrobacia (MB pág. 131).

Durante um super-salto, seu parâmetro Deslocamento é igual a 20% do valor máximo de seu salto em distância normal, com um mínimo igual a 10 m. Com isso, seu maior salto normal nunca ultrapassará 5 turnos. Se o seu salto máximo for de 100 metros, seu parâmetro Deslocamento será igual a 20 em qualquer um dos saltos.

Você pode saltar contra um inimigo numa tentativa de dar-lhe um Encontrão. Avalie o resultado do Encontrão usando sua velocidade máxima em salto! Você não precisa ser bem sucedido em um teste independente para dar um salto preciso. (Note que se você estiver usando a Vantagem Quicar na direção de alguém, você precisaria fazer o teste.)

Supercorrida

20 pontos/nível

Cada nível de Super-corrida dobra seu parâmetro Deslocamento *quando você estiver correndo em uma linha relativamente reta*. Seu Deslocamento e Esquiva em combate não são afetados, mas qualquer um que tentar atingi-lo com um projétil ou uma arma de arremesso subtrairá um modificador de velocidade do resultado de seu teste *se você estiver correndo!* Calcule o raio de giro da forma indicada para Vôo (veja a coluna lateral da pág. 84). Em muitos casos será melhor parar de correr por um turno, mudar de direção e começar a correr novamente!

Exemplo: Um personagem com um parâmetro Deslocamento igual a 8 compra 4 níveis de Super-corrida, que custam 80 pontos. Agora, ele pode correr a $8 \times (2 \times 2 \times 2 \times 2) = 128$ m/s.

Super-natação

10 pontos/nível

Pré - requisito: Anfíbio (pág. 36)

Cada nível de Super-natação dobra sua velocidade de nado, da mesma forma que a Vantagem Super-vôo aumenta sua velocidade de vôo.

Visão Telescópica

6 pontos/nível

Seus olhos podem fazer um close, fazendo com que você seja capaz de superar a performance dos melhores binóculos! Seu poder de ampliação é calculado da mesma forma que a Vantagem Visão Microscópica. O horizonte está normalmente (numa superfície plana) a 5.000 metros de distância - além daquele ponto, a curvatura da Terra bloqueará sua visão,

Tolerância à Temperatura

10 pontos

Você pode ignorar os efeitos "comuns" de temperaturas altas ou baixas. Isso não lhe dá nenhuma vantagem para resistir a ataques por meio de fogo ou gelo, a menos que o único dano causado seja uma consequência do aumento ou da diminuição da temperatura ambiente. Esta Vantagem não o ajudará se a temperatura de seu corpo estiver sendo afetada.

Multiplique sua HT por 25 e divida o resultado por 9. Subtraia este número de 1,5°C para descobrir a temperatura mais baixa que você é capaz de suportar. Adicione este número a 32°C para descobrir a mais alta.

Exemplo: Uma HT igual a 12 permitiria que seu personagem atuasse sem ter que fazer testes contra fadiga ou perda de HT em temperaturas variando entre -31,8°C e 65,3°C. Veja a pág. 130 do MB para maiores detalhes sobre temperatura e clima.

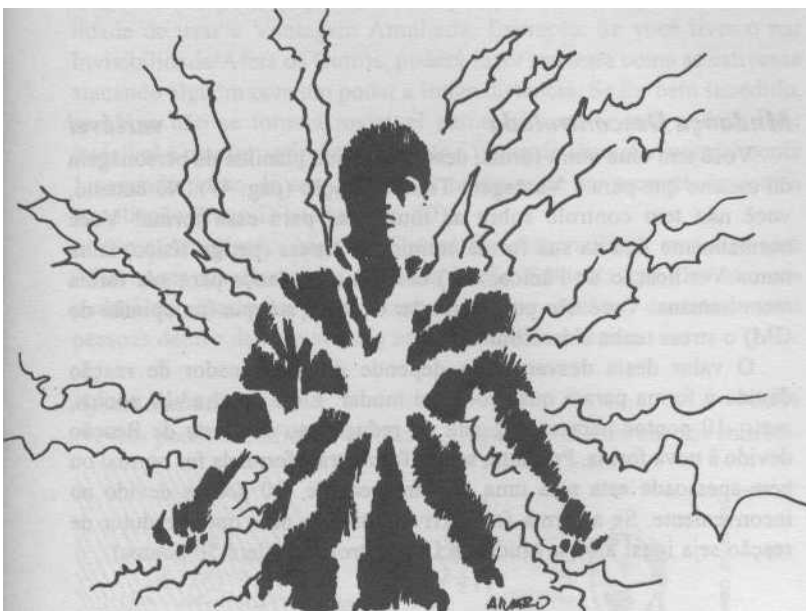
Limitação especial: Se você for imune apenas ao calor, ou apenas ao frio, teremos uma limitação de -40%.

Transformação

Variável

Você tem que mudar de sua forma humana normal para uma forma "super" antes de poder usar qualquer um de seus super-poderes. Este é um caso especial da regra de Múltiplas Formas (pág. 43).

Sua forma mundana pode ser construída com um máximo de 100



pontos (ou qualquer que seja a o número de pontos para alguém normal na campanha). Mas, ao contrário de Múltiplas Formas, todas as vantagens, perícias, etc, que você possui em sua forma mundana também estarão disponíveis no seu estado transformado. Os pontos de personagem adquiridos durante o desenrolar da campanha podem ser gastos para melhorar tanto a sua forma mundana quanto a meta-forma.

Existem quatro tipos de Transformação, cada qual com seu custo próprio.

a) Você é capaz de mudar instantaneamente de uma forma para a outra (dizendo uma palavra mágica, batendo sua muleta contra o chão, juntando seus punhos, etc.). Esta é uma vantagem de 15 pontos, útil principalmente porque ela permite uma mudança de identidade fantásticamente rápida. Se tiver a Vantagem Uniforme (pág. 38) você aparecerá em sua forma de super já dentro de seu uniforme.

b) Você é capaz de mudar instantaneamente de uma forma para a outra, mas somente um número limitado de vezes por dia. Esta Vantagem tem um valor básico de 15 pontos devido à transformação instantânea, mas você pode aplicar a limitação de Uso Limitado (pág. 53) sobre este número de pontos.

c) A transformação não é instantânea. Aplique a limitação Gasto Extra de Tempo (pág. 54) sobre o custo de 15 pontos devido à transformação instantânea.

d) A transformação não é instantânea, e você tem um número limitado de transformações por dia. Aplique as duas limitações, Gasto Extra de Tempo e Uso Limitado, sobre o custo de 15 pontos devido à transformação instantânea.

Túnel

40 pontos + 10 pontos/hex de Velocidade de Escavação

Você é capaz de cavar a terra como se fosse uma minhoca gigante, eliminando os resíduos atrás de si. Este talento lhe permite cavar uma passagem do tamanho de um homem através de terra ou das pedras. O movimento através de pedras e rochas é feito com a metade da velocidade normal de escavação.

O mestre pode querer verificar a possibilidade de o túnel desabar atrás de você. Será necessário um sucesso num teste de Engenharia (Mineração), Prospecção-3 ou IQ-4 por minuto para cavar um túnel estável. Isso pode ser modificado para cima, no caso de rocha dura, ou para baixo, quando as rochas forem fáceis de se quebrar ou se houver apenas terra. Cada redução à metade da velocidade de escavação dá um bônus igual a +1 nestes testes.

Super Audição

5 pontos

Você é capaz de ouvir sons com frequências acima do normal (20.000 ciclos). Apitos de Cachorro, Detectores de Movimento e até mesmo um grande número de utensílios domésticos poderão emitir sons audíveis para você.

Idade Imutável

15 pontos

Você nunca envelhecerá. Sua idade será fixada no ponto em que você escolher e nunca mudará. Não será necessário fazer testes de envelhecimento. Um personagem com esta vantagem não conseguirá nenhum ponto com a Desvantagem Idade (MB pág. 17)!

Ampliação especial: Você pode mudar sua idade à vontade, em qualquer direção, até dez vezes o ritmo normal de envelhecimento. +20%.

Resistência ao Vácuo

40 pontos

Você é capaz de sobreviver no ambiente hostil do espaço. Esta vantagem mantém sua temperatura e pressão internas e permite que você "respire" no vácuo. Ela não o protegerá contra ataques ou dano de qualquer tipo, a menos que os mesmos façam uso do vácuo. Esta Vantagem permite também que você sobreviva embaixo d'água, ou em qualquer outro lugar onde não haja ar para respirar. Ela inclui as Vantagens Respiração Desnecessária (pág. 39) e Resistência à Pressão (pág. 44).

Caminhar no Ar

20 pontos

Ar, fumaça e outros gases funcionam como terra firme sob seus pés,

o que lhe permite subir ou descer "escadas invisíveis" com sua média normal de deslocamento. Isto não funcionará no vácuo - é preciso que exista algum tipo de gás presente. Se escorregar ou for derrubado, você cairá! Você pode fazer um teste de DX por turno de queda. Se for bem sucedido, você parará numa camada fina de ar, sem sofrer dano algum, mas se atingir o solo sofrerá o dano total devido à queda (veja *MB* pág. 130). Não há nenhuma limitação especial devido ao Nível de Carga do equipamento que está sendo carregado.

Super-desvantagens

Envelhecimento Acelerado -20 pontos/nível

Você está envelhecendo num ritmo maior que o de um ser humano normal. Você começará a fazer testes de envelhecimento a partir dos 40 anos, e de 6 em 6 meses a partir daí.

Cada nível adicional *divide* esses dois números *pela metade* (exemplo, três níveis fazem com que você comece a envelhecer aos 10 anos, e fazer testes a cada 1 1/2 meses)

Padrão de Tempo Alterado veja pág. 35

Dependência variável

Podemos imaginar esta Desvantagem como uma espécie de Super-Vício. Seu corpo precisa de algum tipo de substância. Sem ela, você enfraquece e morre! O valor de uma dependência depende de quão comum é a substância.

Rara (não pode ser comprada; deve ser encontrada ou produzida): 30 pontos

Infrequente (pode ser comprada, mas é cara!): 20 pontos

Ocasional (pode ser comprada): 10 pontos

Comum (disponível praticamente em qualquer lugar): 5 pontos

Ilegal: adicione 5 pontos a qualquer um dos casos acima

Este valor é modificado pela frequência com que você deve comer/beber/respirar/usar a substância:

De hora em hora: Quatro vezes o valor indicado. Perda de 1 ponto de HT a cada dez minutos depois de ficar sem uma dose.

Diária: Três vezes o valor indicado. Perda de 1 ponto de HT por hora depois de ficar sem uma dose diária.

Semanal: Duas vezes o valor indicado. Perda de 1 ponto de HT a cada seis horas depois de ficar sem uma dose semanal.

Mensal: O valor indicado. Perda de 1 ponto de HT a cada seis horas depois de ficar sem sua dose mensal.

Se a carência da substância simplesmente fizer com que você perca seus poderes assim que ficar sem uma dose, recobrando-os tão logo consiga obter a substância outra vez, divida o valor da desvantagem pela metade.

Vulnerabilidade variável

Você sofre dano extra quando submetido a certas formas de ataque, ou é enfraquecido e ferido toda vez que simplesmente estiver na mesma sala que uma determinada substância. Você sofrerá 1 D pontos de dano extra para cada nível de Vulnerabilidade que adquirir (ou multiplicar o dano pelo número de níveis de Vulnerabilidade no caso de ataques que provocam menos do que 1 D pontos de dano).

Não é possível assumir Vulnerabilidade para alguma coisa contra a qual você tenha Invulnerabilidade, Absorção ou Reflexão.

O valor por nível depende de quão comum é a substância ou a forma de ataque. Na Tabela de Defesa, pág. 35, você encontrará exemplos de formas de ataque; o GM decidirá sobre o valor das substâncias.

Rara: 3 pontos/nível

Infrequente: 5 pontos/nível

Ocasional: 10 pontos/nível

Comum: 15 pontos/nível

Se você for afetado simplesmente por estar próximo à substância, adicione ao custo por nível 10% por hex de distância. Se o dano resultar na perda de pontos de fadiga ao invés de pontos de vida, o valor por

Caminhar sobre Líquidos

15 pontos

Você é capaz de caminhar sobre a superfície de qualquer líquido como se ela fosse terra firme. Isto não o protege contra danos que você sofreria normalmente ao entrar em contato com o material (ou seja, você não pode caminhar sobre lava vulcânica ou ácido efervescente sem sofrer dano). Seu Deslocamento é normal, e não há limitações extras devido à Carga.

nível cairá pela metade. Se você for atingido com um objeto que lhe causa dano só pela proximidade, o dano físico devido à Vulnerabilidade deverá ser adicionado ao dano provocado pelo golpe.

Exemplo 1: McBeef perde pontos de fadiga toda vez que fica a uma distância menor do que 5 hex de uma galinha (viva ou morta). O GM decide que esta é uma ocorrência infrequente (a não ser que ele trabalhe como garçom!) e vale 5 pontos/nível. Como ela tem um alcance de 5 hex, devemos somar 50% ao custo que passará a ser 7,5 pontos/nível. O jogador optou por 2 níveis (2D pontos de dano), que valeriam 15 pontos. Como ele perde pontos de fadiga, o valor cai à metade. Ou seja -7 pontos!

Se McBeef foi atingido com uma galinha e sofrer 2 pontos de dano, ele perderá também 21) pontos de fadiga.

Exemplo 2: Geleira tem 3 níveis de Vulnerabilidade contra ataques baseados em fogo. Esta é uma forma de ataque comum, por isso a Desvantagem vale 45 pontos. Se alguém o atingir com uma tocha e ele sofrer 2 pontos de dano, este valor será multiplicado pelo número de níveis de vulnerabilidade o que dá como resultado 6 - ele sofreria 6 pontos de dano. Se o Geleira for atingido por um jato de chamas que causa 2D+2 pontos de dano, o atacante somará os 3D pontos de dano devidos à Vulnerabilidade e a Avaliação de Dano seria feita com SD+2.



Mudança Descontrolada

variável

Você tem uma outra forma, descrita em sua planilha de personagem do mesmo que para a Vantagem Transformação (pág. 47). No entanto, você não tem controle sobre as mudanças para essa forma! Você normalmente fica na sua forma comum. O Stress (perigo físico, falha numa Verificação de Pânico, etc.) causará a mudança para sua forma meta-humana. Você não poderá mudar de volta até que (na opinião do GM) o stress tenha sido eliminado.

O valor desta desvantagem depende do modificador de reação devido à forma para a qual você vai mudar. Ele é igual a -10 pontos, *mais* -10 pontos para cada ponto de redução no seu teste de Reação devido à nova forma. Portanto, se sua forma transformada for normal ou bem-apegoada esta será uma desvantagem de -10 pontos devido ao inconveniente. Se a forma for horrível bastante para que o redutor de reação seja igual a -4, a Mudança Descontrolada valerá 50 pontos!

O valor da Desvantagem deverá ser reduzido à metade se o mestre lhe permitir um teste de Vontade para tentar controlar a mudança.

Limitação especial: Se a sua forma normal for a meta-humana e o stress causar a perda de seus poderes, esta desvantagem valerá 50 pontos, sem contar os modificadores de reação... mas as chances do personagem sobreviver serão bem menores!

Fraqueza variável

Esta Desvantagem funciona como a Vulnerabilidade, mas é muito menos severa. Uma Fraqueza é um tipo de sensibilidade, não a um tipo de ataque, mas à presença de uma substância ou condição comuns. Não pode ser um tipo de comida ou alguma outra coisa igualmente fácil de se evitar. Quanto mais rápido você for afetado, maior será o valor da Fraqueza.

1 D por minuto: 20 pontos

1 D a cada 5 minutos: 10 pontos

1 D a cada 30 minutos: 5 pontos

Metade do valor se o personagem perder apenas pontos de Fadiga ou pontos de Atordoamento (veja pág. 84).

Ampliações

Os jogadores podem usar as Ampliações e as Limitações para adaptar um determinado Poder, Vantagem ou Desvantagem de modo a fazer com que ele se ajuste da melhor maneira possível à concepção do personagem. Com isto a lista de habilidades deixa de ter centenas de super-habilidades para ter bilhões.

Algumas Ampliações e Limitações especiais estão descritas junto com as super-habilidades a que estão relacionadas. As que se encontram a seguir são "genéricas" e podem ser aplicadas à maioria dos poderes. O mestre pode rejeitar qualquer combinação que ele julgue disparatada.

Precisão +10%

Esta Ampliação pode ser comprada mais de uma vez. Cada repetição soma +1 ao modificador de Precisão de um poder quando ele é usado para atingir um alvo (v. pág. 30 e a pág. 115 do *MB*).

Ex.: Uma Bola de Fogo normalmente tem uma TR igual a 12 e uma Prec igual a 1. Para comprar uma Bola de Fogo com Potência igual a 10 (normalmente 60 pontos) e Prec igual a 6 (5 níveis de Precisão) seriam necessários 90 pontos.

Afeta Insubstanciais +20%

Esta habilidade afeta seres insubstanciais além das coisas substanciais normais.

Afeta os Outros +40%

Esta Ampliação pode ser usada somente com Vantagens. O efeito normal é que o personagem que a usa passa a poder fazer um "ataque a longa distância" (v. pág. 30) contra qualquer um dando a ele a possibilidade de usar a Vantagem Ampliada. Exemplo: Se você tiver o par Invisibilidade/Afeta os Outros, poderá fazer um teste como se estivesse atacando alguém com um poder a longa distância. Se for bem sucedido, seu alvo não se tornará invisível automaticamente mas poderá ficar invisível e manter assim até terminar o Prazo de Duração (normalmente 1 segundo/ponto de sua HT). Este prazo pode ser aumentado com a Ampliação Prazo Dilatado (pág. 50).

Se a Ampliação Afeta os Outros for comprada em conjunto com Afeta Área ou Barreira (ou a Limitação Somente em Contato) ela poderá ser usada na pessoa com a qual se está em contato ou nas pessoas dentro da área afetada sem fazer nenhum teste.

Afeta Substancial +40%

Um poder modificado com esta Ampliação afetará objetos substan-



A raridade da condição que provoca o enfraquecimento também afeta o valor da Fraqueza.

Rara (Radiação, chuva ácida, pedra ácida): metade do valor.

Pouco Comum (Radiação de microondas, temperatura abaixo de zero, pólen carregado pelo vento): valor indicado.

Comum (fumaça de cigarro, rock & roll): dobro do valor.

Muito comum (luz do Sol, plantas vivas, plástico): triplo do valor.



ciais mesmo que o personagem que a estiver usando seja insubstancial. Ele também continuará afetando as criaturas insubstanciais normalmente.

Esta é uma Ampliação muito poderosa, na medida que ela permite que o jogador crie um personagem virtualmente "impossível de se matar". O mestre deve se sentir à vontade para proibir o uso desta Ampliação, restringi-la aos NPCs ou se assegurar que a maioria dos oponentes dos PCs tenham esta Ampliação.

Afeta Área +50%

Esta Ampliação permite que um poder a longa distância seja usado como um poder de área (v. pág. 31). A Ampliação Afeta os Outros deve ser comprada em conjunto com esta para que uma super-vantagem possa ser usada como um poder de área. Se o poder que está sendo usado puder ser resistido normalmente, todos dentro daquela área poderão fazer um teste de resistência.

Perfurante de Armadura +50%

Esta Ampliação permite que seus ataques ignorem parte da RD do alvo. Qualquer ataque feito com um poder com esta ampliação será afetado por apenas 3/4 da RD (arredondado para cima) do alvo. Esta Ampliação pode ser comprada duas vezes, o que diminuiria a RD do alvo pela metade. Não existe nenhuma outra redução possível.

Exemplo: Rebel Yell atinge um oponente que tem RD igual a 32 com um Feixe Sonoro Perfurante de Armadura que causa 30 pontos de dano. A RD da vítima é alterada para 24 (0,75 x 32) o que significa que 6 pontos de dano passam pela proteção da armadura.

Dano Contínuo +50%/+100%

Um ataque com um poder que tenha esta Ampliação continuará a causar dano em sua vítima. A quantidade de dano causado diminuirá 2/3 por turno até ela se reduzir a um número menor do que 1 D. Neste momento ele deixa de causar dano. Cada +4 conta como 1 D de dano e cada +7 conta como 2D.

Exemplo: Um super atinge um oponente com um jato de Napalm que causa 4D+4 pontos de dano. Este ataque causaria 4D+4 pontos de dano no primeiro turno, 2D+4 no segundo e 1 D no terceiro.

A opção 100% funciona como descrito acima até o dano ser reduzido a um valor menor do que 1 D. A partir daí, ele passará a causar 1 ponto de dano por turno, independente da RD do alvo, até que o Prazo de Duração termine. Se a vítima fizer alguma coisa que (na opinião do mestre) anula o efeito do ataque (mergulhar na água no caso de um ataque com fogo, tomar um contraveneno se tiver sido envenenado, etc ...) o dano cessa. Se um ataque tiver esta Ampliação com a opção de 100%, ele estará limitado ao primeiro nível da Ampliação Prazo Dilatado.

Raio Contínuo

+50%

Esta Ampliação pode ser comprada para qualquer poder de longo alcance que provoca dano diretamente (exs. Jato de Fogo, Míssil de Pedra, etc ...) e tem uma CdT maior ou igual a 4 (usando a Ampliação Fogo Contínuo, pág. 51). Esta ampliação permite que o super use as regras de disparo automático para lasers descritas na pág 120 do *MB* na hora de avaliar o dano causado, ou seja, soma-se o dano causado por todos os tiros que atingiram o alvo *antes* de subtrair a RD.

Exemplo: Vento Solar atinge o alvo três vezes com um ataque que causa 5D pontos de dano. Ao invés de três ataques independentes, teremos somente um que causa 15D pontos de dano.

Corte

+30%

Esta Ampliação pode ser aplicada somente no caso de ataques a longa distância que causam dano. Qualquer ataque feito com um poder que tem esta Ampliação causará dano *por corte* ao invés de dano por contusão.

Retardo +20% / +40%

Seu ataque não atinge o alvo imediatamente; ele espera. A opção desta Ampliação resulta num intervalo de exatamente 2 segundos antes de o poder ter efeito. No segundo turno, *depois* do atacante ter conseguido um sucesso em seu teste de habilidade, é que o ataque acontecerá de fato. A opção de 40% permite que o PC escolha um tempo de retardo entre 1 e 10 segundos.

Em qualquer um dos casos, o ataque pode ser feito contra um hex específico o que exige um sucesso num *segundo* teste de habilidade para que o ataque atinja alguém naquele hex quando ele acontecer ou pode estar dirigido contra um indivíduo. Neste caso o ataque continuará apontado contra o alvo até acontecer de fato.

A orientação do ataque é constante. Isto significa que se o alvo virar de costas antes de o ataque acontecer, ele será atacado por trás.

Nunca Atinge Quem Usa

+20%

Um poder com esta Ampliação não causará dano em quem o usa se o ataque feito com ele for refletido ou ricochetear no alvo. Ele simplesmente se dissipará, ricocheteará ou obedecerá qualquer outro efeito especial que o jogador escolher no momento da criação do personagem.

Efeito Explosivo

+40%

Seu ataque explode no momento do impacto causando dano sobre uma área circular. O dano causado diminuí 1 D (mais ou menos algum +1, +2, -1, etc ...) por hex de distância do ponto de impacto.

Exemplo: Você dispara um Míssil de Pedra com Efeito Explosivo contra um hex no meio de um grupo. Ele atinge o hex e explode causando **5d+5** pontos de dano no hex atingido. Todo mundo que estiver a um hex de distância do local do impacto receberá **4D+4** pontos de dano, todos que estiverem a 2 hexes de distância receberão **3D+3** pontos de dano e assim por diante até 4 hexes de distância.

Prazo Dilatado

+30%

Um poder Ampliado desta forma terá seu Prazo de Duração duplicado. Esta Ampliação pode ser comprada quantas vezes se desejar, cada uma delas duplicará uma vez o Prazo de Duração. Esta Ampliação não pode ser para Poderes de Ataque nem usada para Ampliar Vantagens e Desvantagens.

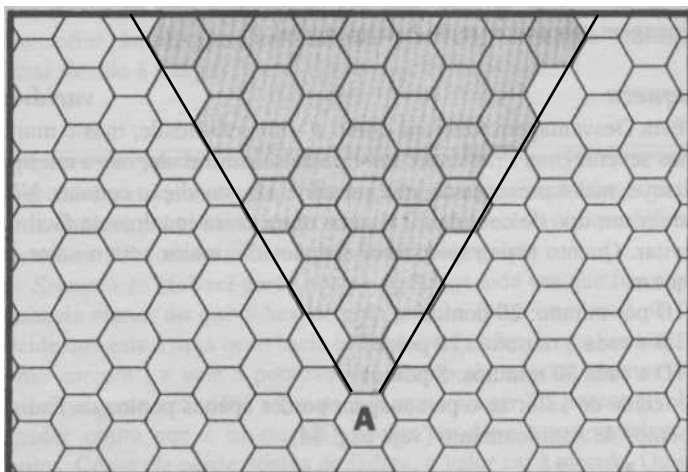
Leque

Especial

Esta Ampliação modifica os ataques a longa distância de modo que tudo que estiver dentro de uma área com a forma de um leque será afetado. O custo desta Ampliação dependerá da largura do leque. Esta largura aumentará 1 hex para cada +10% adicionados ao custo. O comprimento do cone é igual a % do alcance máximo.

Exemplo: Rexor tem um Jato de Fogo 12(8) que causa 8D pontos

de dano. O alcance normal com um ataque destes é 80 hexes, logo, este leque teria 20 hexes de largura. Ele compra 10 níveis de Leque, e obtém um triângulo com 20 hexes de comprimento e 10 de largura. Veja a figura abaixo.



Teleguiado

+50%

Você não precisa fazer nenhum teste quando usa um poder com esta Ampliação. Seu ataque atingirá o alvo automaticamente. A vítima continua tendo direito de usar uma defesa ativa ou Resistir (o que for aplicável). A única limitação que existe é que você tem que ser capaz de ver seu alvo.

Se esta Ampliação for usada em associação com a Fogo Contínuo, ela deverá ser comprada uma vez para *cada* ataque adicional.

O NH final para poder usar esta Ampliação num ataque deve ser no mínimo 14.

Exemplo: A Bola de Fogo de Jane Flamejante tem a Ampliação Fogo Contínuo x 2 (+80%). Se ela queria que os projéteis atingissem o alvo automaticamente ela teria que ter comprado Teleguiado três vezes (+150%) - um bônus muito caro.

Hotshot

+30%

Os Poderes de Ataque com esta modificação podem ser "hotshot- ted" da mesma forma que um laser - um esforço extra permite provocar um dano maior que o normal. Podemos aumentar 1 D no dano causado gastando 2 pontos de Fadiga. Ex: Argyl tem um Jato de Fogo com Potência igual a 7 (7D pontos de dano). Se ele precisar causar mais dano, ele poderá disparar um Jato de Fogo de 1 OD, mas isto lhe custará 6 pontos de Fadiga. Ver *GURPS Ultratech*, pág. 23.

Perfuração

+50%

Esta Ampliação só pode ser aplicada no caso de ataques a longa distância que provocam dano. Ela reduz 1 ponto por Dado no dano causado (ex.: um ataque de 7D seria transformado em 7D-7) mas o dano é tratado como se tivesse sido causado por *perfuração*.

Área Expandida

+20%

Cada nível de Área Expandida aumenta 1 hex no raio de um poder de área.

Projeção Intensificada

+20%

Normalmente, 8 pontos de dano fazem com que a vítima seja projetada 1 hex para trás. Cada compra desta Ampliação diminui 1 ponto no dano necessário.

Exemplo: O poder Bola de Fogo é Ampliado 3 vezes com Projeção Intensificada (+60%). Agora ele projeta a vítima 1 hex para trás a cada 5 pontos de dano.

Instantâneo

+20%

Elimina a necessidade de um turno de concentração. Você continua podendo usar apenas um poder por turno, mas passa a poder se

Deslocar ou realizar um ataque corpo-a-corpo naquele turno.

Esta Ampliação também pode ser comprada para uma Vantagem que passaria a poder ser ativada instantaneamente.

InterLigação +10%/+20%

Esta Ampliação é comprada quando você está ligando um poder a outro. v. pág. 33.

Área Móvel +40%

Qualquer poder de área Ampliado desta maneira poderá ser "agregado" a uma pessoa ou outro objeto em movimento permitindo que a área se desloque junto com aquela pessoa.

Fogo Contínuo +40%

Esta Ampliação adiciona 1 à CdT de um poder de ataque. Ela pode ser comprada mais de uma vez e, cada compra sucessiva adiciona um novo ataque. Lembre-se que o personagem não é *obrigado* a fazer seu número máximo de ataques.

Exemplo: Jane Flamejante comprou seu poder Bola de Fogo com a Ampliação Fogo Contínuo x 2 (+80%). Isto lhe permitiria lançar até 3 bolas de fogo cada vez que ela usar o poder.

Sem Nenhum Efeito Visível +20%

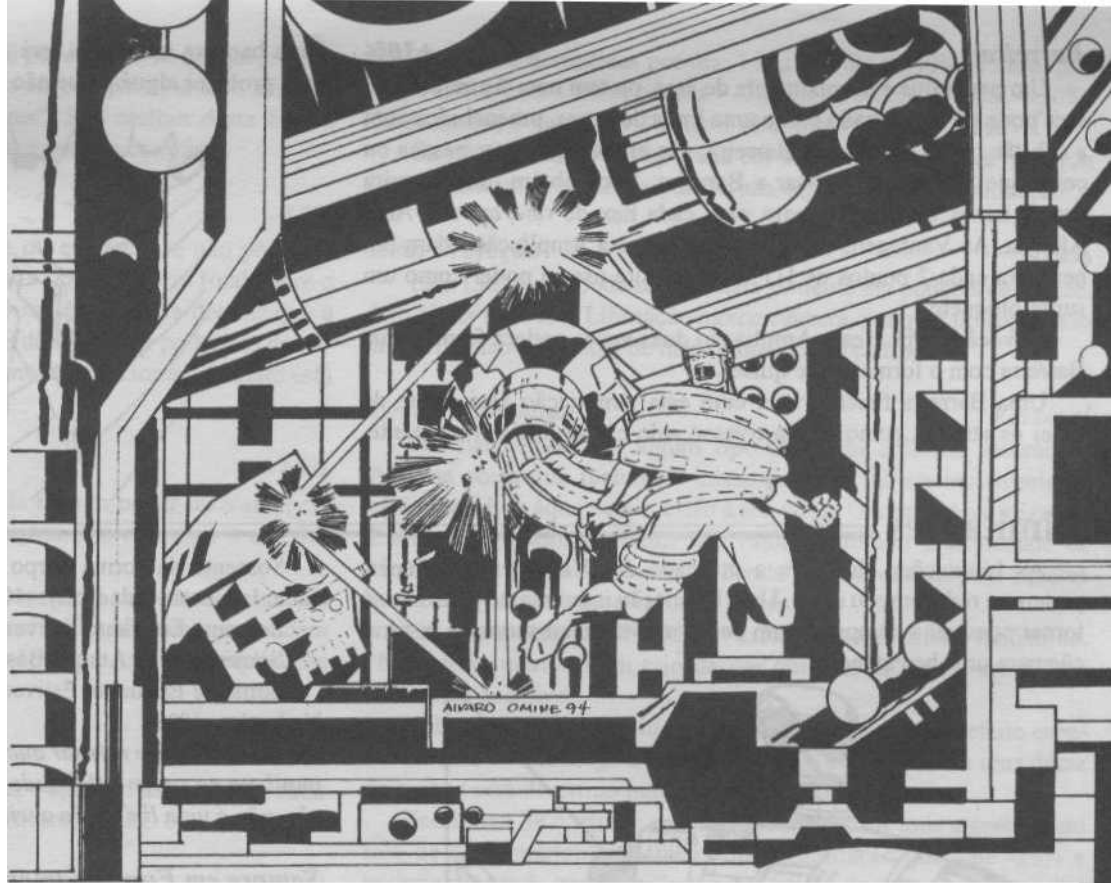
Os poderes físicos que forem Ampliados desta maneira não terão nenhum efeito visível associado a eles. Os poderes mentais não deixarão nenhuma assinatura psíquica. v. GURPS Psionics para maiores informações.

Custo em Pontos de Fadiga Reduzido +20%

Esta Ampliação só se aplica aos poderes e Vantagens que tem um custo em Fadiga. Cada vez que você compra esta Ampliação, ela diminui em 1 ponto por turno o custo em Fadiga da habilidade. Esta Ampliação pode ser comprada quantas vezes você desejar.

Efeito Seletivo +50%

Esta Ampliação aplicada a um poder com Afeta Área, permite ao personagem selecionar quais alvos serão realmente afetados pelo ataque. Com isto podemos atacar uma área ampla sem ferirmos gente inocente ou nossos amigos.



Ricochete +20%

Esta Ampliação pode ser aplicada somente em poderes de ataque. Seu ataque poderá ricochetear nos objetos que se encontram em seu trajeto até o alvo. Cada compra desta Ampliação dá direito a um ricochete e não existe um limite para o número máximo ricochetes. Um personagem que esteja usando este tipo de ataque deverá ser bem sucedido em um teste de habilidade para cada ricochete (com um redutor cumulativo igual a -10% para cada ricochete depois do primeiro) para continuar em direção ao alvo.

Um ataque deste tipo bem sucedido pode pegar seu oponente de surpresa. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de DX ou de IQ (o que for maior) *menos* o número de ricochetes. Se falhar no teste, ele não terá direito a nenhuma defesa ativa contra o ataque.

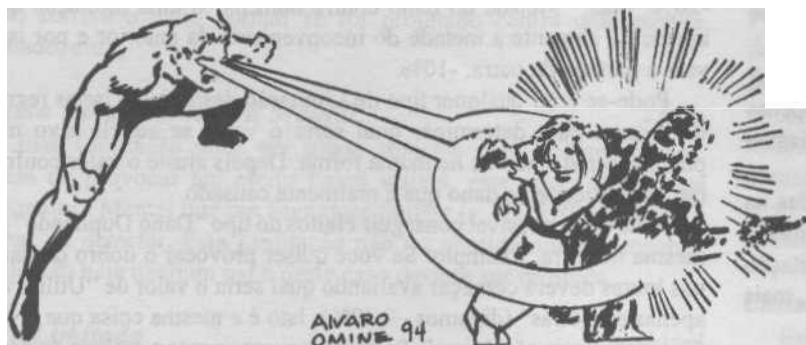
O mestre deveria exigir que o jogador faça um desenho ou explique qual o caminho a ser percorrido pelo ataque e calcular qual a chance dele atingir alguém ou alguma coisa pelo caminho. O GM deveria também usar o bom senso - um atacante que está num campo aberto não tem nada em que fazer seu ataque ricochetear.

Se o ataque tiver a Ampliação Fogo Contínuo, o jogador deverá comprar a Ampliação Ricochete para cada ataque adicional separadamente (como no caso de Teleguiado, pág. 50).

Atordoamento +10%

Esta Ampliação é útil apenas em campanhas onde não se usa as regras opcionais de Pontos de Atordoamento (pág. 84). Se estas regras forem usadas, esta Ampliação pode ser obtida de graça para todos os ataques.

Um ataque Ampliado desta maneira pode ser declarado não-letal de acordo com a vontade do jogador. Todo o dano causado é calculado normalmente mas todo o dano que exceder o necessário para levar a HT ou o número de Pontos de Vida da vítima a um valor menor do que -1 é perdido. É impossível matar alguém diretamente quando esta Ampliação está ativada (é claro que o jogador não é obrigado a usar esta Ampliação o tempo todo, além disso o ataque poderia projetar alguém do alto de um edifício, etc...)



Barreira

+30%

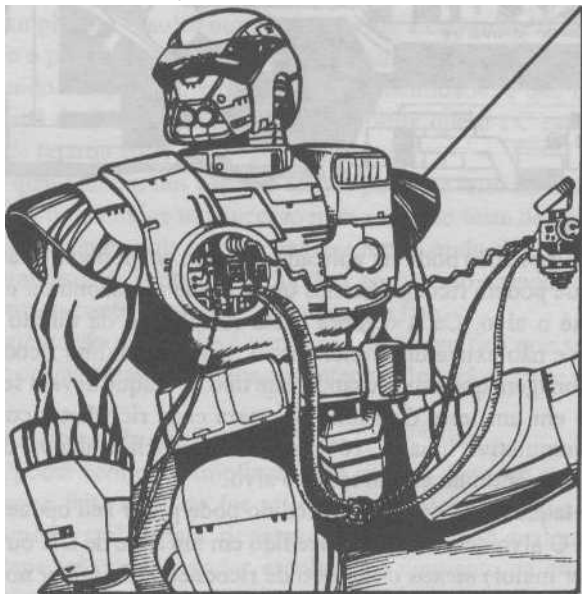
Um poder que é normalmente de área, ou tem uma Ampliação de área pode ser organizado como uma linha de hexes, preenchidos com a substância ou o efeito da Barreira. Ele afetará qualquer pessoa ou coisa que venha a atravessar a Barreira. Você obtém uma barreira com 3 hexes de comprimento para cada hex de raio em sua Área Afetada. As Vantagens modificadas com esta Ampliação criam um hex para cada 2 pontos de HT. Isto permite usar o poder como um super-bloqueio.

Se você comprar esta Ampliação duas vezes poderá formar uma Barreira com o formato que quiser.

Uma Barreira física criada com esta Ampliação será capaz de deter os ataques como se ela tivesse sido construída normalmente.

Limitações

As Limitações diminuem a utilidade das Vantagens ou Superpoderes e reduzem seu custo. Uma Limitação interessante pode não só tornar possível a compra de um poder mas também servir de inspiração para uma boa atuação.



Acesso

Variável

Este é um termo genérico que pode ser usado para especificar todas as Limitações que não foram definidas explicitamente. As Limitações de Acesso podem ser divididas em dois grupos: Utilizáveis apenas *contra certas coisas* ou utilizáveis apenas *em certas situações*.

Se o poder funciona apenas contra um segmento limitado da população, seu modificador estará baseado em quão comum é o grupo-alvo. "Utilizável apenas contra mulheres" cobre aproximadamente a metade da população e vale -20%. "Utilizável apenas contra criaturas marinhas" valerá -30% a não ser que a campanha esteja ambientada em um mundo cuja maior parte está coberta de água, caso em que a Limitação não valerá mais que -10%. "Utilizável apenas contra alienígenas" valerá -30% ou -40% dependendo do mundo. "Não utilizável contra ruivos" é a mesma coisa que "Utilizável contra todos que não são ruivos" e valerá apenas -10%.

O mestre não deveria permitir Acessos sem sentido como, por exemplo, comprar o poder Raio com a Limitação "Utilizável apenas em inimigos". No entanto, comprá-la com a Limitação "Utilizável apenas em amigos" poderia ser interessante.

Este mesmo critério pode ser aplicado a Limitações baseadas na situação. Se a habilidade só funciona durante o dia, a Limitação valerá -20%. Se ela só funciona com a luz do sol direta, a Limitação valerá -30%. Funciona Apenas na Água valerá -30% na Terra, mais em um planeta desértico, menos em um planeta marinho.

Por último, o Acesso pode estar ligado às ações do Super. Quanto mais incomum, difícil ou detestável for a ação exigida maior será o valor da Limitação. Alguns exemplos:

Uma barreira não-física terá que ter a Ampliação Afeta os Outros para proteger alguém que não seja seu criador.



Somente Na Forma Corpo Alterado (Corpo Flamejante, Invisibilidade, Insustancial, etc ...): -10%

Somente Enquanto Estiver Tocando Pistão: -20%

Somente Se O Ataque Básico Penetrar a RD: -20%

Somente Enquanto Estiver Voando ou Somente Enquanto Estiver Nadando: -30%

O mestre deve rejeitar qualquer proposta de Limitação que já está implícita na super-habilidade. "Somente debaixo d'água", por exemplo, não é uma limitação aceitável para Guelras ou Anfíbio.

Sempre em Funcionamento

variável

Esta limitação está disponível apenas para aquelas Vantagens que se tornariam inconvenientes se não pudessem ser desligadas. Exemplo: Ter sempre um Corpo Metálico seria uma Limitação de -20%, enquanto ter o tempo todo um Corpo Flamejante seria uma Limitação de -40%. Este custo está especificado para várias Vantagens. O GM pode adicionar avaliar este custo para novas habilidades quando for adequado.

Custo em Fadiga

variável

Quando assumimos esta Limitação, cada utilização do poder tem um custo imediato em Fadiga. Você pode gastar um número de pontos de Fadiga grande o suficiente para que seu total chegue a 0 (e você perca a consciência) mas nunca além disso. Você recebe -10% para cada 2 pontos de Fadiga que o uso do poder lhe acarreta (até um máximo de -50% que custaria 10 pontos de Fadiga por uso do poder).

Esta Limitação pode também ser comprada para uma super-Vantagem. Neste caso, cada minuto que a Vantagem permanecer em funcionamento será "uma utilização".

Exemplo: A Insustancialidade de Névoa Púrpura custa-lhe 6 pontos de Fadiga por utilização. Esta seria uma Limitação de -30%.

Efeitos Distintos

variável

O poder tem um efeito reduzido contra certos tipos de alvo, como descrito na Limitação Acesso. Exemplo: "Utilizável apenas contra mulheres" é a mesma coisa que "Não utilizável contra homens" e vale -20%. Mas, "Metade do dano contra homens" é uma limitação que apresenta somente a metade do inconveniente da anterior e por isso vale a metade da outra: -10%.

Pode-se criar qualquer tipo de Limitação deste tipo. Use as regras de Acesso para determinar qual seria o valor se aquele alvo não pudesse ser atacado de nenhuma forma. Depois ajuste o valor conforme a quantidade de dano que é realmente causado.

Note que é possível conseguir efeitos do tipo "Dano Duplicado" da mesma maneira. Exemplo: Se você quiser provocar o dobro do dano nas loiras deverá começar avaliando qual seria o valor de "Utilizável apenas em loiras" (digamos -40%). Isto é a mesma coisa que "Não funciona contra não-loiras". Portanto, causar apenas a *metade* do dano contra as não-loiras vale -20%. Compre o poder no nível que você deseja ter contra as loiras e aplique a limitação "Metade do Dano

Super-habilidades

contra as Loiras" que vale -20%. Você pode agora, se desejar, relacionar o ataque com metade da potência em sua planilha com a observação "Dobro do dano contra as loiras". Soa melhor desta forma, mesmo que o cálculo tenha sido feito no sentido contrário.

Apenas em Emergências -30%

O poder é ativado pelo seu medo ou excitação e não pode ser usado numa situação de rotina. O mestre tem a palavra final sobre o estado emocional dos personagens. O mestre poderia decidir que a

raiva produzida pelas falhas sucessivas de seu poder poderiam deixá-lo nervoso o suficiente para que ele comece a funcionar, mas isto está totalmente a cargo dele.

Exclusividade -10%

Esta Limitação só pode ser aplicada em um poder ou Vantagem que tem várias (mais de uma) Ampliações. Ela restringe o uso das Ampliações a uma por vez.

Exemplo: O Cérebro poderia ter comprado Lança de Gelo com as Ampliações Teleguiado e Efeito Explosivo. Se ele assumir também Exclusividade para este poder ele não poderá usar as Ampliações simultaneamente.

Causa Apenas Fadiga -20%

Todo o dano causado com este poder é apenas Fadiga e ele *nunca* poderia ser usado como um ataque mortífero. v. pág. 84.

Instabilidade variável

Sua habilidade tem a tendência perturbadora de parar de funcionar de repente. Um poder Instável sempre funcionará corretamente se você não tiver utilizado nas últimas 24 horas. Depois de usado e depois de cada utilização posterior, você deverá fazer um teste de Instabilidade: Se você conseguir um resultado menor ou igual ao Número de Instabilidade, o poder funcionará. Uma falha significa que o poder não funcionará durante os próximos 513 turnos. Quando este período terminar, o poder voltará a funcionar normalmente na próxima utilização (mas *depois* dela você precisará fazer um novo teste).

Como sempre, uma "utilização" de uma Vantagem significa mantê-la ativada por um minuto. Faça um teste ao fim de cada minuto para ver se a Vantagem deixa de funcionar.

Esta Limitação vale -70% para um Número de Instabilidade igual a 5; -30% para 8, -20% para 11 e -10% para 14.

Somente a Todo Vapor -10%

Este modificador está disponível apenas para poderes de ataque. Você não pode diminuir a intensidade de seu ataque diminuindo o nível de potência que está usando.

Você sempre tem que avaliar o dano máximo para este poder.

Só Projeta -40%

Os ataques feitos com este poder causarão somente dano de Projeção (pág. 106 do *MB*), mas este dano será contado em dobro. O alvo sofrerá o dano normal se for projetado contra uma parede, telhado, etc...

Deixa Uma Assinatura Mental -10%

Esta Limitação pode ser usada somente com poderes físicos. Além de provocar um efeito físico visível, este poder deixa uma Assinatura Mental que um Signature Sniffer (v. GURPS Psionics) é capaz de detectar. Esta Limitação não faz sentido numa campanha onde não haja nenhum psi e neste caso deveria ser proibida.

Uso Limitado variável

Este poder pode ser utilizado apenas um número limitado de vezes por dia. Depois disso ele ficará inoperante por um período de 24 horas para "recarga". O valor desta Limitação depende do número

de utilizações permitidas por dia. 1 vez por dia = -40%, 2 vezes por dia = -30%, 3 ou 4 vezes por dia = -20%, 5 ou 6 vezes por dia = -10%. Mais do que 6 vezes por dia não é uma Limitação significativa.

Se esta Limitação for aplicada em uma Vantagem, cada hora (ou fração de hora) que ela estiver ativada significará uma "utilização".

Sem Projeção -10%

Esta Limitação pode ser aplicada somente em poderes de ataque. Um poder com esta Limitação *nunca* causará qualquer projeção, não importa quantos pontos de dano tenham sido causados.

Efeito Incômodo Variável

Sua habilidade tem algum tipo de efeito colateral incômodo. Alguma coisa que realmente cause prejuízo ou um inconveniente sério a você ou àqueles que estão à sua volta. O mestre deve julgar os Efeitos Incômodos e definir seu valor, proibindo sem piedade os efeitos abusivos ou sem sentido e dando pontos somente para aqueles que realmente limitam o valor do poder.

Um poder valioso não pode ser usado como um Efeito Incômodo. "Mata todo mundo num raio de um quilômetro" não é um Efeito Incômodo aceitável.

Note que, um incômodo inofensivo é meramente um efeito especial. O fato de sua mágica Convocar Lobos atrair também uma dúzia de gerbos será divertido mas não valerá nenhum ponto.

Exemplos: Se o uso de sua habilidade destruir toda a grama num raio de dois quarteirões teremos uma Limitação que vale -10% e poderia ser usada para justificar um modificador negativo de reação.

Se a utilização de sua habilidade tornar sua aparência feia e repugnante, ou exigir que você realize alguma espécie de ritual, teremos uma Limitação que vale 5% para cada ponto negativo de reação naqueles que assistirem a utilização da habilidade.

Recuo -40%

Esta Limitação pode ser usada somente com poderes de ataque. Você é projetado para trás um hex para cada 8 pontos de dano (arredondado para cima!) que você causa num ataque. Este número é baseado no resultado obtido nos dados, ignorando-se toda a RD, sua Densidade Aumentada, tamanho ou seja lá o que for. Se você tirar 25 num ataque de 713, será projetado 4 hexes para longe de seu alvo.

Alcance Reduzido -10%

Cada vez que esta Limitação é comprada, o Alcance de seu poder é reduzido à metade (arredondado para baixo).

Resistida por X -20%

Esta Limitação pode ser aplicada somente em poderes que a) afetam outros e b) produzem um efeito que é indesejável na opinião do mestre (afinal de contas, ninguém resistiria a um aumento em sua RD, por exemplo). Esta Limitação não pode ser usada em super-vantagens.

Um super-poder limitado desta maneira pode ser resistido por ST, HT, DX, IQ ou Vontade (contra o resultado do teste de habilidade do PC que está usando o super-poder). Esta Limitação pode ser comprada até duas vezes (perfazendo um total de -40%) para dois atributos diferentes.

Se alguém conseguir resistir ao seu super-poder, sua próxima tentativa de usar o mesmo super-poder na(s) mesma(s) pessoa(s) durante a próxima hora estará submetida a um redutor cumulativo igual a -2. Portanto se a vítima resistir três vezes seguidas 'sua próxima tentativa terá um redutor igual a -6!

Causa Apenas A tordoamento -20%

Esta Limitação pode ser utilizada somente se as regras opcionais de Atordoamento estiverem sendo usadas. Todo o dano causado por seu ataque será de Atordoamento (pág. 84) e *nunca* poderia ser usado como um ataque mortífero.

Gasto Extra de Tempo

-10%

Seu poder exige dois segundos de concentração ao invés de um. Pode-se comprar esta Limitação quantas vezes se desejar, dobrando o tempo de concentração necessário para ativar o poder em cada uma das vezes. Note que um poder com esta Limitação não pode ser usado para bloquear ou aparar.

Esta Limitação aumenta da mesma maneira o tempo necessário para ativar uma super-vantagem. Ela não pode ser combinada com a Ampliação Instantâneo. Se ela for aplicada em uma das poucas Vantagens que *normalmente* são ativadas instantaneamente como Transformação, o primeiro nível de Gasto Extra de Tempo faz com que a mudança leve um segundo.

Precisa Recarregar

variável

Seu super-poder precisa ser "recarregado" depois de cada utilização. Se esta Limitação for aplicada sobre uma Vantagem, ela não poderá ser utilizada durante o período de recarregamento. O valor desta Limitação depende do tempo entre utilizações: 5 segundos: -10%; 15 segundos: -20%.

Tempos de recarga mais longos tornariam quase inúteis os poderes de combate e não afetam muito os poderes que não são de combate. Um tempo de recarga de uma hora é uma Limitação de -30%. Tempos de recarga mais longos não são Limitações válidas (mas veja Uso Limitado na pág. 53).

Incontrolável

-30%

Seu poder tem uma tendência a se manifestar quando isto é inadequado ou indesejável. Sempre que o mestre decidir que você está vivendo uma situação de tensão, você precisará ser bem sucedido em um teste de Vontade para ser capaz de manter o controle de seu poder (mesmo que você não tenha nenhuma intenção de usá-lo).

O resultado desta jogada não pode nunca ser maior do que 14, não

Super-Poderes

Super-poderes são habilidades que exigem algum treino e um teste de habilidade para serem usadas corretamente.

Nota: O jogador deve se sentir livre para ignorar qualquer explicação ou uma justificativa física para a forma como um super poder funciona neste capítulo quando estiver descrevendo o modo como as habilidades de seu personagem funcionam desde que os efeitos e o mecanismo de jogo permaneçam os mesmos.

Os super-poderes têm algumas características que descrevem seu funcionamento. Área/Quantidade Afetada, Dano e Prazo de Duração são as mais comuns. Todas elas podem ser modificadas pela aplicação de Ampliações e Limitações adequadas. Os seguintes critérios devem ser utilizados a menos que se encontre algo em contrário na descrição de cada poder.

Área Afetada: Poderes de Longo Alcance afetam somente um alvo (uma pessoa, um veículo, uma porta, etc...)

Poderes de Área, não modificados, afetam uma área de raio igual a um hex para cada 5 níveis completos de Poder, mínimo 1 (ex. Poder de 0 a 9 afeta 1 hex, 10 a 14 afeta um raio igual a dois hexes, 15 a 19, três hexes e assim por diante). Um hex é uma área de 1 m de raio e 2 metros de altura. Áreas adicionais mudam o raio mas não a altura. Esta definição pode ser modificada usando-se a Ampliação Área Expandida (pág. 50). Veja a tabela existente na coluna lateral da pág. 30 que converte o raio no número de hexes afetados.

Quantidade Afetada: Alguns poderes funcionarão apenas contra uma certa quantidade de material. As descrições dos poderes tratam do assunto individualmente. **Dano:** Qualquer poder que cause dano físico, causará 1 D pontos de dano por nível de poder. Este dano é considerado sempre como concussão mas podem ser modificados pelas Ampliações Corte e Perfuração (pág. 50).

Prazo de Duração: Indica quanto tempo dura o efeito de um poder. A menos que haja alguma coisa em contrário, o Prazo de Duração é igual a 1 segundo/nível de poder (este é o valor pré-definido a ser usado quando se está criando um novo poder). Alguns poderes têm um prazo de Duração diferente e para alguns ele é irrelevante. Estes detalhes estão incluídos na descrição dos poderes. O Prazo de Duração pode ser modi-

ficado com a Ampliação *Prazo Dilatado* (pág. 50). Se um super perder a consciência, o que restava do Prazo de Duração de seus poderes cairá imediatamente para 0 (*tudo que tiver sido criado por ele desaparecerá imediatamente*).

Alcance: Veja *Mira* na pág. 30.

Somente em Contato

-20%

Seu poder funcionará somente se você tocar seu objetivo. Você tem um alcance efetivamente igual a 0, não importa qual o nível do Poder.

Inconstante

variável

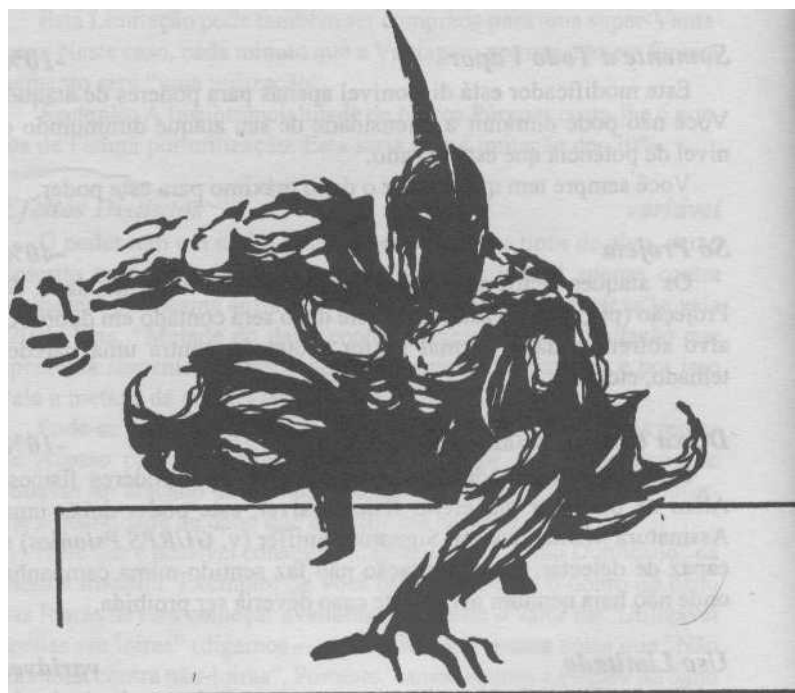
De vez em quando seu poder funciona e de vez em quando não. Ele simplesmente vem e vai e você nunca conseguiu descobrir por quê. Esta Limitação é completamente independente do teste de habilidade para ver se você atinge o alvo. Você pode ter NH 15 e continuar tendo problemas para fazê-lo funcionar. Esta Limitação é boa para se aplicar em poderes mas funcionará com poucas Vantagens. O mestre deve avaliar cuidadosamente para ter certeza de que a utilização proposta faz sentido.

Toda vez que você quiser usar seu poder precisará conseguir um resultado menor ou igual ao Número de Ativação (v. a seguir) com 3 dados. No caso de um sucesso o poder funcionará para aquela utilização. Quando você parar de usar o poder, será necessário um sucesso em um novo Teste de Ativação para que ele volte a funcionar.

No caso de uma falha você pode continuar tentando nos turnos subsequentes, sem nenhuma penalidade. Cada nova tentativa custa 1 ponto de Fadiga. Se sua ST cair abaixo de 3, você precisará descansar até recuperar todos os pontos de Fadiga antes de poder usar seu poder novamente.

Esta Limitação vale -70% no caso de um Número de Ativação igual a 5, -30% para 8 ou menos, -20% para 11 ou menos e -10% para 14 ou menos.

A descrição de todos os poderes contém Nome (Longo Alcance ou Área/Físico ou Mental) e Custo por Nível (CN).



Lista de Super-poderes



Absorve Atributo (Longa Distância/Mental) CN: 5

Este super-poder permite que o personagem drene a ST, HT, IQ ou DX de um oponente. A vítima resiste com uma Disputa Rápida entre seu poder e o atributo adequado mais Força de Vontade ou Vontade Fraca. Os pontos são drenados e adicionados ao valor de seu próprio atributo na razão de 1 por turno. ST drenada pode ser adicionada somente à sua ST, HT na HT, e assim por diante. O número de pontos que você pode drenar de uma única vítima é igual a seu poder (ou Poder x 5 no caso de ST Ampliada, a seguir).

Quando você estiver drenando ST de uma vítima que tem a Vantagem ST Ampliada (pág. 39), os pontos serão drenados numa velocidade cinco vezes maior e podem ser armazenados num ritmo cinco vezes maior.

A vítima recupera os pontos à razão de 1 a cada 10 minutos. Esta é a mesma velocidade com que você os perde. A ST Ampliada é recuperada também neste ritmo (e não cinco vezes mais rápido). Este super-poder não pode ser modificado com a Ampliação Prazo Dilatado.

Este poder deve ser comprado independentemente para cada atributo.

Absorve Matéria (Longa Distância/Físico) CN: 7

Este poder permite-lhe absorver até Potência/2 ao quadrado quilos de material (em qualquer forma) de uma vez. A matéria absorvida desta forma pode ser mantida até Potência minutos antes de ter que ser expelida. Pode-se expelir qualquer objeto absorvido à vontade. Se você tiver absorvido mais de um objeto de uma vez, precisará ser bem sucedido em um teste de habilidade para liberar o objeto desejado. Uma falha significa que um objeto errado será liberado (uma falha crítica significa que o objeto desaparece) Você pode manter qualquer quantidade de objetos desde que a soma de seus pesos não exceda seu limite de peso.

Se você perder a consciência ou for morto devido a um golpe, todos os objetos absorvidos serão expelidos.

Este poder não pode ser usado sobre matéria viva.

Limitação Especial: A matéria absorvida está limitada a uma só forma (gasosa, líquida, sólida). -30%

Transformar (Longa Distância/Mental) CN: 5

Um alquimista moderno pode transformar chumbo em ouro ou urânio em talco. Este poder funcionará apenas em matéria não viva e não funcionará numa parte do objeto. O mestre decidirá se alguma coisa é "uma parte" ou "um todo". Só é possível transformar uma substância que já foi Analisada (v. a seguir) em uma outra que já foi Analisada. Este poder é capaz de afetar até (5 x Potência)/2 kg de material (ex. um super com Potência 10 seria capaz de transformar um objeto com até 25 kg).

Exemplo: Se você tiver Potência 12, não será capaz de transformar

parte de um muro em pó. Mas uma arma pesando menos de 30kg poderia ser transformada em chocolate ...

Se você estiver tentando transformar alguma coisa que está dentro de um objeto precisará fazer um teste de habilidade adequado (Mecânica, Cirurgia, Engenharia, etc ...) com um redutor igual a -3.

O Prazo de duração de uma Transformação varia de material para material. Em geral, uma Transformação para gás ou líquido é permanente enquanto que um sólido Transformado voltará para sua forma normal depois de Potência minutos.

Exemplo: Para Transformar uma bala encravada no estômago de alguém em água seria necessário um sucesso num teste de Cirurgia ou Anatomia com um redutor igual a -3 e depois um sucesso no teste de habilidade.

Ampliação especial: Não precisa Analisar.. +30%.

Analisar (Longa Distância/Mental) CN: 1

Você é capaz de analisar rapidamente e identificar substâncias químicas desconhecidas. No entanto, sua informação será bem genérica (ex. "Isto é um veneno" ou "Isto é um ácido") a menos que você tenha a perícia Química ou algum poder similar. São necessários 15 - Potência minutos para Analisar uma substância. No caso de Potências maiores do que 15, as substâncias podem ser Analisadas em um turno.

Animar (Longa Distância/Mental) CN:4

Este poder permite dar a um objeto qualquer a aparência de vida. O tamanho máximo está limitado em 12 kg por nível de Potência.

No entanto, os objetos Animados não estão automaticamente sob controle e reagirão como animais (IQ 3) a menos que o objeto tivesse a forma de uma criatura inteligente (uma estátua, por exemplo), caso em que reagiriam com uma IQ igual a 9. Você terá um bônus igual a +1 para cada ponto na margem pela qual foi bem sucedido em seu teste de habilidade nos testes de reação. Uma falha crítica Anima o objeto mas o torna hostil.

O valor dos atributos ST e DX será igual a 2 pontos para cada 3 níveis de Potência; a HT será igual à HT do objeto original. O Prazo de Duração é normal.

v. Controle de Objetos Animados, pág. 57.

Animar Plantas (Área/Mental) CN:3

Você é capaz de dar a aparência de vida animada às plantas que estão na sua área. As plantas Animadas desta forma reagirão como animais (IQ 3); elas obedecerão a comandos orais feitos por você. As habilidades das plantas Animadas variarão segundo o tipo. A grama e as trepadeiras poderiam realizar ataques paralisantes (v. pág. 56). Árvores e arbustos podem atacar violentamente com seus ramos provocando dano por contusão. Em todos estes ataques as plantas jogam contra seu NH em Animar Plantas para verificar se atingem o alvo e a Potência Paralisante delas é igual à sua Potência. A HT das plantas pode ser encontrada na tabela existente na pág. 125 do MB. Plantas Animadas podem também desarraigar e se movimentar com Deslocamento igual a 1.

Animar Sombras (Longa Distância/Mental) CN:5

As sombras ganharão vida e atacam seus inimigos! No caso de um sucesso num teste de habilidade, a sombra ganhará vida e envolverá um adversário. A sombra é feita de um material preto e fino como uma teia de aranha com DP 1, RD 2, HT 10 e Deslocamento 5. Qualquer ataque com base na luz causará o dobro do dano na criatura.

O NH da criatura é igual ao seu NH. No caso de um sucesso a sombra drena 2 pontos de Fadiga da vítima (a RD não oferece nenhuma proteção neste caso). Se a ST chegar a zero, a sombra começará a drenar HT à razão de 1 ponto por turno até a vítima morrer.

Quando o Prazo de Duração expirar (ou no momento em que você quiser banir a sombra), você terá que fazer um teste de habilidade com um redutor igual a -1 para cada vítima que a sombra tiver matado.

Se você for bem sucedido a sombra será destruída. Se você falhar a sombra passará a segui-lo e atacá-lo.

Se não houver sombra (por ex., numa caverna escura como breu) você não será capaz de animar nada.

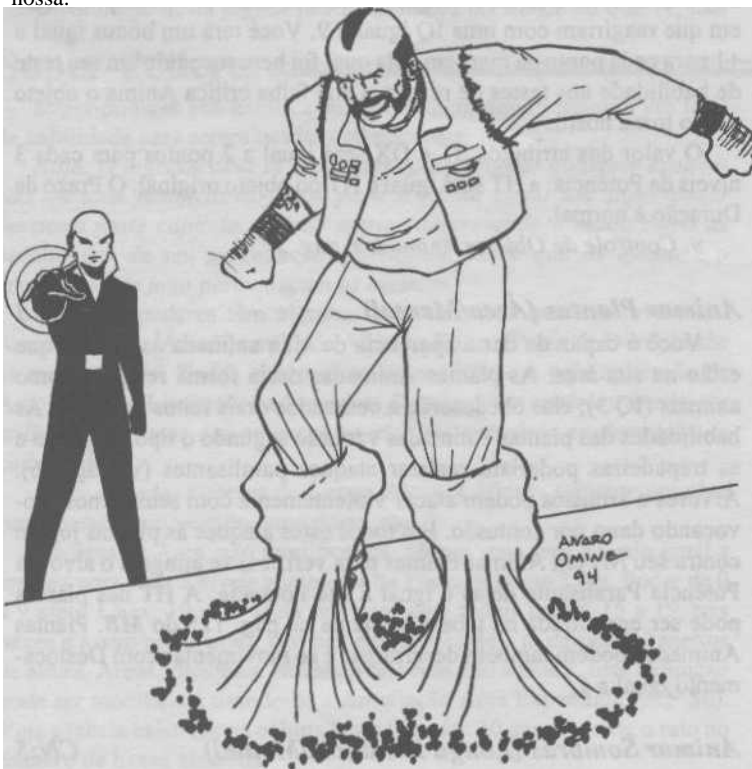
Antigravidade (Longa Distância/Mental) CN:3

Você é capaz de diminuir a atração gravitacional exercida sobre um objeto, até o ponto onde os objetos caem para fora da Terra. Cada nível de Potência permite uma redução de 10% na atração gravitacional normal. Com uma Potência igual a 10, a gravidade é neutralizada. As reduções subsequentes farão com que o objeto seja repellido pela Terra ao invés de ser atraído. Os ataques com Anti-gravidade funcionarão sobre objetos de até 125 kg por nível de potência. Este poder não funciona sobre parte de um objeto.

A altura máxima que um personagem é capaz de saltar é modificada pela gravidade reduzida. Divida I pela nova gravidade para obter o novo modificador de salto.

Exemplo Gravitator tem Anti-gravidade-15(12). Ele aplica seu poder sobre o carro que está sendo usado em uma fuga pela Quadrilha dos Beagle, famosa por seus assaltos a bancos. A quadrilha sai correndo do banco e vê seu carro se afastando da Terra com uma velocidade igual a 20% da velocidade normal de queda. Gravitator usou seu poder com uma intensidade suficiente apenas para fazer o carro flutuar, por isso ele pairará a 10 metros de altura até terminar o Prazo de Duração para depois cair novamente.

Exemplo: Gravitator precisa pular uma cerca com 10 m de altura. Sua ST é 10, o que significa que ele seria capaz de saltar 1,10 m de altura se tomar distância para ganhar impulso. Ele deseja diminuir a atração da gravidade para 10% do normal. Com isto ele será capaz de saltar 11 m. Como a atração da gravidade está reduzida a 10% do normal, ele aterrissará devagar e em segurança do outro lado ... não como um peso pequeno na gravidade normal e sim como um homem numa gravidade igual a 10% da nossa.



Paralisar (Longa Distância/Físico) CM :6

Você é capaz de imobilizar um objeto no lugar. A causa pode ser qualquer coisa - uma imensa mão verde bruxuleante envolve o objetivo, o campo magnético da Terra o captura, ou a terra se ergue e traga suas pernas. A vítima pode resistir com sua ST contra o *NH + Potência* do atacante. Se a vítima vencer a disputa por uma diferença menor ou igual a 3, ela não ficará presa mas seu Deslocamento ficará reduzido à metade no próximo turno. No caso de um empate, seu Deslocamento será igual a 1. Se a vítima perder, ela será tratada como se tivesse sido Imobilizada e poderá tentar se Desvencilhar nos próximos turnos vencendo uma Disputa Rápida de sua ST vs. 3 x *Potência*.

A maior ST que você será capaz de Paralisar é igual a *Potência* x 3.

Você pode atacar novamente uma vítima já Paralisada. Cada ataque bem sucedido com este Poder submete as tentativas da vítima de se Desvencilhar a um redutor igual a -1.

Limitação Especial: A vítima tem que estar em contato com o chão. -20

Limitação Especial: A vítima fica presa ao lugar onde ela está, mas está livre para fazer qualquer coisa (não imobilizada). -40%

Exemplo: Punho de Ferro tem Paralisar-17(15) está sendo atacado por um tigre com ST igual a 20. Como ele é capaz de afetar uma criatura com ST até 45 (15 x 3), o tigre está dentro dos limites de seu poder. O animal tem 3 hexes (+I), está a 5 metros de distância (-2) e investindo a uma velocidade de 32 km/h (-4), o que dá um modificador na Tabela de Velocidade/Distância igual a -5. Isto diminui seu NH para 12, evitando por pouco uma penalidade de TR. Ele joga os dados e tira 10, um sucesso. Este resultado dá uma margem com relação a sua Potência + NH igual a 12. O mestre joga contra a ST (20) do tigre e tira 11 que não é suficiente para Resistir. Ele ficará Paralisado conseguindo se Desvencilhar, jogando contra um 42 (!) ou até expirar o Prazo de Duração que é igual a 17 segundos. E o Punho Ferro poderia continuar adicionando novas Paralisações.

Cegar (Longa Distância/Físico) CN: 5

A vítima pode oferecer Resistência contra este poder com sua HT. Se você vencer a disputa ele ficará cego durante o Prazo de Duração. Se você conseguir um Sucesso Decisivo, o Prazo de Duração será medido em minutos e não turnos.

Este é um bom exemplo de um poder que pode ser adaptado de infinitas maneiras. A vítima poderia ser ofuscada por um raio laser, cercada por uma nuvem de insetos, ter seus olhos cobertos com vendas de metal ou quem sabe seus olhos desapareçam durante o Prazo de Duração.

Solda (Longa Distância/Físico) CN: 5

Esta é uma variação do poder Transformar. A estrutura do alvo é modificada a ponto dele se misturar com outra substância e não poder ser separado sem dano. A quantidade afetada é idêntica ao do poder Transformar mas a substância que está sendo Soldada *não* precisa ser Analisada antes. As restrições existentes para objetos dentro do objetivo no caso do poder Transformar também se aplicam neste caso.

Lançadeira (Especial/Físico) CN: 8

Você é capaz de vibrar suas mãos com velocidade supersônica deixando-as indistintas e tornando-as capazes de infligir um dano muito grande num combate de perto. Cada nível de potência adiciona 1 ao dano básico por GDP que você é capaz de causar. Se sua Potência for maior ou igual a 6 causarão automaticamente dano por perfuração.

O personagem gasta 1 ponto de fadiga/tumo para manter este poder ativado e este custo não pode ser reduzido por nenhuma Limitação.

Granizo (Área/Mental) CN:1

Se houver chuva ou uma tempestade de neve dentro de seu Alcance, você será capaz de transformar a chuva em granizo com um sucesso num teste de habilidade. Você pode tentar usar este poder uma vez por minuto. Cada sucesso dura 1 minuto.

O dano causado pelo granizo dependerá de sua Potência. Quanto maior ela for, maiores serão as pedras de gelo e com mais força elas cairão.

É impossível apontar as pedras de gelo, elas apedrejarão a área toda, causando um dano uniforme. O granizo é mais um inconveniente em larga escala do que uma arma. Qualquer pessoa que seja apedrejada pelo granizo precisará ser bem sucedida num teste de vontade para ser capaz de manter a concentração. Além disso, a visibilidade numa tempestade de granizo será quase zero e o chão coberto com granizo é tão escorregadio quanto o chão coberto de gelo.

| |
|---------------------|
| Potência |
| Menor ou igual a 5 |
| Entre 6 e 10 |
| Entre 11 e 15 |
| Entre 16 e 20 |
| Maior ou igual a 21 |

| |
|--|
| Tamanho das pedras e o dano por turno |
| Ervilha; nenhum dano |
| Bola de gude; nenhum dano |
| Bola de golfe; 1 D-3 |
| Bola de Baseball: 1 D-2 |
| Laranja; 1 D-1 |

Cor (Longa Distância/Mental)

CN:1

Altera a cor de um objeto de até 1 hex de tamanho por nível de Potência. Nenhuma outra propriedade é afetada pela mudança de cor — A Argonita Verde continua agindo como Argonita Verde, mesmo que sua cor tenha sido mudada para o vermelho.

Confusão (Longa Distância/Mental)

CN:4

Você tem a capacidade de confundir seu oponente (isto poderia ser feito atacando fisicamente seu oponente, fazendo um trocadilho muito ruim ou quem sabe, abrindo sua capa impermeável. Se o adversário falhar em seu teste de Resistência (sua Potência vs a HT dele), ele ficará *mentalmente atordoado* por um turno/nível de Potência. Qualquer injúria física (mesmo que ela não cause dano - um tapa serve) tirará a vítima de seu estado de confusão.

Controle de Animais (Longa Distância/Mental)

CN:3

Este poder funciona apenas em criaturas não-humanas terrestres com IQ menor ou igual a 7. O personagem será capaz de controlar 1 hex de criaturas/nível Potência. Se você forçar um animal a uma situação que irá resultar em dano, será necessário fazer uma disputa rápida entre sua potência e a HT dele. Se você vencer, ele obedecerá sua ordem.

Exemplo: Uma potência igual 14 permitira que controlasse 2 animais de 7 hexes, ou 14 animais de 1 hex, ou 14 hexes de um enxame qualquer.

Limitação Especial: Limita este poder a um único tipo de animal (ex. felinos): -60%

Controle de Objetivos Animados

(Longa Distância/Mental)

CN:3

Você é capaz de controlar um objetivo animado que você criou, ou tentar ganhar o controle sobre a criação de algum outro personagem. Para dominar a criatura de alguém será necessário vencer uma disputa rápida de potências modificadas pela distância que a criatura se encontra e pela diferença entre os NHs (ex: se seu NH for 14 e o do seu oponente for 12, você terá um bônus igual a +2 na Disputa).

Controle do Fogo (Área/Mental)

CN:3

Você é capaz de controlar uma chama. Este poder lhe permite manter um fogo dentro de sua área, deixando que ele queime sem se espalhar. De outro lado, você pode fazer com que ele se espalhe mais rápido ou fique mais alto. Você poderá fazer um fogo crescer 1 hex a cada 2 turnos com um sucesso num teste de habilidade (faça um novo teste para cada crescimento) ou fazer com que as chamas saltem em direção ao céu até uma altura de 1 hex por raio do fogo. Este poder não tem Prazo de Duração mas exige concentração ininterrupta.

Controle de Peixes (Longa Distância/Mental)

CN:1

Idêntico ao Controle de Animais só que exercido sobre criaturas aquáticas. Mamíferos Aquáticos como as baleias e os golfinhos estão incluídos nesta categoria.

Controle de Líquidos (Área/Mental)

CN:2

Você pode dar qualquer forma a uma massa de líquido, ou mudá-la de lugar. No fim do Prazo de Duração, o líquido desmoronará e se transformará numa poça d'água a menos que você seja capaz de renovar o controle instantaneamente. Este poder não pode ser usado para controlar o líquido existente dentro do corpo de um ser vivo.

Controle de Plantas (Longa Distância/Mental)

CN:2

Você é capaz de controlar as plantas num raio de 1 hex/nível de potência. Elas se afastarão para você passar ou enlaçarão seus perseguidores diminuindo sua velocidade em 50%. As plantas estão restritas ao lugar onde elas se encontram. Elas não podem se desenraizar e seguir você. Veja o poder Animar Plantas.

Controle de Temperatura (Área/Mental)

CN:1

Você pode mudar 2,5 graus/nível de potência na temperatura da área. É impossível elevar a temperatura a um valor maior do que 66° C ou levá-la a um valor mais baixo que -100° C. Esta operação não pode ser feita repetidamente numa mesma área e o Prazo de Duração é expresso em *minutos* e não em turnos. As mudanças ocorrem a 5° C por turno e reverterem ao estado anterior no mesmo ritmo depois de terminado o Prazo de Duração.

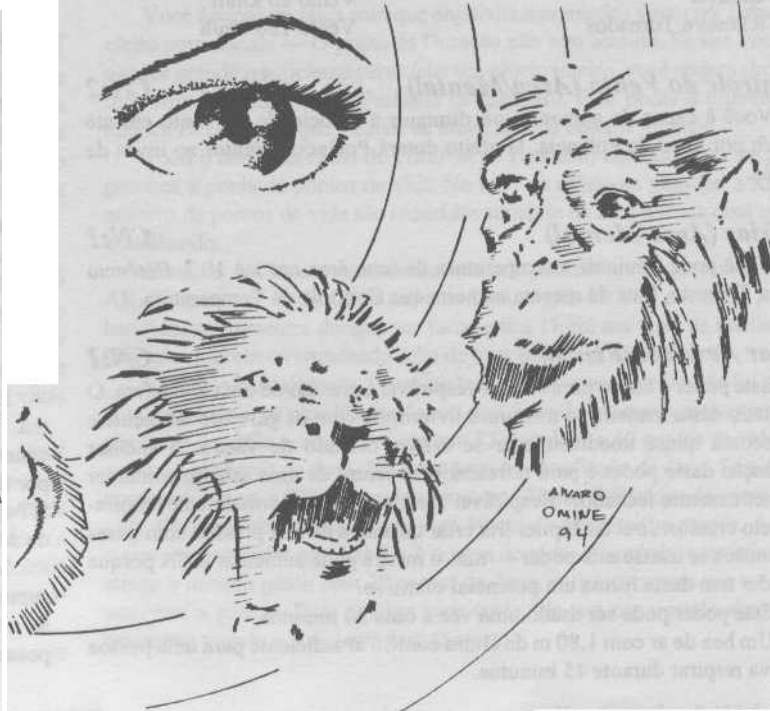
Controle do Clima (Área/Mental)

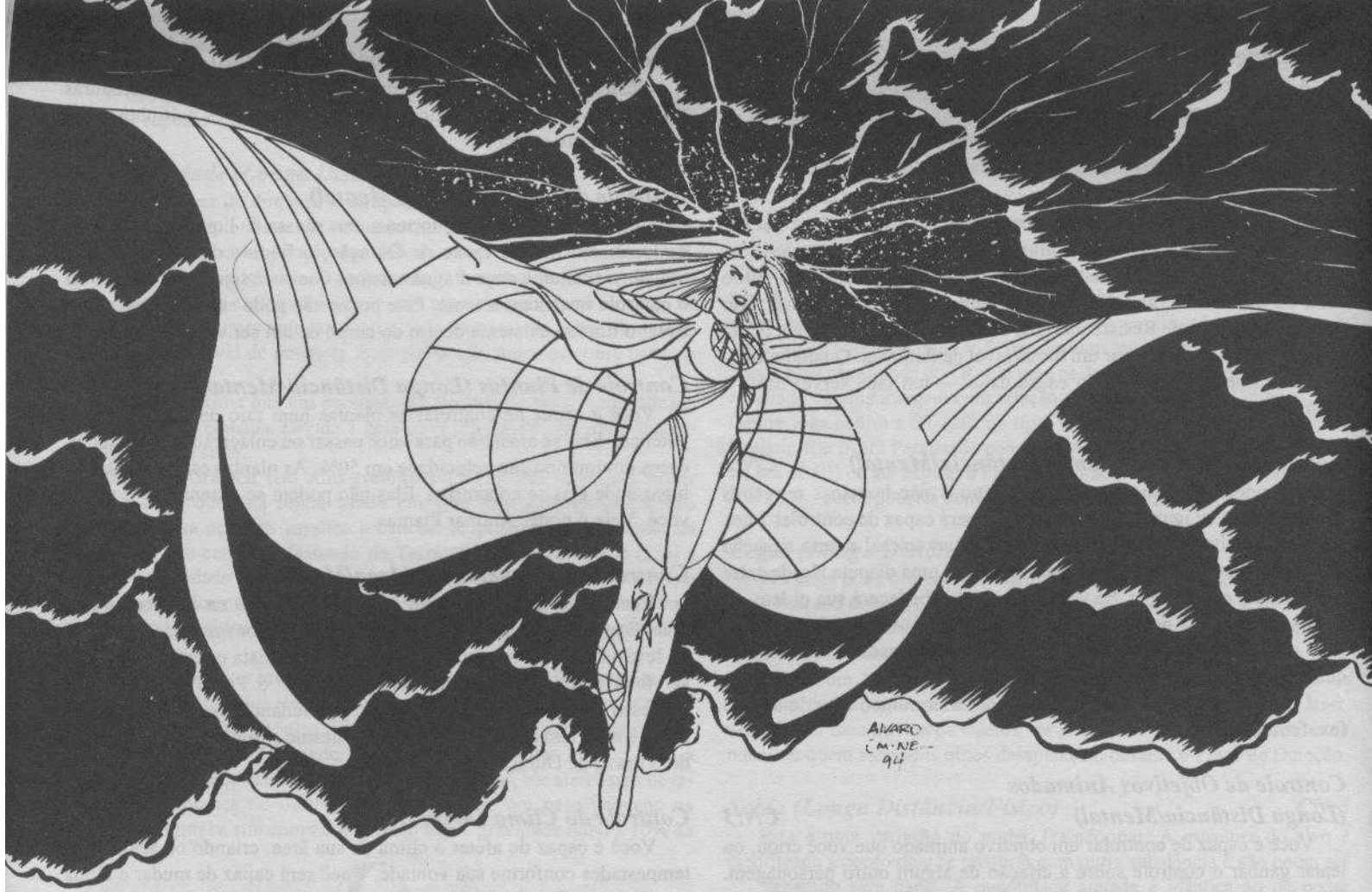
CN:5

Você é capaz de afetar o clima de sua área, criando ou acalmando tempestades conforme sua vontade. Você será capaz de mudar o clima uma linha na *Tabela de Clima* (pág. 58) para cada 2 níveis de Potência que você tiver. Só é possível usar este poder uma vez numa determinada área - depois você precisa esperar o Prazo de Duração terminar para poder usá-lo novamente. O prazo de Duração é expresso em *minutas*. Potência 17 provocará uma mudança de clima que durará 17 minutos.

Exemplo: Com 10 níveis de Potência, você poderá mudar o clima 5 linhas. Supondo que estava chovendo você poderia conjurar trovoadas e vendavais. No entanto, se o céu estivesse claro, o máximo que você conseguiria seria um temporal com um pouco de neve ou granizo se estivesse suficientemente frio. Você poderia transformar uma tempestade com trovoadas num dia nublado com uma brisa suave ou acalmar um tomado transformando-a numa chuva comum.

Nota: A área básica afetada por este poder tem 10 hexes de raio. Cada nível de Área Expandida (pág. 50) aumenta este raio 5 vezes.





Exemplo: Controle do Clima-12(10) custaria normalmente 50 pontos devido à Potência. Três níveis de Área Expandida aumentariam este custo em 60% (total 80 pontos) mas cobriria um raio de (10 x 5 x 5 x 5) 1250 hexes.

Tabela de Clima

| | |
|---|----------------|
| Céu claro | Vento 8 km/h |
| Parcialmente Nublado | Vento 8 km/h |
| Nublado | Vento 16 km/h |
| Nublado, Garoa, Neve leve | Vento 24 km/h |
| Chuva ou Neve | Vento 32 km/h |
| Temporal, Neve ou Saraiva | Vento 40 km/h |
| Dilúvio, Nevasca ou Chuva de Pedras forte | Vento 48 km/h |
| Tempestade com trovoadas | Vento 64 km/h |
| Vendaval | Vento 80 km/h |
| Ciclones e Tornados | Vento 120 km/h |

Controle do Vento (Área/Mental) CN:2

Você é capaz de aumentar ou diminuir a velocidade do vento em até 8km/h por nível de Potência. O efeito durará Potência minutos ao invés de turnos.

Esfriar (Área/Mental) CN:1

Você pode diminuir a temperatura de uma área em até 10 x Potência graus. De resto, trate da mesma maneira que Controle de Temperatura.

Criar Ar (Área/ Físico) CN:1

Este poder é usado para criar ar respirável à pressão de uma atmosfera. O ar criado desta maneira se misturará livremente com os gases do ambiente e se escoará quase imediatamente se estiver cercado de vácuo. A melhor utilização deste poder é para refrescar o ar dentro de uma sala ou container hermeticamente fechado. "Respirável" refere-se ao ar normalmente respirado pelo criador. Jirel de Júpiter iria criar uma área de alta pressão com gases venenosos se usasse este poder- mas o mestre pode aumentar o CN porque o poder tem desta forma um potencial ofensivo.

Este poder pode ser usado uma vez a cada 30 minutos.

Um hex de ar com 1,80 m de altura contém ar suficiente para uma pessoa inativa respirar durante 45 minutos.

Ampliação especial: O ar criado forma uma esfera que não se escoará no vácuo. + 100%

Criar Trevas (Área/ Físico) CN:3

Você é capaz de criar uma área escura como breu. Veja quais os efeitos de se atacar alguém que está dentro, ou atacar de dentro de um hex de trevas na pág. 163 do MB. A Vantagem Visão Noturna não ajuda a enxergar dentro de uma área destas, é necessário ter a Vantagem Visão Umbrosa.

Criar Gás (Área/Físico) CN:3

Você é capaz de criar qualquer tipo de atmosfera gasosa dentro da área afetada. Isto não lhe permite alterar a pressão, somente a composição do ar-amônia, nitrogênio ou o que mais você desejar.

O volume afetado por este poder é 0,03 m³/nível de potência. Um hex com 1,8 m de altura contém aproximadamente 1,29m³. É impossível criar gás dentro de uma criatura viva.

Criar Líquido (Longa Distância/Físico) CN: 1

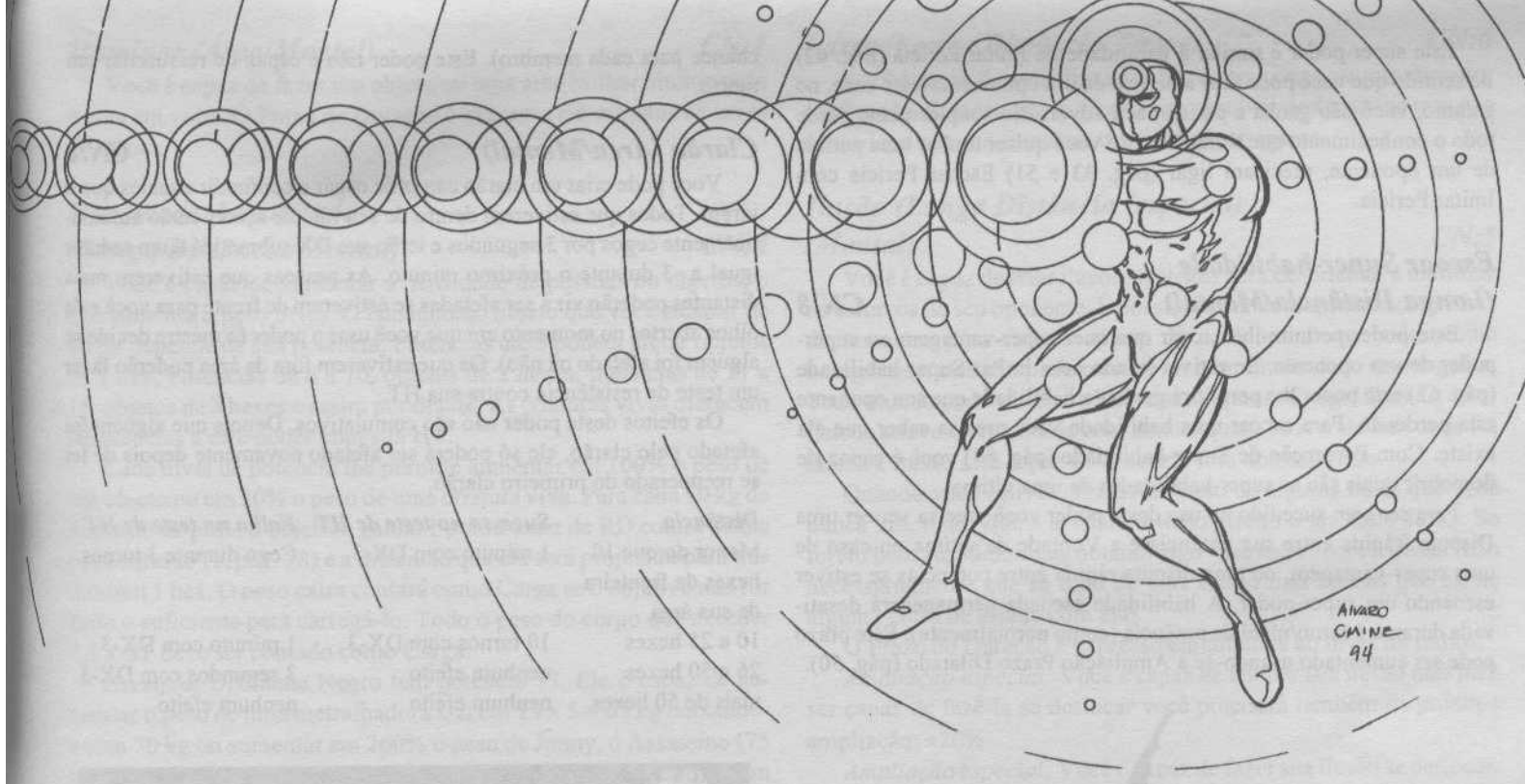
Este poder permite criar 4 litros/nível de Potência de qualquer líquido que você desejar. É impossível criar líquido dentro de uma criatura viva.

Controle de Dano (Especial/Físico) CN:3

Você pode usar este poder para diminuir o choque e a perda de sangue devido aos ferimentos. Depois de sofrer dano, 5 turnos de concentração e um sucesso num teste de habilidade permitirão recuperar 1 ponto de HT para cada nível de Potência. Sá é permitida uma tentativa! Os sangramentos serão estancados como se você tivesse sido enfaixado.

Esta habilidade também permite que você elimine venenos de seu sistema. Um sucesso num teste de habilidade neutralizará qualquer tipo de veneno (você não sofrerá mais nenhum dano). Você tem apenas uma chance por dose de veneno e o teste estará submetido a todos os modificadores de HT que estiverem relacionados com a resistência ao veneno (veja a pág. 132 do MB).

Você tem que usar a Ampliação Afeta os Outros para poder usar este super-poder em outra pessoa. O custo da Ampliação Afeta Área será dobrado, se você a comprar. Além disso, será necessário fazer um teste para cada pessoa que você desejar curar.



Escoar Perícia (Longa Distância/Mental) CN: 3

Este poder permite-lhe eliminar uma perícia normal (de qualquer livro GURPS exceto o Supers, excluindo as de magia e psiquismo) da mente de alguém. Você precisa estar em contato com a vítima durante 3 turnos. Para escoar a perícia contra a vontade do objetivo você terá que vencer uma Disputa Rápida entre seu nível de Potência mais os modificadores de Força de Vontade e Vontade Fraca e a Vontade da vítima.

A perícia exaurida voltará em Potência minutos ao invés de segundos.

Suprimir (Área/Mental) CN:3

Você é capaz de impedir o funcionamento de qualquer aparelho elétrico "diminuindo" a intensidade de corrente que fornece a energia ao objetivo. Este poder não causa dano à maioria dos equipamentos, ele apenas os desliga durante o Prazo de Duração. Computadores (e alguns outros equipamentos) podem acabar danificados pelo simples fato de terem sua velocidade diminuída ou serem desligados (se você desligar o sistema elétrico de um avião que está decolando, você não estará realmente danificando o equipamento, mas a queda que virá em consequência disso será grave).

Sua potência efetiva ficará diminuída em 2 pontos/nível, se você estiver agindo sobre um aparelho que tem Invulnerabilidade, Reflexão ou Absorção de Dano Elétrico.

Ensurdecer (Longa Distância/Físico) CN:3

Você pode fazer com que sua vítima perca a CN: O mecanismo de funcionamento exato é deixado a cargo do jogador (os trocadilhos são uma escolha muito boa neste caso) como foi feito em Cegar (pág. 56). As tentativas de resistir a este poder estão baseadas na HT da vítima. Um sucesso decisivo na utilização deste poder transforma o Prazo de Duração em horas ao invés de turnos.

Diminuir a Densidade (Longa Distância / Mental) CN: 6

Este poder diminuirá a densidade do objetivo - eventualmente até o ponto da insubstancialidade. Você será capaz de afetar um objetivo de 1 hex se sua Potência for menor ou igual a 10, de 2 hex se a Potência estiver entre 11 e 15, de 3 hex com Potência entre 16 e 20 e assim por diante. Criaturas vivas oferecem resistência com sua HT.

Em termos de jogo, diminuir a densidade tem os seguintes efeitos. Você pode diminuir a densidade em 5% para cada nível de potência. O peso do objetivo diminuirá proporcionalmente. Cada 10% diminui 1 da quantidade de dano necessária para projetar o objetivo 1 hex para trás (ex. se você diminuir a densidade de um homem normal em 30%, serão necessários apenas 6 pontos de dano para projetá-lo 1 hex para trás). O número mínimo de pontos necessários para projetar 1 hex para trás é 1.

A RD também é reduzida proporcionalmente - quando alguém tem sua

densidade reduzida a 10% de sua densidade normal, um super forte seria capaz de atravessá-lo com um soco. Quando a densidade é reduzida a 25% ou menos, todos os golpes usam as regras de Trespasar (pág. 109 do MB) sejam as armas perfurantes ou não e todo o dano causada será tratado como se fosse por perfuração.

Se a Potência for igual a 20 (100%), a pessoa ou objeto passará a se comportar como se tivesse a Vantagem Insubstancialidade (v. pág. 41)

Desidratar (Longa Distância/Físico) CN: 8

Você é capaz de provocar dano em alguém removendo líquido de seus tecidos. Sua vítima oferece resistência com HT. As armaduras não oferecem nenhuma proteção contra este poder, mas a Rijeza sim. Certas criaturas não têm nenhum líquido em seu corpo (robôs, alguns tipos de alienígenas, etc...)

O mestre determinará que efeito (se houver) este poder tem sobre os nãohumanos. Você provoca 1 D-2 pontos de dano/nível de Potência numa vítima

Destruir Líquido (Longa Distância/físico) CN:1

Permite que você destrua 4 litros/nível de Potência Não se pode usar este poder em nada que esteja vivo.

Desintegrar (Longa Distância / Físico) CN:8

Você é capaz de fazer com que objetivos inanimados virem pó. Este é um efeito permanente - O prazo de Duração não tem sentido. Se sua Potência não for grande o suficiente para afetar um objeto inteiro, você poderá abrir um furo com 2,5 cm/nível de Potência de diâmetro. Este poder é diferente da mágica *Desintegrar* que é capaz de afetar apenas objetos inteiros.

Todo o dano (na razão de 1 D/nível de Potência) causado por este poder provoca a perda de pontos de vida No caso de objetivos grandes, a RD e o número de pontos de vida são reduzidos somente na área sobre a qual se está trabalhando.

Exemplo 1: Chemico está sendo assaltado por um ladrão que tem um fuzil AK-47 (peso: 5 kgs). Chemico tem Desintegrar-13(12), ele som para o bandido, se concentra durante um turno e tira 11 em seu teste de habilidade. Um raio marrom-avermelhado salta de seus olhos e o fuzil vira pó.

Exemplo 2: Mais tarde, Chemico tem que escapar da cela onde foi preso. A porta é feita com uma lâmina de aço com 5 cm de espessura mas as paredes são feitas de tijolo normal. O tijolo tem RD igual a 6 e 40 pontos de vida Ele causa 12 D pontos de dano. Ele tira 44 em sua Avaliação de dano. Seis destes pontos eliminam a RD da parede e os outros 38 são subtraídos dos pontos de vida. Chemico abriu uma cratera com 30 em de diâmetro na parede. Aquele ponto em particular tem RD 6 e 2 pontos de vida. Na próxima tentativa, ele atinge o mesmo ponto com 29 pontos de dano, suficientes para que a cratera atravesse a parede. Dois ataques mais tarde, ele terá conseguido abrir uma passagem grande o suficiente para escapar.

Este super-poder é similar à habilidade de Imitar Perícia (pág. 62) no sentido que você pode tirar a perícia de um oponente. Neste caso, no entanto, você não ganha a perícia; seu adversário simplesmente perde todo o conhecimento que tinha dela. Se você quiser roubar uma perícia de um oponente, precisará ligar (pág. 33 e 51) Escoar Perícia com Imitar Perícia.

Escoar Super-habilidade

(Longa Distância / Mental)

CN: 8

Este poder permite-lhe escoar qualquer super-vantagem ou super-poder de um oponente. Se estiver ligado com Imitar Super-habilidade (pág. 62) este poder lhe permitirá ganhar a habilidade que seu oponente está perdendo. Para escoar uma habilidade você precisa saber que ela existe. Com Percepção de Super-habilidade (pág. 64) você é capaz de descobrir quais são as super-habilidades de uma vítima.

Para ser bem sucedido no uso deste poder você precisa vencer uma Disputa Rápida entre sua potência e a Vontade da vítima no caso de uma super-vantagem, ou uma disputa rápida entre potências se estiver escoando um super-poder. A habilidade escoada permanecerá desativada durante 1 turno/nível de potência (como normalmente). Este prazo pode ser aumentado usando-se a Ampliação Prazo Dilatado (pág. 50).



Bola de Fogo (Longa Distância / Físico)

CN: 6

Você pode arremessar uma bola de fogo contra seus inimigos. Ela não só queima como é capaz de por fogo em cabelo, roupas e outros materiais inflamáveis. É possível bloquear ou se esquivar de um projétil destes mas não aparar, a menos que você o esteja tentando com um super-poder.

Jato de Fogo (Longa Distância / Físico)

CN: 6

Este poder lhe permite agir como uma lança-chamas portátil. O fino raio de fogo terá um comprimento igual a 1 hex/ponto de dano rolado. É possível bloquear ou se esquivar de um ataque com este super-poder mas nunca aparar a não ser que se esteja usando um super-poder para fazê-lo.

Recupera Vitalidade

(Longa Distância / Mental) CN:3

Se você conseguir um sucesso num teste de Recupera Vitalidade, poderá restaurar um número de pontos de vida perdidos menor ou igual à sua potência. Uma falha significa a perda de 1D pontos de fadiga e uma falha crítica causa também a perda de 3D pontos de vida. O custo em fadiga de um sucesso na utilização de Recupera Vitalidade é igual ao dobro do número de pontos de vida recuperados.

Este poder estará submetido a um redutor igual a -2 se o objetivo estiver inconsciente, e -2 ou mais para curar uma doença. Ele não é capaz de restaurar um membro perdido e está submetido a um redutor igual a -6 numa tentativa de recuperar um membro incapacitado ainda inteiro (cada personagem tentando realizar a cura terá apenas uma

chance para cada membro). Este poder não é capaz de ressuscitar um morto.

Clarão (Área / Mental)

CN:4

Você pode criar um clarão capaz de cegar e confundir aqueles que o virem. Todos que estiverem dentro de seu raio de ação ficarão automaticamente cegos por 3 segundos e terão sua DX submetida a um redutor igual a -3 durante o próximo minuto. As pessoas que estiverem mais distantes poderão vir a ser afetadas se estiverem de frente para você e de olhos abertos no momento em que você usar o poder (o mestre decide se alguém foi afetado ou não). Os que estiverem fora da área poderão fazer um teste de resistência contra sua HT.

Os efeitos deste poder não são cumulativos. Depois que alguém foi afetado pelo clarão, ele só poderá ser afetado novamente depois de ter se recuperado do primeiro clarão.

| Distância | Sucesso no teste de HT | Falha no teste de HT |
|--|------------------------|-----------------------|
| Menor do que 10 hexes da fronteira de sua área | 1 minuto com DX-3 | Cego durante 3 turnos |
| 10 a 25 hexes | 10 turnos com DX-3 | 1 minuto com DX-3 |
| 26 a 50 hexes | nenhum efeito | 3 segundos com DX-3 |
| mais de 50 hexes | nenhum efeito | nenhum efeito |



Jato de Gelo (Longa Distância / Físico) CN:6

Você é capaz de criar um jato de partículas de gelo a fim de congelar seu oponente. O jato tem 30 cm de largura e um alcance máximo igual a 1 hex/ponto de dano obtido. É possível bloquear ou se esquivar de um ataque com este poder mas somente uma manobra super-aparar é capaz de aparar-lo.

Lança de Gelo (Longa Distância / Físico) CN:9

Você é capaz de arremessar um pingente de gelo contra seu oponente. Ele provoca 1 D-1 pontos de dano por perfuração para cada nível de potência. É possível bloquear ou se esquivar de um ataque destes mas nunca aparar, a não ser com um super-aparar (pág. 81).

Esfera de Gelo (Longa Distância / Físico)

CN:6

Você arremessa bolas de gelo que provocam dano por contusão em seus adversários. É possível bloquear ou se esquivar destas bolas mas é somente com um super-aparar que se pode aparar um destes ataques.

Barreira de Gelo (Longa Distância / Físico) CN:4

Você pode criar uma barreira de gelo entre você e seu adversário ou bloquear uma passagem, ou fazer qualquer outra coisa que você for capaz de imaginar. A parede terá 1,5 cm de espessura por nível de potência, até 1,80 m de altura e 1 hex de largura. Veja a coluna lateral na pág. 85 para mais informações sobre a RD e HT destas barreiras. Este poder não pode ser ampliado com o modificador Área Expandida.

Superfície Gelada (Área / Físico)

CN:4

Este poder cria uma camada de gelo que cobre uma superfície. Ele não funciona em seres vivos. Todas as pessoas que estiverem se deslocando sobre o gelo precisam ser bem sucedidas em um teste de DX por turno para continuarem em pé. Estes testes têm os seguintes modificadores: Deslocamento igual a 1 hex/turno exige um teste normal de DX. Se estiver se deslocando com mais de 1 hex/turno, subtraia 6 da DX. Combates de perto, subtraia 8 da DX. Dobre a distância que uma pessoa será projetada se ela estiver sobre o gelo quando for atingida.

Iluminar (Área / Mental)

CN: 1

Você é capaz de fazer um objeto ou uma área brilhar, iluminando a área em volta. O Prazo de Duração é expresso em minutos ao invés de turnos.

Densidade Aumentada

(Longa Distância / Mental)

CN: 4

Você é capaz de aumentar a densidade de pessoas ou objetos, o que aumenta o peso deles. O tamanho do objeto que você é capaz de afetar depende de sua potência. Potências até 5 podem afetar objetos de 1 hex; Potências de 6 a 10, objetos de 2 hexes; potências de 11 a 15, objetos de 3 hexes e assim por diante. As criaturas vivas oferecem resistências a este poder com sua HT.

Cada nível de potência lhe permite aumentar em 100% o peso de um objeto ou em 20% o peso de uma criatura viva. Para cada 50 kg de aumento de peso, o objetivo ganha 1 ponto extra de RD contra danos por contusão (v. pág. 38) e a distância que ele será projetado para trás diminui 1 hex. O peso extra contará como Carga se o objetivo não for forte o suficiente para carregá-lo. Todo o peso do corpo que exceder 7,5 x ST deve ser contado como Carga.

Exemplo: Diamante Negro tem potência 13. Ele é capaz de aumentar o peso de uma metralhadora Uzi em $13 \times 5 = 65$ kg deixando-a com 70 kg ou aumentar em 260% o peso de Jonny, o Assassino (75 kg) que está disparando contra ele. $2,6 \times 75 = 195$ kg deixando-o com 270 kg. Como Jonny tem ST 10, o maior peso que ele pode carregar seria 75 kg (7,5 x ST) mais 150 kg (15 x ST; v. pág. 96 do MB) perfazendo um total máximo igual a 225 kg, o que significa que Jonny seria esmagado contra o chão e ficaria completamente imóvel.

Se você aumentar o peso de alguém além do máximo que ele pode carregar (15 x ST), existe uma chance de que ele sofra algum dano por esmagamento. A vítima precisará ser bem sucedida em um teste de HT por turno para evitar sofrer 1 D pontos de dano por esmagamento (armaduras não oferecem proteção, Rijeza sim) enquanto seu peso for maior que seu máximo. O dano mínimo neste caso é 1 não importa quão grande seja a Rijeza. Este teste de HT tem um redutor igual a -1 para cada 50 kg, que ele está além do máximo.

Gravidade Aumentada

(Longa Distância / Mental)

CN:6

Você é capaz de afligir qualquer objetivo com uma gravidade maior, diminuindo seus pontos de movimento. A força da gravidade que atua sobre o objetivo é aumentada em 10% para cada nível de potência que você tiver. Cada 20% de aumento diminui 1 ponto da DX da pessoa atacada e, cada 40% de aumento diminui 1 ponto na HT e IQ da vítima. Todos que forem atacados terão seu peso aumentado na mesma proporção que a gravidade. Lembre-se, todo peso acima de 7,5 ST é contado como Carga.

Se o poder for ampliado com Afeta Área, todos os projéteis disparados que entrarem ou saírem do campo modificado terão um redutor igual a -1 no teste para ver se acerta o alvo e um redutor igual a -1 para cada 20% de aumento no dano que ele causa. O campo de gravidade alterado se estende apenas 2 m acima do solo.

Todos que forem afetados pelo campo gravitacional alterado, ou entrarem na área, terão que ser bem sucedidos em um teste contra sua DX modificada para se manter em pé. Se alguém cair, precisará 2 + (Nível de Carga) turnos para se levantar. Trate esta queda como se a altura fosse igual a 2 x (gravidade).

Laser (Longa Distância / Físico) CN:6

Você é capaz de gerar feixes de luz coerente que causam dano por perfuração. É possível bloquear ou se esquivar deste ataque mas não aparar-lo, a não ser com uma manobra super-aparar.

Ilusão (Longa Distância (especial)

/Mental)

CN:5

Você é capaz de criar ilusões realistas para desorientar e inutilizar os esforços de seu oponente. É possível criar uma aparição com 1 hex de tamanho para cada 3 níveis de potência. Pense neles como hologramas; eles não podem se mover nem causar dano em ninguém. Todo mundo pode vê-los inclusive as máquinas fotográficas. Objetos físicos atravessam a ilusão sem dano e quem estiver no hex onde foi criada a ilusão será capaz de enxergar fora normalmente.

Quando você estiver criando a ilusão de alguma coisa que você nunca viu, todos que a avistarem terão direito a um teste de IQ. Se forem bem sucedidos eles notarão algo "estranho" com a ilusão (não necessariamente que se trata de uma ilusão mas apenas que existe alguma coisa de errado com ela).

O Prazo de Duração é expresso em minutos ao invés de turnos.

Ampliação especial: Você é capaz de animar sua ilusão mas para ser capaz de fazê-la se deslocar você precisará também da próxima ampliação. +20%

Ampliação especial: Você é capaz de fazer sua ilusão se deslocar. Este deslocamento não parecerá natural a menos que você seja capaz de animá-la também. +20%





Raio (Longa Distância/Físico) CN:6

Você é capaz de disparar raios elétricos pelo ar e fritar todos os que se opuserem a você. Todo equipamento elétrico que for atingido por um raio destes sofrerá os danos normais e agirá como se tivesse sido atingido por uma sobre-tensão (v. pág. 64). É impossível disparar um raio destes através de uma grade metálica (barras, cerca de arame, etc.) pois ele será aterrado e desaparecerá. Uma armadura de metal não oferece muita proteção contra estes raios. Trate-a como se tivesse DP 0 e RD 1.

Limitação Especial: Funciona apenas ao ar livre durante uma tempestade: -60%

Magnetizar (Longa Distância/Mental) CN:5

Este poder torna qualquer objetivo magnético. Você é capaz de afetar até 5 kg de material por nível de potência. A força de atração também está baseada na potência. Todos os materiais ferrosos (ferro, aço, níquel e cobalto) serão atraídos pelo objetivo como se alguém que tivesse Telecinese (v. pág. 172 do MB) com potência igual à sua o estivesse movimentando naquela direção. Os objetos se deslocarão a 1 hex/turno para cada 3 níveis de potência.

Se o objetivo magnetizado pesar menos que o metal ferroso, o objetivo se deslocará em direção ao metal.

Limitação Especial: O poder afeta somente metal ferroso. -30%

Controle do Metabolismo (Especial / Físico) CN:1

Você é capaz de controlar suas funções biológicas "involuntárias" como o pulso, corrente sanguínea, digestão e respiração. Isto lhe permite entrar num transe semelhante à morte; um médico teria que vencer uma disputa rápida entre o NH dele em Medicina -2 e seu NH neste poder para perceber que você não está morto. Enquanto estiver inconsciente você estará alheio a tudo o que acontece à sua volta. Você pode ligar um "despertador" mental para despertá-lo depois de um certo período de tempo, mas acordará automaticamente se sofrer qualquer dano.

A necessidade de oxigênio diminui enquanto estamos usando este poder. Cada nível de potência reduz em 5% a quantidade de ar necessária para se manter vivo.

Este poder Ampliado com Afeta os Outros permite colocar outras pessoas em transe, mas não feri-las de alguma maneira.

Exemplo: Você ficou preso em uma sala com ar suficiente apenas para 2 horas e tem 14 níveis de potência. Entrar em transe reduziria em 70% a necessidade de ar, permitindo que você respire por 6% horas (120 minutos/0,3).

Imitar Perícia (Longa Distância/Mental) CN:2

Este poder permite que você copie uma perícia normal (de qualquer um dos livros GURPS exceto Supers, excluindo as de magia e psiquismo) da mente de alguém. Você deve manter uma anotação de quantas perícias você absorver pois este número nunca deve exceder sua potência.

Você precisa passar 3 minutos tocando em sua vítima. Para copiar uma perícia contra a vontade de um objetivo será necessário vencer uma disputa rápida entre seu NH + Força de Vontade + Vontade Fraca

contra a Vontade da vítima.

Seu NH nos poderes que você absorver será igual a "seu NH original" + 4 ou o NH do objetivo, o que for menor. O poder durará 4D dias.

A vítima não esquece a perícia durante este período - v. Escoar Super-habilidade, pág. 60.

Imitar Super-habilidade (Longa distância / Mental) CN:7

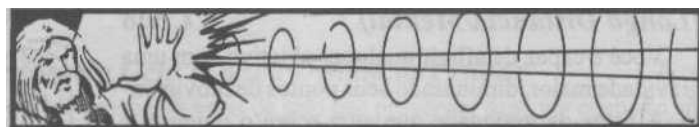
Este poder é similar a Escoar super-habilidade (pág. 60) com a diferença que a vítima não perde sua habilidade depois que você a imitar com sucesso. Do mesmo modo que para Escoar Super-habilidade, cada poder deve ser trabalhado separadamente. Você será capaz de imitar até Potência poderes simultaneamente. Não é possível imitar Vantagens Sociais.

São necessários dois turnos completos para imitar uma super-habilidade. No início do terceiro turno, você faz uma disputa rápida entre, seu NH em Imitar Super-habilidade + Força de Vontade ou Vontade Fraca e a Vontade da vítima (supondo que a cópia está sendo feita contra a vontade da vítima). Uma vítima inconsciente não é capaz de resistir. No caso de uma falha crítica, você ganhará uma desvantagem mental aleatória, como no caso da Memória Mórfica (pág. 63).

Os super-poderes são imitados com base em (DX ou IQ)-4 ou no NH da vítima, o que for menor. O fato de você ter uma habilidade não significa necessariamente que você seja bom nela.

Os poderes imitados são conservados durante 1D dias. As vantagens imitadas são conservadas durante 1 D-2 dias (mínimo 1).

A utilização deste poder exige o dispêndio de 5 pontos de fadiga seja ela bem sucedida ou não.



Arremedo (Especial / Físico) CN:2

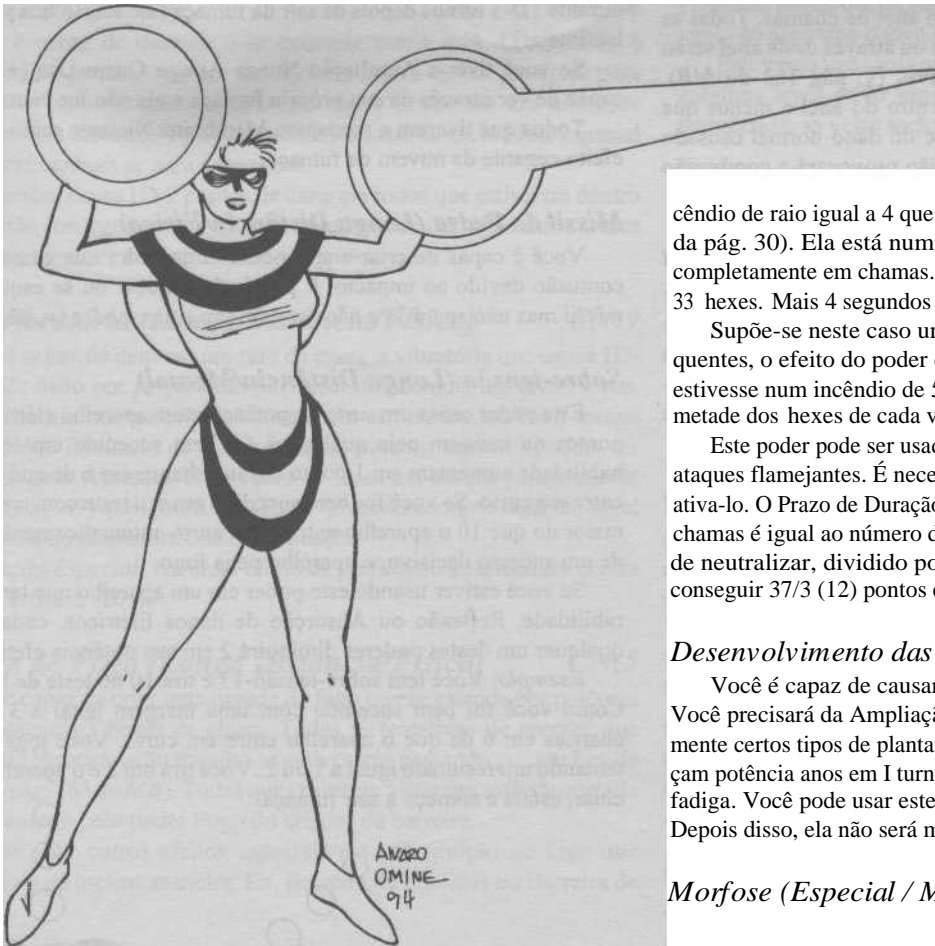
Você é capaz de reproduzir qualquer som que lhe é familiar, ou qualquer som que não lhe é familiar que você tenha memorizado. Para memorizar um som é necessário passar 5 minutos ouvindo-o e ser bem sucedido num teste de IQ.

Este poder pode ser usado também para imitar vozes. Para memorizar a voz de alguém, você precisa passar pelo menos uma hora ouvindo a pessoa falar ao vivo ou numa gravação e ser bem sucedido num teste de IQ.

Se falhar no teste de memorização, você precisará esperar pelo menos um dia antes de fazer uma nova tentativa de memorizar o mesmo som ou voz.

Moldar Terra (Área / Mental) CN:4

Você é capaz de moldar a terra da forma que desejar. Quando o Prazo de Duração termina, a terra desmorona e volta ao solo. Este poder não movimenta a terra com velocidade suficiente para ser usada como uma arma a menos que a vítima esteja inconsciente ou de alguma forma impedida de se movimentar enquanto a terra se ergue para cobri-la.



neutralizando. Se você falhar em um teste de habilidade você não sofrerá nada mas se falhar dois testes seguidos, você se queimará naquele turno e nos turnos subsequentes em que falhar novamente.

Exemplo: Jane Flamejante tem potência 10 e 2 níveis de Área Ampliada de modo que ela é capaz de afetar um incêndio de raio igual a 4 que contém um total de 37 hexes (v. a coluna lateral da pág. 30). Ela está num prédio de escritórios com 70 hexes que está completamente em chamas. Depois de 4 turnos o incêndio estará reduzido a 33 hexes. Mais 4 segundos e o incêndio estará debelado.

Supõe-se neste caso um fogo de 260 ° C. NO caso de incêndios mais quentes, o efeito do poder deve ser reduzido proporcionalmente. Se Jane estivesse num incêndio de 520 ° C, ela seria capaz de neutralizar apenas a metade dos hexes de cada vez.

Este poder pode ser usado também para conseguir uma RD maior contra ataques flamejantes. É necessário um sucesso num teste de habilidade para ativa-lo. O Prazo de Duração é normal. Durante este período, a RD contra as chamas é igual ao número de hexes de fogo normal que o poder seria capaz de neutralizar, dividido por 3. Portanto, Jane pode usar seu poder para conseguir 37/3 (12) pontos extras de RD contra ataques flamejantes.

Desenvolvimento das Plantas (Área / Mental) CN:3

Você é capaz de causar o crescimento das plantas dentro de sua área. Você precisará da Ampliação Efeito Seletivo (pág. 51) se quiser afetar somente certos tipos de plantas. O aceleração fará com que as plantas cresçam potência anos em I turno. Cada utilização deste poder custa 3 pontos de fadiga. Você pode usar este poder até potência vezes numa área ou planta. Depois disso, ela não será mais afetada durante I ano de tempo real.

Morfose (Especial / Mental) CN:40 pelo primeiro nível, 3 para cada nível subsequente.

Este poder lhe permite assumir a forma de qualquer criatura ou pessoa que você tenha memorizado (veja a seguir). O custo do primeiro nível - Morfose básica - é 40 pontos. Cada nível extra deste poder permitir-lhe-á variar seu tamanho e massa proporcional em 10% para cima ou para baixo (ex. Potência 10 pode aumentar ou reduzir a massa em 100%). Logo, com o nível básico você é capaz de assumir a forma de pessoas mais ou menos do seu tamanho. Com níveis mais altos você é capaz de mudar seu tamanho significativamente.

É impossível reduzir sua massa a menos do que 10%, mesmo que sua potência seja maior do que 9. Depois da mudança, você ganha a aparência de seu alvo (incluindo a voz) mas não ganha nenhum de seus conhecimentos, poderes ou memórias. Você conserva todos os seus poderes e seus atributos permanecem inalterados. Precisa-se de 1 turno para uma variação de 10% na massa e a mesma quantidade tempo para voltar à forma original. Se você incluir a roupa na mudança, não poderá tira-la pois ela fará parte de seu corpo.

Existe uma chance de você ser descoberto pelos colegas, amigos e familiares de sua vítima enquanto representa uma pessoa. Toda vez que você encontrar alguém que está familiarizado com a pessoa que você está imitando, aquela pessoa fará um teste de IQ com os seguintes modificadores para ver se nota a diferença:

| | |
|-----------------------|----|
| Conhecido | -4 |
| Relacionamento Diário | -2 |
| Amigo | +2 |
| Amigo íntimo | +4 |
| Familiar Próximo | +6 |
| Vantagem Empatia | +3 |

Algumas perícias ajudariam a diminuir a chance de você ser descoberto; Dissimulação 12+ subtrai 2 do teste de IQ, Lábria 12+ subtrai 1.

Exemplo: Samomorfo ("O Transformista Samoano") deseja se transformar em Cherox, cuja forma ele memorizou durante uma bebedeira na última Convenção dos Super-heróis (SuperCon) no início do ano. Samomorfo conseguirá imitar a aparência de Cherox mas não terá nem a ST Ampliada nem a Duplicação que ela tem, nem seria capaz de usar o poder Cegar.

Ampliação Especial: Não precisa ter Memória Mórfica. + 100%

Neutralizar Sons (Área Física) CN:2

Você é capaz de criar uma área de silêncio absoluto. Todos que estiverem dentro desta área só poderão se comunicar através de sinais, gestos, escrita ou telepatia.

Moldar Pedra (Longa Distância/Mental) CN:4

Este poder lhe permite moldar 1 kg de pedra por nível de poder. A pedra conservará a forma que você lhe deu. Você seria capaz de moldar uma passagem numa muralha se tiver tempo suficiente. (Um tijolo pesa aproximadamente 2 kg.)

Memória Mórfica (Especial / Mental) CN:2

Este poder é usado para adicionar formas em sua "lista de formas" mórficas. Cada nível de potência lhe permite armazenar uma forma. Para aprender uma nova forma é necessário passar 3 turnos em contato físico com o objetivo. Se o objetivo for inteligente, estiver consciente, e não desejar cooperar, você precisará vencer uma disputa rápida entre seu NH em Memória Mórfica (com sua Força de Vontade ou sua Vontade Fraca adicionada/subtraída) e a Vontade da vítima.

Cada utilização deste poder custa 10 pontos de fadiga seja ela bem sucedida ou não. No caso de uma falha crítica, você adquire uma desvantagem mental do objetivo. Se ele não tiver nenhuma, o mestre designará 1 D Peculiaridades a serem incorporadas em seu personagem. Esta desvantagem é permanente (até ser recomprada com pontos de personagem ganhos). No caso de uma animal, você adquirirá alguns dos maneirismos daquela espécie que exigirão 5 pontos para serem recomprados.

Você poderá, se quiser, sobrepor uma forma memorizada com outra.

Neutralizar Fogo (Área Física) CN: 2

Permite que seu corpo absorva o fogo. Muito útil para apagar incêndios na floresta ou proteger contra um lança-chamas. Você estará submetido a um redutor igual a -1 /hex existente entre você e as chamas. Se você estiver no meio de uma grande incêndio, a parte mais externa do fogo será atraída em sua direção, diminuindo o número de hexágonos existentes em sua Área do tamanho do incêndio. A utilização deste poder exige 1 turno/hex de raio.

Você não sofrerá nenhum dano do fogo normal desde que você o esteja

Anel de Fogo (Área/Físico) CN:3

Você é capaz de cercar uma área com um anel de chamas. Todas as tentativas de atingir um alvo dentro, de dentro ou através deste anel serão tratadas como se este fosse um hex de Trevas (v. pág 163 do MB). Ninguém sofrerá qualquer dano por estar dentro do anel a menos que tente atravessá-lo. Neste caso sofrerá metade do dano normal causado pela potência do criador do anel. Este fogo não provocará a combustão de nenhum material inflamável a não ser que ele o atravesse.

Jato de Areia (Longa Distância/Físico) CN: 4

Este poder permite a criação de um fino jato de areia que cegará e confundirá seus inimigos. É possível bloquear ou se esquivar deste jato mas não apará-lo, a não ser que se use um super-poder. Todos que forem atingidos pelo jato ficarão cegos até conseguirem dois sucessos consecutivos em testes de HT (um por turno). Este jato também arruinará praticamente qualquer mecanismo.

Percepção de Animais (Área/Mental) CN :1

Este poder lhe dirá o número, tipo e localização de todos os animais terrestres ou voadores, dentro de sua área de atuação. Todas as áreas estão expressas em km ao invés de hexes. O mestre faz os testes de habilidade. Em caso de falha, ele mentirá com relação ao resultado.

Percepção de Peixes (Área/Mental) CN: 1

Você é capaz de descobrir o número, tipo e localização de qualquer animal aquático que estiver dentro de sua área de atuação. Todas as áreas estão expressas em quilômetros ao invés de hexes. O mestre fará os testes de habilidade. Nos casos de falha, ele mentirá com relação ao resultado.

Percepção de Plantas (Área / Mental) CN:1

Você é capaz de descobrir o número, tipo e localização de qualquer planta dentro de sua área de atuação. Todas as áreas estão expressas em quilômetros ao invés de hexes. O GM fará todos os testes de habilidade. Nos casos de falha, ele mentirá com relação ao resultado.

Percepção de Super poderes (Área/Mental) CN:3

Um sucesso na utilização deste poder lhe dirá se há algum ser superpoderoso na área. Um segundo sucesso os localizará. Se for usado contra um super específico, será necessário fazer uma disputa rápida entre sua potência e a Vontade dele'. Se você vencer, descobrirá qual é seu poder mais potente (decisão a cargo do mestre). Você pode continuar usando este poder contra o mesmo adversário. Cada sucesso diminui 1 ponto em sua Vontade (cumulativo). O segundo sucesso detecta seu segundo poder mais potente e assim por diante. O raio normal é 10 ao invés de 1 e cada nível de Área Expandida adiciona 10 metros ao raio. O mestre faz os testes de habilidade. Nos casos de falha, ele mentirá com relação ao resultado.

Moldar Gelo (Área/Mental) CN:1

Você é capaz de moldar o gelo existente em uma determinada área dando-lhe a forma que desejar. Se a forma for estável, ela continuará a existir depois do término do Prazo de Duração. Se for instável, ela desmoronará,

Onda de Choque (Área/Físico) CN:8

Um ataque com uma onda de choque causa 1 D pontos de dano/nível de potência por contusão em todos que estiverem na área. A direção que o personagem será projetado é uma linha reta se afastando do centro da área. Se você estiver no centro da área de atuação, não sofrerá dano algum. Se você não estiver no centro, e for apanhado na área externa, sofrerá dano normal.

Fumaça (Área/Físico) CN:3

Você é capaz de encher uma área com fumaça espessa (a escolha da cor é um efeito especial). Trate esta área como um hex de Trevas (v. pág. 163 do MB) nas questões de linha de mira. Todos que estiverem dentro

da nuvem deverá ser bem sucedido num teste de HT para não ficar cego durante 1 D-3 turnos depois de sair da fumaça (até seus olhos pararem de lacrimejar).

Se você tiver a Ampliação Nunca Atinge Quem Usa (+20%) será capaz de ver através da sua própria fumaça e ela não lhe causará dano.

Todos que tiverem a vantagem Membrana Nictante serão imunes ao efeito cegante da nuvem de fumaça.

Míssil de Pedra (Longa Distância/Físico) CN:6

Você é capaz de criar e arremessar uma pedra que causa dano por contusão devido ao impacto. É possível bloquear ou se esquivar deste míssil mas não apará-lo a não ser com um super-poder (v. pág. 81).

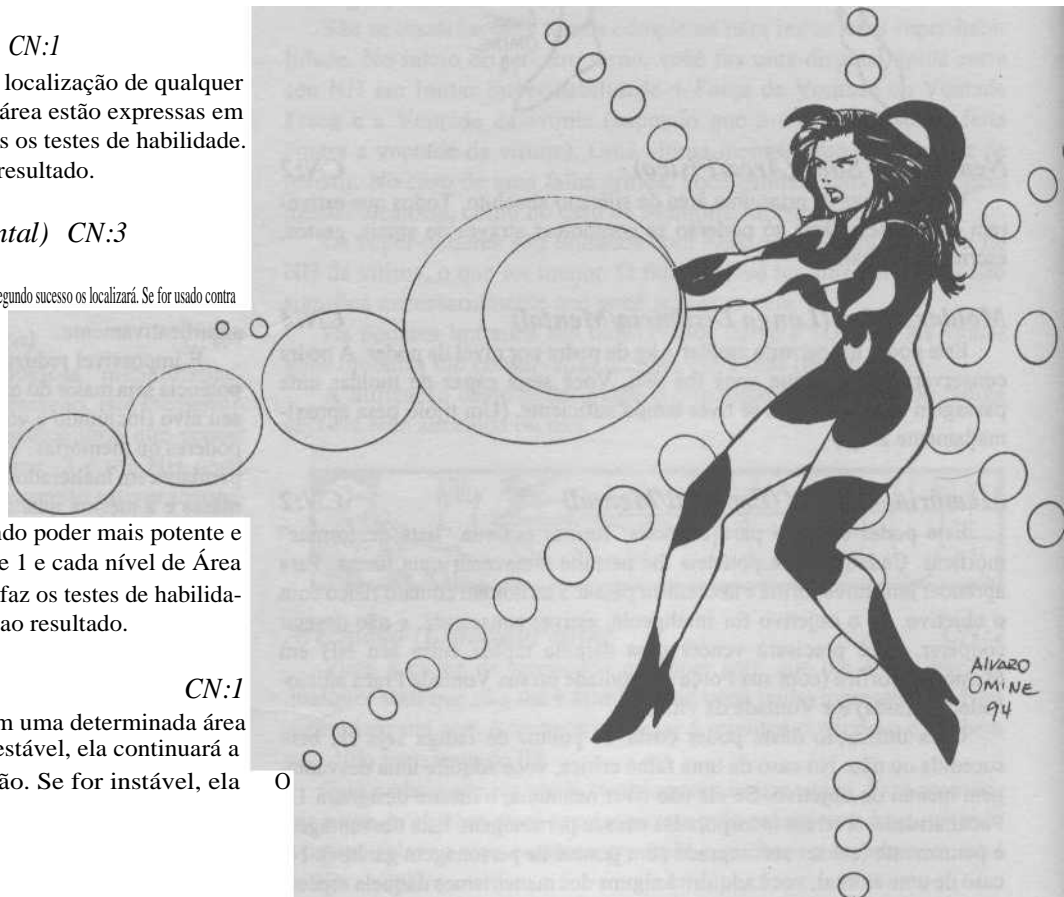
Sobre-tensão (Longa Distância/Mental) CN:4

Este poder causa um surto de potência num aparelho elétrico. Cada 2 pontos na margem pela qual você foi bem sucedido em seu teste de habilidade aumentam em 1 ponto em sua chance em 6 de que o aparelho entre em curto. Se você for bem sucedido em seu teste com uma margem maior do que 10 o aparelho entrará em curto automaticamente. No caso de um sucesso decisivo, o aparelho pega fogo.

Se você estiver usando este poder em um aparelho que tem Invulnerabilidade, Reflexão ou Absorção de danos Elétricos, cada nível em qualquer um destes poderes diminuirá 2 em sua potência efetiva.

Exemplo: Você tem sobre-tensão-13 e tira 10 no teste de habilidade. Como você foi bem sucedido com uma margem igual a 3 existem 2 chances em 6 de que o aparelho entre em curto. Você joga um dado, tentando um resultado igual a 1 ou 2. Você tira um 2 e o aparelho começa chiar, estala e começa a sair fumaça.

O



Feixe Sonoro (Longa Distância/Físico) CN: 7

Você pode emitir uma rajada de som de alta-freqüência focalizado capaz de socar a carne e despedaçar objetos quebradiços, causando 1 D pontos de dano/nível de potência. Objetos cristalinos (e a maioria dos metais é cristalina a menos que seja fabricado especialmente para ser amorfo) são vulneráveis ao Feixe Sonoro. Trate como se fosse um ataque perfurante de armadura (pág. 49) que ultrapassa 1/3 da RD. É possível comprar mais um nível de Perfurante de Armadura como Ampliação.

Limitação Especial: Não provoca nenhum efeito perfurante de armadura contra metais ou cristal. -20%.

Vácuo (Área / Físico)

CN:4

Você é capaz de destruir o ar existente numa área. O resultado é normalmente um ribombar na medida em que o ar se precipita para preencher o vácuo criado. A utilização deste poder em um ambiente fechado como a cabine de um avião pressurizado ou de um módulo espacial não deixaria nenhum ar para se respirar.

O ribombar causa 1 D-2 pontos de dano em todos que estiverem dentro da área e não conseguirem um sucesso num teste de HT. Uma falha crítica neste teste provocará surdez durante 1 D horas.

Feixe Vibratório (Longa Distância / Físico)

CN :9

Você é capaz de disparar um raio de energia vibratória que causa 1D-2 pontos de dano por perfuração por nível de potência em alvos vivos.

Objetos cristalinos (a maioria dos metais tem estrutura cristalina a menos que tenha sido fabricado de forma especial para ser amorfo) podem ser despedaçados pela vibração. Trate como se fosse um ataque penetrante de armadura (pág. 49) que ignora 1/4 da RD. É possível comprar mais um nível de Perfurante de Armadura como Ampliação.

Limitação Especial: Nenhum efeito de perfurante de armadura contra metais ou cristais. -20%.

Barreira de Fogo (Longa Distância / Físico) CN 5

Você é capaz de criar uma parede de fogo que se estende por potência hexes e potência/3 hexes de altura. Todas as tentativas de apontar que passem pela barreira serão tratadas se estivessem passando por um hex de Trevas (v. pág. 163 do MB). Todos que cruzarem a barreira sofrerão metade do dano causado pelo poder Fogo do criador da barreira.

Pode-se usar outros efeitos especiais em substituição ao fogo que funcionariam da mesma maneira: Ex. Barreira de Laminas ou Barreira de Mutucas

Calor (Área / Mental) CN:2

Você é capaz de aumentar a temperatura de uma área em até 5° C/nível de potência. De resto, este poder é tratado como Controle de Temperatura (pág. 57)

Remoinho (Área / Físico)

CN:5

Você é capaz de criar um tornado em miniatura. Se o raio da tormenta for maior ou igual a 2, o hex central será um "olho" de calmaria Este remoinho apanhará objetos pesando até 15 kg/hex de raio. Todos que forem apanhados pelo vento terão que ser bem sucedidos em um teste contra ST-5 para se manterem em pé (a menos que o vento seja forte o suficiente para erguer seu peso. Neste caso eles não têm a chance do teste) e todos os seus poderes baseados em DX estarão submetidos a um redutor igual a -5.

Projéteis, jatos e outros ataques de longa distância que passarem através do vento só acertarão o alvo no caso de um sucesso decisivo.

Este vento terá ainda outros efeitos colaterais- papéis, folhas, e outros entulhos leves serão espalhados numa área igual ao dobro do raio da tempestade, as velas serão apagadas, etc...

Rajada de Vento (Longa Distância / Físico) CN: 6

Este poder cria um jato de ar de alta pressão que atinge seu alvo com uma força capaz de causar dano. O alcance é 1 hex/ponto de dano. É possível se esquivar deste jato mas não bloquear ou aparar.

Jato de Vento (Longa Distância / Físico)

CN:5

Esta é uma variação da Rajada de Vento. O dano é dobrado mas *projeta* para trás somente seu alvo. É possível se esquivar deste jato mas não bloquear ou aparar.

Exemplo: Um dos agentes do Caveira é atingido por um Jato de Vento com 44 pontos. Ele é projetado 5 hexes para trás mas não se machuca. No entanto, ele cai dentro de um misturador de cimento...

Canhão D'água (Longa Distância / Físico)

CN:6

Você é capaz de atingir seus adversários com um jato de água que causa dano por contusão. É possível bloquear ou se esquivar deste jato mas não aparar a não ser com um super-poder. Ele provocará curto-circuitos na maioria dos aparelhos elétricos, destruirá papéis, encherá piscinas (Potência x 4 litros por segundo) etc...

Jato D'Água (Longa Distância / Físico)

CN:5

Esta habilidade permite que você dispare um jato de água de alta pressão contra alguém. O alcance é dobrado. O dano é dobrado para efeito de cálculo da distância que um personagem é projetado quando atingido pelo jato e dividido ao meio para calcular o dano por contusão. A quantidade de água é igual à do Canhão D'água

Exemplo: Com Potência igual a 10 você tem um Jato d'Água que causa SD-1 pontos de dano. Se você tirar 18 na Avaliação de Dano, seu alvo sofrerá 9 pontos de dano por contusão e a distância que ele é projetado será calculada tendo como base em 36 pontos de dano, o que significa que ele seria projetado 4 hexes para trás.

Onda de Terra (Longa Distância / Físico)

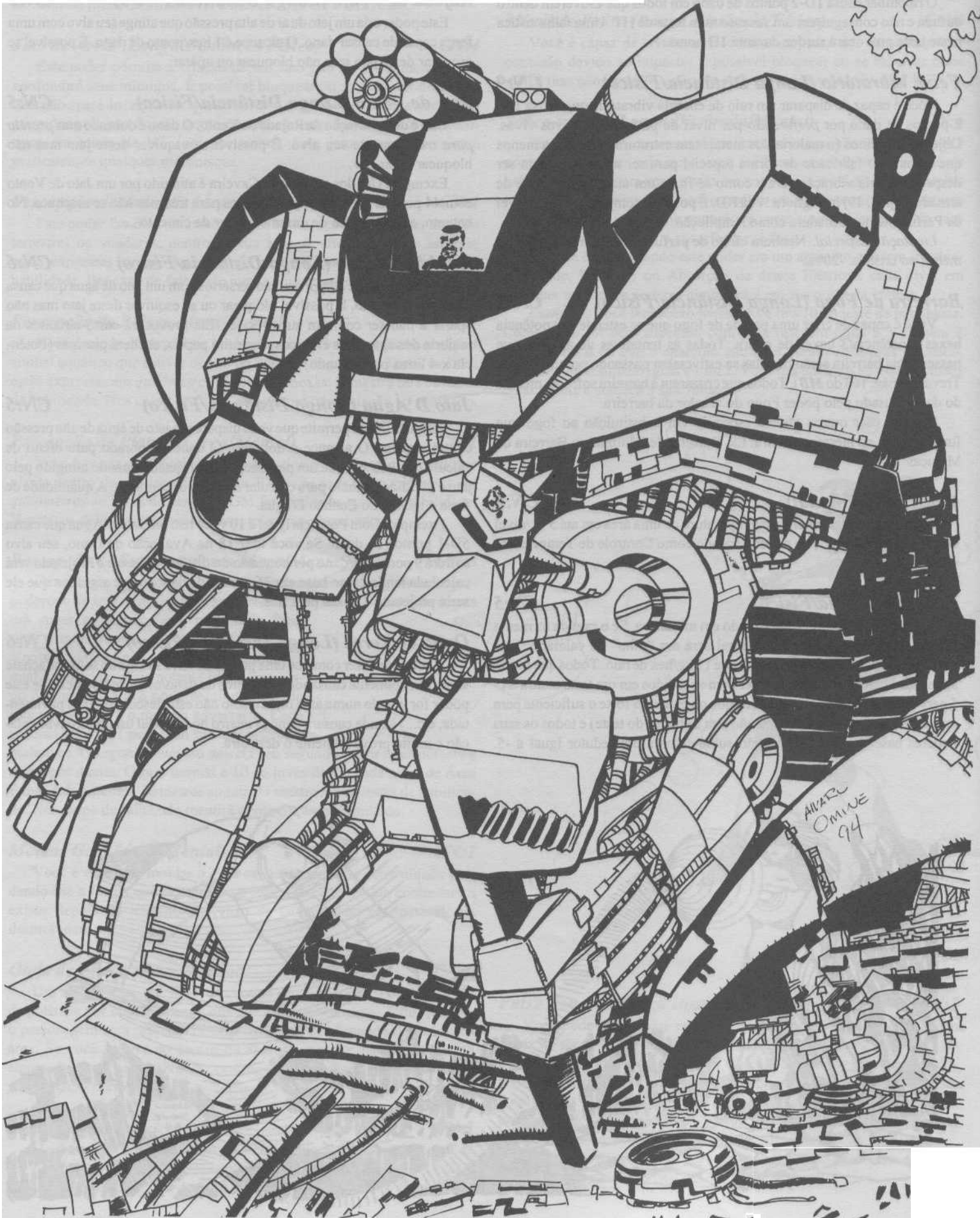
CN:6

Você pode fazer com que uma parede de terra se erga do solo e se achate sobre um oponente causando 1 D pontos de dano/nível de Potência Se este poder for invado numa área onde o solo não está descoberto (rua pavimentada, etc ...) a onda causará dano *primeiro* no material usado na pavimentação e muito provavelmente o destruirá.



3

Invenções



Aparelhos maravilhosos fazem parte de muitos cenários de histórias em quadrinhos. Um aluno do colegial encontra os destroços de uma nave alienígena e utiliza os dispositivos que ele encontra para corrigir o que está errado no mundo, ou um gênio industrial constrói uma armadura que o transforma num super combatente do crime.

Uma pessoa "normal pode se transformar para todos os fins em um super, se tiver as Invenções certas.

A Invenção de Novos Dispositivos

Os personagens das histórias em quadrinhos usam com frequência uma equipagem que está anos à frente de sua época, tecnologicamente falando. Portanto, para acompanhar o gênero, os jogadores podem "criar" um "Inventor", um herói capaz de projetar e construir armas, ferramentas, armaduras, etc... muito avançadas de acordo com as regras descritas a seguir.

No caso do gênero Supers, estas regras substituem as regras descritas nas páginas 186 e 187 do *Módulo Básico* (veja o parágrafo *Super Equipamento* na pág. 68). Um Inventor desenvolve o aparelhamento tecnológico que o mestre achar razoável ele construir. Invenções que têm uma super-perícia ou uma super-vantagem como poder podem ser compradas com pontos de personagem mas não podem ser "Inventadas" e nem precisam ter uma explicação científica.

Para criar um equipamento novo, o personagem precisa ter a Vantagem Inventor (pág. 14) mas ela não será necessária se o jogador quiser apenas comprar Invenções especiais ou mesmo super-equipamento quando estiver criando seu personagem (veja a coluna lateral). Esta Vantagem reflete a capacidade que o personagem tem de criar equipamento novo ou modificar o já existente. Ela não significa simplesmente que o herói é extraordinariamente inteligente ou culto; ela representa uma grande capacidade intuitiva de inventar.

Toda Invenção tem uma área específica de conhecimento que é necessária para sua criação. O Inventor pode querer se especializar em uma ou duas no início, para depois expandir seus horizontes à medida que ganha experiência. O mestre determina quais as perícias que são pré-requisito para cada Invenção.

A Criação de Equipamento Novo

A criação de um mecanismo novo exige que o super tenha uma boa compreensão do campo em que ele está trabalhando. Exemplo: um personagem que está tentando inventar um novo tipo de arma *precisa ter* um bom nível de habilidade em Engenharia (Tipo da Arma) a fim de ser bem sucedido. O nível de conhecimento exigido deveria depender da complexidade do aparelho (que é definida pelo mestre):

Invenção Simples: exige NH entre 12 e 14

Invenção Média: exige NH entre 15 e 17

Invenção Complexa: exige NH entre 18 e 20

Invenção Espantosa: exige NH maior do que 21

Os jogadores que desejarem criar uma Invenção nova deverão ser capazes de explicar seu funcionamento e descrevê-la para o mestre de uma maneira lógica. O GM tem liberdade para aceitar ou rejeitar o projeto dependendo de sua exequibilidade. Se o objeto violar qualquer lei da natureza ou estiver muito além de nossa ciência, ele terá entrado no domínio do super-equipamento (pág. 68) e deve ser comprado como tal.

Tempo Necessário

Uma Invenção simples exigirá apenas 1 D-2 (mínimo 1) dias para ser desenvolvida. Para uma de complexidade média serão necessários 21 dias, uma Invenção complexa requer 1 D meses e uma Invenção espantosa exige 3D meses. Estes prazos foram calculados assumindo que o super trabalha 8 horas por dia na invenção. Se ele trabalhar 16 horas/dia, o prazo será reduzido à metade mas ele deverá ser bem sucedido num teste de HT toda manhã para não perder pontos de Fadiga já que ele dormiu apenas metade do tempo (v. a coluna lateral da pág. 134 do *MB*). Os pontos de Fadiga perdidos desta forma não podem ser recuperados sem uma pausa no projeto, que adicionará 1D dias à sua duração. Se o Super tiver a Vantagem Sono Desnecessário, será necessário apenas um teste por semana.

No meio do projeto, o super faz os testes das perícias exigidas pelo mestre para aquela Invenção em particular. Uma falha significa que o tempo necessário para sua execução será aumentado em 50%. No caso de uma falha crítica a Invenção terá sido destruída - todo o trabalho foi perdido e o custo de desenvolvimento (veja a seguir) deve ser pago novamente. Um sucesso decisivo significa que o objeto já está pronto.

Este teste está sujeito a modificadores que dependem da complexidade da Invenção: nenhum modificador no caso de uma Invenção simples; -2 para a média; -4 para a complexa e -8 para a Espantosa.



Invenções para não-Inventores

Alguns personagens desejam apenas usar equipamento de alta-tecnologia — não têm o menor interesse em como eles são construídos, desde que funcionem. Para ser um simples usuário destas Invenções não é necessário ter a Vantagem Inventor - apenas dinheiro ou pontos de personagem.

Fica a cargo do mestre decidir se a Invenção desejada já foi inventada ou não. Se não tiver sido, o PC precisará encontrar um Inventor e comissioná-lo para inventar a coisa, pagando o custo de desenvolvimento (pág. 68) e esperando o tempo necessário. Depois disso deve calcular o custo de produção como indicado na pág. 68 e cobrar 150% desta quantia do personagem.

Por outro lado, se o aparelho já tiver sido inventado e estiver em produção, ele não precisará ser desenvolvido. Se o PC for capaz de encontrar a fonte, ele poderá comprar o objeto por 150% do custo de produção.

Se o PC não tiver como pagar este custo e não tiver (ou não quiser) um patrono que pague pelo seu equipamento, ele poderá

gastar pontos de personagem para conseguir o dinheiro - 1 ponto de personagem é igual a um mês de salário em seu emprego, ou (se ele não tiver um emprego) no melhor emprego para o qual ele estiver qualificado.

Empréstimo e Venda de Invenções

Se um dos membros do grupo for um Inventor, haverá momentos em que os outros personagens desejarem usar seus aparelhos.

Realisticamente, a menos que um determinado aparelho exija algum conhecimento especial para ser usado, todo mundo deveria ser capaz de utilizá-lo. Blindagens individuais, armas sem recuo, granadas de gás etc... são simples de se usar. Mas para manter o equilíbrio no jogo, os Inventores não deveriam ser capazes de equipar o grupo todo com super-aparelhos.

Em geral, o mestre deve restringir o uso de Invenções aos seus criadores, exceto em circunstâncias especiais. Não-Inventores não deveriam ter muita vontade de confiar em aparelhos com os quais eles não estão familiarizados.

Uma outra possibilidade seria os amigos de um Inventor que desejam usar alguns de seus aparelhos pagarem pontos de personagem por este privilégio. Eles não precisam ser Inventores. Eles iriam comprar os aparelhos como descrito na coluna lateral da pág. 67, pagando pela Vantagem Antecedente Incomum com pontos de personagem e as Invenções com dinheiro. Neste caso o Antecedente Incomum seria "Ter um amigo Inventor".

Custos

Criar uma Invenção nova custa caro. Ferramentas, matéria prima, componentes raros, espaço no laboratório, etc... tudo isso custa dinheiro. O mestre deverá fixar dois valores para cada item - custo de *Desenvolvimento*, que deve ser pago antes que o item possa ser fabricado, e custo de *Produção*, que deve ser pago para cada item criado.

O Custo de Desenvolvimento depende do nível de tecnologia e da complexidade do objeto. A tabela a seguir mostra o *Custo Básico* para um item cujo nível tecnológico é igual ao da campanha, e o *incremento de NT*, i.e. o custo para cada nível tecnológico acima do nível da campanha.

Tabela de Custo para Desenvolvimento de Invenções

| Complexidade | Custo Básico | Incremento de NT |
|--------------|--------------|------------------|
| Simples | \$50.000 | \$100.000 |
| Média | \$100.000 | \$250.000 |
| Complexa | \$250.000 | \$500.000 |
| Esfantosa | \$500.000 | \$1.000.000 |

O Custo de Produção varia de objeto para objeto. Se a Invenção estiver descrita no *GURPS Módulo Básico* ou no *GURPS Space*, você deverá usar o custo indicado como custo básico de produção e o dobro deste valor para cada incremento no nível tecnológico, somando tudo ao custo básico!

Exemplo: Mestre Inventor deseja construir um Cinto Holodistorçor (pág. 74 do *GURPS Space*). Este é um aparelho que usa um projetor holográfico para distorcer a aparência de quem o usa, dando alguns bônus em combate e tornando a pessoa quase impossível de se ver.

O mestre define que este é um item complexo, por isso o custo básico de desenvolvimento é \$250.000. Como NT 10 está 3 níveis tecnológicos acima do nível da campanha (NT 7), existe um custo adicional de \$1.500.000 (3 x Incremento de NT) elevando o custo total para \$1.750.000.

Este item é vendido por \$4.000 em NT 10. A diferença de três níveis tecnológicos faz com que o preço seja duplicado 3 vezes; $\$4.000 + \$8.000 + \$16.000 + \$32.000 = \$60.000$ por item!

Inventando Durante Uma Aventura

A capacidade de analisar e modificar um equipamento durante o desenrolar de uma aventura é no mínimo tão importante quando a habilidade em construí-lo. O teste de habilidade que deve ser feito para ver se o personagem é capaz de entender o funcionamento de um aparelho é exatamente igual ao teste que seria necessário para criar o mesmo objeto.

Para modificar a Invenção criada por alguma outra pessoa são necessárias 1D horas e dois sucessos no teste de habilidade. O mestre deverá usar seu bom senso para decidir quais modificações seria aceitável que se fizesse em cada caso.

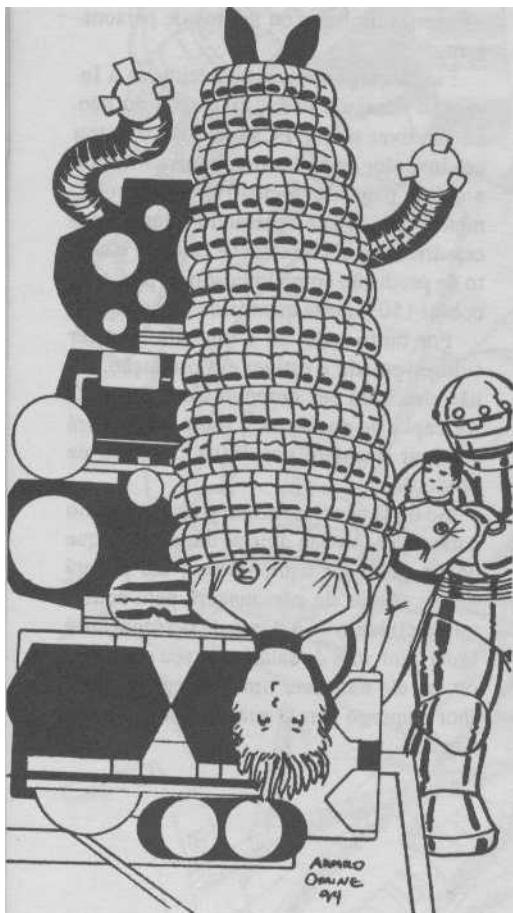
Super Equipamento

A segunda categoria de equipamento compreende aquelas coisas que não estão disponíveis em nenhum nível de tecnologia razoável - Pulseiras Capazes de Defletir Balas, Amuletos de Controlar o Tempo ou qualquer outro objeto que permita à pessoa que o carrega usar uma super-habilidade. Isto poderia ser uma Vantagem ou uma combinação de Poder e Perícia.

Invenções deste tipo normalmente são compradas estritamente com pontos de personagem, já que muitos destes objetos serão únicos, enquanto que outros estarão além do poder de compra até mesmo dos personagens podres de ricos. Quando a campanha assim o exigir, o mestre poderá definir um custo em dinheiro para um super-item, mas em geral este custo não deveria ser apreçado para PCs. Em outras palavras se um objeto destes for produzido em massa, eles deverão ter um preço, mas a maioria dos PCs irá adquiri-lo indo trabalhar para uma organização que controle sua produção.

A primeira coisa a fazer é calcular o custo de cada Vantagem e Poder/Perícia que a Invenção possui. O Custo é computado como se as perícias estivessem sendo compradas por um super com DX igual a 12, para as perícias físicas ou IQ igual a 12 para as perícias mentais. O nível de habilidade final para cada habilidade que a Invenção possui deve ser no mínimo igual a 16.

Exemplo: Normalmente, um personagem com DX igual a 12 teria que pagar 84 pontos



para comprar Bola de Fogo 16 (10), por isso um anel que dê a mesma habilidade a quem o usa teria um custo básico igual a 84.

Desvantagens e Super-Desvantagens

As Desvantagens podem ser compradas exatamente da mesma forma. O valor da Desvantagem é subtraído do total de pontos da Invenção. É possível que uma Invenção tenha um valor igual a zero ou até mesmo negativo.

Limitações

Normalmente assumimos que as Invenções não são únicas, ou seja, elas podem ser substituídas por outras iguais. Elas são inquebráveis e não podem ser tiradas de seus donos contra sua vontade a menos que eles estejam indefesos. No entanto, pode-se adotar algumas limitações que tornam a Invenção mais vulnerável e mais acessível em termos de número de pontos. Depois que o custo básico da Invenção foi determinado, ele pode ser modificado da seguinte maneira (modificador máximo, -75%):

Quebrável

-5% ou -15%

Uma quantidade de danos suficientemente grande destruirá o item. Se ele for destruído, estará inutilizado. Se ele estiver parcialmente danificado, poderá ser consertado a menos que seu criador o tenha definido como impossível de ser consertado.

O mestre deveria criar uma lista com as perícias necessárias para reparar cada Invenção. Uma falha crítica num teste de habilidade feito por quem está realizando o conserto deveria provocar confusão - um poder escolhido aleatoriamente poderia deixar de funcionar, ou poderia afetar o mecânico.

Se a RD do objeto for menor ou igual a 15 e seu número de pontos de vida for menor ou igual a 75, a modificação valerá -15%.

Se a RD for maior do que 15, ou o número de pontos de vida for maior do que 75, ela valerá apenas -5%.

Se o objeto não puder ser consertado, a modificação valerá outros -15%.

O mestre terá que definir uma DP e uma RD para os objetos. Veja a pág. 125 do **Módulo Básico** para mais informações sobre DP e RD de objetos inanimados.

Pode Ser Atingido

Variável

O objeto é fácil de se ver e reconhecer e pode ser alvejado durante um combate. Os modificadores a serem usados neste caso são determinados pelo tamanho do objeto. Um item inquebrável não pode usar este modificador. Um objeto que tenha um modificador Quebrável igual a -5% receberá apenas 1/4 deste redutor de custo.

Nenhum redutor nas jogadas de ataque: -25%

Redutor igual a -2: -20%

Redutor igual a -4: -15%

Redutor igual a -6: -10%

Redutor igual a -8: -5%

Redutor maior ou igual a -10:
nenhum bônus

Pode Ser Roubado

Variável

Este objeto não é Irremovível. Ele pode ser carregado ou usado de algum modo que permita que ele possa ser tomado de quem o está usando em um combate de perto, com um "agarrão" telecinético ou alguma outra manobra. O valor desta limitação depende da dificuldade em se roubar o objeto.

Facilmente arrebatado com um sucesso num teste de DX (ex.: chapéu): -40%

Exige que o ladrão vença uma Disputa de DX (ex.: bracelete): -30%

Exige que o ladrão vença uma Disputa de ST (ex.: arma de fogo): -30%

Só pode ser roubado com Furtividade ou alguma trapaça (ex.: moeda no bolso): -10%

As limitações descritas acima deverão ser divididas por dois se não for óbvio que o objeto é poderoso de modo que ele possa ser confundido pelo oponente.

As limitações descritas acima deverão ser divididas por dois se o objeto não for funcionar imediatamente para a pessoa que o roubou.

Localização Fixa

-50%

O item está permanentemente fixado em um determinado lugar (e este lugar não é móvel) - o objetivo principal desta limitação é a construção de fortalezas ou segurança de edifícios.



O Mestre e as Invenções

Pode parecer à primeira vista que todo jogador na campanha vai querer usar Super-equipamento para conseguir seus poderes a um custo reduzido. Mas existem muitas desvantagens em se depender de um equipamento.

Depois que os vilões perceberem quão poderoso é o objeto, haverá tentativas constantes para roubá-lo ou destruí-lo. O governo (se eles não estiverem aliados com os vilões) também desejará pôr suas mãos no objeto para poder analisá-lo.

A manutenção e reparo de objetos que podem se quebrar deveriam ser caras - pode ser difícil encontrar as peças, ou elas podem ser muito caras.

Não se trata de apoquentar a vida de um personagem cheio de equipamento - esta é simplesmente a maneira como as coisas funcionam.

Unico

Se o personagem perder o objeto, não haverá substituição. Não existem outros exemplares. Os pontos de personagem usados neste item estarão simplesmente perdidos se o objeto for roubado ou se quebrar.



Exemplos de Super-equipamento

Anel

Você tem um anel que tem Bola de Fogo-16(10). Trata-se de uma herança usufrutuária de uma tia misteriosa e é o único que existe (-25%).

Você decide que ele é quebrável. O mestre atribui RD 2 e 5 pontos de vida ao objeto e ele não poderá ser reparado se se quebrar (-30%). Como você vai usá-lo no dedo, ele "poderá ser atingido" com um redutor igual a -6 nos testes (-10%). O desconto total é igual a 65%. Você teria que gastar 30 pontos (35% de 84 = 29,4 arredondado para cima) para ter um anel Bola de Fogo.

Continua na próxima página ...



Inconstante

Você tem que ser bem sucedido em um teste para poder ativar o poder ou a vantagem contida na Invenção. Se a tentativa de ativação falhar, você poderá fazer uma nova tentativa depois de cada segundo, com um redutor cumulativo igual a -1 para cada falha. Esperar um minuto para fazer uma nova tentativa restabelecerá o teste ativação normal do aparelho.

Se o poder contido nesta Invenção exigir normalmente um teste de habilidade para ver se atinge o alvo, ele deverá ser feito independentemente depois da ativação do poder.

Ativação 15 ou mais: nenhum bônus

Ativação 13: -5%

Ativação 11: -10%

Ativação 9: -15%

Ativação 8: -20%

Variável

Irremovível

A Invenção não pode ser arrebatada sem que se mate seu dono. O valor em pontos é uma decisão do mestre. Se ele concordar que usar o objeto constantemente poderia ser uma desvantagem, ela valerá -10%. Caso contrário, ela vale +10%.

+10% ou -10%

Veicular

Esta Invenção está permanentemente ligada a algum tipo de veículo de transporte (carro, moto, avião, ultraleve, astronave, barco, etc ...). Alguma coisa que possa ser qualificada como um veículo não estará todo o tempo ou a maior parte dele com o personagem. Para ser mais específico, armaduras equipadas com jatos, cadeiras de rodas, skates, pranchas de surf, patins ou qualquer outra coisa que possa ser classificada como um equipamento pessoal ao invés de um veículo está excluída desta limitação.

-25%

Invenções Achadas e Perdidas

Durante uma campanha poderá haver momentos em que os personagens perdem seu equipamento seja porque ele se quebrou ou porque foi roubado. Os PCs também poderão encontrar objetos poderosos que eles desejarão reclamar como seus. Lidar com estas situações exige muito tato do mestre para evitar que a campanha fique desequilibrada.

O que você encontrará a seguir é uma sugestão de como lidar com objetos achados e perdidos. Existem várias outras maneiras de fazê-lo. Veja em seguida algumas idéias alternativas.

Perdeu, está Perdido

Se você perder um objeto substituível, não terá muito problema. O mestre definirá o que precisa ser feito para se conseguir um novo, você executa os passos necessários e dentro de poucos dias (ou talvez semanas) você tem um objeto novo.

Perder um objeto insubstituível é uma situação muito mais séria. Se seu personagem de 250 pontos perder o chapéu de cangaceiro que custa 96, ele será agora um personagem de apenas 154 pontos. Não existe nenhuma compensação, e você não pode gastar os 96 pontos que você perdeu de modo a reconstituir os 250. Esta regra pode parecer severa, mas ela apenas representa um dos riscos de se confiar em invenções e equipamentos.

A chado não é Roucado

De outro lado, não existe nenhum custo em pontos para objetos achados. Se você derrotar o professor Q e roubar seu Ativador Psicomórfico que custou 212 pontos ao professor, ele será considerado como "despojo de guerra" e não lhe custará nada.

O simples fato de ter achado uma Invenção não significa que você saberá como usá-la. O mestre poderia se divertir um pouco com o mal funcionamento, a má direção e o mal entendimento dos poderes do objeto enquanto você faz experiências com seu brinquedo novo. Exemplo: o professor poderia ter um capanga que sabia da existência do Ativador e o deseja para si, ou o governo poderia vir a se interessar pelo assunto.

Invenções Achadas e Perdidas: Regras Opcionais

Existem várias outras maneiras de o GM lidar com Invenções achadas e perdidas a fim de manter o equilíbrio da campanha e sua satisfação pessoal:

Pagar Pontos por Invenções Achadas

Se uma Invenção for encontrada (ou, o que é mais provável, tomada de um inimigo), o PC poderá usá-la, se conseguir, somente até o final daquela sessão de jogo ou da aventura. Depois disso, ele deverá desistir imediatamente do objeto ou pagar os pontos de personagem devidos para poder possuir o objeto. Se ele não tiver o número de pontos necessário para "comprar" o aparelho, poderá mantê-lo consigo para "estudo" mas não poderá usá-lo enquanto não ganhar pontos de personagem suficientes para comprá-lo.

A Recuperação de Pontos de Personagem no Caso de Invenções Perdidas

Um mestre que acha que a regra "perdeu, está perdido" é muito severa pode conseguir uma maneira de devolver ou substituir todo aparelho que foi comprado com pontos de personagem. Uma alternativa seria devolver os pontos para o personagem como pontos "\$não gastos" que poderiam ser usados para comprar outras vantagens.

Patrimônio do Grupo

Invenções muito poderosas (ex.

veículos) podem ser administradas como um patrimônio de uma super equipe, e não de um membro particular. As super-armas poderiam

ser mantidas no museu do grupo para serem usadas apenas nas situações de emergência (provavelmente, com uma chance grande de falhar ou de o tiro sair pela culatra, visto que o grupo terá um compreensão muito pobre do funcionamento destes aparelhos).

Invenção Rápida

Alguns mestres não ficarão satisfeitos com os custos e prazos para desenvolvimento de Invenções definidas. Ao invés de passar vários dias trabalhando e gastar centenas de milhares de moedas, eles preferem conduzir PCs capazes de montar um Fromblitzer Interfásico em menos de uma hora, usando apenas o que eles tinham dentro do portulvas naquela hora. Este tipo de Invenção "rápida" é mais adequado numa campanha altamente cinematográfica.

O mestre deveria aumentar o custo da Vantagem Inventor (pág. 14) para 50 pontos se estiver usando estas diretrizes.

Perícias Necessárias

Estas perícias são escolhidas pelo mestre da mesma maneira que no caso de Invenção normal (pág. 67)

Material Necessário

O Inventor cinematográfico é um mestre em canibalizar peças e material de outros equipamentos. O mestre deveria permitir que o jogador faça um teste da perícia apropriada para ver se ele consegue localizar componentes utilizáveis. Ex: Se a única coisa disponível for um mustang 65 destruído, o mestre poderia exigir um sucesso num teste de Mecânica ou Engenharia Mecânica para o personagem conseguir os componentes necessários para a Invenção que está sendo construída.

Exemplos de Super-equipamento (continuação)

Traje de Combate

Você deseja um traje de combate com as seguintes habilidades: perfurantes de armadura, canhões laser controlados por computador, ST igual a 40 para quem usa, voa a 240 km/h, DP 6 (o máximo permitido) e RD 20 devido à blindagem, invulnerabilidade total contra dano por corte ou perfuração, sistema completo de suporte de vida, ampliadores de visão para qualquer tipo de iluminação, um intercomunicador completo e o traje se auto-repara.

Comece calculando qual a parte disto que pode ser conseguida "simplesmente com dinheiro". Você poderia começar com uma blindagem leve de NT 7, com DP 4 e RD 15. (Conforme descrito no GURPS **Space**. **Você** poderia começar com qualquer blindagem adequada ao seu NT.) Intercomunicadores são tecnologia comum. O custo total disto seria algumas centenas de dólares. Dependendo da origem do personagem, o mestre poderia ignorar este custo. Nenhum dos outros poderes desejados poderia ser encontrado na prateleira de uma loja.

Portanto, você terá que comprar várias vantagens. ST ampliada para 40 custa 180 pontos, 2 pontos de DP custam 50 pontos, 5 pontos de RD custam 15 pontos. Visão Umbrosa custa 25 pontos. Invulnerabilidade a ataques por corte ou perfuração custa 150 pontos. Resistência a Pressão custa 15 pontos e Respiração Desnecessária custa 20 pontos. Vôo com deslocamento básico igual a 10 custa 40 pontos - 3 níveis de super-vôo custam 60 pontos e aumentam a velocidade de vôo para 290 km/h. Recuperação Rápida custa 50 pontos (isto não conserta o personagem só o traje) e recuperará 1 PV/minuto.

Com isto ficam faltando somente os lasers. Você compra a perícia laser 16(8). O NH igual a 16 custa 24 pontos e a Potência 8 tem um custo básico igual a 48 ao

qual devemos adicionar as seguintes ampliações: perfuração 50%, Fogo Contínuo +40%, Penetrante de Armadura + 50% e Teleguiado x 2 + 100 % que dão um total de 164 pontos (163,2 arredondados para cima). Com isto você tem um laser que dispara duas vezes por turno, que provoca 8D-8 pontos de dano penetrante de armadura, que acerta automaticamente o alvo por um custo total de (164 + 24) 188 pontos.

O custo total básico é 793 pontos. O traje é único (-25%) e é ligeiramente quebrável; RD I S, 100 pontos de Vida (-5%). Por fim, ele pode ser atingido num combate sem nenhum redutor no teste de habilidade (-25%). O modificador total se-r3 -55% o que reduz o custo a 357 pontos.

O Talismã de Zard'd

Este amuleto místico dá o poder a quem o usa de se transformar numa máquina assassina demoníaca. Infelizmente, depois de usado uma vez este amuleto não pode mais ser tirado (até a morte) e quem o usa não tem controle total sobre quando a transformação vai ocorrer.

O amuleto pode ser usado sob a roupa. Quando seu dono se transforma, o amuleto se torna uma jóia brilhante cravada entre os olhos do demônio. Ele não pode ser destruído por nenhuma força conhecida pelos seres humanos.

A Transformação Descontrolada vale -10 pontos - mas o demônio tem um modificador de reação igual a -6 o que adiciona outros -60 pontos. O valor total seria -70 pontos.

O demônio tem dois braços a mais (20 pontos) com um nível de Coordenação Plena (50 pontos). Ele é incrivelmente rijo, com uma RD igual a 100 (300 pontos). Ele tem IQ 10 (nenhum ponto), DX 14 (45 pontos), HT 14 (45 pontos) e ST 14 (45 pontos). Ele guarda as memórias e as perícias da pessoa original. Todas as perícias deverão ter um bônus ou um redutor adequado se os valores originais de IQ e DX não eram iguais a 10e 14. O redutor igual a -6 nos testes de reação é uma desvantagem de -30 pontos.

O custo básico para o objeto é 405 pontos. Único (-25%) e Irremovível (-10%) somam -35%. O custo final será 264 pontos.



Este teste deveria estar submetido aos seguintes modificadores:

Invenção Simples: Nenhum modificador

Invenção Média: Especialidade - 2

Invenção Complexa: Especialidade - 6

Invenção Espantosa: Especialidade - 10

Tempo Necessário

Uma Invenção simples levará 2D minutos para ser montada a partir dos componentes necessários. Uma complexidade média pede 1D-2 horas (um resultado igual a 1 ou 2 na jogada de dado indica um tempo de montagem igual a 30 minutos). Uma Invenção complexa exige 1D horas para ser montada e uma Invenção espantosa levará 4D horas para ser montada.

O super não faz nenhum teste até o fim do projeto. Uma falha indica que o PC precisa começar de novo. Uma falha crítica significa que os componentes foram destruídos. Será necessário conseguir peças novas antes de poder recomeçar o trabalho de montagem.

Gastos

Se o inventor for capaz de reaproveitar os componentes necessários, o custo será mínimo (1D-1 x \$ 100, um resultado igual a 1 na jogada de dados significa gasto zero). Se ele tiver que comprar os componentes necessários, seu custo será avaliado do modo usual. (veja pág. 68) e depois dividido por 100.

Invenção Rápida Durante uma Aventura

Para entender o funcionamento de uma Invenção criada por uma outra pessoa são necessários 1D minutos segundo estas regras. Além disso, o aparelho pode ser modificado em 1D x 10 minutos (mais os testes de habilidade usuais, descritos na pág. 67).

Regra Opcional: "Engenhocas"

Muitos Supers parecem ter sempre o objeto certo na hora certa ("ainda bem que eu tinha esta maça no cinto de utilidades Ratboy, se não fosse isso aquelas clubistas teriam amarrado meu uniforme."). Para reproduzir este efeito no Supers, o GM pode permitir que o Inventor use uma Engenhoca durante suas aventuras. Pode ser qualquer aparelho que o PC pudesse estar carregando consigo. Ela permanece indefinida até ser usada.

Exemplo: Dr. Impresto, o mágico/combatente do crime, tem espaço para sete objetos na capa que ele usa no palco. Ele normalmente leva consigo uma pistola pequena, gazuas, duas granadas estonteantes, duas bombas de fumaça e uma engenhoca (uma Invenção indefinida). Durante uma aventura, o bom Doutor é subjugado, algemado e pendurado num frigorífico para morrer congelado ou sufocado. Ele escapa das algemas com facilidade, mas a porta está cavilhada. Dr. Impresto diz ao GM que sua engenhoca é um frasco contendo pasta de termite(*), que ele usa para destruir os gonzos da porta do frigorífico.

Apenas os Inventores podem ter engenhocas, mesmo que seja permitido aos outros PCs usar Invenções normais.

Custo em Pontos

O número de engenhocas que um personagem pode usar numa sessão de jogo é determinado como parte do custo da Vantagem Inventor. Cada Engenhoca adiciona 5 pontos a este custo, até um máximo de três delas (15 pontos).

Exemplo: Um Inventor normal (25 pontos) deseja ser capaz de carregar duas engenhocas consigo em cada sessão de jogo (10 pontos). Isto aumenta o custo da vantagem para 35 pontos. Um Inventor rápido (pág. 71) iria pagar 60 pontos pelo mesmo privilégio.

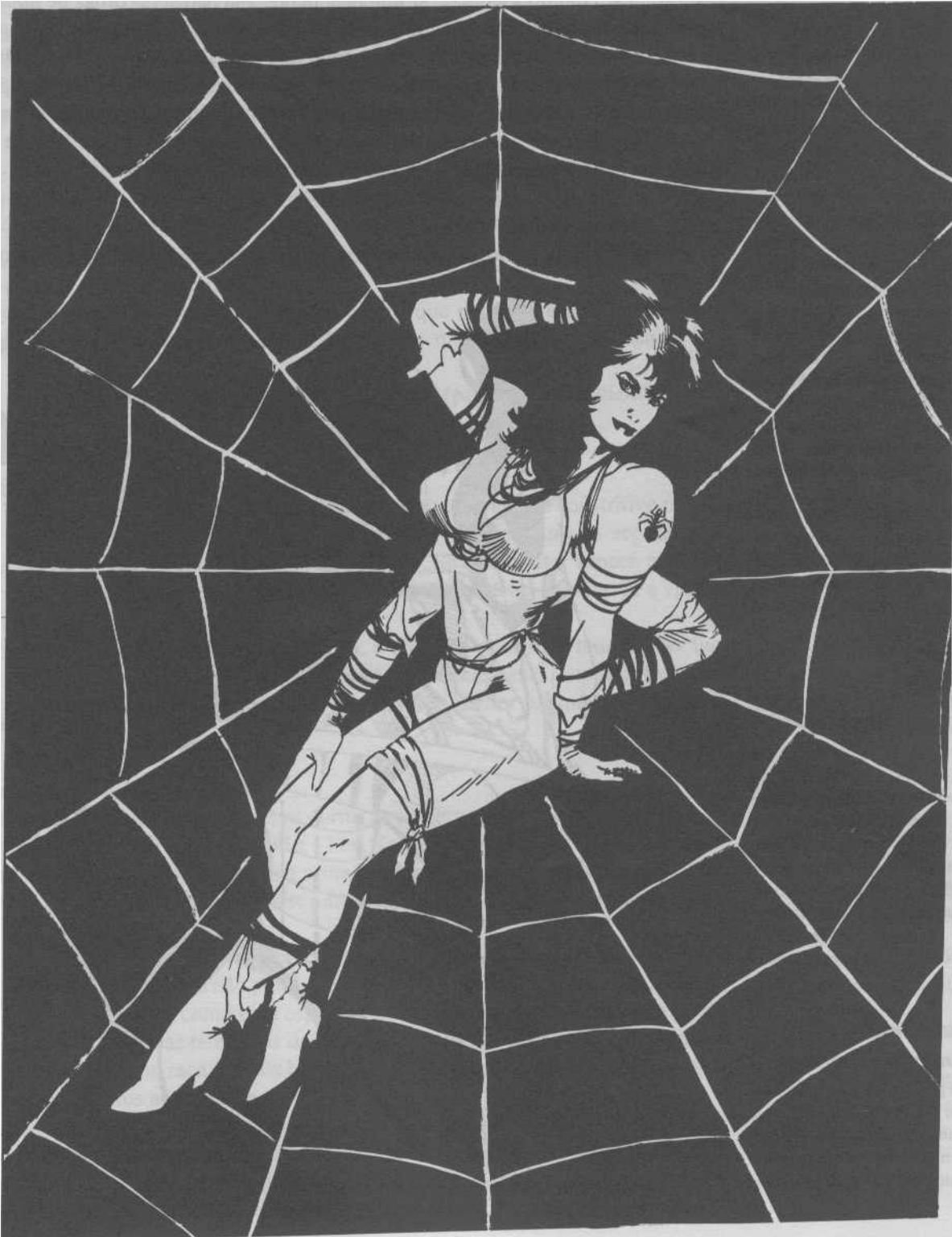
Limitações

A engenhoca deve ser um objeto que o Inventor já tenha desenvolvido e construído. Obviamente ele deve caber no espaço que o Inventor tem disponível - nada de helicópteros guardados no bolso do colete. Em essência, o que acontece é que se o Inventor produziu 20 aparelhos diferentes que podem ser guardados no bolso de sua capa, ele poderá por a mão no bolso e tirar qualquer um deles como uma engenhoca.

(*) mistura de alumínio em pó e óxido de ferro, cuja combustão produz altas temperaturas, usada em soldagem e em bombas incendiárias.

Membros Múltiplos

Nota: Estas regras foram extraídas diretamente do GURPS *Fantasy Folk*. Se o mestre ou o jogador estiver desenvolvendo uma nova raça a partir do zero (em contraposição a um super que por acaso tem alguns braços extra), ele deverá consultar o *Fantasy Folk* ou o *GURPS Aliens*. Se você encontrar algum ponto de conflito entre estes dois livros assumo que o *Fantasy Folk* está correto.



Design do Corpo

O criador de um personagem não-humano ou de um humano alterado determina a forma de seu corpo. O mestre não deveria permitir vantagens grátis baseadas na forma do corpo a menos que elas sejam triviais ou óbvias. Exemplo: Um centopéia gigante poderia com certeza viajar a toda velocidade através de um túnel com 1,20 m de altura. Mas o mestre não é obrigado a deixar o jogador dizer "Eu sou um inseto, por isso eu posso escalar edifícios" A Vantagem Escalada teria que ser comprada.

Ponto de Impacto

Fica a cargo do mestre determinar o ponto de impacto em criaturas que têm uma forma esquisita. Ele deve se preocupar com o ritmo do jogo e ser justo.

A Disposição dos Braços

Um ser com múltiplos braços pode tê-los distribuídos pelo corpo de várias maneiras.

Simetricamente: Dois ou mais braços direitos, um acima do outro. Dois ou mais braços esquerdos, um acima do outro. Qualquer braço direito pode ser usado com qualquer braço esquerdo numa tarefa que exija duas mãos para ser realizada. Todos os braços podem cooperar numa tarefa do tipo levantar um carro ou tocar uma sonata a quatro mãos.

Radiais: Qualquer mão pode ser a "direita" se for usada com uma outra à sua esquerda, ou a "esquerda" se for usada com outra à sua direita. Mas existem poucas tarefas nas quais mais do que duas (ou três no máximo) mãos podem ser usadas simultaneamente. (Se os braços forem flexíveis, eles poderiam se ajudar em qualquer tarefa). As criaturas com distribuição radial quase sempre têm Visão 360 graus.

Conjuntos Independentes: Uma criatura muito grande poderia ler mais do que um conjunto de mãos, em pontos distantes de seu corpo. As mãos de um conjunto não poderiam trabalhar com as mãos do outro a menos que os braços sejam *muito* longos.

De Forma Peculiar: Se o GM permitir alguma outra distribuição de mãos, ele terá que resolver qualquer dúvida sobre o que aquelas mãos podem ou não podem fazer.

Asas

Podemos incluir asas numa criatura voadora sem nenhum custo adicional - se elas não forem capazes de golpear. Se forem, elas serão consideradas golpeadores (v. o texto principal) e custarão o preço normal de um golpeador. Note que um criatura voadora não tem que ter asas; seu criador pode definir qualquer meio de vôo que lhe parecer adequado.

Aumentando o

Deslocamento Básico

Um alienígena poderia ter uma velocidade de corrida maior ou menor, sem nenhuma relação com o número de pernas que ele tem. Isto é comprado como Velocidade extra (pág. 26) e custa 25 pontos por ponto de Deslocamento a mais.

Os gibis estão cheios de criaturas com membros múltiplos - monstros, alienígenas e mutantes medíocres. Membros extras, ou membros com habilidades extraordinárias, são tratados como vantagens.

Braços

Se um membro puder ser usado para manusear, ele será um braço, independente da parte do corpo a que ele está ligado e da sua aparência. Qualquer braço normal pode ser usado para dar um golpe que provoca (GDP-2) pontos de dano com base na ST. Veja no parágrafo *Golpeadores* (pág. 76) como causar uma quantidade extra de dano com um braço. Todos os personagens têm dois braços grátis. Braços extras custam (valor básico) 10 pontos de personagem cada.

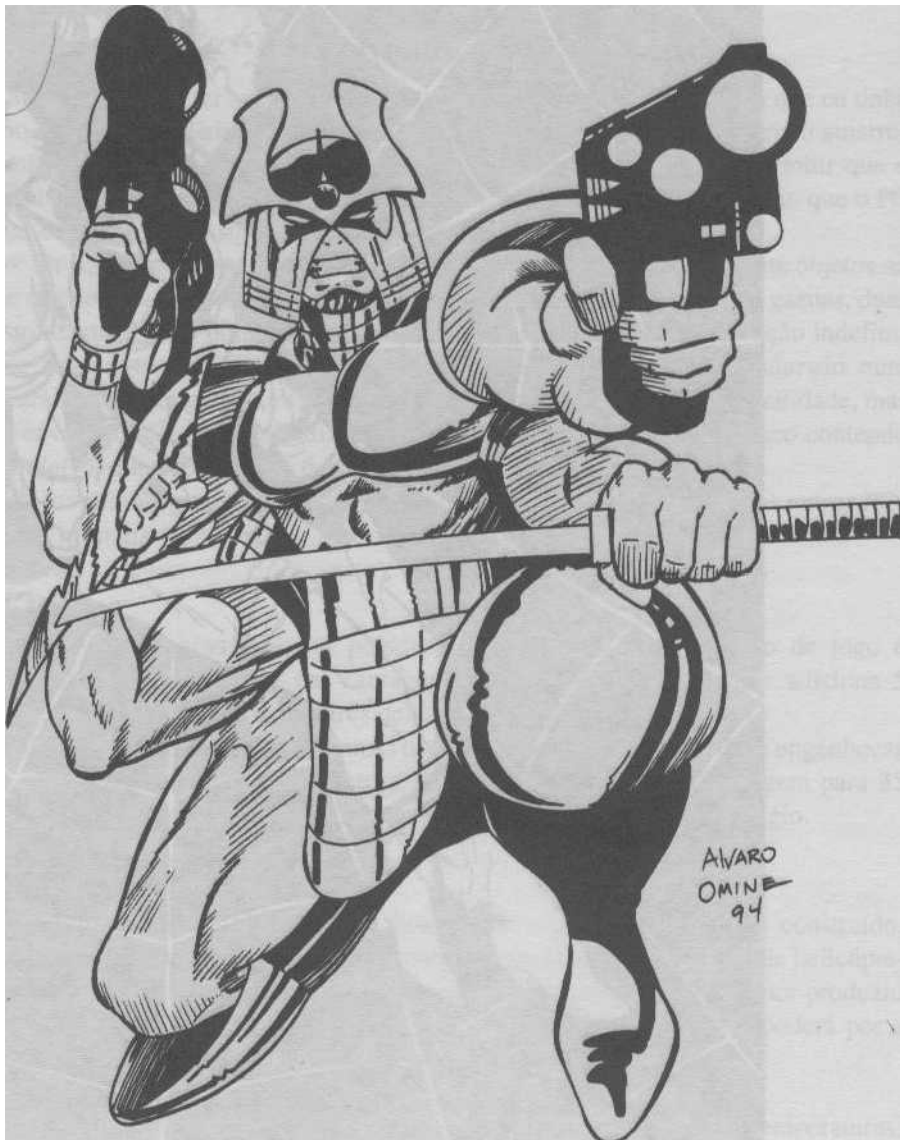
Coordenação

Braços extras permitem ações mais. Uma criatura com três braços poderia realizar uma tarefa que exige duas mãos (ex.: disparar uma besta) e uma tarefa que exige apenas uma mão (ex.: golpear com uma espada) simultaneamente. Ela não seria capaz de *apontar* as duas armas a menos que tivesse a vantagem Olhos de Focos Independentes (v. pág. 41).

Uma criatura com múltiplos braços pode usar todos eles de comum acordo durante as situações normais (por ex., para consertar um relógio de pulso), ou realizando ações instintivas como Segurar num combate de perto ou apanhar um objeto arremessado. No entanto, a habilidade necessária para realizar várias manobras de combate de outro tipo é comprada separadamente (v. a vantagem *Coordenação Plena* na pág. 40)

Força Modificada

Os membros de qualquer raça podem *comprar* pontos extras de Força (com relação à



força normal do corpo) para alguns ou todos os seus braços. Esta ST deve ser comprada normalmente e não como a vantagem ST Aumentada. Esta ST só pode ser aplicada em esforços do tipo levantar, arremessar, socar ou usar armas. A ST do braço é aumentada ou diminuída da seguinte forma:

Para um braço: 30% do custo para todo o corpo.

Para um conjunto de dois braços: 50% do custo para todo o corpo.

Elas são cumulativas. **Exemplo:** Todos os Huks têm quatro braços (20 pontos). Os Huks púrpura têm dois braços com dois pontos a mais de ST. Isto lhes custa 50% a mais que o custo normal para ter 2 pontos a mais de ST, ou seja 50% de 20 pontos (10 pontos). Os Huks azuis têm 3 braços fortes. Isto lhes custa 80% de 20, ou seja 16 pontos. Os Huks verdes têm quatro braços fortes. Isto lhes custa 100% de 20, ou seja 20 pontos.

Destreza Modificada

Uma raça pode comprar pontos extras de DX (com relação ao valor normal de DX para aquela raça) para alguns ou todos os seus braços. Esta DX se aplica a tudo o que for feito com aquele braço ou mão. Se a tarefa exigir mais do que uma mão e elas não tiverem a mesma DX, use o menor valor. A DX para o braço é comprada da seguinte forma:

Para um braço: 60% do custo da DX para o corpo todo.

Para um conjunto de dois braços: 80% do custo da DX para o corpo todo.

Se a raça tiver mais de dois braços, todos com altos valores de DX, a raça precisará comprar o valor de DX adequadamente alto para o corpo todo.

Flexibilidade Extra

Os braços podem ser projetados para terem muito mais flexibilidade que os braços humanos. Eles podem ser tentáculos, ou simplesmente multi-articulado. Braços deste tipo não são necessariamente fortes ou fracos; habilidosos ou desajeitados. Estas habilidades e incapacidades são compradas separadamente.

O efeito disto é simplesmente que quaisquer braços que puderem alcançar um outro poderão trabalhar juntos, independente da posição no corpo, disposição geral ou "esquerda" e "direita".

O custo é 10 pontos (para toda a criatura) ou 5 pontos (para um único membro, por exemplo a tromba de um elefante)

Ataque Construtivo

Uma raça com Flexibilidade Extra pode também comprar um ataque construtivo por 15 pontos. Para realizar um ataque construtivo, o indivíduo precisa primeiro segurar seu oponente. Depois ele deve fazer uma disputa rápida de ST. Se o constritor vencer, a vítima sofrerá uma quantidade de dano igual à margem peia qual ela perdeu a disputa. Se a vítima vencer, ela não sofrerá dano.

Para ser bem sucedido num ataque construtivo, o membro constritor tem que ter um comprimento no mínimo igual ao dobro do tamanho da vítima em hexes. Isto significa que, para restringir um ser humano (tamanho 1 hex) o membro constritor tem que ter no mínimo 2 hexes de comprimento.

Braços Mais Longos ou Mais Curtos

Os braços podem ser mais longos ou mais curtos que os braços humanos. Em termos de jogo, o braço humano tem um alcance igual a 1 hex. Se você estiver usando armas antigas/medievais deverá subtrair 1 do alcance se a arma estiver sendo manuseada por um braço curto e adicionar 1 ou mais hexes ao alcance se a arma estiver sendo manuseada por um braço longo.

Braços curtos custam apenas 5 pontos/braço adicional. Existem braços que têm alcance 0 (somente em combate de perto) e não têm o efeito alavanca necessário para usar qualquer arma que precise ser balançada como uma espada. Se todos os braços de uma determinada raça forem curtos, todas as suas tentativas de segurar um adversário estarão submetidas a um redutor igual a-2. Se uma raça de dois braços tiver dois braços curtos, eles serão uma desvantagem de -10 pontos ao invés de custar alguma coisa.

Os braços mais longos custam 10 pontos/braço para cada hex adicional no alcance. Cada hex adicional no alcance adiciona também 1 ponto ao dano normal de Bal e um bônus igual a +2 em todas as tentativas de Segurar o oponente. Lembre-se que braços mais longos podem ser atacados em outros hexes como se eles fossem armas longas (v. a pág. 110 do MB).

Dilton, o Huk

ST 27 (160 pontos) DX 15 (60 pontos)
IQ 12 (20 pontos) HT 14/17 (45 pontos)
Deslocamento: (correndo) 7 +15 pontos
Dano: GDP3D-1, Bal5D+1 Machado **4

Vantagens

Reflexos em Combate (15 pontos)
Alto Limiar de Dor (10 Pontos)

Desvantagens

Aparência: Hedionda (-20 pontos)
Mau Humor (-10 pontos)
Fanfarronice (-10 pontos)
Gigantismo (-10 pontos)
Intolerância a não-Huks (-10 pontos)
Preguiça (-10 pontos)
Excesso de Confiança (-10 pontos)
Senso de Dever com relação ao Patrão

Atual (-5 pontos)

Gagueira (-10 pontos)
Veracidade(-5 pontos)

Super Vantagens

Visão 360 graus (25 pontos)
Camaleão x 5 (35 pontos)
Resistência a Dano +18 (54 pontos)
Olhos de Focos Independentes x 3 (45 pontos)
Super-Escalada + 5 (15 pontos)
Silêncio +3 (15 pontos)
Coordenação Plena x 3 (150 pontos)
Braços Extra x 2 (20 pontos)

Equipamento não-Super

IMI Eagle.44 M
Feixe Iônico Militar
Dois Machados grandes (Dilton é capaz de usar um em cada mão)

Perícias

Acrobacia 14 (2 pontos), Machado/Maça 16 (4 pontos), Armas de Feixe 15 (1 ponto), Briga 16 (2 pontos), Camuflagem 12 (1 ponto), Escalada 16 (4 pontos), Sacar Rápido (Machado) 15 (1 ponto), Sacar Rápido (arma de fogo) 15 (1 ponto), Amoras de Fogo 17 (1 ponto), Captação 12 (1 ponto), Furtividade 15 (2 pontos), Arremesso 14 (2 pontos).

Peculiaridades

Odeia que mintam para ele
Odeia música com volume muito alto
Odeia animais pequenos
Odeia andar de carro
Adora quando caçoam de seu nome (por-que aí ele tem uma desculpa).

Total de pontos: 600

Continua na próxima página ...

Dilton, o Huk (continuação)

Dilton nasceu num planeta que fica numa galáxia distante onde todo mundo tem 4 braços, 4 olhos e 2,70 m de altura. Afora estas diferenças, os Huks são praticamente humanóides.

Dilton (um Huk verde) era um jovem e promissor pirata espacial até que um acidente estranho mandou sua espaçonave para uma galáxia distante e tecnologicamente atrasada. Dilton liquidou seu capitão a tiros, enfiando-se no último "casulo de sobrevivência" ainda em funcionamento e escapou pouco antes de a nave explodir. O casulo colocou-o em animação suspensa e só o acordou depois de aterrissar em um milharal no Nebraska. Dilton passou vários meses rondando as fazendas da área e criando a lenda do "Monstro do Milho". Pouco tempo depois, no entanto, ele aprendeu a pegar carona nos trens e começou a viajar de cidade em cidade, assimilando aos poucos a língua e a cultura da "ferra".

Depois de algum tempo, Dilton foi encontrado pelo Permutador que o ajudou a se estabelecer como um mercenário meta-humano.

A tática de Dilton é simples. Ele usa sua camuflagem e seu Silêncio para se colocar no meio dos inimigos, e depois explode num remoinho de destruição. Ele normalmente carrega dois machados pesados (equivalentes ao machado descrito no *MB*, mas Dilton é capaz de manuseá-los com uma só mão) e duas armas de fogo. Ele conseguiu arranjar um protótipo de uma arma de feixe fônico do governo com a ajuda do Permutador que ele carrega junto com uma Magnum.44 (ele está economizando para comprar um Uzi).

Apesar de o comportamento de Dilton não ser honrado segundo os padrões humanos, sua cultura nunca desenvolveu o conceito da mentira. Dilton aprendeu a reconhecer uma mentira deliberada (e isto o enfurece) mas é incapaz de dizer uma ele mesmo. Seu palato alienígena provoca dificuldades com as línguas humanas e faz com que ele tenha um pronunciado problema de fala. Por ser o único Huk em nossagaláxia, Dilton não recebe nenhuma das vantagens raciais ou abatimento no número de pontos descritos no *GURPSA liens*.

Armas Ocultas

Não há nenhum custo extra para se ter um braço, golpeador, etc... "oculto". Se o organismo for definido como tendo, por exemplo, golpeadores perfurantes na forma de lâminas quitinosas que saltam das laterais de sua cabeça, eles custarão o preço normal de golpeadores perfurantes.

Combate de Perto Com Braços Adicionais

Braços adicionais oferecem uma grande vantagem num combate de perto. Você não é capaz de esmurrar com mais de um braço de cada vez a menos que você tenha Coordenação Plena (pág. 40). Mas você pode *segurar* com todas eles de uma vez. Cada braço extra (de comprimento maior ou igual ao normal) além dos dois genéricos garante um bônus igual a +2 em todas as tentativas de segurar ou imobilizar um oponente ou se desvencilhar quando estiver seguro ou imobilizado por um oponente. Os outros braços não ajudam.

Nenhum Ataque Físico

Um braço capaz de manusear mas que não pode atacar fisicamente (devido à sua estrutura ou à falta de ST naquele membro), custará apenas 5 pontos. Normalmente um braço deste tipo pode ser usado para empunhar uma arma de fogo ou outra arma de longa distância mas não é capaz de atacar fisicamente. Um exemplo de um membro deste tipo seria a cauda preênsil de um macaco. Se estes braços também forem mais curtos (veja acima), seu custo será apenas 2 pontos/braço.

Pernas

Se um membro não puder manusear, mas se for possível caminhar sobre ele, será uma perna. O número pré-definido de pernas é 2. Assume-se que uma perna é capaz de chutar com um alcance igual a 1 causando dano por GDP/contusão. Cada hex adicional de alcance custa 10 pontos. É possível comprar uma quantidade extra de dano como está explicado no parágrafo *Golpeadores* (abaixo). Se a perna não puder ser usada para causar dano com um chute, o seu custo total deverá ser reduzido em 5 pontos.

Três ou Quatro pernas custam 5 pontos. Se um indivíduo perder uma perna, ele poderá continuar a se deslocar com a metade da velocidade (arredonde para baixo). A perda de uma segunda perna fará com que ele caia.

O custo para se ter cinco ou seis pernas é 10 pontos. Cada perna perdida reduz 2 pontos na velocidade até restarem apenas três pernas. Neste ponto a velocidade será apenas 2 hex/turno. A perda de mais uma perna fará com que o indivíduo caia.

O custo para ter sete ou mais pernas é 15 pontos. Cada perna perdida reduz 1 ponto na velocidade até restarem apenas três pernas. Neste ponto a velocidade será apenas 2 hexes/turno. A perda de mais uma perna fará com que o indivíduo caia.

Pés Manuseadores

Qualquer membro capaz de manusear deveria ser comprado como um braço - o fato de a criatura andar sobre ele é simplesmente um efeito especial.

Pernas

Um membro que seja capaz de realizar um ataque visado (jogando contra DX) mas não puder manusear ou ser usado para caminhar (uma cauda, por exemplo) será considerado um "golpeador". Os golpeadores custam 5 pontos cada. Golpeadores normais causam dano por GDP/contusão, somente em combate de perto (ex. chifres). Aumentar o alcance custa 5 pontos/golpeador/hex.

Aumentando o Dano Causado: A Vantagem Garras

Podemos comprar a Vantagem Garras para aumentar o dano causado por um golpeador, braço ou perna. Esta vantagem pode representar também presas, quelas, chifres, etc... Por +15 pontos o membro causará +2 pontos a mais de dano: Soco+2 para os braços, Chute+2 para as pernas e GDP+2 para os golpeadores. Por +40 pontos, *garras* permitirão que o membro cause dano do tipo Bal/corte e GDP/perfuração. Por +55 pontos, garras longas causarão Bal+2/corte ou GDP+2/perfuração pontos de dano. Note que esta vantagem só tem que ser comprada uma vez - não importa quantos membros ela modifica. Se uma raça tiver oito braços, 15 pontos comprarão +2 pontos de dano para todos os braços (claro que é necessário ter Coordenação Plena para atacar com mais de um).

Mirando os Golpeadores

Alguns golpeadores (ex. caudas) não podem ser apontados com precisão. Se um golpeador atacar submetido a uma penalidade em DX, subtraia 1 ponto de seu custo para cada -1 ponto de redução em DX.

5

Super- combates e Super- proezas



Regra Opcional:

Ações Múltiplas

Esta regra permite que personagens muito rápidos realizem mais ações, além de se deslocar mais rápido.

Você pode realizar uma manobra a mais por turno para cada 6 pontos de Deslocamento. Esta regra não acelera a concentração. Se uma perícia exigir um turno de concentração, isto significará um turno completo. Isto permitirá que alguém com Deslocamento 12 realize as manobras, Avançar e Preparar e Avançar e Atacar no mesmo turno. Também são adicionadas um Aparar e um bloqueio.

As vantagens Super-corrída, Super-vôo e Super-natação não devem ser levadas em conta na determinação deste número. Conte apenas o Deslocamento Básico, modificado pela Carga.

Sufocamento

Para sufocar um adversário você primeiro deve tê-lo segurado com as duas mãos em volta do pescoço e você não pode fazer mais nada com estas mãos neste turno.

Faça uma Disputa Rápida, de sua ST contra a ST ou a HT dele (o que for maior). Se você perder, nada acontece. Se você vencer, seu oponente sofrerá 1 ponto de dano para cada ponto na margem pela qual você venceu (ex. você foi bem sucedido com uma margem igual a 15 e ele com uma margem igual a 7 portanto ele sofre 8 pontos de dano) mais o dano por asfixia (pág. 122 MB).



Histórias em Quadrinhos e combates combinam tão bem quanto pão e manteiga; , difícil imaginar um sem o outro. O estilo cinematográfico dos combates das revistas de super-heróis estão muitas vezes em desacordo com o sistema de combate do **GURPS** que é mais realista. As regras descritas neste capítulo são uma opção para simular a "realidade das Histórias em Quadrinhos". O mestre decidirá antes de começar a aventura quais delas (se houver alguma que) ele utilizará. Se você for mestre, certifique-se de que os jogadores sabem todas as opções que eles têm à disposição.

Movimentação

O combate nas histórias em quadrinhos é ágil e cheio de fúria (apesar de sempre existir a possibilidade de se dizer algumas palavras entre um golpe e outro). Recomenda-se que a seqüência dentro de um combate entre supers seja definida pelo valor do parâmetro Deslocamento dos participantes ao invés de usar um dado para descobrir de quem é a iniciativa (pág. 95 do MB) pois os valores deste parâmetro são em geral muito altos. Apesar desta opção gerar um pouco mais de contabilidade para o mestre, ela é mais justa para com os personagens que têm velocidade alta.

Manobras Avançar

Num combate normal, a parte Avançar de uma manobra do tipo Avançar e (alguma coisa) corresponde a um deslocamento de 1 hex. Isto diminui a efetividade das altas velocidades na medida que os personagens podem utilizar apenas uma parte pequena de seu Deslocamento sem deixar de poder optar por uma defesa ativa.

Isto é plenamente aceitável para personagens cujo atributo Deslocamento tem um valor pequeno, mas alguém com Deslocamento igual a 15 deveria poder se movimentar mais enquanto saca uma pistola do que um outro personagem que tenha Deslocamento igual a 5.

Podemos usar a seguinte opção para retratar esta condição: A cada 4 pontos de Deslocamento, deveremos aumentar 1 hex na parte Avançar das manobras. Um personagem com Deslocamento entre 0 e 7 teria seu Avançar igual a 1. Deslocamento entre 8 e 11 tem Avançar igual a 2; entre 12 e 15 tem Avançar igual a 3 e assim por diante. Desta maneira, um personagem que tenha Avançar igual a 3 poderá se deslocar 3 hexes e preparar a arma com a manobra Avançar e Preparar.

Personagens que têm Avançar maior do que 1 poderão dividi-lo dentro de um turno (ex. uma pessoa com Avançar igual a 2 pode se deslocar 1 hex, disparar uma arma e depois se deslocar mais um hex.)

Deslocamento e Carga

Para refletir com mais rigor os efeitos da Carga numa movimentação muito veloz sugerimos a utilização do seguinte sistema para calcular o Deslocamento com base no peso carregado.

Se o Deslocamento for menor ou igual a 9, use o sistema padrão descrito no **Módulo Básico**.

Para Deslocamentos maiores temos o seguinte:

Carga

| | |
|--------------|--|
| Leve | Desl.x0,8 arred. p/ baixo, nunca menor que 8 |
| Média | Desl.x0,6 arred. p/ baixo, nunca menor que 7 |
| Pesada | Desl.x0,4 arred. p/ baixo, nunca menor que 6 |
| Muito Pesada | Desl.x0,2 arred. p/ baixo, nunca menor que 5 |

Deslocamento

Super-Força

Esta tabela mostra o dano básico causado por Forças maiores que 20.

| ST | GDP | Bal | ST | GDP | Bal | ST | GDP | Bal |
|----|------|------|----|------|------|-----|-------|-------|
| 21 | 2D | 4D-1 | 33 | 3D+2 | 6D | 65 | 7D+1 | 9D+2 |
| 22 | 2D | 4D | 34 | 3D+2 | 6D | 70 | 8D | 10D |
| 23 | 2D+1 | 4D+1 | 35 | 4D-1 | 6D+1 | 75 | 8D+2 | 10D+2 |
| 24 | 2D+1 | 4D+2 | 36 | 4D-1 | 6D+1 | 80 | 9D | 11D |
| 25 | 2D+2 | 5D-1 | 37 | 4D | 6D+2 | 85 | 9D+2 | 11D+2 |
| 26 | 2D+2 | 5D | 38 | 4D | 6D+2 | 90 | 10D | 12D |
| 27 | 3D-1 | 5D+1 | 39 | 4D+1 | 7D-1 | 95 | 10D+2 | 12D+2 |
| 28 | 3D-1 | 5D+1 | 40 | 4D+1 | 7D-1 | 100 | 11D | 13D |
| 29 | 3D | 5D+2 | 45 | 5D | 7D+1 | 110 | 12D | 14D |
| 30 | 3D | 5D+2 | 50 | 5D+2 | 8D-1 | 120 | 13D | 15D |
| 31 | 3D+1 | 6D-1 | 55 | 6D | 8D+1 | | | |
| 32 | 3D+1 | 6D-1 | 60 | 7D-1 | 9D | | | |

e assim por diante: +1D para cada 10 pontos a mais de ST.

Super-encontrões

As regras para o Encontrão descritas no *Módulo Básico* não refletem a "realidade" de um combate com altos valores de ST de uma história em quadrinhos. No entanto, com algumas pequenas modificações você poderá dar Encontrões em seus oponentes e fazer com que eles derrubem muros e paredes.

Você pode avaliar o dano que causou em uma pessoa levando-se em conta a distância que ele foi projetado para trás pelo golpe. Você causa 1 ponto de dano para cada hex que seu adversário é projetado para trás.

Super-Projeção

A distância que uma pessoa é projetada depende de vários fatores. Primeiro você tem que atingi-lo. Se você conseguir, leve em conta a diferença de ST, peso e velocidade para determinar quem foi projetado.

A acertar ou Errar

Para ver se acertou seu oponente, você deverá fazer uma Disputa Rápida de DX. Ele estará submetido a um redutor igual a -2 se você tiver atacado de um hex lateral ou se ele não e çti ver em pé. *Você acenará automaticamente se ti ver atacado de trás. A DX dos dois terá um bônus baseado na velocidade. Use a tabela Modificadores para Ataques a Longa Distância na pág. 201 do Módulo Básico. Leia o modificador da coluna Tamanho e não da coluna VeUDist pois ele será adicionado à sua DX ao invés de ser subtraído.*

Exemplo: Você tem DX igual a 13 e está voando a 25 m/turno com a intenção de dar um Encontrão em um trombadão com DX igual a 11 que está correndo com Deslocamento igual a 8. Você olha a tabela, seu Deslocamento é igual a 25 o que significa um bônus igual a +7 (na coluna Tamanho). Com isso, sua DX efetiva neste combate será $13 + 7 = 20$.

Você o está atacando pela lateral, portanto a DX dele terá um redutor igual a -2, ou seja $11 - 2 = 9$. Ele está se deslocando a 8 hex/turno. Olhando a tabela descobrimos que ele tem um bônus igual a +4 que eleva sua DX para 13. Agora você faz a Disputa Rápida de DX, 20 contra 13.



Distância de Projeção

Se você tiver sido bem sucedido em sua tentativa de dar um Encontrão em seu oponente, deverá fazer uma disputa rápida de ST, com os seguintes modificadores:

+1 p/ cada 5 hexes de sua velocidade atual (arced. para cima).

-1 p/ cada 5 hexes de velocidade atual de seu oponente (arred. para cima).

+2 se você tiver um escudo médio ou grande (ou um objeto equivalente), -2 se seu oponente tiver um.

+2 se você der o Encontrão por trás.

+1 p/ cada nível de Densidade Aumentada ou Quicar que você tiver.

-1 p/ cada nível de Densidade Aumentada ou Quicar que sua vítima tiver.

Quem perder a disputa cairá e poderá ser projetado para trás. Para cada 2 pontos na margem pela qual a disputa foi vencida, o perdedor será projetado 1 hex para trás e sofrerá 1 ponto de dano.

Se ele atingir um objeto sólido, você deverá calcular quão rápido ele estava se deslocando e o dano devido à colisão conforme descrito a seguir. O dano devido à colisão deverá ser *adicionado* ao dano devido à Projeção.

Dano Acidental

A idéia de que uma super-batalha causa uma quantidade imensa de destruição colateral é totalmente básica para o gênero Super. Um super-conflito é uma coisa muito mais para curiosos e edifícios e automóveis.

Existe pouca chance de uma super-batalha causar muito dano num cenário rural. Mas muitas das lutas acontecerão dentro da cidade.

Para simular esta situação podemos usar a tabela abaixo depois de cada ataque capaz de danificar o alvo. Jogue uma vez para cada ataque que erra o alvo, ou não o atinge porque ele se esquivou ou apara o golpe. Faça um teste com um redutor igual a -2 para cada golpe que é bloqueado ou que *atinge* o alvo; afinal de contas, uma parcela do dano sempre ricocheteia.

Some 3 nas jogadas que forem feitas para ataques que resultaram numa falha crítica.

Tabela Geral de Destruição (jogue três dados)

- 8 ou menos: Nenhum dano significativo
 - 9: Dano Mínimo (\$100)
 - 10: Dano Pequeno (\$1.000)
 - 11: Dano Significativo (\$ 10.000)
 - 12: Dano Grande (\$ 100.000)
 - 13: Dano Imenso (\$ 1.000.000)
 - 14: Dano Catastrófico (\$10.000.000)
 - 15: Um curioso sofre ferimentos graves
- Jogue de novo
- 16: Um curioso é morto - Jogue de novo

Some 2 ao resultado da jogada se a luta começou sem aviso. Não só os passantes têm mais chance de se machucar mas também os heróis têm uma probabilidade maior de destruir outras propriedades enquanto tentam desviar seus ataques das vítimas inocentes.

Some 1 ao resultado para cada 5 níveis de potência acima de 15. Para uma potência igual a 20 você soma +1, para uma potência igual a 25 você soma +2 e assim por diante.

Some 4 ao resultado se o ataque tinha a **intenção** de causar dano no entorno como efeito colateral, ou some 4 se o atacante ignorar seus adversários e atacar deliberadamente os passantes e o que existe em volta. O mestre pode modificar esta última jogada de acordo com a situação. Se o Demônio Azul investe contra a multidão apavorada e começa a dilacerar, ele não matará só um por vez

O mestre pode determinar os detalhes de cada destruição. \$100 poderia ser um passante nocauteado e ferido; \$ 1.000 um carro atirado para fora da estrada; \$ 5.000 um carro esmagado; \$ 100.000 um pequeno edifício arrasado.

Evitando a Destruição de Patrimônio

Um super-desejoso de lutar com cuidado pode assumir um redutor em todas as jogadas de Ataque. Para cada -1 de redução (representando a hesitação com que ele prepara o ataque) ele pode usar um redutor igual a -2 na avaliação de dano acidental para aquele ataque.

Tabela de Distância de Arremesso

| Razão | Modificador de Distância |
|---------|--------------------------|
| 0,050 | 3,5 x |
| 0,062 | 3,0 x |
| 0,100 | 2,5 x |
| 0,150 | 1,9 x |
| 0,200 | 1,5 x |
| 0,250 | 1,2 x |
| 0,375 | 1,0 x |
| 0,500 | 0,8 x |
| 0,750 | 0,7 x |
| 1,000 | 0,6 x |
| 1,250 | 0,5 x |
| 1,500 | 0,4 x |
| 2,000 | 0,3 x |
| 2,500 | 0,25 x |
| 3,000 | 0,2 x |
| 4,000 | 0,15 x |
| 5,000 | 0,1 x |
| 10,000+ | 0,05 x |

Exemplo 1: Você tem ST 14 e precisa arremessar um corpo de 60 kg sobre um poço com 1,80 m. Divida $60/14 = 4,285$. Verificando a coluna razão verificamos que ele arredonda para 5,000. O modificador de distância é 0,1 x.

$0,1 x 14 = 1,4$ metros. Chi! o corpo caiu no poço.

Exemplo 2: Você tem ST 80 e deseja arremessar um saco de cimento com 25 kg contra um adversário. $25/80 = 0,3125$ que arredondado para cima dá 0,375. O multiplicador é 1,0 x, o que significa que você seria capaz de atirar o saco a 80 m de distância.

Tabela de Dano Provocado Por Objeto Arremessado

| Peso do Objeto | Dano |
|------------------------|---------------|
| menos que 1 kg | GDP-2/dado |
| 1 a 2,5 kg | GDP-1/dado |
| 2,5 a ST/2 kg | GDP |
| ST/2 a 3 ST/2 kg | GDP + 1/dado |
| 3 ST/2 a 7 ST/2 kg | GDP |
| 7 ST/2 a 11 ST/2 kg | GDP -1/2/dado |
| Mais do que 11 ST/2 kg | GDP -1/dado |

Exemplo 1: Você atinge seu oponente com aquele saco de cimento de 25 kg atirado com sua ST 80. Ele se encontra entre 2,5 kg e sua ST/2 kg: Conforme a tabela acima, ele causa um dano igual a GDP. Agora consulte a tabela da pág. 78 (ou verifique na planilha de seu personagem). GDP para ST 80 é 9D o que significa que você causou 913 pontos de dano com o saco de cimento.

Exemplo 2: Você arremessa uma moto de 375 kg com sua ST 80. Na tabela acima 375 kg está entre 7/2 e 11/2 vezes sua ST. Logo o dano provocado é GDP - 1/2 por dado. Você causaria 9D - 4,5 pontos de dano com isto o que é arredondado para 9D-4. A moto causa menos dano que o saco de cimento. Ela é muito pesada para que você possa arremessá-la com a máxima efetividade

O vencedor também cairá se ele falhar num teste contra sua ST ajustada. De qualquer maneira, o vencedor sofrerá 1/2 ponto de dano para cada hex que seu oponente for projetado para trás.

Exemplo: Voltando ao exemplo anterior, suponhamos que você tem 2 níveis de Densidade Aumentada. Sua ST é igual a 30. A ST do trombadão é 12. Seus modificadores são: +5 para seu Deslocamento igual a 25, -2 para o Deslocamento do Trombadão que é igual a 8, +2 para sua Densidade Aumentada. Seu teste será feito contra 35. O malfeitor joga contra 12. Os dois tiram 10. Isto significa que ele foi bem sucedido por uma margem igual a 2 e você por uma margem igual a 25. O assaltante perdeu a disputa por $25 - 2 = 23$ o que significa que ele voa $23/2 = 11$ hexes. Você sofre 5 pontos de dano (metade de 11), que podem não ter ultrapassado sua RD.

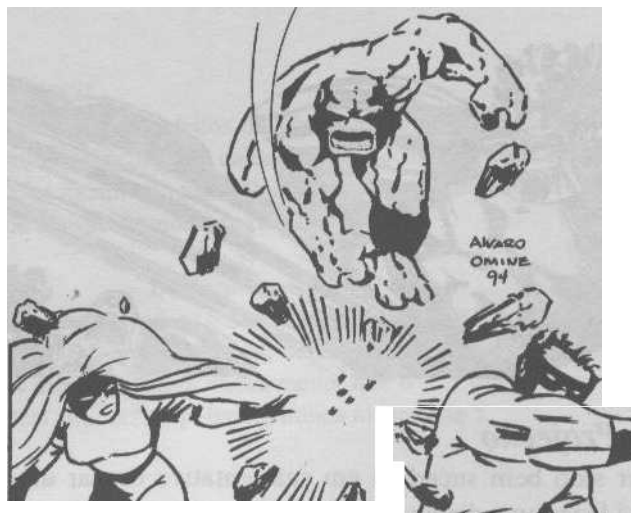
Infelizmente para o trombadão, existe um muro de tijolos a 4 hexes de distância. Ele foi projetado 11 hexes para trás e 11 hexes/tumo significam 40 km/h. Ele sofre 11 pontos de dano devido à projeção mais 5D pontos de dano devido à colisão. Você tira 19 nos 5 dados de modo que o malfeitor sofre 30 pontos de dano. O muro tem RD 10 e HT 30, portanto os 19 pontos de dano não derrubam o muro. O assaltante provavelmente deixará a bolsa cair.

Colisões

Se você atingir um objeto imóvel como o solo ou qualquer outro objeto que tenha pelo menos 5 vezes seu peso, você não terá realizado uma manobra Encontrão e sim sofrido uma colisão. Quanto dano você causa (e sofre) depende de quão rápido você estava indo. Você sofre 1 D pontos de dano na colisão para cada 8 km/h (arredonde para baixo) e causa a mesma quantidade de dano naquilo que você atingir. Se o objeto se partir com o impacto, o dano que você sofre e sua velocidade serão divididos ao meio.

Arremesso

As regras de arremesso de objetos descritas na pág. 90 do MB não estão preparadas para valores super-altos de ST. O sistema que será descrito a seguir baseia a distância que você arremessa um objeto e o dano que ele provoca na relação entre sua ST e o peso do objeto.



Distância

Use o seguinte procedimento para determinar a distância máxima que você consegue arremessar um objeto.

Divida o peso do objeto arremessado por sua ST e multiplique o resultado por 2 para obter a fração de peso. Consulte a tabela existente na coluna lateral. Procure a fração de peso na coluna Fração (arredonde a fração para cima).

Verifique o modificador de distância correspondente e multiplique-o por sua ST. Esta será a distância em metros.

Normalmente, você não pode arremessar um objeto que pesa mais do que $50 x ST$ kg. No entanto, um "esforço extra" aumentará sua ST efetiva (veja a seguir).

Dano Causado Por Objetos Arremessados

Um objeto arremessado provocará aproximadamente o dano GDP mostrado na coluna lateral. Arredonde o valor para baixo.

Disputas de Potência

Haverá muitos momentos em que um super tentará sobrepujar a habilidade de um outro com um poder completamente oposto - Fogo vs. Gelo, Luz vs. Trevas, etc... Algumas situações serão óbvias; um ataque de 5D contra uma defesa de 3D resulta num dano igual a 2D. Outras não são tão claras. É impossível cobrir todas as contingências devido ao grande número de perícias existentes.

Em geral, o GM é capaz de determinar o resultado através de uma Disputa Rápida entre poderes. A habilidade do perdedor será cancelada - não teve efeito naquele turno. A habilidade do vencedor provocará um efeito igual ao que ele causaria se fosse igual à diferença pela qual o vencedor ganhou a disputa (ou a Potência original, o que for menor).

Exemplo: Cherox deseja eliminar uma área de trevas com sua perícia Iluminação. As Trevas foram criadas com uma Potência igual a 14 e Cherox tem uma potência igual a 13. A disputa é realizada e Cherox vence por uma margem igual a 6. As trevas são eliminadas e a área fica Iluminada com uma potência igual a 6.

Note que o NH pode ser trocado por potência (v. pág. 28) a fim de aumentar a chance de vencer a disputa.

Super-defesa

Um super pode também usar uma perícia (mesmo uma de ataque) para tentar "bloquear" ou "aparar" um ataque de outro super com o mesmo poder ou o poder oposto. Em termos de sequência de jogo, este caso será tratado como uma defesa normal.

Se o personagem estiver aparando ou bloqueando um ataque com uma potência maior do que o NH que está sendo usado na defesa, apenas uma porção do ataque poderá ser evitada. No caso de uma defesa bem sucedida, a potência da defesa será subtraída do NH do ataque. Se a potência da defesa for maior do que a potência do ataque, o ataque será cancelado.

Para ser capaz de super-aparar, o super precisará ter uma perícia do tipo jato ou projétil, ou alguma outra habilidade, que segundo a opinião do mestre poderia ser usada para "aparar", com a Ampliação Instantâneo (v. pág. 50) para poder ser usada instantaneamente. A super-defesa é igual à metade do NH na super-perícia mais as defesas passivas.

Para poder realizar um super-bloqueio, o super precisa ter um campo de força móvel, ou alguma outra habilidade com a Ampliação que o mestre ache que seria razoável usar para bloquear. Não existe nenhuma habilidade que possibilite bloquear e aparar no

Acelerando a Resolução dos Combates

Em alguns casos, um super terá uma Esquiva tão alta que é quase impossível atingi-lo não importa qual seja seu NH. Isto tem a vantagem de simular muito bem os combates que acontecem nos gibis - os heróis dificilmente são atingidos pelo canhoneio, fragmentos ou raios. Infelizmente isto também faz com que os combates fiquem lentos a ponto de se arrastarem na medida que apenas os sucessos decisivos e as falhas críticas farão alguma diferença na luta.

Existem vários mecanismos que podem ser usados para acelerar a resolução do combate. Todas estas regras são opcionais.

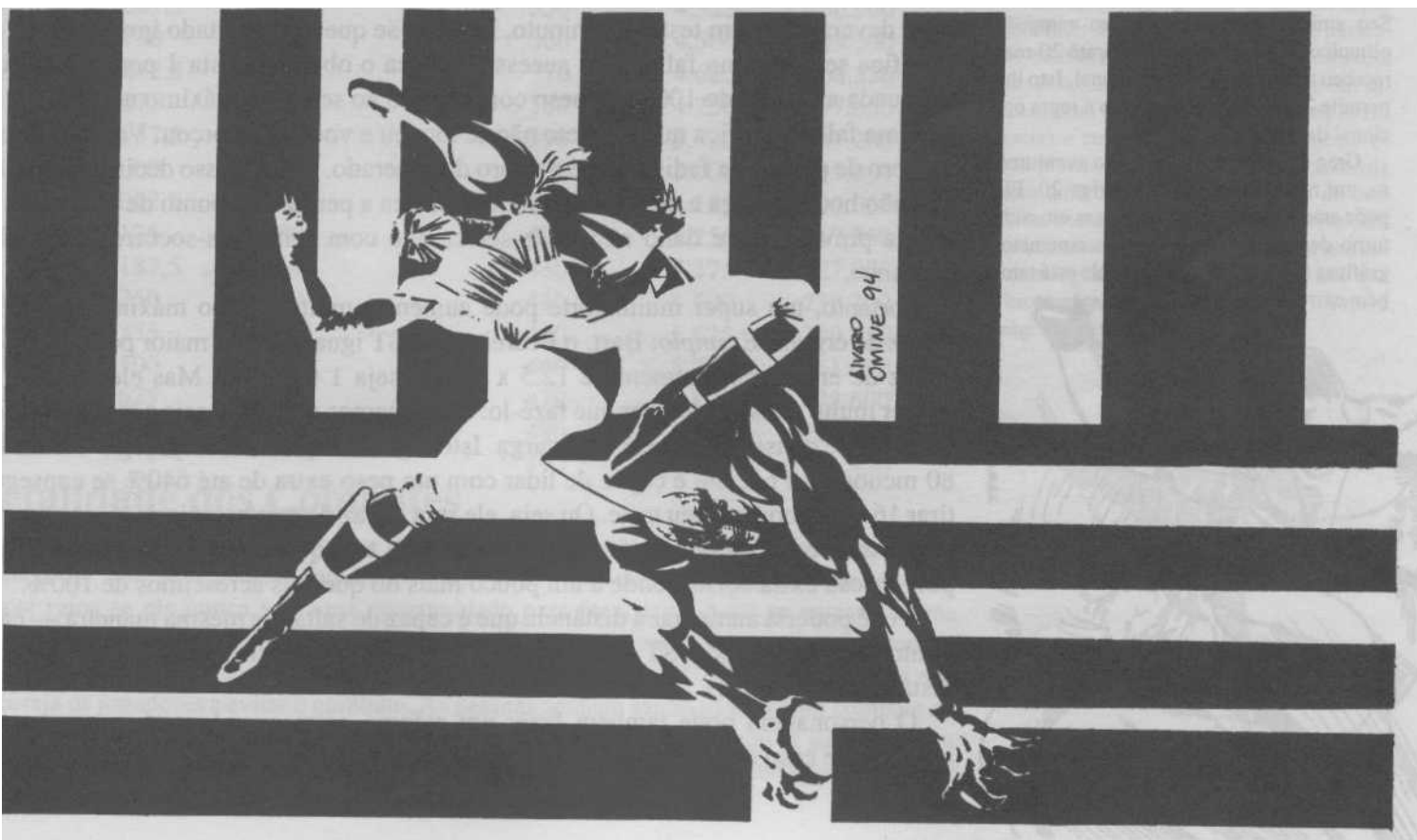
Sucesso Decisivo

Normalmente um sucesso decisivo é um resultado igual a 3 ou 4, um resultado igual a 5 se o NH for igual a 15 e um 6 se o NH for maior ou igual a 16. Para aumentar as chances de um sucesso decisivo podemos considerar que ele ocorra no caso de um resultado igual a 7 para um NH modificado igual a 20, 8 para um NH igual a 25, 9 para um NH igual a 30 e 10 para um NH igual a 35. A sequência termina aqui, dando ao jogador uma chance de 50/90 de conseguir um sucesso decisivo em cada ataque que ele faz.

Disputas Rápidas

Se algum personagem tiver Esquiva maior ou igual a 13 seria recomendável que o combate fosse resolvido com uma Disputa Rápida entre o NH do atacante na arma que ele está usando contra a Esquiva do outro. Isto evitará que o combate se transforme numa sequência interminável de ataques esquivados.

O super deveria poder usar seu Aparar e Bloqueio normalmente, já que eles só podem ser usados uma vez por turno em circunstâncias normais.



Variações nas Regras

de Combate

Tradicionalmente, o combate com artes marciais está baseado na suposição de que um lutador suficientemente treinado é capaz de enfrentar vários oponentes de uma só vez. O mestre pode simular esta habilidade de três maneiras diferentes, e usar qualquer uma ou todas elas em sua campanha. Antes de tudo, ele pode usar as regras cinematográficas de combate (pág. 183 do *MB*) que permitem um número extra de manobras aparar por turno. No entanto, nem mesmo com esta variação somos capazes de retratar fielmente a "realidade" das artes marciais na ficção.

A segunda opção seria permitir que os personagens que têm a perícia Caratê façam um ataque/turno para cada 8 pontos de NH. Eles poderiam fazer 2 ataques/turno com NH 16 ou 3 ataques/turno com NH 24. Junto com cada ataque extra ele recebe mais um Aparar.

Por fim, o mestre pode usar o Estilo Chambara (v. o GURPS Japan ou *Mania!* Arts) que permite um ataque para cada 3 níveis de Caratê ou Espada acima de 12 (dois ataques com NH 15, 3 com 18 e assim por diante).

Todas as três regras podem ser usadas junto o que permitiria uma combinação interessante de tipos de personagem. Neste caso, as regras cinematográficas da pág. 183 do *MB* se aplicariam a qualquer personagem que tenha Briga, enquanto que aqueles que tem Judô ou Caratê usariam as opções de ataques extra.

Exemplo: Três aventureiros estão planejando assaltar uma base terrorista. O líder, Taro Kozaki foi treinado por um mestre e tem Caratê 19 o que lhe permite atacar 3 vezes/turno usando as regras Chambara. Seu amigo Mark Lopez é um campeão olímpico de caratê que tem Caratê 20 mas recebeu treinamento convencional. Isto lhe permite 2 ataques/turno usando a regra opcional de Caratê.

Greg Drummond é o terceiro aventureiro, um mercenário que tem Briga 20. Ele pode atacar uma vez e aparar duas em cada turno de acordo com as regras cinematográficas (e isto explica porque ele está também carregando uma Uzi ...).



mesmo turno independentemente de como isto seja descrito. O super-bloqueio é igual a metade do NH do personagem na super-perícia, mais a defesa passiva.

A menos que o personagem que se defende tenha alguma limitação particular quanto ao número de vezes que ele pode usar seu poder, o uso de uma super-habilidade para bloquear ou aparar não impede seu uso no próximo turno para atacar. No entanto, um personagem só pode bloquear ou aparar uma vez por turno. Note que, se um poder for usado para aparar, o ataque original tem uma chance de causar um dano acidental (v. a coluna lateral da pág. 80) e o poder que está sendo utilizado pelo personagem que se defende pode também causar dano. Isto não ocorre com um bloqueio.

Exemplo: Quebra-gelo está apontando um Jato de Gelo contra o Homem-tocha que ativa seu Jato de Fogo para apará-lo. Sua potência (10) é menor que a potência de Quebra-gelo (14), o que significa que mesmo que a manobra Aparar seja bem sucedida, parte do ataque não será aparada (um Jato de Gelo com potência igual a 4 atingirá o Homem-tocha.)



Esforço Extra

De vez em quando, um super decidirá se esfalfar para conseguir aquele fôlego a mais a fim de conseguir realizar uma determinada tarefa. Este tipo de atitude pode aumentar dramaticamente a ST efetiva do personagem, provocar fadiga e causar dano.

Força e Esforço Extra

Se você não for forte o suficiente para levantar ou empurrar alguma coisa, poderá aumentar o peso que você é capaz de lidar do seguinte modo. Jogue contra sua ST, subtraindo 1 no caso de um peso extra igual a 10%, 2 para um peso extra de 20% e assim por diante. No caso de um esforço contínuo (ex. empurrar um carro atolado), você deverá fazer um teste por minuto. Lembre-se que um resultado igual a 17 ou 18 significa sempre uma falha. Um sucesso desloca o objeto e custa 1 ponto de fadiga para cada aumento de 100% no peso com relação ao seu peso máximo normal.

Uma falha significa que o objeto não se moveu e você se esforçou. Você perde um número de pontos de fadiga que é o dobro do esperado. Um sucesso decisivo significa que não houve fadiga e uma falha crítica significa a perda de 1 ponto de vida além da fadiga prevista. Este dano não pode ser curado com primeiros-socorros, ele exige descanso.

Portanto, um super muito forte pode aumentar muito o peso máximo que ele é capaz de erguer. *Exemplo:* Bart, o Pedreira tem ST igual a 80. O maior peso que ele é capaz de erguer normalmente é 12.5 x 80, ou seja 1 tonelada! Mas ele é capaz de erguer muito mais se ele tiver que fazê-lo. Suponhamos que ele deseje a melhor chance possível de conseguir erguer uma carga. Isto significa que ele deseja jogar contra 16. 80 menos 16 é 64. Ele é capaz de lidar com um peso extra de até 640% se conseguir tirar 16 ou menos em seu teste. Ou seja, ele será capaz de erguer mais de sete toneladas se ele tiver que fazê-lo! Se for bem sucedido ele terá que pagar 6 pontos de Fadiga, pois o peso extra corresponde a um pouco mais do que seis acréscimos de 100%.

Você poderia aumentar a distância que é capaz de saltar da mesma maneira-cada ponto subtraído de sua ST aumenta 2,5 cm na altura do salto (vertical), ou 5 cm na distância (horizontal).

O personagem pode também fazer um esforço extra quando está arremessando algo. Neste caso deve-se usar um redutor igual a -1 para cada aumento de 10% na ST efetiva.

Potência e Esforço Extra

Existe também a possibilidade de aumentar sua potência através da diminuição de seu Nível de Habilidade efetivo. Adicione 1 ponto à sua Potência para cada 2 pontos de redução em seu nível de habilidade. Cada vez que utiliza um poder desta forma você perde 3 pontos de fadiga, exceto no caso de um sucesso decisivo - uma falha crítica desliga aquela perícia por 2D dias.

Tabela de Peso para Esforço Extra

Esta tabela mostra o peso máximo que um super é capaz de levantar normalmente, e o peso que ele é capaz de levantar no caso de gastar pontos de fadiga e conseguir um resultado menor ou igual a 16 em seu teste. A fórmula usada para gerar estes números é: Levantamento Máx = ST x 12,5. Levantamento Esforço Extra = Levantamento Máx. + [(ST- 16) x (Levantamento Máx/10)]. Todos os pesos estão expressos em quilos.

| Força | Peso máx | Peso Extra | Força | Peso máx | Peso Extra |
|-------|----------|------------|-------|----------|------------|
| 15 | 187,5 | 169 | 150 | 1.875 | 27.000 |
| 16 | 200 | 200 | 160 | 2.000 | 30.800 |
| 17 | 212,5 | 233,4 | 170 | 2.125 | 34.850 |
| 18 | 225 | 244,5 | 180 | 2.250 | 39.150 |
| 19 | 237 | 308,1 | 190 | 2.375 | 43.700 |
| 20 | 250 | 350 | 200 | 2.500 | 48.500 |
| 21 | 262,5 | 394 | 210 | 2.625 | 53.550 |
| 22 | 275 | 440 | 220 | 2.750 | 58.850 |
| 23 | 287,5 | 489 | 230 | 2.875 | 64.400 |
| 24 | 300 | 540 | 240 | 3.000 | 70.200 |
| 25 | 312,5 | 594 | 250 | 3.125 | 76.250 |
| 26 | 325 | 650 | 260 | 3.250 | 82.550 |
| 27 | 337,5 | 709 | 270 | 3.375 | 89.100 |
| 28 | 350 | 770 | 280 | 3.500 | 95.900 |
| 29 | 362,5 | 834 | 290 | 3.625 | 102.950 |
| 30 | 375 | 900 | 300 | 3.750 | 110.250 |
| 35 | 437,5 | 1.268 | 310 | 3.825 | 117.800 |
| 40 | 500 | 1.700 | 320 | 4.000 | 125.600 |
| 45 | 562,5 | 2.194 | 330 | 4.125 | 133.650 |
| 50 | 625 | 2.750 | 340 | 4.250 | 141.950 |
| 55 | 687,5 | 3.369 | 350 | 4.325 | 150.500 |
| 60 | 750 | 4.050 | 360 | 4.500 | 159.300 |
| 65 | 842,5 | 4.794 | 370 | 4.625 | 168.350 |
| 70 | 875 | 5.600 | 380 | 4.750 | 177.650 |
| 75 | 937,5 | 6.469 | 390 | 4.825 | 187.200 |
| 80 | 1.000 | 7.400 | 400 | 5.000 | 197.000 |
| 85 | 1.062,5 | 8.394 | 410 | 5.125 | 207.050 |
| 90 | 1.125 | 9.450 | 420 | 5.250 | 217.350 |
| 95 | 1.187,5 | 10.569 | 430 | 5.375 | 227.900 |
| 100 | 1.250 | 11.750 | 440 | 5.500 | 238.700 |
| 110 | 1.375 | 14.300 | 450 | 5.625 | 249.750 |
| 120 | 1.500 | 17.100 | 460 | 5.750 | 261.050 |
| 130 | 1.625 | 20.150 | 470 | 5.875 | 272.600 |
| 140 | 1.750 | 23.450 | 480 | 6.000 | 284.400 |
| | | | 490 | 6.125 | 296.450 |

Letalidade dos Combates

Depois que seus personagens se tornam supers, os jogadores se defrontam com a tentação de usar seus poderes fabulosos. Não existe muita razão para alguém ser capaz de lançar raios se ele nunca terá uma oportunidade para fazer isso. Aqui se apresenta uma contradição entre o gênero e o sistema de jogo. Os supers existem para usar seus poderes e a maioria dos poderes é especialmente útil em combate mas o GURPS é um sistema que encoraja os jogadores a evitar o combate. As pessoas acabam sendo mortas num combate do GURPS e até mesmo os supers podem ser vulneráveis. Num mundo onde os supers podem atravessar uma pessoa normal com um soco, o que é que o mestre pode fazer para encorajar o uso das super-habilidades sem transformar o jogo num massacre?

O Estilo Chambara

Chambara é o nome japonês dado ao filme de cinema ou TV que apresenta um herói (normalmente um ninja ou um ronin) altamente treinado em artes marciais.

O lutador Chambara é capaz de enfrentar e destruir um grupo de adversários menores, correndo no meio deles e abatendo-os com golpes muito rápidos. Um lutador Chambara com uma arma equilibrada preparada na mão pode fazer um ataque adicional por turno para cada 3 pontos que seu NH seja maior do que 12.

O lutador Chambara pode mudar de direção ao invés de atacar - isto é, cada mudança de direção (para qualquer outra direção) "custa" um ataque.

Um Golpe Molinete (v. a coluna lateral da pág. 105 do MB) de um lutador Chambara está submetido a um redutor igual a -5, mas o valor final do ataque não está limitado a 9.

Defesas Chambara

Um lutador Chambara com a Vantagem Reflexos em Combate é capaz de perceber um ataque pelas costas. Mesmo que o lutador não mude de direção, o ataque será considerado lateral e não posterior como se o inimigo estivesse realizando um ataque rodeando o oponente (v. a coluna lateral da pág. 108 do MB) - ele estará simplesmente submetido a um redutor igual a -2.

A defesa Chambara típica é se esquivar saltando. É necessário fazer um teste de DX (Salto ou Acrobacia). No caso de um sucesso, o valor da Esquiva do Chambara será dobrado. Se falhar, ele usará o valor normal de sua Esquiva. No caso de uma falha crítica, ele cairá. Cada tentativa de se esquivar com um salto significa que o lutador poderá fazer um ataque a menos no próximo turno.

Um lutador Chambara é também capaz de Evadir-se em combate de perto, passando através do hexágono do oponente, com um salto. Esta tática também exige um sucesso num teste de DX (ou Salto ou Acrobacia) e custa 4 pontos de Movimento (o que praticamente exclui uma pessoa média com uma carga pesada). No caso de uma falha, a tentativa de Evasão falhou. No caso de um sucesso, o lutador Chambara terá um bônus igual a +5 na Disputa de DX' que resolverá a tentativa de Evasão. (Veja a pág. 113 do MB).



Reação do Público

O impedimento mais importante que existe contra matar é a reputação do herói. Mantenha um registro de todas as mortes provocadas pelo super em público - alguém que mate com muita frequência terá logo uma má reputação, mesmo que todas as vítimas sejam criminosos. A polícia parará de prendê-lo e passará a hostilizá-lo. Os jornais publicarão editoriais hostis sobre ele e qualquer nível de status oficial que ele possa ter conseguido poderá ser suspenso de uma hora para a outra.

Mais cedo ou mais tarde, as agências do governo intervirão, enviando combatentes do crime mais experientes para trazer de volta a ovelha desgarrada. Este poderia ser o começo de toda uma nova campanha - os PCs supers contra as agências do governo que eles iniciaram para ajudá-los.

Esta reputação também aparece no jogo quando o PC estiver lutando contra meta-vilões. Pode haver um entendimento entre heróis e vilões segundo o qual todos os ataques terão como objetivo desacordar o oponente independentemente de as regras opcionais de redução de dano estarem sendo usadas ou não. Se alguém tiver a reputação de não mostrar misericórdia com seus inimigos, estes passarão logo a ter a mesma atitude com relação a ele.

O uso desta regra coloca o controle da situação nas mãos dos jogadores. Se eles mostrarem comedimento no uso da força, eles não terão problemas. Se eles saírem espalhando morte e destruição indiscriminadamente, logo seu mundo se transformará num lugar *muito* complicado e perigoso.

Claro que algumas super-habilidades não permitem que um super "bata mais devagar" de uma forma realista. No caso de um ataque usando eletricidade ou fogo o máximo que um super "cuidadoso" pode fazer é atacar com uma potência limitada e torcer para que as lesões que a vítima vier a sofrer não sejam fatais. Se o grupo desejar uma longa lista de acidentes, nenhum problema. Mas se eles quiserem simular o que acontece nos gibis, então alguma coisa terá que ser feita para reduzir a taxa de mortalidade.

Você encontrará a seguir vários mecanismos *opcionais* para afastar os combates da dura realidade do nosso mundo e aproximá-lo do mundo das histórias em quadrinhos.

Deflexão de Balas

Sabe-se que existem vários supers capazes de apara e defletir balas - com as mãos nuas, com algum aparelho, ou com uma jóia de aparência ordinária. Isto é tratado como um caso especial de Invulnerabilidade a Balas.

Se um super desejar defletir balas, ele precisa comprar Invulnerabilidade com uma Limitação Especial (-40%) *Tem Que Ser Bem Sucedido num Teste de DX*. Isto permite ao herói defletir uma bala por turno para cada 2 pontos de Deslocamento que ele tenha. Para conseguir defletir uma bala o super precisa ser bem sucedido num teste de DX.

Em caso de falha, a bala causa o dano normal - a menos que ele tenha RD adicional contra metal, balas, dano por contusão ou alguma outra coisa condizente.

Exemplo: A Invulnerabilidade a Balas custa normalmente 100 pontos. A limitação de -40% diminui o custo para 60 pontos. Isto permite que um super com Deslocamento igual a 6 deflita três balas por turno, cada uma delas com um sucesso num teste de DX.

Regra Opcional: Ferimentos Superfú•iais

Esta regra está descrita na pág. 183 do *MB* como uma opção cinematográfica. Ela é extremamente conveniente para uma campanha com super-brigas. Segundo ela, qualquer personagem que não está envolvido num combate pode gastar 1 ponto de personagem não usado para recuperar imediatamente todos os pontos de vida (com exceção de ferimentos incapacitantes), fadiga e atordoamento (se esta regra opcional estiver em uso) perdidos. A explicação lógica para isto é que o dano era apenas superficial e pode facilmente ser desprezado por um herói determinado.

Uma forma mais profunda desta opção seria o mestre permitir o dispêndio de pontos de personagem para recuperação *inclusive no meio de um combate* - uma regra de "ânimo novo".

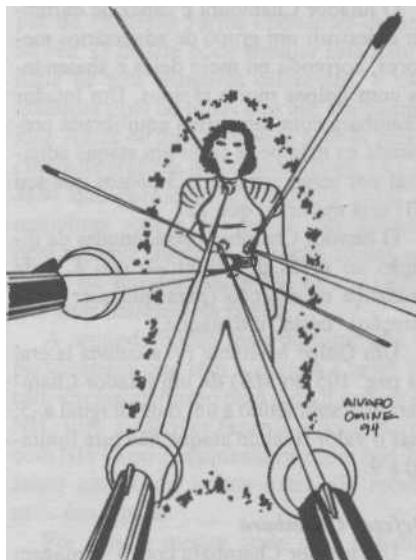
Regra Opcional: Pontos de Atordoamento

Quando esta opção estiver em uso, todos os personagens terão um número de "pontos de atordoamento" igual a cinco vezes o seu número de pontos de vida. Atordoamento não é a mesma coisa que fadiga ou pontos de vida. Trata-se de um novo atributo cujo valor deve ser mantido independentemente dos outros pelo jogador. Quando o número de pontos de atordoamento chegar a zero ele perderá a consciência. A consciência será recuperada normalmente (v. pág. 129 do *MB*) e pode ser modificada pela vantagem Recuperação de Consciência. Um personagem consciente recupera os pontos de atordoamento perdidos à razão de 1 ponto/minuto de descanso.

Todos os danos sofridos num ataque resultarão na perda de pontos de atordoamento a não ser que o atacante declare especificamente que seu golpe será "para matar" antes de desfechá-lo. O mestre pode tratar também o dano devido a uma queda (ou objetos em queda) como atordoamento.

Como resultado desta regra, os personagens serão nocauteados com a mesma frequência que o são no combate normal *GURPS*. *No* entanto, será extremamente difícil matá-los. Isto não elimina o dano acidental ou devido a um efeito colateral de um poder - qualquer pessoa que tenha sido atingida por um ataque com fogo que causa IOD pontos de dano terá provavelmente que ir a um hospital para tratar as queimaduras, ela apenas não morrerá na hora.

Mantenha uma contabilidade separada para os pontos de atordoamento e de Vida se o personagem for atingido por uma combinação de golpes normais e atordoantes. Todo o dano



normal provoca também a perda de pontos de atordoamento. Se um golpe para matar causa 7 pontos de dano, a vítima perderá também 7 pontos de atordoamento.

A vantagem desta regra é que com ela os jogadores podem soltar seus golpes com toda a potência contra seus inimigos sem se preocupar (muito) com a possibilidade de enfrentar uma acusação de assassinato porque um NPC falhou num teste de HT. Eles também não terão que se preocupar muito com a morte de seus próprios personagens a menos que eles estejam enfrentando inimigos deliberadamente homicidas.

A grande desvantagem desta regra é a completa irrerealidade. Levar 15 tiros de um fuzil de assalto não atordoia apenas. Se isto o incomoda, use as regras de combate normais e deixe os corpos se amontoarem.

Regra Opcional: Redução de Dano

Esta é uma forma modificada da regra de pontos de Atordoamento. O mestre define uma fração qualquer - $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$... Quando o personagem sofrer algum dano, somente a quantidade determinada por esta fração será subtraída da HT, mas o valor total será subtraído do número de pontos de atordoamento. Este método dá ao mestre uma possibilidade de ajuste fino da quantidade de "irrealidade" presente nos combates, mas exige um pouco mais de cálculo já que os jogadores terão que avaliar que parcela do dano é real e que parcela é atordoamento.

Os testes para ver se o personagem se mantém consciente ou vivo serão sempre feitos contra HT. O personagem estará automaticamente inconsciente se o número de pontos de atordoamento chegar a zero.

Exemplo: O Aranha Verde tem HT 15 (e portanto Atordoamento 75) numa campanha com Redução de Dano $\frac{1}{2}$. Ele é atingido por um laser que causa 8D+8 pontos de dano. O resultado da Avaliação foi 38 pontos de dano. Sua RD igual a 14 reduz este valor para 24. Os 24 pontos seriam subtraídos do atributo Atordoamento do personagem reduzindo-o para 51 (ele não corre nenhum risco de perder a consciência). Metade de 24 é 12, portanto, ele perde 12 pontos de vida de modo que o valor de sua HT cai para 3 e seu Deslocamento fica reduzido à metade.

No turno seguinte, ele é atingido novamente pelo mesmo laser, desta vez com 26 pontos de dano. Depois de descontada a RD, ele teria que subtrair mais 12 de seus pontos de Atordoamento, reduzindo-os a 39 - ele ainda não corre risco de ficar desacordado. Ele perde mais 6 pontos de vida, o que reduz sua HT a -3. Este valor ainda é grande o suficiente para que ele não tenha que fazer um teste de sobrevivência. No entanto, ele tem que ser bem sucedido num teste de HT para se manter consciente.

Isto poderia continuar até seu Atordoamento chegar a 0 quando ele cairia automaticamente desacordado, ou até ele falhar num teste de HT.

Gelo e Dano

A maneira como o dano afeta o gelo é muito diferente da maneira como o metal, a madeira, os tijolos ou a pedra são afetados. Apesar de 60 cm de gelo serem substancialmente mais fortes que 60 cm de madeira, seria necessário muito mais tempo para abrir um buraco na madeira usando uma arma de fogo do que no gelo. A fragilidade do gelo faz com que ele lasque e se despedace muito mais rápido, diminuindo sua RD efetiva e seu número de pontos de vida.

Uma parede de gelo tem RD igual a 1,2 pontos/cm para os primeiros 30 cm, 1,6 pontos/cm para os 30 cm seguintes, 2 pontos/cm para o terceiro conjunto de 30 cm e assim por diante, até um máximo de 8 pontos/cm. O número de pontos de vida é sempre igual a 1,2 PV/cm.

Exemplo: Uma parede de gelo com 75 cm de espessura teria uma RD igual a 36 para o primeiro conjunto de 30 cm, RD 48 para o segundo conjunto e RD 30 para os 15 cm restantes, o que resulta numa RD total igual a 114. No entanto o número de pontos de vida seria igual a 90.

Quando uma parede de gelo sofre dano, $\frac{2}{3}$ do dano (arredondado para cima) provocado é usado para diminuir a RD (naquele ponto). O resto são pontos de vida.

Exemplo: A parede descrita anteriormente é atingida por uma rajada com 3 tiros de uma metralhadora Browning M2 calibre 0.50 (121 pontos de dano). O primeiro tiro provoca 50 pontos de dano, o segundo 66 e o terceiro 70. O primeiro tiro reduziria 34 pontos na RD e provocaria a perda de 16 pontos de vida, deixando a RD igual a 80 e o PV igual a 74. O segundo tiro reduz a RD em 44 pontos e provoca a perda de 22 pontos de vida, deixando a RD igual a 36 e o PV igual a 52. O terceiro tiro eliminará completamente a RD restante, deixando 34 pontos para serem subtraídos do total de pontos de vida. Se o atirador conseguir acertar outro tiro no mesmo ponto, ele provavelmente conseguirá atravessar a parede e atingir o que estiver do outro lado.



Campanhas Com Supers



Uma campanha contínua é a melhor opção para jogos com *Supers*. Apesar de as aventuras simples com personagens criados antecipadamente serem muitas vezes divertidas, elas não permitem que os jogadores "dêem um batismo de sangue" adequado em suas criações como eles podem em uma campanha.

O mestre deveria preparar sua campanha de modo que ela refletisse seu (e de seus jogadores) gênero favorito de supers desde os gibis com super-batalhas até a ficção científica realista, ou qualquer coisa no meio termo. O mestre deveria conversar com os jogadores para saber o que *eles* querem fazer e com que tipos de supers eles vão jogar. Veja a coluna lateral da pág. 87.

Na última página você encontrará um Plano de Campanha para aventuras com supers. Preenchendo esta planilha, o mestre tomará todas as decisões necessárias para sua campanha. Dando cópias desta planilha para os jogadores, o mestre estará dando-lhes toda a informação necessária para que criem bons personagens.

Equilíbrio do Jogo

Os autores de sistemas de RPG fazem um grande esforço para conseguir que seus jogos sejam equilibrados. O objetivo é garantir que independente da maneira como o jogador aborda o jogo, seu personagem não tem que ser fraco e ineficaz numa aventura. Num jogo de fantasia, histórias de detetive ou ficção científica isto não é difícil de se conseguir - todo mundo tem mais ou menos o mesmo nível. Mas isto é muito mais difícil num jogo de *Supers*. Existe um número muito grande de variáveis e os personagens quase sempre terão tipos de poderes completamente diferentes.

Equilíbrio no Roteiro

Nenhum limite arbitrário sobre os poderes é capaz de minorar a variedade deles entre os personagens dos jogadores em um jogo de *Supers*. O que faz o pobre mestre quando se defronta com um grupo de personagens que consiste de um guerreiro feroz com garras animais, um detetive manhoso/especialista em artes marciais, um malandro que gosta de se esconder, um personagem com um traje de combate que não tem uma opção para se movimentar furtivamente e um projetor movido a energia solar que brilha no escuro? Histórias de detetive deixam o traje de combate e o projetor de energia mofando por falta do que fazer. Um combate capaz de desafiar o traje de combate e o herói solar faria picadinho do guerreiro feroz e do especialista em artes marciais. Esboçar uma aventura que envolva todos é difícil mas imprescindível - não é nada divertido ficar sem fazer nada enquanto os outros estão jogando.

Existem várias abordagens para este problema. A mais simples (e normalmente a menos adequada) é limitar o jogo a personagens que têm o mesmo nível de potência e habilidades semelhantes. Isto faz com que seja mais fácil manter o equilíbrio do jogo (se todo mundo for igual, a aventura será equilibrada por definição). Infelizmente existe uma grande chance de a campanha degenerar numa série de aventuras da Legião dos Super-clones. Evitar que o jogo estagne pode acabar se transformando num trabalho de período integral para o mestre.

Existe uma outra solução que é mais complicada para o mestre mas muito mais satisfatória para os jogadores. O mestre pode criar uma trama com uma série de problemas e elementos diferentes, adequados para os diferentes tipos de super-habilidades. A maioria dos gibis que apresentam super-grupos com personagens muito díspares usa esta técnica para manter a história interessante. Isto deixa alguns jogadores inativos em alguns períodos mas os mantém em suspense à espera da nova reviravolta na sua história, e acompanhar as desventuras de seus companheiros deverá mantê-los interessados.

A terceira alternativa é trapacear, da mesma forma que os escritores de histórias em quadrinhos fazem. Se o grupo encontra uma ameaça que apenas um deles é capaz de enfrentar, faça com que a ameaça ignore aqueles que não podem enfrentá-la. Além do mais, faz. mais sentido cuidar dos problemas reais primeiro para depois efetuar a operação de limpeza ... isto dará aos heróis mais fracos uma chance de fugir, ou (quem sabe) pensar em alguma coisa mais inteligente.

Equilíbrio dos Personagens

Podemos criar um número infinito de personagens com as regras do GURPS *Supero* — alguns dos quais são mais adequados para o jogo do que outros. O mestre deveria discutir a concepção dos personagens com seus jogadores *antes* deles começarem a criá-los e deveria revisá-los cuidadosamente antes de começarem a jogar.

Numa campanha de 500 a 700 pontos é fácil criar um destruidor de planetas gastando a maior parte destes pontos em um único poder. Os jogadores que o fazem costumam se justificar dizendo que não há regras contra isso. Eles estão apenas parcialmente corretos - as regras supremas da *diversão* (e o mecanismo para obrigar ao cumprimento da lei, *Palavra-de-Ordem do Mestre*) deveriam eliminar coisas deste tipo.

O Início de uma Campanha de Supers

A melhor maneira de começar uma campanha contínua é a "história das origens". Pode ser a história de como os PCs conseguiram seus poderes ou a história de como eles se conheceram e formaram o super-grupo. V. mais informações sobre super-grupos na pág. 10-12.

Depois que o grupo tiver sido formado, os supers terão que lidar com problemas do tipo regras do grupo transporte e outros bens comuns, e, é claro, um nome para o grupo. Esta pode ser uma solução interessante para algumas sessões de jogo nas quais ninguém é arremessado contra muros e paredes. A menos que o grupo discorde *intensamente* sobre como eles deveriam organizar o grupo.

Mais cedo ou mais tarde, o grupo vai se envolver com seus super-assuntos e a campanha estará realmente começando.

Idéias para Aventuras

Você pode conseguir idéias para suas aventuras simplesmente folheando um gubi qualquer. Normalmente é melhor começar uma campanha com uma *ou* duas situações triviais para dar tempo aos jogadores para se sentirem confortáveis com seus novos papéis. Depois disso haverá muitas oportunidades para ser original. Algumas das situações clássicas são as seguintes:

Um super descobre um plano criminoso em andamento. .

Os heróis são chamados para resolver uma série de super-crimes desconcertantes.

Um super-vilão rapta um dependente.

Um desastre natural, monstro *ou* super-vilão ameaça uma cidade.

Um Inimigo está tentando capturar (*ou* destruir) um (*ou* todos os) super-herói(s).

Veja a seguir outras situações genéricas que o mestre pode usar para desenvolver super-aventuras. Você encontrará mais idéias de aventuras nas págs. 87e 90.

Gente Nova no Pedaco. Um acidente revela que um amigo normal dos PCs tem super-habilidades. Os PCs têm agora a tarefa de ensinar o novo super a lidar com seus poderes. (Esta é uma maneira de incluir um novo jogador na campanha).

A Máquina de Fazer Vilões. Está aparecendo super-criminoso de tudo quanto é lado. Será que alguém sabe como criar supers? Se isto for verdade, eles estão usando sua habilidade de forma errada e tem que ser detidos.

Armação. Um membro do grupo é acusado de um super-crime ... e as evidências parecem ser conclusivas. O herói incriminado precisa se decidir se ele vai se entregar. O resto de seu grupo precisa decidir o que vão fazer para limpar o nome de seu companheiro.

Super-torneio: Os heróis são convidados para um campeonato de meta-humanos onde supers de vários tipos competirão em provas de perícia e força e o dinheiro arrecadado será destinado às obras de caridade. Claro que alguma coisa vai interromper a competição ...

Tipo de Campanha

O número de pontos a ser usado na criação dos personagens depende completamente da campanha. Quanto mais pontos houver para comprar super-habilidades, mais distantes seus personagens e a campanha serão.

Lembre-se que o custo do Antecedente Incomum de ser um super depende de quão raros são os poderes meta-humanos. Se os supers forem relativamente comuns, O custo do Antecedente Incomum deve ser relativamente baixo (v. pág. 11).

Lembre-se também que um herói (ou vilão) com um patrocinador muito poderoso pode gastar 50 pontos ou mais sem nenhum problema num Patrono (v. a coluna lateral da pág. 12).

A Campanha Realista

Numa campanha no "mundo real com super-poderes", uma quantidade inicial de 250 pontos é adequada. Ela permite a aquisição de um poder ou um conjunto de poderes ligados significativamente, ou quem sabe dois ou três poderes mais fracos. Também é possível criar um personagem "normal bem treinado" realista mas respeitável. Este tipo de mundo você encontra nas séries *Watchmen* e *Cartas Selvagens*.

Com este nível de poder, os supers levam alguma vantagem sobre a maioria dos normais mas não mais do que levaria um indivíduo "normal" muito bem-dotado. Poucos supers viverão fora da sociedade e alguns deles descobrirão que seus poderes são uma bênção duvidosa.

A Campanha "jour-collor"

Este é o tipo de campanha que representa o gibi clássico (cujo nome é derivado do processo usado para imprimir os gibis). Para uma campanha com o nível de potência do gibi normal, 500 pontos seriam um bom início. Eles permitem a criação de personagens com dois ou três poderes significativos, ou uma dúzia de poderes menores. Neste nível, os supers se tomam muito poderosos mas ainda não estão acima da lei.

A Campanha "four-collor" é mais divertida quando ela segue de perto as características dos gibis. Nunca termine uma sessão de jogo no clímax; construa um final que vá manter os jogadores em suspense até a semana seguinte. Uma aventura que dura várias sessões transforma-se numa "mini-série". Crie títulos para as aventuras, ou até mesmo para cada sessão, como se elas fossem números de um gibi. Pense tudo de forma exagerada. Divirta-se!

A Ultra-campanha

É possível criar heróis e vilões de proporções olímpicas (todos eles com vários poderes); usando de 750 a 1.000 pontos. Personagens deste nível podem fazer praticamente tudo o que quiserem sem a interferência de mortais insignificantes. Somente um outro super seria capaz de se opor a um super. Daria para criar uma campanha capaz de abalar o mundo mas o mestre precisa ser cuidadoso para evitar que elas acabem se transformando em meras super-pancadarias.

O mestre precisa se decidir não somente quanto ao número de pontos que o jogador tem para criar seu personagem mas também com relação aos níveis de Potência que serão permitidos neste mundo. Pode não haver nada de errado com personagens que disparam feixes de energia que causam 20D + 20 pontos de dano - mas de novo, poderia. Uma sugestão de limite seria proibir inicialmente qualquer potência maior do que 20. Isto limitaria os ataques a danos da ordem de 20D.

As defesas também precisam estar equilibradas. Um ataque com 1 OD causará em média 35 pontos de dano. Se os ataques causarem normalmente 10D pontos de dano e todo mundo tiver RD igual a 75, as lutas serão praticamente inúteis. O mestre deveria estabelecer os limites que *ele* acha razoáveis para sua campanha, e obrigar os jogadores a segui-los.

Limites para o Psiquismo

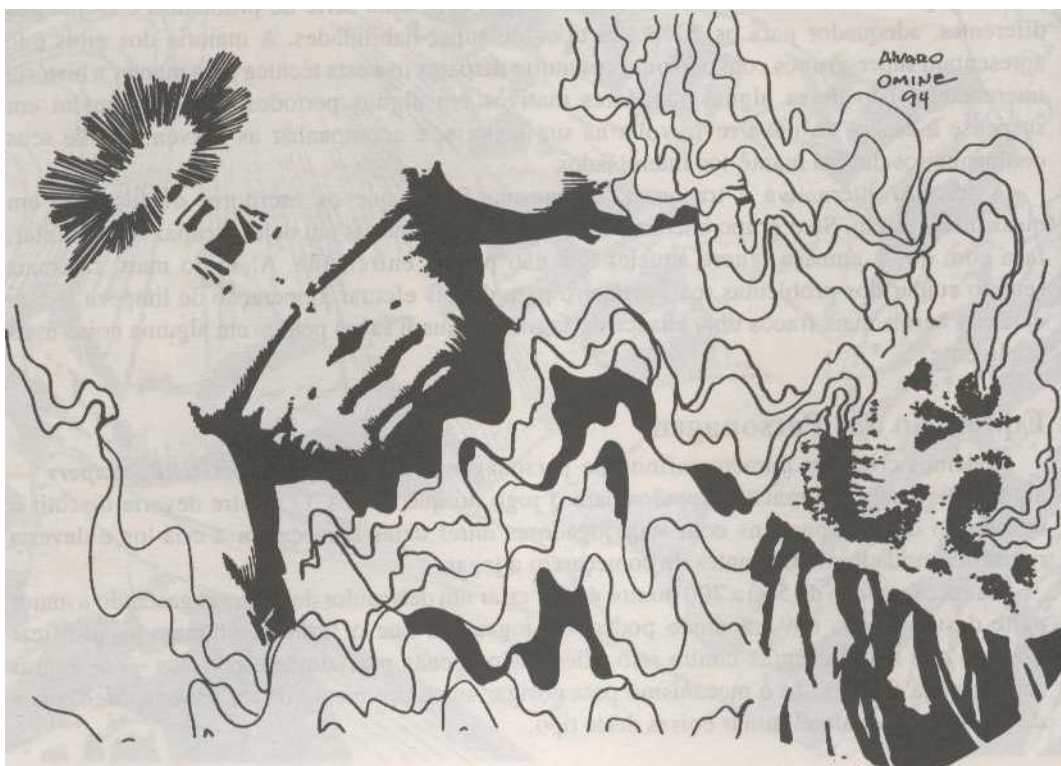
Apesar de serem divertidos, os poderes psíquicos apresentam um potencial enorme de abuso por parte dos jogadores. Um personagem capaz de controlar a mente de todos que ele encontra pelo caminho poderia ser um vilão interessante - os jogadores teriam que ser inteligentes para sobrepujar seus poderes. No entanto, se ele for controlado por um jogador, os jogos se tornarão uma repetição sem fim dos seguintes passos: "1- Nós avistamos os bandidos. 2- A Mente Suprema assume o comando de sua mente. 3- Eles se entregam às autoridades". Não é exatamente o tipo de material de que são feitas as campanhas heróicas.

O mestre precisa pensar cuidadosamente cada personagem com poderes psíquicos proposto contra a campanha antes de deixá-lo à solta. Num mundo os psis são comuns e a maioria dos oponentes terá algum tipo de defesa contra um ataque psíquico, não haverá muito problema de equilíbrio. Em outras palavras, pode ser que o mestre queira limitar o nível de potência de um psi a 10, ou mesmo 5, a fim de evitar que ele seja irresistivelmente poderoso.

Ou o mestre pode preferir uma campanha na qual os PCs psíquicos sejam poderosos diante dos normais, mas não sejam capazes de decidir os super-combates usando o controle telepático. Num caso destes podemos introduzir o "escudo psíquico". Este é um produto desenvolvido pelo Instituto de Pesquisas Parapsicológicas (IPP) que custa muito dinheiro (talvez \$ 1.000) mas nenhum ponto de personagem. Portanto, todo mundo que realmente precisa de um, terá um, mas a maioria das pessoas não se preocupará em comprá-lo. Um escudo psíquico se parece com um cristal pequeno que pode ser usado como uma jóia ou escondido no bolso. Ele fornece um Escudo Mental com potência 12 e NH 13 a quem o usa. Existem Escudos mais poderosos, mas eles são muito caros.

Equilíbrio nos Combates

O GURPS tenta simular com exatidão um combate real - o que significa que os



combates podem ser mortais. E uma luta com gente que dispara raios laser e é capaz de atravessar uma lâmina de aço com um soco pode ser muito mortífera. O mestre pode usar qualquer uma das várias regras opcionais para tornar um combate menos perigoso, ou ele pode deixar os personagens viverem com as conseqüências realistas de seus poderes.

Várias maneiras de se lidar com esta questão estão descritas no capítulo de Combate (pág. 77). O mestre pode mudar as regras para tornar os combates menos letais, conseguir explicações para o fato de até mesmo o mais vil dos inimigos segurar os punhos, ou aceitar um jogo onde os PCs morrem. Escolha o que melhor se adapta ao seu gênero, cenário e preferência dos jogadores.

0 Planejamento de uma Campanha

As boas campanhas não nascem simplesmente da noite para o dia - o mestre (e eventualmente os jogadores) colocam muitas horas de trabalho, suor e meditação na criação de um universo. Apesar de não haver nenhuma fórmula segura para uma boa campanha, existem várias coisas que podem desviar o projeto do bom caminho. Estas dicas não servem só para o gênero *Supers*, elas se aplicam a qualquer cenário, da fantasia às viagens espaciais.

A Criação do Mundo

A primeira coisa que você tem que fazer quando senta para criar um mundo é responder a algumas perguntas. Se você conhece as pessoas que vão estar jogando na campanha, gaste algum tempo conversando com elas e descubra o que elas querem fazer. Isto faz com que os jogadores tenham a sensação de estarem colaborando na criação do mundo onde eles vão passar o tempo e evita que você desperdice seu tempo criando avenidas que seus jogadores nunca percorrerão.

Cenário

A campanha se desenvolve na Terra? Se a resposta for afirmativa, em que ano? A vantagem de se jogar no mundo real é que você está familiarizado com o terreno. Se os jogadores precisam saber qual o tempo de viagem de Nova York a Los Angeles e quanto isso custa, você pode telefonar para uma agência de viagens e conseguir a resposta na hora. Informações sobre o cenário são fáceis de se conseguir - a maioria das cidades tem guias de ruas muito mais detalhados do que qualquer coisa que você vai encontrar num suplemento de jogo.

Os NPCs também estão à disposição se você precisa de um concerto de rock, basta fazer com que a turnê dos Rolling Stones passe pela sua cidade. Todos estarão familiarizados com a maioria das celebridades e à medida que os personagens forem ficando famosos, os jogadores terão a oportunidade de interagir com pessoas que pode ser que eles nunca encontrem durante toda sua vida.

Idéias para as aventuras são fáceis de se conseguir - basta comprar o jornal do dia. Tem sempre alguém precisando de ajuda ou uma situação que só um super-herói seria capaz de resolver adequadamente.

No entanto, se você vai usar a Terra, terá que modificá-la de modo a levar em conta a presença dos supers. Dependendo da origem destes poderes, isto pode ser mais fácil ou mais difícil. Uma boa fonte de realismo é o *GURPS Cartas Selvagens* (baseado na série de ficção científica editada por George R. R. Martin), que foi incluído neste suplemento.

A segunda opção é ambientar a campanha em um outro mundo. Esta opção tem a vantagem de manter os jogadores muito mais inseguros. Infelizmente, isto aumenta radicalmente a quantidade de trabalho que o GM tem de fazer antes de a campanha estar pronta.

Antecedentes

A próxima pergunta a responder é "De onde vêm todos estes poderes?" Existe um número infinito de maneiras de responder a esta pergunta, mas elas podem ser divididas em alguns grupos principais.

Primeiro: Mutaçao genética. Os supers descendem de gente normal mas alguma coisa mudou a estrutura de seu ADN - radiação é a fonte mais comum, mas um vírus ou uma doença também são causas possíveis. Existem algumas variações. A mutação pode ser hereditária (os filhos dos supers também terão poderes?). Quão comum é a mutação?



Super-salário e Super-despesas

As super-habilidades dão aos PCs oportunidades únicas de ganhar dinheiro mas também podem levar a gastos extraordinários. Estas duas questões podem fornecer algumas boas idéias para aventuras.

GANHAR DINHEIRO

Caçador de Recompensas. A maioria dos super-criminosos terá sua cabeça a (um alto) prêmio. Os assassinos valerão mais, vindo em seguida aqueles que destroem os bens dos outros. Os que simplesmente roubam ou pregam peças valerão menos. E, é claro, alguns criminosos que não têm poderes também valerão alguma recompensa. Nos Estados Unidos ninguém recebe um prêmio por ter simplesmente matado o criminoso, mas outros países podem não ser tão escrupulosos. Vigilantes independentes podem ganhar um bom dinheiro desta forma; os membros de um grupo de supers "oficial" poderia ter que doar o dinheiro para as obras de caridade.

Super-empregos. Algumas super-habilidades podem ser alugadas.

GASTAR DINHEIRO

Danos. As super-batalhas podem causar uma quantidade incrível de dano (v. a coluna lateral da pág. 79). Boa parte dos rendimentos de um super poderia ser gasta nos reparos de Nova York todos os meses. É claro que existem alternativas. Um esquadrão de supers seria capaz de fazer um bocado de conserto. Alguns poderiam fazê-lo profissionalmente, outros o fariam simplesmente para ajudar um amigo.

Caridade. O dinheiro sempre pode ser doado. Além dos tipos óbvios de caridade, poderia haver um fundo, ou vários deles, organizado com o objetivo de pagar os danos causados pelos meta-humanos durante o cumprimento do dever. Fundos para pesquisa da natureza dos super-poderes, ou em benefício das vítimas dos super-criminosos também poderiam ser muito populares.

É possível desenvolver uma campanha que vire a mesa e transforme os PCs em super-criminosos e seus antagonistas sejam as forças da lei e da ordem. Em certos aspectos, este tipo de abordagem dá mais liberdade aos PCs. Os agentes da lei normalmente reagem contra situações de emergência enquanto que os criminosos podem agir e atacar o que eles bem entenderem. Isto significa que os jogadores terão que planejar seus trabalhos antecipadamente. Eles não podem simplesmente dizer "Hoje vamos assaltar um banco" e esperar que o mestre apresente um bom cenário de imediato.

PCs vilões podem ter um grupo de supers ou uma força policial como Inimigo. Se eles forem bem sucedidos em sua carreira criminosa eles acabarão de qualquer maneira como os primeiros da lista de pessoas procuradas.

Os jogadores deveriam manter o humor e o senso de proporção numa campanha deste tipo. O resultado mais provável é que cedo ou tarde os super-vigaristas acabarão atrás das grades em alguma penitenciária de alta segurança. O mestre não deverá se sentir culpado quando isto acontecer.

Motivação

A maioria dos super-vigaristas está no negócio apenas em benefício próprio. No entanto, alguns têm objetivos próprios. Entre as motivações possíveis para um criminoso ou um grupo de criminosos encontram-se:

Vingança, contra um indivíduo ou contra um grupo. A vingança não precisa ser de morte. Humilhar o inimigo pode ser melhor.

Reconhecimento público como o Maior (ou Mais Esperto) Criminoso do Mundo.

Levantar Fundos para uma causa. Roubar dos ricos e dar a quem quer que seda.

Atrair a atenção do público para uma certa causa. Levada a cabo com violência ela se torna super-terrorismo, o que seria com certeza realista mas (esperamos) não para o gosto da maioria dos jogadores. No entanto, um super-grupo do Greenpeace que saia interceptando os baleeiros com a finalidade de proteger as baleias sem ferir ninguém poderia gerar uma campanha interessante.

Idéias de Aventura com Vilões

Fuga! Os super-assaltantes podem ter planejado assaltar um banco mas alguns deles foram capturados pela polícia e chegou a hora de resgatá-los.

Chegou a Hora de Todos os Supers que se Dedicam ao Bem ... O mundo (ou nação, ou cidade) está ameaçado por algum perigo tão grande que a Lei dará anistia (pelo menos temporária) a todos os meta-humanos que se comprometerem a lutar contra a ameaça. Isto daria aos PCs a chance de se associar com personagens que normalmente estão lutando contra eles.

Guerra de Gangues. Uma outra gangue de super-vigaristas está abrindo caminho à força no território dos PCs.

O Vira-casacas. Um super combatente do crime, possivelmente um antigo Inimigo do grupo ou um de seus membros, cometeu vários crimes espetaculares e tornou-se publicamente um fora-da-lei. Agora ele deseja se juntar ao grupo dos PCs. Será que ele merece confiança?

Existe mais de uma maneira de ela acontecer? O que determina os poderes? A mutação pode ser causada intencionalmente ou ela é estritamente acidental? Um cenário de "mulação" funciona bem numa campanha na qual os supers são abundantes.

Segundo: Intervenção divina ou extra-terrestre. Uma força externa extremamente poderosa garante os poderes para certas pessoas. Isto fornece algumas idéias interessantes para antecedentes. Quem deu os poderes ao vilão? Será que existem extraterrestres malignos construindo seus próprios super-grupos? Será que os poderes podem ser retirados pela agência que os deu? Os poderes são fornecidos por uma máquina (que poderia ser capturada) ou por algum tipo de fonte de poder mística insondável? Qual é o critério usado para definir quem ganha quais poderes, ou quem ganha algum poder? Um cenário como este pode levar a uma divisão rígida dos supers entre os Servidores do Bem e as Forças do Mal com poucos ou nenhum neutro.

Terceiro: Acidentes. Cada super tem uma origem única. Esta opção gera muito espaço para a criatividade dos jogadores (v. pág. 6) ou para a mais rematada tolice. A maioria dos acidentes, se não todos, é irreprodutível. Esta opção é especialmente adequada para campanhas nas quais existem muito poucos supers.

Quarto: Todas as opções acima! Esta é a base racional do mundo IST.

Aceitação

Como é que as pessoas normais reagem com relação aos supers? Eles são perseguidos como monstruosidades ou adorados como salvadores? E a relação entre os supers e a lei? Eles são vigilantes mal tolerados pelas autoridades ou eles têm uma licença formal e são controlados?

Existem supers em outros países? Como eles são tratados? Eles são instrumentos do governo ou são considerados traidores a serem mortos se possível?

O Dia a Dia

Uma das armadilhas em que o jogador ou o mestre de Supers pode cair é categorizar todos os supers como combatentes do crime ou como criminosos. É certo que muitos poderes parecem ter utilidade apenas num combate mas existem muitos outros trabalhos para serem feitos por um indivíduo super-poderoso.

Personagens super-fortes têm muita utilidade fora de um combate. Existem sempre trabalhos que exigem um bocado de pressão ou força em lugares apertados onde não há espaço para cábreas e guindastes se movimentarem. Personagens com poderes psíquicos (e



peças fingindo tê-los) podem sempre encontrar trabalho como médiuns, rastreadores de pessoas desaparecidas e rbdomantes.

E imagine os usos que alguém no ramo de mineração poderia fazer dos poderes Controle de Gravidade e Controle da Terra. Qualquer um que tivesse a perícia Cavar Túneis teria pessoas batendo em sua porta. Da mesma maneira, as pessoas que podem voar têm muito espaço para atividade e aqueles que são capazes de suportar e manipular extremos de temperatura sempre têm utilidade.

Mas, muitos supers podem não ter interesse em usar seus poderes. O que você diria da mulher que ganhou seu poder depois de se tornar uma pesquisadora de primeira categoria? Poderia ser uma dádiva se sua especialidade for controle de radiação ou controle da gravidade, ou se ela desenvolver Visão Microscópica ou de Raio-X. Mas que benefício traria para sua carreira se crescessem asas da noite para o dia em suas costas ou se ela viesse a ganhar força suficiente para levantar um caminhão? Muitos supers ignoram seus poderes (ou até os escondem) de modo a poderem continuar com sua vida normal.

Super-criminosos não são também necessariamente conquistadores do mundo. Um telepata que use sua habilidade para conseguir informações sigilosas é um criminoso mas dificilmente seria um alvo digno dos Amazing Adventurers. A telecinese a serviço do jogo também cai nesta categoria.

Muitos meta-humanos podem usar seus poderes na indústria do entretenimento. Ex: Poderia existir uma categoria especial de luta-livre para combatentes super-fortes. Do mesmo modo, supers com efeitos especiais realmente espetaculares poderiam descobrir que a exibição de seus poderes isoladamente ou em conjunto com algum outro show é muito mais lucrativo do que sair para caçar bandidos.

Em resumo, os supers não precisam ser necessariamente caçadores de criminosos uniformizados (ou contra-espões, guarda-costas, caçadores de recompensas ou qualquer outra das atividades mais comuns dos gibis). Na verdade, eles podem ser praticamente qualquer coisa.

Ainda assim, a aquisição de um poder inspira algumas pessoas a usá-lo para transformar o mundo num lugar melhor. Alguns, é claro, querem um lugar melhor para *eles* viverem, mesmo que seja à custa do resto do mundo.

A Criação da Aventura

Mais do que qualquer outra coisa, o sucesso de uma campanha depende da qualidade das aventuras nas quais os heróis estão envolvidos. Se um mestre deseja ter sucesso, ele precisa oferecer aventuras divertidas e com bom enredo, sejam elas tiradas de suplementos ou criadas a partir do nada.

Enredos

O truque quando se escreve uma aventura é ter certeza que todos os envolvidos têm alguma coisa para fazer. Um cenário bem desenvolvido *não* é apenas um grande combate envolvendo o grupo A de supers contra o grupo X do vilão. Isto pode agradar aos jogadores durante algumas sessões mas depois começa a ficar batido.

Existem várias maneiras de planejar uma aventura de modo a manter todos os jogadores interessados. Os detalhes dependem, é claro, dos personagens específicos. Veja algumas possibilidades a seguir:

Desenvolva várias tramas - elementos que estão espalhados de tal maneira que jogadores diferentes possam seguir caminhos diferentes e terminar no mesmo lugar, na mesma hora para o grande final.

Inclua pistas ou informações que só podem ser conseguidas por membros da equipe trabalhando em conjunto. Deveria haver oportunidade para o herói musculoso, o psi e o ninja mostrarem seus poderes e nenhum deles em especial deveria ser a chave para chegar à vitória.

Apresente problemas que poderiam ser resolvidos tão bem (ou melhor) com o uso de perícias *normais*. Isto encorajará a criação de personagens equilibrados e o desenvolvimento da representação. Claro que Fulano pode entrar de mansinho na sala do computador da CIA ... mas isso não será de nenhuma utilidade se ele não for capaz de ser bem sucedido nos testes de Operação de Computadores.

As desvantagens dos personagens podem ser usadas para criar situações dentro de sua campanha - Inimigos aparecem, segredos são revelados, ou dependentes são ameaçados. Todas estas são boas maneiras de fazer com que os PCs se envolvam com seu personagem e a campanha.

Diálogo

Parece que os heróis e os vilões dos gibis passam mais tempo falando do que lutando. Cada golpe é seguido por uma ameaça, um insulto ou um discurso completo.

Portanto, numa campanha que segue o padrão dos gibis, os jogadores deveriam fazer todo esforço verbal para seguir o estilo. Heróis e vilões deveriam fazer uso de frases do tipo "Ahá! te peguei!"

"Seu demônio! Você traiu toda a raça humana!"

"E te destruir será apenas meu primeiro passo. Ha, ha, ha!"

"Você pode achar que me pegou, mas vai ter uma surpresa!"

"Você realmente acha que esses seus poderezinhos medíocres serão capazes de me impedir?"

E assim por diante ...

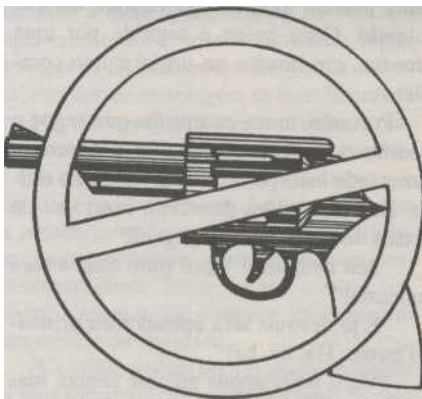
O mestre deveria dar um ponto de personagem a mais por sessão para os jogadores que aumentarem a animação do jogo corri um bom diálogo no estilo dos gibis.

Armadilhas Mortais

Nos gibis, os vilões nunca são capazes de suportar a idéia de terminar uma luta da maneira mais fácil. Eles sempre optarão por aprisionar o herói e tripudiar sobre ele (revelando todos os seus planos no processo) ao invés de fazer o que seria mais sensato, ou seja, atirar no herói enquanto ele estava indefeso. Eles sempre deixarão o herói numa situação que (eles pensam que) certamente o matará. Às vezes eles ficam assistindo, mas normalmente eles saem para tratar de algum negócio urgente em algum outro lugar ... e o herói, depois de usar inteligentemente seus poderes ou apenas a inteligência, acaba escapando.

Felizmente, esta convenção do gênero funciona muito bem com roleplaying. Por isso, os mestres deste tipo de campanha deveriam segui-la sempre que possível.





A Inclusão dos Super-poderes numa Campanha em Andamento

Se uma campanha estiver ficando previsível demais, você poderá torná-la mais interessante transformando-a numa campanha de Supers. O mestre cria uma situação onde os PCs acabam ganhando super-poderes e começam uma nova carreira. Eles provavelmente (mas não necessariamente) formarão um grupo e começarão a lutar contra o crime, ganhar dinheiro, ou ambos.

Cada um dos PCs receberá um número adequado de pontos extras (v. a coluna lateral da pág. 88) para o tipo de campanha que se vai jogar. Cada personagem poderá também escolher um certo número de desvantagens de modo a fazer com que seu total de pontos em desvantagens seja igual a 100. A história da origem deverá explicar as novas desvantagens. Os problemas físicos ou mentais poderiam ser efeitos colaterais da transformação. Um Inimigo do grupo poderia ser a força militar de um governo paranóico ou um super-criminoso que conseguiu seus poderes na mesma época que os PCs.

Se as circunstâncias que deram poderes aos PCs forem únicas, seria adequado ter um custo alto para a vantagem Antecedente Incomum (pág. 11), embora isto não seja imprescindível a não ser que o mestre esteja preocupado com o equilíbrio entre os supers e os não-supers. No entanto, normalmente é melhor criar uma situação que dá super-habilidades para várias pessoas. Desta forma, os supers que acabaram de ser criados terão adversários à altura.

Combate

Se acontecer um combate inesperado, faça com que ele seja curto - guarde a pancadaria para o final dramático. Se um super surpreender dois gangsters tentando raptar sua noiva, este não será o momento adequado para uma batalha. Os gangsters deveriam se entregar ou ser derrotados rapidamente. Afinal de contas, eles estavam tentando raptar a noiva porque *ela* não é super - eles não foram contratados por sua capacidade de enfrentar supers-eres.

Quando chegar a hora de sua batalha final, lembre-se de que ela deve ser um épico. Inclua montes de objetos que podem ser apanhados e arremessados, vitrinas para serem despedaçadas e alguns espectadores inocentes para tornar a coisa toda mais arriscada para os heróis.

Um combate entre quatro supers e quatro vilões igualmente poderosos é relativamente fácil de se conduzir e muito divertido. Um combate entre oito supers e oito vilões vai provavelmente durar a noite toda e causar um colapso nervoso no mestre. É muito mais fácil realizar o encontro de um grande grupo de supers contra um pequeno número de vilões muito poderosos - isto incentivará o trabalho de equipe já que nenhum dos personagens será capaz de enfrentar qualquer um de seus oponentes sozinho.

O Vilão Está Ganhando!

Os heróis não deveriam de maneira alguma vencer todas as lutas. Isso seria ~:hato demais. Muitas histórias de boa qualidade podem começar com os heróis sendo humilhados, escoraçados ou até mesmo aprisionados. E, naturalmente, seria uma boa idéia não dizer aos jogadores quando você planeja uma derrota para os personagens deles. A única coisa importante é não matar ninguém numa destas batalhas introdutórias.

Mas com certeza vai acontecer de os PCs estarem perdendo uma batalha (devido à má sorte ou ao descuido dos jogadores) que eles deveriam ganhar. Existem várias maneiras de o mestre sair de uma situação destas.

Deus ex machina. A polícia Montada do Canadá, os marnes, o IST, alguém aparece para na última hora para salvá-los. Uma maneira mais sutil de fazer a mesma coisa é dar rapidamente habilidades de corficate, ou simplesmente um comportamento furioso, a um dos "normais" que se amontoam no cenário. "No momento em que o Dr. Trovão está preparando seu golpe final, ouve-se o barulho de pneus. Um dos veículos que ele havia destruído ainda está se movendo. Trata-se de uma pickup e seu motorista está apontando sua arma diretamente contra o Dr. Trovão. O vilão se esquiva mas desvia sua atenção por uma fração de segundo e seu feixe de energia erra o herói e o caminhão. Ele vai precisar 5 segundos para recarregar. O que vocês fazem agora?"

Finja! Já que o mestre controla os vilões, ele pode fazer com que eles ajam de uma forma ilógica ou negligente. Ou o GM pode fazer as jogadas dos vilões em segredo e trapacear a favor dos PCs determinando que o vilão erra um ataque no momento certo para salvar as vidas dos heróis. (Nunca deixe que os PCs sequer suspeitem do que você está fazendo, pois isto arruinaria o jogo.)

Seja o que Deus Quiser. Ou o GM pode simplesmente deixar que alguns dos supers sejam vencidos. Um mestre realmente divertido pode se dar ao luxo de fazer isso, pois os jogadores cujos personagens foram derrotados se divertirão assistindo o jogo da mesma maneira que eles se divertiriam lendo um gibi.

Clímax

Na maioria das vezes, o clímax de uma aventura será um combate. Do mesmo modo que nos gibis, o combate não precisa ser necessariamente entre os supers e seu arqui-inimigo. Um vilão de verdade sempre escapa enquanto seus capangas enfrentam os PCs, ou ele pode aparecer numa tela para escarnecer os heróis antes de ativar o dispositivo que vai provocar o Juízo Final (naturalmente, com uma contagem regressiva bem longa para dar tempo aos personagens de encontrá-lo e desarmá-lo!)

Numa campanha cinematográfica o estilo é mais importante que a realidade. É claro que um bandido lógico estouraria os miolos do herói com uma espingarda de matar elefantes no momento em que ele tivesse a oportunidade. Isto vai contra tudo o

que as histórias em quadrinhos insistem em fazer. Ao invés da morte instantânea, o herói capturado deveria se ver numa situação *potencialmente* mortal (v. a coluna lateral da pág. 91) - as paredes estão se fechando, a sala está se enchendo de água, ou talvez ele esteja preso em um foguete que se dirige para o espaço. Seja o que for, deveria haver um meio de escapar, seja através do uso inteligente de seus poderes ou da intervenção oportuna de seus amigos.

A Campanha Contínua

Numa campanha contínua de Supers existem vários elementos que podem ajudar a dar aos jogadores a sensação de continuidade. A primeira é o vilão "manda-chuva". Jogo após jogo, os PCs têm que frustrar os planos de um indivíduo. Este bandido pode controlar um grupo de supers malignos ou pode ser um super-gênio construindo equipamentos de alta-tecnologia para normais usarem. Os heróis anularão suas tentativas vis, mas sempre chegarão tarde demais para capturá-lo. Tenha sempre uma rota de fuga para o vilão. Ele poderia ter um túnel secreto onde existe um jato escondido, ou colocar em risco a vida de inocentes que os supers se sentirão obrigados a salvar enquanto ele foge.

O fato de o grupo ter uma missão global também garante a continuidade de uma campanha. Esta deveria ser, por sua própria natureza, uma tarefa impossível de se finalizar (se ela for realizada, o grupo precisará de uma nova razão para existir).

Os objetivos pessoais dos super-personagens também são importantes numa campanha contínua. O fato de as esperanças, medos, anseios e amores de suas vidas estarem sendo representados fornecerá objetivos e antecedentes para a campanha.

Um apoio interessante para manter o interesse na campanha é o boletim. Ele não precisa ter uma qualidade profissional - uma caneta hidrográfica e papel de embrulho são o suficiente. Use cabeçalhos sensacionalistas ("X-Team luta contra o Senhor da Morte nos céus de Metrópolis! Mutantes malignos fogem com um refém") e uma breve descrição do resultado do último jogo. Este é também um ótimo lugar para colocar notícias de todo o mundo. Elas podem servir de gancho para aventuras se os PCs se decidirem a investigar.

Por último, não negligencie o dia-a-dia. Quando vocês estiverem chegando no fim de abril, certifique-se de que os meta-humanos estarão preenchendo suas declarações de imposto de renda, faça-os trocar presentes no natal ou mande-os patrulhar as ruas no carnaval. Quanto mais real o mundo parecer, melhor será para a campanha.



Mistura de Gêneros

As super-habilidades podem ser introduzidas em outros gêneros, criando a possibilidade de novas interpretações dos cenários antigos. Exemplo:

Fantasia

A maioria dos observadores confundirá os poderes sobre-humanos com magia. Isto pode ser uma vantagem num mundo onde a magia é comum. Os ataques anti-magia não funcionarão contra os supers. Nos lugares onde a magia for rara ou ilegal, todos aqueles que exibirem poderes meta-humanos serão acusados de feitiçaria.

Ou, se os poderes meta-humanos se tornarem comuns num cenário medieval ou de fantasia, os supers ganharão posição e privilégios sociais e serão convidados a servir aos nobres do lugar com uma grande chance de se casarem e entrarem para a nobreza. Com o passar do tempo, poderia se desenvolver um sistema de castas com uma aristocracia de super-poderosos governando os plebeus normais.

Espaço

Meta-humanos podem se ajustar com perfeição numa campanha de ficção científica. Pode-se criar Supers alienígenas - ou raças inteiras de alienígenas com poderes extraordinários. Os "normais" terão mais chance de fazer frente aos supers, ou até mesmo duplicar alguns de seus feitos com ajuda da tecnologia. Poderes psíquicos já são o elemento principal de vários mundos do futuro.

Pulp/Horror/Detvede/Espionagem

Todas as campanhas criadas dentro de um gênero de "ação" podem ser temperadas com a inclusão de poderes sobre-humanos. Tenha em mente que se os poderes meta-humanos forem raros, um detetive telepata será capaz de resolver qualquer caso! Espiões super-poderosos serão quase impossíveis de deter a menos que o Outro Lado tenha alguns deles em suas fileiras.

Monstruosidades horripilantes, ocultistas insanos, horrores vindos do espaço, todos eles são oponentes dignos de um super-grupo. Lembre-se de fazer as Verificações de Pânico quando seus heróis tipicamente americanos encontrarem pela primeira vez A Coisa Que Come Olhos.

Este tipo de jogo pode funcionar bem se os PCs tiverem Antecedentes completamente Incomuns. Talvez eles sejam os únicos super-heróis conhecidos. Neste caso, eles poderiam querer manter em segredo não só sua identidade mas também sua própria existência. Talvez eles sejam criações acidentalmente "boas" do próprio mal que eles estão combatendo.

Indo Mais Longe

O que você acha da idéia de homens das cavernas super-poderosos, ou quem sabe cowboys ... Não é porque os gibis nunca tentaram um tipo particular de cross over que você não pode.

Ou um bandido inter-dimensional poderia forçar os PCs numa campanha que fica mudando de cenário ... Japão medieval, velho oeste, o futuro distante ou qualquer outro lugar para o qual o mestre seja capaz de achar (ou criar) um livro de referência.