



SUPERS

SHORAN'S edition

Autor: Rodrigo Rainho Tanaka

Colaboradores: Gabriel Righetti, Diego Salamanca, Hugo M. Senna, Arthur M. Senna, Victor M. Senna, Renatinho Macchione, André A. Furlan, Achilles Siqueira, Arthur A. Quadros.

Baseado em grande parte no material redigido por Rogério de Mello Godoy e Fernando Rodrigues Fontana.

E-Mail: rtanaka@terra.com.br

Site: www.Shoran.tk

Tipo: Suplemento de Super Poderes

Compatibilidade: OPERA RPG.

*Os textos aqui publicados são de responsabilidade de seus subscritores.
São adaptações absolutamente independentes e sem qualquer finalidade comercial.*

SHORAN'S edition

SUPERS

SUPERS SHORAN'S edition

SUMÁRIO

Poderes	Pág. 03
Mutações	Pág. 25
Ampliações	Pág. 40
Limitações	Pág. 42
Ciborgues	Pág. 45
Listas	Pág. 46

PODERES

Este é um trabalho em andamento, amplamente baseado nos escritos de Fernando Rodrigues Fontana e Rogério de Mello Godoy para um suplemento do OPERA RPG que, ainda tenho esperanças, ainda verei publicado. Mas, enquanto isso não acontece, e porque a interpretação sobre super poderes muda bastante de uma pessoa para outra, resolvi mexer um pouco nos textos originais e fazer algumas modificações para que as coisas ficassem mais de acordo com a minha interpretação.

Obviamente, por se tratar de um trabalho em andamento, o texto ainda contém alguns erros. Qualquer incoerência encontrada pode ser reportada para meu email: rtanaka@terra.com.br. Ficarei agradecido por qualquer observação feita.

O **custo** dos poderes em *Pontos de Poder (PP)* estará entre parênteses ao lado do nome.

Alguns poderes podem ser **comprados várias vezes para aumentar os seus efeitos**. Eles terão a notação **(+)** ao lado do nome.

Existem poderes com a notação **(h)** ao lado do nome por estarem ligados a **testes** para um melhor funcionamento (como um humano que voa, ao tentar fazer uma manobra arriscada).

Assim que são comprados, estes poderes dão uma **Habilidade (poder) nível 0** para o personagem, e essa habilidade do poder é aumentada de maneira independente do poder, pagando os custos normais de uma habilidade.

Será a soma dessa *Habilidade* com o *Atributo* correspondente que será utilizada nos testes.

Abalo Sísmico (h) (+) (10 PP)

O personagem em contato com o solo gera um terremoto ao seu redor ao gastar todas as suas ações padrão da rodada neste poder. Causa 1 Ponto de Abalo por nível de poder.

O efeito se prolonga como uma explosão (alcance de 3m por Ponto de Abalo, mas com 1 Ponto de Abalo a menos a cada 3m).

Os personagens na área fazem uma disputa entre a Habilidade do manipulador e o Físico dos que estão na área com penalidades iguais aos Pontos de Abalo da área em que ele estiver (com +1 de bônus por ponto de apoio adicional às duas pernas).

Personagens que falharem no teste caem e perdem suas demais ações do round, para cada 3 pontos de falha, o personagem sofre 1 dano de queda.

Personagens tentando escapar da área com Super Pulo ou os que estão tentando colocar mais algum ponto de apoio no chão precisarão de sucesso em um Teste de Reflexos para realizar suas ações antes do terremoto (lembrando que apoiar uma mão no chão não gasta ação, mas dar um Super Pulo, sim, portanto, se você ganhou a iniciativa no combate e já gastou suas ações, não dá para pular).

Superfícies reforçadas absorvem um limite de Pontos de Abalo antes de ruírem e chacoalharem (passando os Pontos de Abalo que passarem para as vítimas da área), tais como uma rodovia asfaltada (absorve 3 pontos), uma casa (6, cuidado com os destroços), um pequeno prédio (8, pense nos inocentes que estão trabalhando aqui) ou um templo (10, já imaginou o prejuízo, não).

Absorção de Energia (+) (variável)

Permite que 1 ponto de dano da energia proveniente de uma fonte (como lasers, eletricidade, luz, feixe sônico) seja absorvida até o limite do poder. Se o personagem estiver sendo atacado por uma forma concentrada dessa energia, considerar apenas a metade menor do dano que ultrapassar suas defesas.

Adquirindo o poder *Carga de Poder* com a ampliação *Interligação*, ele poderá repor seus pontos de *Carga* com os pontos de energia absorvidos, sem ultrapassar o nível máximo deste poder.

Se for escolhida uma única fonte de energia, o custo pode ser diminuído como mostrado a seguir:

Tipo	Custo
TOTAL	8
Cinética	1
Elétrica	1
Fogo / Calor	1
Frio / Gelo	1
Laser	2
Mágica	2
Radioativa	1
Sônica	1

Absorção de Matéria (+) (variável)

Permite que o personagem absorva qualquer tipo de matéria que não orgânica que pode ser mantida por um determinado tempo dentro do personagem antes de ser expelida.

Pode-se expelir qualquer coisa absorvida à vontade. Você pode manter qualquer quantidade de matéria e objetos, desde que não excedam o limite de massa que pode ser absorvida.

Se o personagem morrer ou desmaiar, expelirá automaticamente toda a matéria absorvida, e nem sempre essa excreção deixará os objetos intactos.

Caso seja atacado por algum tipo de material, o personagem sofrerá apenas a metade menor dos danos que ultrapassarem suas defesas, e absorverá o material de acordo com seu nível de poder.

Massa	Duração	Custo
0,25 Kg	15 s	3 PP
0,5 Kg	30 s	6 PP
1 Kg	1 min	9 PP
2 Kg	2 min	12 PP
4 Kg	4 min	15 PP
8 Kg	8 min	18 PP
16 Kg	16 min	21 PP
24 Kg	32 min	24 PP
48 Kg	1 h	27 PP

Acima disso, a progressão da quantidade de matéria é geométrica, a duração segue aritmeticamente, e o custo por nível é de 20 PP.

Para absorver matéria orgânica, um custo adicional de 10 PP deve ser pago por nível.

Absorção de Poderes (+) (20 PP)

Ao tocar por alguns segundos um alvo orgânico vivo (1 ação física para o toque, o que equivale +/- a 2,5 s, se o alvo estiver em condições de se defender, este toque passará a ser considerado um ataque desarmado), o personagem pode absorver 1 Ponto de Físico Original ou 1 nível de poder do alvo por nível de poder.

O toque deve ser realizado em uma área sem proteção externa, ou seja, diretamente no corpo do alvo. As devidas penalidades de acerto em área específica devem ser aplicadas se forem poucas as áreas sem proteção externa. O toque não precisa ser realizado com as mãos, o personagem pode utilizar qualquer parte de seu corpo (inclusive garras, tentáculos, chifres ou qualquer outra mutação ou poder que coloque alguma parte de seu corpo diretamente em contato com o alvo).

O toque pode atravessar tecidos finos (do tipo segunda pele) e causa uma pequena ardência.

O efeito da absorção dura 50 vezes o tempo de toque.

O poder absorvido fica descontado do alvo durante o efeito do poder e passa a fazer parte do personagem que o drenou. Os poderes absorvidos pelo personagem passam a fazer parte dele.

Personagens com regeneração ou que recebam algum tipo de tratamento especial poderão recuperar seus pontos de Físico antes disso, mas os poderes absorvidos pelo personagem ainda estarão com ele.

O poder absorve sempre pontos de Físico primeiro, e na ação seguinte, caso o Físico do atacante esteja no máximo, passará a absorver poderes (se não tiver a *Ampliação Efeito Seletivo*, o mestre é quem decidirá qual poder será absorvido). Estes *pontos de Físico* podem ser utilizados para recuperar danos e não contam para o limite de absorção máximo, no caso de estar com seus *pontos de Físico* ou a capacidade de poderes absorvidos completos, o personagem pode continuar diminuindo os poderes e o Físico do alvo até a sua morte (*Físico Relativo Negativo*), mas o limite máximo de retenção dos poderes absorvidos é o nível de poder do personagem.

Cada absorção pode atingir apenas um poder (e *pontos de Físico*) por toque.

Pagando-se um custo adicional de 15 PP por nível, o poder dispensará o toque, e passará a exigir ao invés de um golpe, uma ação mental de concentração do personagem. O alcance do poder será de 3m por nível de poder.

Alteração das Probabilidades (+) (25 PP no primeiro nível; 5 PP por nível após o primeiro)

Se o personagem possuidor deste poder tiver consciência de um evento, pode alterar as probabilidades deste evento para mais e/ou para menos de acordo com sua vontade. É necessário gastar uma ação mental por evento alterado. Cada nível do poder aumenta ou diminui as chances do evento. A única limitação de uso é que o personagem dotado deste poder precisa ter consciência, ou seja, enxergar ou perceber de alguma forma o evento que ele deseja alterar.



Isso significa que não serve para nada em situações de surpresa. Ainda assim, é uma tremenda mão na roda em várias situações.

Em termos práticos, ele concede um determinado número de pontos de *Sorte* por rodada para o personagem gastar como quiser. Esta sorte retorna no início de cada rodada.

Para alterar eventos envolvendo outros personagens, é necessária a *Ampliação Afeta os Outros*.

Amedrontar (h) (25 PP)

Qualquer criatura ficará apavorada quando olhar ou sentir a presença do personagem que estiver utilizando este poder contra ela.

O alcance do poder é de 2 m (o alvo deve estar sendo visto ou percebido pelo personagem) e a duração é de 2 *rounds*. O alvo perde 1 ponto de *Mente* por round se o personagem amedrontador gastar uma ação mental extra no primeiro round e gastar outra ação mental no round seguinte.

Para conseguir amedrontar a criatura, o personagem precisa gastar uma ação mental e vencer uma disputa entre a sua *Vontade* + bônus de Habilidade "Amedrontar" contra a *Vontade* e possíveis bônus do alvo.

Dê aos alvos seus bônus por Controle Emocional, ou qualquer outra característica que evite esse efeito nele.

Se ao invés de um simples temor (falhou por até 2 pontos na Disputa), o personagem imaginou algo realmente horripilante durante o teste (falhou por mais do que 2 pontos), além das penalidades (máximas de -2), o alvo ficará apenas com a metade menor de suas ações (no caso de zerar as ações, ele terá uma ação a cada 2 *rounds*). O personagem amedrontado fugirá desesperado se perder a disputa por mais de 4 pontos e ficará em estado catatônico (imóvel e balbuciante) se perder a disputa por mais de 6 pontos.

Se o personagem amedrontador não gastar uma ação todo o round para manter o efeito em um alvo atingido, este alvo poderá gastar uma Ação Mental tentando um Teste de *Vontade* (lembre-se das penalidades por falha na disputa se ele estiver na área de ação do Amedrontar) para tentar se livrar do efeito.

Uma Ação Mental precisa ser gasta por teste de Amedrontar, e no caso de falha na tentativa, novas tentativas contra o mesmo alvo não poderão ocorrer, ou seja, o alvo, caso consiga superar seu medo, torna-se imune ao poder pelo tempo que o mestre determinar.

Andar sobre a Água (3 PP)

Com este poder o personagem é capaz de andar sobre a água como se estivesse sobre o solo. Este poder pode ser ativado e desativado a qualquer momento, permitindo que o personagem possa tratar qualquer superfície líquida como sólida ou com suas propriedades naturais.

Atributos (+) (10 PP)

Pontos de Poder também podem ser utilizados para aumentar os Atributos Básicos do Personagem.

Cada atributo pode ser comprado até o limite de sua raça, mas alterações em seu corpo (mutações como pernas mais longas, braços mais grossos, etc.) podem permitir sua compra até o Atributo atingir o limite máximo racial (no caso de seres humanos, esse limite é de 20 pontos).

Carga de Poder (+) (5 PP)

O personagem que possui *Carga de Poder* pode aumentar o nível de outro poder que possui durante uma rodada, sendo que os pontos que possui nesse poder são gastos quando utilizados. Esses pontos são recuperados a razão de 1 ponto por hora de descanso mental e físico.

Campo de Força (+) (h) (2, +variável PP)

Permite ao seu possuidor criar uma barreira (a até 10cm de distância de seu corpo), que absorve 1 ponto de dano por nível, proveniente de qualquer fonte física, energética, cinética, vibracional, etc.

O personagem ainda está sujeito a ataques psíquicos e a qualquer ataque que possa ser "criado" dentro de seu campo de força. *Teleporte*, por exemplo, não funcionaria para transportar alguém que está dentro de um campo de força, mas um portal poderia ser aberto dentro do campo de proteção se o criados do portal puder ter uma visualização exata do alvo.

O Campo de Força tem uma forma discóide (semelhante a um escudo) de raio 1m.

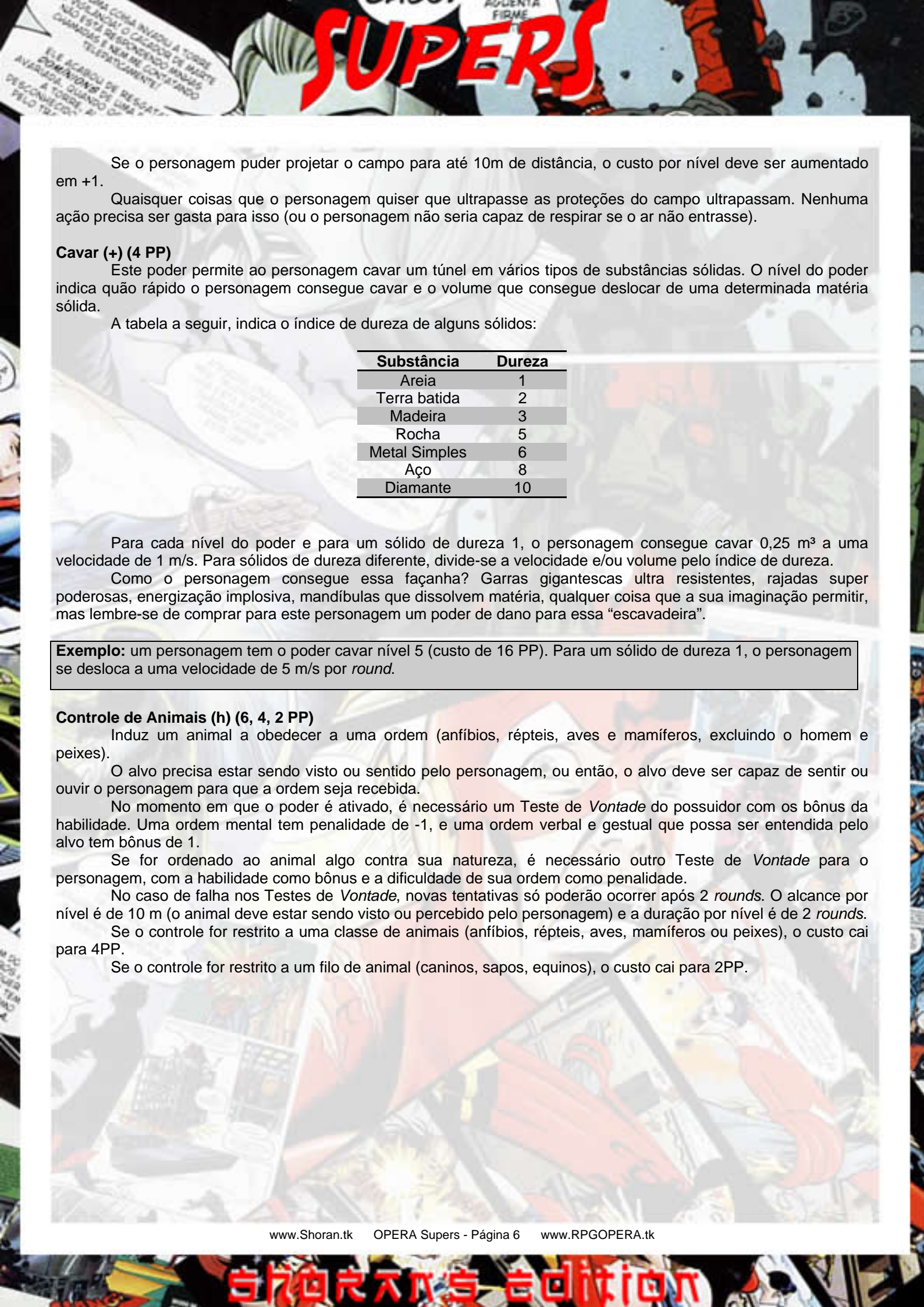
Uma ação mental precisa ser gasta para ativar essa barreira invisível, que só turva um pouco quando é atingida. Uma ação mental deve ser gasta na rodada seguinte para mantê-lo ativo. No caso de não estar ativado, para erguer a barreira a fim de aparar um ataque é necessário vencer numa disputa entre o Ataque e a Habilidade Campo de Força.

Com sucesso em uma Disputa de *Físico* (do Campo de Força, que é de 2 pontos por nível de poder, contra a do alvo), o personagem pode empurrar pessoas ou objetos utilizando o Campo de Força.

O Campo de Força parte do personagem, não surge do nada.

Se ao invés de uma forma discóide o personagem é capaz de moldar a força (cujo volume é de $1,5m^3$) deve-se somar +2 ao custo por nível.





SUPERS

Se o personagem puder projetar o campo para até 10m de distância, o custo por nível deve ser aumentado em +1.

Quaisquer coisas que o personagem quiser que ultrapasse as proteções do campo ultrapassam. Nenhuma ação precisa ser gasta para isso (ou o personagem não seria capaz de respirar se o ar não entrasse).

Cavar (+) (4 PP)

Este poder permite ao personagem cavar um túnel em vários tipos de substâncias sólidas. O nível do poder indica quão rápido o personagem consegue cavar e o volume que consegue deslocar de uma determinada matéria sólida.

A tabela a seguir, indica o índice de dureza de alguns sólidos:

Substância	Dureza
Areia	1
Terra batida	2
Madeira	3
Rocha	5
Metal Simples	6
Aço	8
Diamante	10

Para cada nível do poder e para um sólido de dureza 1, o personagem consegue cavar 0,25 m³ a uma velocidade de 1 m/s. Para sólidos de dureza diferente, divide-se a velocidade e/ou volume pelo índice de dureza.

Como o personagem consegue essa façanha? Garras gigantescas ultra resistentes, rajadas super poderosas, energização implosiva, mandíbulas que dissolvem matéria, qualquer coisa que a sua imaginação permitir, mas lembre-se de comprar para este personagem um poder de dano para essa "escavadeira".

Exemplo: um personagem tem o poder cavar nível 5 (custo de 16 PP). Para um sólido de dureza 1, o personagem se desloca a uma velocidade de 5 m/s por *round*.

Controle de Animais (h) (6, 4, 2 PP)

Induz um animal a obedecer a uma ordem (anfíbios, répteis, aves e mamíferos, excluindo o homem e peixes).

O alvo precisa estar sendo visto ou sentido pelo personagem, ou então, o alvo deve ser capaz de sentir ou ouvir o personagem para que a ordem seja recebida.

No momento em que o poder é ativado, é necessário um Teste de *Vontade* do possuidor com os bônus da habilidade. Uma ordem mental tem penalidade de -1, e uma ordem verbal e gestual que possa ser entendida pelo alvo tem bônus de 1.

Se for ordenado ao animal algo contra sua natureza, é necessário outro Teste de *Vontade* para o personagem, com a habilidade como bônus e a dificuldade de sua ordem como penalidade.

No caso de falha nos Testes de *Vontade*, novas tentativas só poderão ocorrer após 2 *rounds*. O alcance por nível é de 10 m (o animal deve estar sendo visto ou percebido pelo personagem) e a duração por nível é de 2 *rounds*.

Se o controle for restrito a uma classe de animais (anfíbios, répteis, aves, mamíferos ou peixes), o custo cai para 4PP.

Se o controle for restrito a um filo de animal (caninos, sapos, equinos), o custo cai para 2PP.



Controle do Clima (+) (h) (15 PP)

Permite ao personagem controlar o clima da região onde se encontra. De acordo com o nível, é possível modificar os estados do clima, dados pela tabela abaixo:

Estado do Clima	Velocidade do Vento (Km/h)	Força do Vento/ Dano de Raios
Céu Claro	< 10	-
Semi-nublado	10	-
Nublado	15	-
Nublado com chuva leve	20	1 / 1d2
Chuva ou neve leve	30	2 / 1d3
Chuva Pesada ou neve	35	3 / 1d2+1
Temporal ou nevasca	40	6 / 1d4
Granizo	50	8 / 1d4+1
Tempestade	70	10 / 1d5
Vendaval	90	12 / 1d6
Pequeno tornado	120	16 / 2d6
Furacão	180	24/3d6

Cada nível permite passar para um estado para outro anterior ou posterior. Para cada mudança de clima, é necessário um teste de *Vontade* com bônus da Habilidade.

Cada mudança de estado leva 5 segundos (1 rodada) para ocorrer, e a falha só é percebida ao final desta somatória de minutos, portanto, quanto maior a mudança pretendida, maior o intervalo entre os testes.

A cada nível do poder, a alteração no clima dura 1 minuto, e terminado o efeito, o clima leva 1 minuto por estado de diferença para voltar ao seu estado original.

Cada ponto de poder soma 1km² na área de efeito da mudança.

Exemplo: um personagem possui *Controle do Clima* (3) e o tempo se encontra Nublado; o personagem realiza um Teste de *Vontade* com os bônus da Habilidade sem nenhuma penalidade. Se conseguir sucesso, ele pode mudar o clima para Céu Claro, Semi nublado, Nublado com chuva leve, Chuva ou neve leve ou até Chuva Pesada ou neve. Se ele quiser mudar o clima para Granizo (dois estados além de seu poder) ele fará seu teste com penalidade de -6.

Além disso, em determinados estados do clima (mesmo quando não invocados pelo personagem) é possível ao personagem invocar sopros de vento ou raios uma vez por round, gastando 1 ação mental para isso. A tabela mostra o nível máximo do poder *Golpe de Vento* e *Relâmpago* que pode ser invocado de acordo com o estado do clima. Contudo, não é permitido a um personagem com *Controle do Clima* invocar um desses dois poderes num nível maior que o nível que ele possui em *Controle do Clima*.

Para realizar esses ataques, o personagem precisa comprar as Habilidades “Golpe de Vento” e “Relâmpago” (que não são recebidas automaticamente junto com o poder, como acontece com a Habilidade “Controle de Clima” nível 0).

Para cada tentativa de atingir um alvo com *Relâmpagos*, é necessário um Teste de Disputa contra o alvo (*NH Relâmpagos* contra a *Esquiva* do alvo). Nestes combates, o personagem controlador do clima não tem as penalidades por distância do alvo para tentar atingi-los com seus relâmpagos.

Superfícies metálicas ou molhadas podem servir de propagadores da rajada para todos que estiverem em contato direto com essas superfícies. O dano se propaga por 1m por quantidade de dano, e será dividido entre todos os atingidos, causando um mínimo de 1 ponto para os que estiverem mais próximos.

Ventos não causam danos, mas atingem com facilidade todos os alvos que estiverem em uma área de 0,5m de largura por nível de poder.

Os atingidos precisam vencer Testes de Físico e, em separado, de suas *Esquivas* contra o *NH Golpe de Vento*. Se o alvo perder a disputa com sua Força, ele será derrubado e perderá todas as suas ações naquele round (ele pode até mesmo ser arrastado por 5m e levando 1 ponto de dano se perder a disputa por mais de 6 pontos, lembrando que no chão a penalidade para combate é -4), e se perder a disputa de *Esquiva*, fica com -3 de penalidade em suas ações até o final do round por causa do incômodo causado pelo vento (poeira, empurrões,...).





Controle de Densidade (+) (25 PP)

O personagem consegue alterar sua densidade, ficando mais leve ou mais pesado.

A transformação custa 1 Ação Mental e leva 1 round para ocorrer. Cada nível de poder permite apenas 1 nível de densidade maior ou menor.

De acordo com os níveis de densidade, as modificações são:

Densidade Aumentada: Ganho de 50% na massa, e bônus de +1 no dano desarmado e redução de danos normais. Para cada dois níveis desse poder é necessário que o personagem possua 1 nível de Físico Ampliado (pela metade do custo) ou não será capaz de se movimentar.

Densidade Reduzida: Perda de 50% na massa, penalidade de -1 no dano desarmado e redução de danos normais. Cada 2 níveis do poder permitem ao personagem dar saltos maiores (como um nível do poder Super Pulo, que permite 2,5m de altura e 10m de comprimento).

Dois níveis deste poder também reduzem pela metade o custo dos poderes *Intangibilidade*, *Levitação* e *Vôo*.

Ao invés de comprar o poder completo, ele pode ser comprado apenas para aumento ou apenas para diminuição por 16 PP por nível.

Controle de Eletricidade (+) (h) (8 PP)

Faz com que o personagem possa controlar qualquer fluxo elétrico, podendo causar sobrecarga ou quedas de energia. O dano máximo causado por esse poder depende da quantidade de eletricidade controlada.

Dano? Sim, dano elétrico, você pode utilizar relâmpagos, fios desencapados, tomadas elétricas e até mesmo raios elétricos disparados por algum inimigo (fazendo-se uma rápida disputa de habilidades para ver quem realmente controla o raio).

A Habilidade "Controle de Eletricidade" (que o personagem recebe em nível 0 ao adquirir o poder), somada ao atributo *Vontade* é utilizada para este teste.

O dano máximo que pode ser causado é o nível de poder do personagem, a não ser que a capacidade elétrica disponível seja inferior ao seu potencial. Nesse caso, o dano estaria limitado à capacidade da fonte de energia (tomadas caseiras podem ser desativadas pela caixa de força assim que 10 pontos forem drenados em uma única ação, mas um poste urbano de uma grande cidade, pode fornecer um suprimento ilimitado de eletricidade se não houver nenhuma trava de segurança para desligar a força).

Este tipo de dano não é absorvido por metais, mas armaduras (naturais ou não) de material isolante protegem de todo dano. Um alvo vestindo objetos condutores de eletricidade concede um bônus de precisão +3 para o atacante.

Grades, entrelaçamento de metais ou cortinas d'água funcionam com pára-raios, e não permitem o avanço desse tipo de rajada (se um personagem jogar um amontoado de barras de aço contra a rajada elétrica, por exemplo, ou se estiver escondido atrás de uma cachoeira).

Porém, superfícies metálicas ou molhadas podem servir de propagadores da rajada para todos que estiverem em contato direto com essas superfícies. O dano se propaga por 3m por quantidade de dano (perdendo 1 ponto de dano a cada 3m subsequentes), e será dividido entre todos os atingidos, causando um mínimo de 1 ponto para os que estiverem mais próximos.

Controle de Fogo (+) (h) (6 PP)

Faz com que o personagem seja capaz de controlar uma fonte de fogo. O dano máximo causado pelas chamas pode variar. Uma tocha, por exemplo, não causaria mais de 2 danos a um alvo. Já as chamas de um lança-chamas militar poderiam chegar a causar até 6 danos.

Este poder lhe permite manter o fogo dentro da 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. Esse poder não tem prazo de duração, mas exige concentração ininterrupta.

O potencial de controle do personagem é de 1 ponto por nível de poder.

A Habilidade "Controle de Fogo" (que o personagem recebe em nível 0 ao adquirir o poder), somada ao atributo *Vontade* é utilizada para este teste.

O dano máximo que pode ser causado é o permitido pelo nível de poder do personagem, a não ser que a capacidade ígnea disponível seja inferior ao seu potencial. Nesse caso, o dano estaria limitado à capacidade da fonte de fogo (fogueiras se extinguiriam assim que 6 pontos de chamas fossem utilizados, enquanto um prédio em chamas teria um potencial bem maior).

O personagem pode moldar o fogo na forma que desejar.

Controle de Insetos (+) (h) (6 PP)

Ganhando um Teste de *Vontade* com bônus da Habilidade, controla todos os insetos de uma área, ou um grande inseto que ocupe toda essa área. Uma ordem mental tem penalidade de -1, e uma ordem verbal e gestual provavelmente não será entendida pelos bichinhos, mas eliminará a penalidade do teste se pelo menos chamar a atenção dos insetos para a sua presença.

O alvo precisa estar sendo visto ou sentido pelo personagem, ou então, o alvo deve ser capaz de sentir ou ouvir o personagem para que a ordem seja recebida.

No caso de falha nos Testes de *Vontade*, novas tentativas só poderão ocorrer após 2 rounds.

Uma área é 0,25m³ de insetos (ou um grande inseto coberto por esse volume) pode ser controlada por nível, o alcance da ordem é de 10m por nível e o poder dura 2 rounds por nível.

O efeito deste poder varia muito de acordo com o tipo de inseto contatado e a quantidade mobilizada.

Insetos normais apenas dão penalidades nas ações do alvo.

Em um ambiente urbano, se houverem insetos, eles serão poucos, e causarão D2-1 de penalidades em um humano normal (isso mesmo, podem até ser em número insuficiente para causar dano). Já um grande enxame, pode causar até D3+1 de penalidades.

Insetos venenosos, além de aumentar em 1 ponto as penalidades fixas anteriores, causam 1 dano temporário (dura apenas 1 hora) por round se a vítima falhar em um Teste de *Físico* + 3 (lembre-se de aplicar as penalidades causadas pelos insetos neste teste também).

Personagens com Absorção de Dano têm esses pontos de Absorção descontados das penalidades causadas pelos insetos, sendo que essa penalidade nunca será menor do que 2 (sempre tem aquele pernillongo que entra no ouvido, ou então, algum besouro entrando no nariz, uma centopéia passando pelo olho, irrrc...).

Insetos normais rastejantes levam 1 round para proporcionarem as penalidades se estiverem próximos do alvo, prontos para rastejar pernas acima. Se eles estiverem distantes, percorrerão 1m/round antes de subirem no alvo.

Já insetos voadores, causam penalidades imediatas, e percorrem 10m/round.

A cada ação que o alvo do enxame de insetos gastar para se debater e tentar esmagar os insetos, ele fará um Teste de *Destreza*; em caso de sucesso, ele eliminará 1 ponto de penalidade se os insetos forem rastejantes e D2-1 se forem voadores.

Controle de Líquidos (+) (h) (7 PP)

Faz com que o personagem possa controlar qualquer líquido, moldando-o da maneira desejada (um Teste de *Vontade* + bônus de Habilidade pode ser exigido para formas mais complexas).

Cada nível permite que o personagem manipule um volume de 500L de líquido.

O alcance desse poder é de 10m por nível.

A *Vontade* do personagem substitui a *Destreza* desse “ser líquido” que foi formado em testes. Cada ação mental gasta com essa “bolha ambulante” dá uma ação para ela.

Entre outras coisas, esse líquido manipulado pode ser arremessado até o alcance do nível. A Habilidade “Controle de Líquidos” 0 dá o bônus de arremesso 0/+1 e cada 2 níveis do poder, causam 1 dano. Como está dentro do alcance do poder, a penalidade por Distância para arremesso não é aplicada.

Uma barreira pode ser formada com esse líquido se o personagem perceber o ataque se aproximando em alguma direção. Por nível, a barreira absorve 1 ponto de dano normal (essa absorção dobra para ataques que tem como fraqueza a água), e cada 3 níveis absorvem 1 dano de projéteis em altíssima velocidade. Basta apenas 1 nível para anular ataques elétricos.

Para empurrar, cada nível deste poder dá 4 pontos de *Força* para essa... “coisa molhada”. Alvos que flutuam não resistirão se não encontrarem algum ponto de apoio.

Controle Magnético (+) (h) (10 PP)

Permite ao possuidor, através de um Teste de Habilidade, controlar metais.

Alcança 3 m e manipula objetos metálicos (ou que sejam susceptíveis ao magnetismo). A força magnética possui *Físico* 4 por nível de poder.

Para manipular objetos é necessário um teste de Habilidade *Controle Magnético*. Cada ação mental gasta pelo personagem é uma ação padrão que pode ser feita com esse objeto.

Fazer o que com esse ferro amassado levitando na sua frente? Jogar no inimigo é uma boa idéia; o Teste de Arremesso é feito com a Habilidade “Controle Magnético”. O dano desse arremesso depende do peso do objeto, e o alcance extrapola o limite do poder; dentro do limite, o arremesso não sofre a penalidade por Distância, e para fora do limite do poder, o objeto alcança a distância que está na tabela de Arremessos por *Força*.

Utilizar como barreira? Sim, é só perceber de onde vem o ataque para ter 3 pontos de absorção por nível de poder contra objetos que podem ser manipulados pelo poder.

Empurrar? Você tem 4 pontos de *Físico* por nível.

Voar? Sim, é um truquezinho que pode ser feito se você conseguir uma superfície metálica onde o seu personagem pode ficar de pé, e o peso dessa superfície e o do personagem devem ser menores do que a



capacidade do *Físico* do poder. Dá para chegar à 40km/h. Para manter o vôo, o Teste da Habilidade “Controle Magnético” basta, mas para executar alguma manobra, será a Habilidade “Vôo” que dará o bônus para o Teste.

Matar seres vivos retirando micro-elementos metálicos de sua corrente sanguínea? Não, né... É muita apelação sem sentido para uma vida tão curta...

Estragar aparelhos eletrônicos? Sim! Mesmo quando você não pretende esse efeito, acidentes acontecem. Seu personagem pode perder muitos amigos por fazer demonstrações de poder na sala e acabar distorcendo a imagem do tubo de televisão permanentemente...

Abrir a porta da geladeira? É uma operação simples, mas precisa de um teste extra com Habilidade “Controle Magnético”, pois ao tentar o feito, você pode acabar influenciando o metal da caixa da geladeira junto com a porta e puxar toda a geladeira, e não só a porta.

Puxar o gatilho de uma arma? É como puxar a porta da geladeira, mas com penalidades pelo tamanho do gatilho, pois o controle precisará de muita precisão. -3 de penalidade se o revólver estiver parado e -4 se estiver em movimento.

Destrancar uma porta? Sim e não... Se o seu personagem não souber como funciona uma fechadura, ou, não estiver tendo contato com o mecanismo dessa fechadura (visual ou tato), não, ele não consegue. Mas se ele souber como funciona o mecanismo e estiver com um bom contato com esse mecanismo, “click”, a porta está aberta! Utilize a Habilidade “Arrombamento” junto com a *Vontade* para esse Teste, e lembre-se que algumas fechaduras complicadas podem dar penalidades maiores. É claro que, se ele possuir poder suficiente pra estraçalhar a fechadura puxando-a da porta, ele tem toda liberdade do mundo para fazer esse barulho todo.

Atenção: alguns metais não são afetados pelo magnetismo, como o chumbo e o alumínio. Se você pretende jogar com um personagem que tenha esse poder, lembre-se disso, pois eu tenho a impressão de que o *Mestre* do seu jogo vai lembrar disso no pior momento possível.

Controle Mental (+) (h) (25 PP)

Induz um ser inteligente (de raça semelhante à do personagem) a obedecer à uma ordem.

O alvo precisa estar sendo visto ou sentido pelo personagem, ou então, o alvo deve ser capaz de sentir ou ouvir o personagem para que a ordem seja recebida.

No momento em que uma Ação Mental é gasta para ativar o poder, é necessária uma disputa entre a Habilidade “Controle Mental” e a *Vontade* + possíveis bônus do alvo.

Ordens que vão diretamente contra os interesses do alvo, exigem outra Disputa de *Vontade*, com a dificuldade dessa ordem como bônus para o alvo (estranheza em cumprir a ordem, bônus de +1, ameaça a vida do alvo ou de alguém muito querido por ele, bônus de +6).

No caso de falha nas tentativas, novas tentativas contra o mesmo alvo só poderão ocorrer após 1 *round*. O alcance por nível é de 1m por nível de poder (o alvo deve estar sendo visto ou percebido pelo personagem) e a duração por nível é de 2 *rounds*.

Se o personagem controlador não gastar uma ação todo round para manter o efeito em um alvo atingido, este alvo poderá gastar uma Ação Mental tentando um Teste de *Vontade* para tentar se livrar do efeito.

Controle de Plantas (+) (h) (3 PP)

Induz uma planta a obedecer a uma ordem do personagem, como agarrar, levantar, balançar, soltar frutos, etc.

No momento que o poder é ativado com o gasto de uma Ação Mental, é necessário um Teste de Habilidade. Se o personagem estiver em contato direto com o solo no momento em que mentaliza a ordem, o teste tem bônus de +1.

No caso de falha, novas tentativas só poderão ocorrer após 2 *rounds*.

Plantas afetadas por este poder se tornam “animadas” (podem mover seus galhos e troncos, mas não as raízes) e possuem Agilidade de 4 à 8 (decisão do *Mestre*) dependendo do tipo de planta.

O alcance por nível é de 10 metros, a duração por nível é de 2 *rounds* e o *Físico* das plantas (para testes e danos) é de 2 por nível, sendo limitado pela quantidade de plantas na área (selvas muito densas podem alcançar até 20 de *Força*).

Controle de Sombras (+) (h) (18 PP)

Com este poder, um personagem é capaz de animar sombras (não de criá-las), moldar sua silhueta e controla-las com um teste de Habilidade “Controlar Sombras” (que o personagem recebe em nível 0 ao adquirir este poder). Se o personagem estiver “tocando” a sombra matriz, nenhum teste é necessário para a animação. Esses construtos são feitos de energia de trevas, e se assemelha a uma substância negra, que tem, ao toque, uma textura semelhante à de um tecido fino e gelado.

Cada nível do poder alcança sombras a 3m, manipula uma área de 2m² e concede *Físico* 4 aos construtos. Isso significa que, ao envolver um alvo, a sombra pode causar danos iguais ao seu Modificador de Força nesse alvo (mínimo de 0).





A *Vontade* do personagem conta como a *Agilidade* da sombra animada. Cada ação mental gasta pelo personagem é uma ação que o construto pode realizar.

As trevas controladas podem envolver, arremessar, etc. a partir de uma disputa de Habilidade “Controlar Sombras” contra possíveis defesas e resistências do alvo (uma disputa contra a Força de um alvo agarrado, por exemplo).

Ataques luminosos causam dano triplicado nesse tipo de construto.

As sombras só podem ser usadas como barreira se o ataque não for luminoso. Ataques energéticos geralmente tem luz, e portanto não são barrados por esse tipo de proteção.

Controle de Temperatura (+) (h) (20 PP)

Este poder permite aumentar ou reduzir a movimentação molecular de um alvo, causando aumento ou queda de temperatura da matéria. Este poder tem alcance de 0,5m e pode elevar ou reduzir a temperatura em 25°C (o que causa, em seres vivos, 2 danos por nível). O volume afetado pelo poder, por nível é: 0,25m³ de gases, 0,5m³ de líquidos ou 1m³ de sólidos. O alcance, o dano e o volume aumentam proporcionalmente ao nível. No entanto, a duração deste poder sempre será de 1 round, e a temperatura mínima ou máxima que o alvo poderá adquirir sempre será o que for determinado pelo nível máximo do poder (a não ser com o uso de ampliações ou limitações).

Substâncias inflamáveis podem ser incendiadas por este poder.

Para que a ativação seja bem sucedida, é necessário um teste da habilidade *Controle de Temperatura*, com as penalidades cabíveis por situação e alvo.

Para apenas elevar ou reduzir a temperatura, o custo por nível é de 12 PP.

O poder exige 1 round de concentração, que é o tempo necessário para agitar as moléculas, e este tempo não pode ser reduzido de forma alguma.

Controle de Terra (+) (h) (9 PP)

Permite ao possuidor controlar pedras, rochas e areia, gastando uma Ação Mental e conseguindo sucesso em um Teste de *Vontade* com bônus de Habilidade.

Naturalmente, o barulho do solo se movimentando não torna este poder muito furtivo.

Cada nível do poder alcança 5m e adiciona 4 pontos de *Físico*. Este poder requer concentração ininterrupta.

Cada Ação Mental gasta pelo personagem é uma ação que pode ser feita com esse objeto.

Se alguma rocha ou pedregulho estiver sendo controlado, ele pode ser arremessado contra algum alvo. O Teste de Arremesso é feito com a Habilidade “Controle de Terra”. O dano desse arremesso depende do peso do objeto (olhe a tabela de Arremessos por *Força* para maiores detalhes), e o alcance extrapola o limite do poder; dentro do limite, o arremesso não sofre a penalidade por Distância, e para fora do limite do poder, o objeto alcança a distância que está na tabela de Arremessos por *Força*.

Utilizar como barreira? Sim, é só perceber de onde vem o ataque e ganhar a iniciativa para ter 5 pontos de absorção por nível de poder.

Empurrar? Você tem 4 pontos de *Físico* por nível.

Voar? Sim, é um truquezinho que pode ser feito se você conseguir uma superfície de rocha (não vale areia) onde o seu personagem pode ficar de pé, e o peso dessa superfície e o do personagem devem ser menores do que a capacidade do *Força* do poder. Dá para chegar à 40km/h. Para manter o vôo, o Teste da Habilidade “Controle de Terra” basta, mas para executar alguma manobra, será a Habilidade “Vôo” que dará o bônus para o Teste de *Inteligência*.

Um truque sujo interessante é levantar poeira nos olhos dos adversários (dá -3 de penalidade para qualquer ação por nível do poder). O personagem precisa ficar gastando uma Ação Mental para fazer a nuvem de poeira acompanhar o alvo. Se o alvo quiser gastar uma ação para tentar escapar da poeira, é feito um Teste de Disputa entre a Habilidade “Controle de Terra” contra a *Esquiva* do alvo.

Para controlar apenas Rochas e Pedras, apenas terra ou apenas areia, o custo do poder cai para 7 PP.



Detectar (tipo) (+) (h) (4 PP)

Este poder permite ao seu possuidor detectar um item específico, uma presença, uma forma de energia ou uma qualidade. Quando o personagem adquire o poder, ele precisa especificar exatamente o que irá ser detectado.

Cada teste de detecção consome 1 ação mental.

Na tentativa de detecção de algo sem vida ou de um ser vivo que não está fingindo sentimentos, apenas um Teste de Habilidade "Detectar" precisa ser efetuado. No caso de uma tentativa de detecção de um sentimento, qualidade, ou qualquer tipo de sensação proveniente de algum ser vivo que está representando um comportamento que esconda essas características, é necessário um Teste de Disputa entre a Habilidade e a Vontade do alvo, lembrando que o possuidor pode ter os bônus da Habilidade "Detectar" e o alvo poderá contar com Habilidades como "Atuar".

A seguir, encontra-se uma tabela, com o nível, o alcance e o custo:

Nível	Alcance	Custo
1	100 m	4
2	200 m	8
3	500 m	12
4	1 Km	16
5	2 Km	20
6	5 Km	24
7	10 Km	28
8	20 Km	32
9	50 Km	36
10	100 Km	40

Energizar Cineticamente (+) (10 ou variável PP)

O personagem consegue acelerar as moléculas de um objeto que esteja tocando (não funciona em seres vivos), e os efeitos sobre os objetos energizados são vários.

Basta a intenção do personagem e o toque no objeto para o poder funcionar por até 1 round depois que o personagem perde o contato com esse objeto (sem necessidade de gastar ação mental).

Armas de contato podem causar +1 dano por nível do poder, assim como projéteis de armas de disparo que estejam sendo utilizadas pelo personagem. Esses objetos vibram enquanto estão carregados (como dispositivos de vibração de joysticks de vídeo-game, mas numa frequência tão mais veloz que são imperceptíveis à visão normal), e transformam todo o dano da arma em dano de energia vibratória (dano dobrado em alvos ocultos).

Objetos mais leves do que 0,5kg (um cartão de crédito, um controle remoto de televisão, uma carta de baralho) podem ficar sobrecarregados com essa aceleração de moléculas, chegando a brilhar e a produzir calor. Esses objetos explodem depois de perderem contato com o personagem por 1 round por nível de poder (o personagem pode escolher o tempo de atraso na explosão) ou se colidirem com alguma superfície (até mesmo uma colisão com uma cortina de tecido pode causar a explosão).

Essa explosão causa 1 ponto de dano por nível do poder, e só inicia incêndios em substâncias inflamáveis. Mesmo sem aerodinâmica, esses pequenos objetos energizados possuem precisão +1 para arremesso (que pode ser aumentado com a Habilidade "Arremesso de Objetos Energizados"). O alcance do arremesso dependerá da *Força* do personagem.

O máximo de carga deste poder que um pequeno objeto pode armazenar antes de explodir é de 2 pontos de dano para cada 5g de peso.

Objetos mais pesados do que 0,5kg precisam de 1 round para serem sobrecarregados a ponto de explodirem, 1 round é necessário para cada 0,5kg e 1 nível de poder para cada 0,5kg, sendo que os danos da explosão continuarão sendo os mesmos do nível de poder.

Se o personagem quiser utilizar o poder apenas para energizar armas (inclusive projéteis de armas de distância rústicas e armas de fogo), o seu custo por nível cai para 8 PP.

Se energizar apenas armas brancas, o custo cai para 6 PP por nível.

Para energizar apenas pequenos objetos com energia cinética, o custo é de 6 PP por nível.

Escurecimento (+) (6 PP)

A cada nível, o personagem é capaz de criar uma esfera de escurecimento de 3 m de raio ao redor de si (cada nível aumenta o raio da esfera em 3 m), gastando uma ação mental e nenhum tipo de visão (normal, de calor, noturna, raio-x) pode ultrapassá-la, nem funciona dentro dessa esfera. A continuação do efeito consome uma ação mental do personagem. Sentidos especiais que utilizem outro sentido, como *Sonar*, por exemplo, ainda funcionam dentro desta escurecimento.

Força de Manipulação (+) (h) (10 PP)

Esse poder permite criar uma forma de energia concentrada que, por nível de poder, pode alcançar 5 m e ter 4 pontos de *Físico*.

Uma Ação Mental precisa ser gasta para criar essa forma, e ela toma o aspecto que a imaginação do personagem quiser, e é sempre de uma única cor, variando nas tonalidades dela (azul, azul escuro, azul ciano, azul turquesa, etc.)

Cada ação mental que o personagem gastar com ela é uma ação padrão que ela pode executar mediante teste de Habilidade.

A Força se move a 40km/h, pode absorver ou causar 1 ponto de dano qualquer, tudo isso dentro de sua área de ação (nada a impede de arremessar algo para além dessa área). Porém, caso a mente do personagem crie algo com propulsão (desde que o personagem tenha conhecimentos específicos para isso, como a habilidade Engenharia), a Energia será capaz de se mover mais rapidamente, dependendo da criação.

Enquanto a Energia está manipulando algo, a Habilidade "Força de Manipulação" é que vai ser testada, mas quando a Força está sendo utilizada como um objeto manipulável (se for transformada em uma espada para o personagem usar normalmente, por exemplo) é a habilidade com o objeto que será testada.

Falando em espadas, se o personagem transformar sua Força de Manipulação em uma espada e manipulá-la em combate, serão as suas habilidades de espadachim que serão testadas (Habilidade "Espadas"), enquanto que, se ele manipular a espada/Força de Manipulação, à distância, com a própria energia, sua Habilidade "Força de Manipulação" será sua rolagem de combate. O personagem pode até criar uma criatura lutando com a tal espada na mesma Força de Manipulação só para enganar algum alvo estúpido que não perceba que a espada e o espadachim são da mesma cor.

A Força de Manipulação não sofre danos, mas a forma criada possui pontos de vida iguais à Força da energia, e quando essa força é zerada, a forma se dissipa, rachando, derretendo, ou simplesmente desaparecendo sem conseqüências para o usuário.

Objetos criados com a Força de Manipulação não têm funcionamento próprio, como um rádio-receptor, um isqueiro ou um detector de metais; eles dependem dos conhecimentos do personagem para funcionarem, ou seja, se um personagem conhecer o funcionamento de tais objetos (leia-se possuir as respectivas habilidades de construção e operação do objeto), poderá criá-los com a força de modo que funcionem, senão terão apenas uma forma, mas não o funcionamento.

Um personagem com a Habilidade "Arrombamento" poderia criar pequenas ferramentas para tentar destrancar portas utilizando a Habilidade "Força de Manipulação" se estiver distante da fechadura, ou Habilidade "Arrombamento" se estiver manipulando as ferramentas perto da porta, enquanto que um personagem sem essa habilidade não saberia o que fazer com as ferramentas mesmo se as copiasse de um estojo de arrombamento.

Os danos físicos de uma Força de Manipulação continuam valendo se ela tomar o formato de uma arma de projéteis e disparar projéteis energéticos criados pela Força. Caso o personagem possua os conhecimentos de montagem da arma criada, poderá utilizar projéteis reais, e a arma de Força passará, então a causar o dano de uma arma normal, se disparar projéteis reais. Os projéteis criados com Força causarão sempre o dano físico da força (mas poderão ser disparados com cadência, caso o personagem conheça os mecanismos de montagem de uma arma real).

O mesmo vale para armas de combate corpo-a-corpo.

Se utilizada como um campo de força, a Força de Manipulação absorve quaisquer tipos de danos, sendo que o limite de danos absorvidos é de 1 por nível.

Ampliações e Limitações para este poder estão sujeitas ao bom senso do mestre.

Ilusão (+) (h) (8 PP)

Cria ilusões perfeitas de efeito visual e sonoro. Quando esse poder for ativado, é necessário um teste de Habilidade, submetido a penalidades conforme a complexidade do efeito. Cada nível do poder permite que uma ilusão seja feita com área de alcance de 2m/nível.



Invisibilidade / Indetectabilidade (Variável)

Faz com que o possuidor se torne invisível a um tipo de percepção (normalmente sensores óticos).

Existem três níveis deste poder:

No primeiro nível, o personagem tentando perceber alguém com este poder tem uma penalidade de -5 (Mimetismo, no caso de detecção visual).

No segundo nível, o personagem tentando perceber o usuário deste poder tem uma penalidade de -10 (Semi-Transparente, no caso de detecção visual).

No terceiro nível, o personagem com este poder não pode ser percebido pelo sentido para o qual é invisível.

A tabela abaixo indica o custo de acordo com o nível e tipo de invisibilidade escolhida:

Tipo	1	2	3
Invisível (detecção visual)	7 PP	15 PP	30 PP
Olfativa (o personagem não deixa um rastro de cheiro)	5 PP	10 PP	20 PP
Sonora (personagem não produz sons ao se mover)	6 PP	12 PP	25 PP
Térmica (o personagem não irradia calor)	5 PP	10 PP	20 PP
Rastreamento de Máquinas	5 PP	10 PP	20 PP

Para estender esses poderes para uma aura de 5cm ao redor do personagem, um custo extra de +5PP deve ser pago (para encobrir suas roupas também, por exemplo).

A Invisibilidade dá penalidades para os adversários atingirem ou escaparem dos ataques do personagem invisível.

Essas penalidades são as normais para ataques à distância. Um personagem invisível só poderá ser mirado com penalidade se elementos externos o denunciarem, como pegadas no chão, cortinas sendo afastadas... e mesmo assim, nesses casos, o atirador ainda estaria submetido a penalidades situacionais, além das penalidades normais de distância, movimento e tamanho do objeto.

Em combates corpo-a-corpo, após atingir o alvo naquela rodada, as penalidades caem para o nível inferior (Invisível cai para -10, Semi-Transparente cai para -5 e Camuflado cai para 0).

Ler Pensamentos (+) (h) (25 PP)

Gastando uma ação mental e vencendo uma disputa de Habilidade "Ler Mentas" contra Vontade do alvo, o personagem pode invadir a mente do alvo (que esteja sendo visto ou percebido) e captar seu pensamento.

O Poder tem alcance de 0,5m por nível.

Em caso de falha no Teste, ele só poderá ser repetido depois de 2 rounds.

Para decifrar tais pensamentos, ocorre uma disputa de *Vontade* entre os envolvidos (com bônus de suas Habilidades).

Lembre-se que nem sempre o alvo pode estar pensando no que o personagem pretende descobrir.

Levitação (+) (7 PP)

Com este poder o personagem pode flutuar a uma altura de até 2,5 metros do solo por nível de poder, e se locomover lateral ou verticalmente a uma velocidade de no máximo 5 Km/h se não tiver apoio para se empurrar.

Além de dar a oportunidade de entrar em estádios de futebol sem ter que pagar a entrada, este poder dá a Habilidade "Movimento em Gravidade Alterada" nível 1 para o personagem. Esta habilidade também confere bônus para esquivas acrobáticas.

Liberdade Aquática (10 PP)

O personagem com esse poder, pode locomover-se na água como se estivesse no ar, ou seja, sem nenhuma penalidade.

O personagem ganha a Habilidade "Natação" em nível 4 e sua velocidade de deslocamento na água é a mesma que a sua velocidade fora dela.

Múltiplas Formas (+) (10 PP + especial)

Faz com que o possuidor possa assumir outra forma, diferente da original. Ou outras formas; o custo fixo inicial de 10PP é multiplicado pela quantidade de formas múltiplas (um personagem pagaria 30PP + especial pela sua terceira forma múltipla).

Cada transformação leva 1 round para ocorrer, mas pode cair para 1 ação por +5PP pagos apenas uma vez.





O custo especial são os PP desta nova forma que superam os PP utilizados para construir um ser normal neste cenário (no cenário terrestre atual, um humano adulto custa aproximadamente 28 PP, fora os seus 18 pontos de Atributo; portanto, cada PP gasto acima desses 28 PP na criação dessa nova forma do personagem entraria como custo especial).

Dependendo da forma que o personagem assume, esse poder pode ser considerado uma mutação.

É recomendável que uma ficha de personagem seja feita para cada uma dessas formas. Isso será particularmente útil para marcar os danos sofridos em cada forma.

Os danos que cada forma sofre são independentes, quando o personagem troca de forma, os Pontos de Força desta forma são os mesmos de antes. Estes danos são diminuídos por cuidados médicos (na forma que está danificada), ou por descanso (em qualquer forma). Porém, se o personagem morrer em uma forma, ele morre em todas, e para trocar de forma, ele precisa estar consciente.

Se uma forma não tiver contato com a outra (memórias separadas), desconte -5 do custo final de cada Múltipla Forma.

Névoa (+) (3 PP)

Permite ao seu possuidor criar um volume de uma esfera de 1m/nível de altura de uma névoa intensa, na qual testes de visão estarão submetidos a uma penalidade de -3. Se o personagem quiser aumentar a densidade da névoa, ele pode reduzir pela metade a área de seu poder e aumentar a penalidade para testes de visão em -1. A névoa dura enquanto o personagem se concentra nela, e dissipa-se num número de rodadas igual ao nível do poder, caso o personagem deixe de se concentrar nela.

Planar (h) (4 PP)

Este poder permite ao seu possuidor planar no ar (como uma asa delta ou um ultraleve). O teste da habilidade só é necessário quando o personagem tenta alguma manobra.

Portal Dimensional (+) (h) (25 PP)

Esse poder permite ao personagem abrir dois portais, que realizam a ligação entre dois pontos do universo real, e a quantidade de peso, pessoas ou objetos que podem passar por ele é ilimitada enquanto ele estiver aberto. Esta abertura causa um estrondo sonoro nas duas pontas do portal no momento da abertura e do fechamento.

Apesar de o portal possuir um tempo limite para ficar aberto (de acordo com o nível), o personagem que o abriu pode fechá-lo antes disso.

O Portal surge na frente do personagem invocador, a poucos centímetros do solo, e tem a área de um círculo de 2m de altura (podendo assumir qualquer forma), que aumenta 0,5m de altura por nível de poder.

Para abrir o portal, é necessário se concentrar 5 rodadas, conhecer o ponto final do portal e ter sucesso no teste.

Se o personagem não quiser se concentrar, cada rodada não concentrado é colocada como penalidade para realização do teste, que envolve a Habilidade "Portal Dimensional".

Se o ponto de saída do Portal estiver ocupado por algum elemento Sólido ou Líquido ou distante mais de 1m do chão, o portal pisca revelando o que é visível do outro lado e falha automaticamente, não permitindo passagem alguma.

O portal não pode ser aberto em alvos físicos, e Físico 4 (+4 por nível de poder) é aplicada no caso de obstrução do portal.

Observação: esse é um poder de progressão geométrica, sendo que o tempo em segundos que o portal pode ficar aberto é igual a 2^n segundos, onde n é o nível do poder até o nível 8. A partir disso, o tempo sempre é de 5 min. A distância que o portal pode alcançar é igual a 2^n quilômetros, onde n é o nível do poder. A tabela abaixo ilustra melhor o tempo de abertura e a distância máxima:

Nível	Tempo de Abertura	Distância Máxima	Custo
1	5 s	2 km	25
2	10 s	4 km	50
3	15 s	8 km	75
4	20 s	16 km	100
5	1 min	30 km	125
6	2 min	60 km	150
7	5 min	120 km	175
8	5 min	250 km	200
9	5 min	500 km	225





10	5 min	1000 km	250
11	5 min	2000 km	275
12	5 min	4000 km	300
13	5 min	8000 km	325
14	5 min	15000 km	350
15	5 min	?	375

A partir do nível 15, é possível abrir o portal para um outro plano de existência que pertença ao mesmo universo (como o Céu e Inferno Mitológicos, Asgard, Olimpo, entre outros planos).

Presságio (h) (15 PP)

Esse é um poder que permite que o personagem tenha uma visão ou um pensamento sobre algo que irá ocorrer (de 1 round ao futuro, o tempo aproximado de vida do personagem pode ser o limite).

Sempre que algum evento (geralmente relacionado com o personagem e seus conhecidos, mas pode tratar de um habitante no outro extremo do globo) estiver para acontecer (um ataque surpresa, um reencontro com uma ex-namorada, uma chuva de verão, uma chuva de meteoros), o *Mestre* pode pedir um teste de *Percepção* para o personagem. Os bônus ou penalidades para esse testes serão completamente arbitrários, dependerão apenas dos interesses do *Mestre* (que pode até mesmo dispensar o teste e entregar o presságio para o personagem).

Se o personagem pedir um teste de Presságio para o *Mestre*, o teste será rolado escondido do jogador, e o *Mestre* contará algo que irá acontecer se o personagem tiver sucesso (dependendo dos interesses do *Mestre*, esse presságio pode até não revelar nada sobre o personagem), ou algo que não irá acontecer se o personagem falhar (vale desde rebelião das galinhas à ganhar na loteria).

Produzir Cópias (+) (10 PP + especial)

Faz com que o possuidor possa produzir uma cópia (por nível) de si mesmo, pagando por cada cópia 12 PPs mais uma porcentagem de 30% do total de pontos gastos com o personagem original.

Cada cópia leva 10 segundos (duas rodadas) para se formar a partir do original, consome metade dos seus pontos de *vida atuais* (não é uma boa idéia tentar se duplicar com apenas 1 ponto de *vida*) e ambos podem se recuperar normalmente com 1 dia de alimentação e descanso.

Em 10 minutos, a cópia pode voltar para o corpo do original, e é feita uma média entre os *Pontos de Vida* de ambos para determinar a nova condição do corpo original (essa média só é feita se não diminuir os pontos de *vida* do original).

Uma nova cópia só poderá ser gerada quando outra for destruída, mas se o Original for destruído, o jogador perde seu personagem e o *Mestre* terá qualquer cópia sobrevivente como um ser com amnésia que continuará sua vida normalmente.

As cópias e o original não são oniscientes das ações uns dos outros, ou seja, não possuem mente coletiva, embora tenham todas as memórias do original até o momento em que foram criadas, mas quando uma cópia se funde com outra ou com o original, poderão partilhar todas as suas memórias.

Uma cópia atuando em cenas separadas ou afastadas do original poderá receber os Pontos de Experiência no lugar do original, pois nos finais de aventura, os pontos de experiência serão dados para o personagem como se ele fosse 1, e se a cópia atuou no confronto, nada mais justo do que parte dos pontos ir para ela.

Habilidades e Características Psíquicas são compartilhadas entre original e cópias, quando qualquer um deles as assimila, mas Vantagens, Poderes ou Habilidades só passarão para a cópia quando o original as cria.

Quando a cópia retorna para o original, este assimila tudo que a cópia aprendeu de novo, incluindo habilidades, informações de jogo, vantagens e poderes.

Radare (+) (10 PP)

O controlador passa a possuir uma "imagem mental" do que está à sua volta; esta imagem é formada em todas as direções, permitindo que o personagem "enxergue" inclusive para trás. O alcance deste poder é de 2 metros/nível.

Qualquer superfície, inclusive as transparentes, é um obstáculo para esse poder.

A percepção do personagem aumenta em 3 pontos se o alvo do teste envolver algo que estiver perceptível em sua área de alcance. No caso de um inimigo se aproximando por trás, o teste é dispensado, pois o personagem o verá como se fosse uma aproximação pela frente.





Rajada de Energia (h) (Variável)

Raios de energia (é preciso especificar qual o tipo de energia) saem do corpo do personagem. O custo da rajada dependerá principalmente da natureza e da aleatoriedade do dano, como na tabela abaixo:

	1d2	1d3	1d4	1d5	1d6	+1
Ácido	12	18	24	30	36	8
Cinética	9	13	18	23	27	6
Elétrica	12	18	24	30	36	8
Fogo / Calor	12	18	24	30	36	8
Frio / Gelo	12	18	24	30	36	8
Laser	23	34	46	57	69	15
Mágica	23	34	46	57	69	15
Radioativa	15	23	30	38	46	10
Sônica	15	23	30	38	46	10

O alcance da rajada é de 10m nível.

A Rajada de Energia é um ataque à distância realizado com a Habilidade “Rajada de Energia”.

Alguns tipos de energia destas rajadas (como elétrica, por exemplo) não são absorvidas por metais, mas armaduras (naturais ou não) de material isolante protegem de todo dano. Grades e entrelaçamento de metais em formato parecido funcionam como pára-raios, e não permitem a propagação desse tipo de rajada. Superfícies metálicas ou molhadas podem servir de propagadores da rajada para todos que estiverem em contato direto com essas superfícies. O dano se propaga por 1m por quantidade de dano, causando um mínimo de 1 ponto para os que estiverem mais próximos. Se um segundo alvo estiver tocando o primeiro, ambos sofrem o mesmo dano.

Outros tipos, como rajadas de energia térmica concentrada, ou cinética, possuem suas próprias limitações e benefícios físicos. Rajadas de calor, por exemplo, causarão dano dobrado em alvos que estejam em temperaturas abaixo de 0°C, assim como rajadas de energia cinética causarão danos dobrados em alvos de rocha ou que sejam ociosos.

Rajadas de laser e de energia mágica passam normalmente através de proteções normais. Para reduzir estes tipos de dano são necessários equipamentos com qualidades especiais (trajes espelhados, no caso do laser e armaduras com proteção mágica, no caso da magia por exemplo).

Como existem tipos diferentes de energia, esses tipos de restrição devem ser combinados previamente entre jogador e mestre para não causar problemas em jogo. Bem que você queria ter prestado um pouco mais de atenção naquelas aulinhas de física agora, né?!

Cada rajada gasta uma ação física padrão, e o personagem sempre pode reduzir a quantidade de dano FIXO, independente da distância alcançada.

Rajada de Fibras Aderentes (h) (10 PP)

Fibras flexíveis e aderentes que saem das mãos do personagem e grudam no alvo. Por nível, tem 5 pontos de Resistência, alcance de 3m.

Para atingir o alvo é necessário um teste da Habilidade “Rajada de Fibras”. Uma ação padrão é gasta por disparo, e a fibra só adere em superfícies firmes, como vidro, madeira ou concreto, não perca seu tempo com gelo, terra ou papel.

O que fazer com isso?

Puxar adversários: Uma disputa de Força, depois que o alvo é atingido. Se a fibra atingir uma área com roupa do personagem e se ela for fina como uma camisa, a camisa é que irá rasgar e o seu alvo escapa.

Escalar: a Habilidade “Escalar” é necessária, e recebe bônus de +2 para o teste, além de permitir a escalada de superfícies verticais sem apoio.

Balançar sobre abismos: não é só enroscar a fibra em um barranco e se jogar não... A fibra te dá +2 para o teste, mas você precisa da Habilidade “Acrobacia” para dar o salto correto.

Amarrar inimigos imobilizados.

Montar armadilhas em becos para quem passar correndo tropeçar: já sabe né... Habilidade “Armadilhas”, senão vai ficar mal-feito, o alvo vai ver o seu serviço no chão e vai se desviar.

Decorar salões para festas de Halloween: se você tiver a Habilidade “Decoração” na sua ficha ajuda, mas nesse caso, nós podemos dispensar a Habilidade.

As utilizações são as mais variadas, mas, não se esqueça: A Resistência dessas fibras não estão marcadas lá porque elas podem causar dano, mas porque é importante você avaliar as situações em que as usa, pois elas podem se partir se a tensão for maior do que sua resistência.





Como já foi mostrado, um inimigo tentando escapar delas pode fazer uma disputa de Força contra a Resistência delas e escapar. E existem situações onde elas vão precisar suportar muito peso (você gostou da ideia de ficar se balançando sobre abismos, não?). Como são flexíveis, golpes de contusão causam apenas 1/10 do dano para tentar parti-las, mas armas cortantes ou outras fontes nesse sentido de dano as partem acabando com seus pontos de vida (que são iguais à resistência da fibra).

Rajada de Luz (h) (10 PP)

O personagem é capaz de emitir um potente leque luminoso que não causa dano, mas causa cegueira temporária de 2 rounds no alvo e atinge uma área de 3m. Os alvos tem direito a esquiva normalmente, mas aparos só funcionam se a luz do leque for bloqueado e não atingir os olhos do personagem.

Rajada Mental (h) (variável)

A mente do personagem emite uma poderosa rajada que causa dano diretamente na mente do alvo e alcança 5m. O ataque é realizado com a *Habilidade Rajada Mental* do emissor contra a Vontade (mais possíveis ampliações e poderes) do alvo. O poder só pode ser usado se o personagem emissor souber a localização precisa do alvo.

Cada rajada gasta UMA ação mental, e o personagem sempre pode reduzir a quantidade do dano.

Dano	Custo
1d2	30
1d3	46
1d4	60
1d5	77
1d6	92
+1	20

Quando a mente de um personagem for reduzida a zero, ele desmaia, e só acorda depois de um número de rodadas iguais aos danos que sofreu no último ataque. Caso seja reduzida à metade, é necessário um teste de Físico Original, ou o alvo também cairá desmaiado.

Rajada de Sólidos (h) (Variável)

Pequenas lâminas, pedregulhos, projéteis de metal, quaisquer sólidos duros e não comestíveis se formam ao redor do personagem e são impulsionados contra o alvo pela Habilidade "Rajada de Sólidos". O poder causa danos, dependendo do tipo de sólido escolhido e alcança 10m.

Um tipo de sólido deve ser escolhido quando o poder é comprado.

Dano	Custo
1d2	9
1d3	13
1d4	18
1d5	23
1d6	27
+1	6

Uma ação padrão deve ser gasta para a utilização do poder, e a quantidade de dano fixo pode ser controlada.

Rajada de Vento (+) (h) (5 PP)

Cada nível desse poder gera uma rajada de vento com *Força 4*, 0,5 m de largura da rajada (atinge um ser humano normal com 0,5m de largura) e 10m de distância. A rajada atinge tudo o q está na sua frente. Ventos não causam danos, mas atingem com facilidade todos os alvos que estiverem em sua área de rajada. Os atingidos precisam vencer Testes de Força contra a rajada.

Se o alvo perder a disputa ele será derrubado (No chão a penalidade para combate é -3 e o alvo perde todas as suas ações físicas do round). A cada 6 pontos de sucesso nessa disputa, o vento arremessa o alvo para 5m, causando o dano base da força do vento para cada 5m.

Só isso? Se a Força do Vento for capaz de levantar normalmente o personagem (geralmente, *Força 12* para um humano normal), ele pode carregá-lo à 80km/h. Infelizmente, ao iniciar essa manobra e a cada minuto o personagem precisa de um Teste de *Habilidade* para se manter nesse tufão e não levar danos de queda e velocidade





se ralando no chão. As Habilidades “Surfar” ou “Movimento em Gravidade Alterada” ajudam o personagem a não ficar girando dentro deste turbilhão de vento.

É possível aparar coisas que sejam jogadas, atiradas ou disparadas contra o personagem, desde que a força do vento seja capaz disso.

Redução de Danos (+) (variável)

Faz com que o personagem reduza 1 dano em todo seu corpo. Determinados personagens possuem proteção contra apenas um tipo de ataque, só contra ácido, só armas brancas, só contra armas de fogo, etc. O custo por nível se encontra na tabela a seguir:

Tipo de Dano	Custo por nível
TOTAL	10
Ácidos	1
Armas Brancas (armas e golpes físicos)	1
Armas de Fogo (ou qualquer projétil em alta velocidade)	2
Calor e Fogo	1
Eletricidade	1
Cinéticos	1
Sônicos	1
Frio e Gelo	1
Lasers	4
Mágicos*	5*
Radioativos	2

*Esta absorção não está incluída no pacote TOTAL, deve ser adquirida separadamente

Regeneração (+) (Variável)

Ocorre em quase todos os organismos vivos em diferentes taxas de regeneração. Esses organismos podem regenerar 1 ponto de *vida* por dia ou por minuto, existem casos de regeneração que recuperam até membros decepados. O poder acelera esse processo natural (o que significa que mutações também são afetadas por esse poder).

Existem dois tipos de regeneração nesse poder. A mais lenta que é contada em dias, horas e minutos, e é chamada de Recuperação Rápida (como a vantagem) e a mais rápida é contada em *rodadas* (intervalos de 5 segundos).

A tabela a seguir, mostra quanto tempo é necessário para recuperar um ponto de Físico Original em situações normais de atividade. Em condições tranquilas ou com cuidados médicos, o tempo de regeneração cai pela metade:

Nível de Regeneração	Pontos regenerados / tempo	Custo em PP
0	1 / 48h	0
1	1 / 24h	3
2	1 / 12h	4
3	1 / 6h	5
4	1 / 3h	6
5	1 / 1h	7
6	1 / 1 min	8





Nível de Regeneração	Pontos regenerados / tempo	Custo em PP
1	1 / round	10
2	2 / round	20
3	3 / round	30
4	4 / round	40
5	5 / round	50
6	6 / round	60
7	7 / round	70
8	8 / round	80

A vantagem recuperação rápida aumenta em 1 nível o nível da regeneração do personagem.

Reserva de Poder (+) (15 PP)

O personagem que possui *Reserva de Poder* pode, a cada *rodada*, distribuir pontos iguais ao seu nível neste poder em algum outro Poder.

Os remanejamentos destes pontos levam 1 ação mental e devem ser anunciados no início da rodada, senão, serão considerados como estavam no round anterior.

Resistência [tipo] (+) (2 PP)

Cada nível deste Poder duplica os padrões humanos para sede, frio, calor, altitude entre outros fatores, que deve ser escolhido na aquisição da Característica.

Respirar Água (5 PP)

O personagem é capaz de respirar água, como se fosse ar.

Ressurreição (100 PP)

O personagem com esse poder sempre voltará à vida mesmo que venha a sofrer danos fatais provenientes de qualquer fonte (o tempo dessa ressurreição pode variar de acordo com a vontade do mestre. Seu corpo também se reconstitui, de acordo com o tempo que o Mestre julgar necessário. Essa reconstrução costuma ocorrer ao redor da maior parte de seu corpo e toma formas estranhas até atingir a forma final no último estágio de reconstrução.

Senso de Perigo (+) (8 PP)

“Hmm, tem algo estranho aqui, acho melhor eu fechar essa janela”. Este seria o pensamento de um personagem que teve sucesso em um teste de *Percepção* com seu Senso de Perigo enquanto digitava um texto em seu computador e um ladrão se aproximava do lado de fora pela janela aberta. Cada nível do poder concede um bônus de +1 para o teste e concede um dom sobrenatural de sentir coisas que seres humanos normais jamais seriam capazes de perceber.

O personagem não precisa necessariamente ser alguém atento a todos os detalhes, mas quando o perigo surge, uma paranóia saudável indica qual cuidado deve ser tomado, e algumas vezes ele pode até escapar do perigo sem ter muita certeza do perigo que correu (como quando decide parar de andar e escapa de uma bala perdida que passa na sua frente).

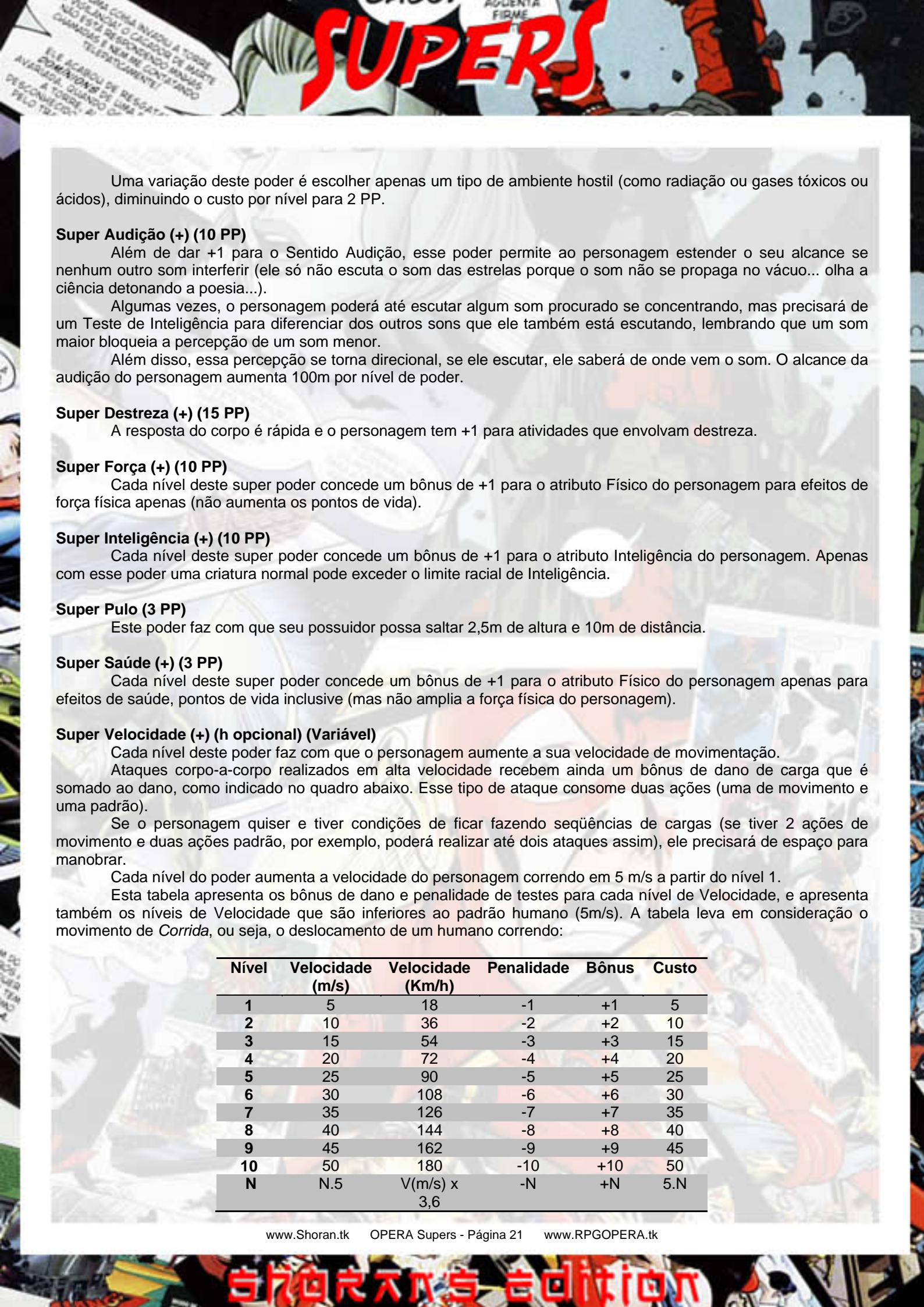
Sistemas Selados (+) (Variável)

O personagem pode se auto-sustentar em qualquer tipo de atmosfera hostil ou na ausência dela, como no vácuo ou em atmosferas com gases tóxicos ou ácidos, em ambientes com radiação, entre outros.

A tabela abaixo mostra o tempo que é possível ficar em um ambiente hostil de acordo com o nível do poder:

Nível	Tempo	Custo
1	30 min	3
2	1 hora	6
3	2 horas	9
4	4 horas	12
5	8 horas	15
6	16 horas	18
7	1 dia e meio	21
8	3 dias	24





Uma variação deste poder é escolher apenas um tipo de ambiente hostil (como radiação ou gases tóxicos ou ácidos), diminuindo o custo por nível para 2 PP.

Super Audição (+) (10 PP)

Além de dar +1 para o Sentido Audição, esse poder permite ao personagem estender o seu alcance se nenhum outro som interferir (ele só não escuta o som das estrelas porque o som não se propaga no vácuo... olha a ciência detonando a poesia...).

Algumas vezes, o personagem poderá até escutar algum som procurado se concentrando, mas precisará de um Teste de Inteligência para diferenciar dos outros sons que ele também está escutando, lembrando que um som maior bloqueia a percepção de um som menor.

Além disso, essa percepção se torna direcional, se ele escutar, ele saberá de onde vem o som. O alcance da audição do personagem aumenta 100m por nível de poder.

Super Destreza (+) (15 PP)

A resposta do corpo é rápida e o personagem tem +1 para atividades que envolvam destreza.

Super Força (+) (10 PP)

Cada nível deste super poder concede um bônus de +1 para o atributo Físico do personagem para efeitos de força física apenas (não aumenta os pontos de vida).

Super Inteligência (+) (10 PP)

Cada nível deste super poder concede um bônus de +1 para o atributo Inteligência do personagem. Apenas com esse poder uma criatura normal pode exceder o limite racial de Inteligência.

Super Pulo (3 PP)

Este poder faz com que seu possuidor possa saltar 2,5m de altura e 10m de distância.

Super Saúde (+) (3 PP)

Cada nível deste super poder concede um bônus de +1 para o atributo Físico do personagem apenas para efeitos de saúde, pontos de vida inclusive (mas não amplia a força física do personagem).

Super Velocidade (+) (h opcional) (Variável)

Cada nível deste poder faz com que o personagem aumente a sua velocidade de movimentação.

Ataques corpo-a-corpo realizados em alta velocidade recebem ainda um bônus de dano de carga que é somado ao dano, como indicado no quadro abaixo. Esse tipo de ataque consome duas ações (uma de movimento e uma padrão).

Se o personagem quiser e tiver condições de ficar fazendo seqüências de cargas (se tiver 2 ações de movimento e duas ações padrão, por exemplo, poderá realizar até dois ataques assim), ele precisará de espaço para manobrar.

Cada nível do poder aumenta a velocidade do personagem correndo em 5 m/s a partir do nível 1.

Esta tabela apresenta os bônus de dano e penalidade de testes para cada nível de Velocidade, e apresenta também os níveis de Velocidade que são inferiores ao padrão humano (5m/s). A tabela leva em consideração o movimento de *Corrida*, ou seja, o deslocamento de um humano correndo:

Nível	Velocidade (m/s)	Velocidade (Km/h)	Penalidade	Bônus	Custo
1	5	18	-1	+1	5
2	10	36	-2	+2	10
3	15	54	-3	+3	15
4	20	72	-4	+4	20
5	25	90	-5	+5	25
6	30	108	-6	+6	30
7	35	126	-7	+7	35
8	40	144	-8	+8	40
9	45	162	-9	+9	45
10	50	180	-10	+10	50
N	N.5	V(m/s) x 3,6	-N	+N	5.N





Se ele utilizar parte de seu próprio corpo para dar essa carga em alta velocidade, esses bônus de dano contarão como danos para ele mesmo por causa do atrito cinético. Se utilizar alguma arma, precisará superar um Teste de *Físico* com penalidades iguais ao nível da velocidade que estiver usando para não perder sua arma no impacto. Campos de força e outras formas de redução de dano que igualem ou superem este dano também dispensam o teste de físico.

As habilidades opcionais citadas no poder são Habilidades para controle de velocidade: dependendo da situação, pode ser a Habilidade “Correr” ou “Voar”.

Os Testes de Manobra (Habilidade “Correr” ou “Voar”) podem ser exigidos sempre que o personagem está em alta velocidade e precisa atingir um alvo, passar por um local estreito ou desviar de obstáculos. Falhas nestes testes podem significar danos iguais aos seus bônus de dano de carga, dependendo do julgamento do Mestre.

Super Visão (Variável)

Existem muitos efeitos possíveis para poderes que podem ser chamados de “super visão”. É possível ter mais de um deles nesse sentido, ou apenas um. Contudo, vale lembrar que alguns deles não estão sempre ativados, a não ser que sejam limitados dessa forma, e é preciso ativá-los. Não é possível acumular poderes de tipo de visão (térmica, sonar, Raio-X), sendo possível utilizar apenas um por vez. Abaixo, segue uma lista com efeitos possíveis, com seus respectivos custos:

Visão 360° (6 PP)

Com esse poder, é possível enxergar 360° em volta de si mesmo, o que dá +2 para Testes de *Percepção* visual, dificulta ataques surpresas, golpes pelas costas, etc.

Visão de Raio X (+) (h) (4 PP)

A cada nível deste poder, é possível enxergar através de 15cm (a espessura de uma parede de tijolos) de qualquer tipo de material se o personagem gastar uma ação mental e tiver sucesso em um Teste de Habilidade (a imagem fica meio confusa, com alguns elementos, inclusive corpos, ficando semi-transparentes).

O personagem não fica com essa visão ativada o tempo todo. Ele deve declarar sua utilização para sentir seus efeitos.

Visão Telescópica (+) (5 PP)

A cada nível desse poder, é permitido ao possuidor, enxergar duas vezes mais perto determinado alvo (o efeito é como de um binóculo que a cada nível aumenta duas vezes o que se deseja enxergar).

Cada nível dá +2 para Testes de *Percepção* visual que envolvam esse tipo de detecção, e reduz em -1 as penalidades por Distância.

O personagem não fica com essa visão ativada o tempo todo. Ele deve declarar sua utilização para sentir seus efeitos.

Observação: esse é um poder que cresce em progressão geométrica – nível 1, amplia 2x – nível 2, amplia 4x – nível 3, amplia 8x. Para calcular o nível de ampliação, é só aplicar 2^n onde n é o nível do poder. Em nível 6 (ampliação de 64x), é possível ver o que se passa, em detalhes, na rua, em cima de um prédio de 10 andares; em nível 10, é possível estar voando a uma altura de 2000m e localizar alguém em uma praça; em nível 12, pode-se observar a Lua (estando na Terra) e ver se existe algum foguete por lá.

Visão Infravermelha (4 PP)

Permitem que seu possuidor possa diferenciar corpos com temperaturas diferentes, mesmo na ausência de luz. Corpos quentes são vistos com tons avermelhados e corpos frios são vistos com tons azulados. O personagem não fica com essa visão ativada o tempo todo. Ele deve declarar sua utilização para sentir seus efeitos. Caso essa seja a única visão do personagem e ele está em uma sociedade que utiliza recursos de uma visão normal (textos escritos, cores e demais detalhes que não são sentidos por esse tipo de visão), o seu custo cai para -2PP.

Visão Noturna (3 PP)

Permitem ao possuidor ver com visão monocromática com um mínimo de luz.

Visão Sonar (4 PP)

O personagem pode “ver” emitindo ondas sonoras, como um morcego ou golfinho, seu alcance máximo é de 100 metros. Mas não é preciso luz para que o personagem “enxergue”. Através do sonar, ele não pode diferenciar cores, alguns animais e aparelhos especiais podem captar o sonar (o que permite que o personagem seja localizado). O sonar também pode ser confundido por ondas sonoras, que estejam na mesma frequência. Mas a pequenas distâncias, o personagem pode “ver” dentro de coisas vivas. Isto dá um bônus de +1 em Habilidades como





Medicina ou Ocultamento (procurando armas escondidas no corpo de alguém). O personagem não fica com essa visão ativada o tempo todo. Ele deve declarar sua utilização para sentir seus efeitos. Caso essa seja a única visão do personagem e ele está em uma sociedade que utiliza recursos de uma visão normal (textos escritos, cores e demais detalhes que não são sentidos por esse tipo de visão), o seu custo cai para -2PP.

Telecinesia (+) (h) (6 PP)

Esse poder permite manipular qualquer ser (inanimado ou animado) ou objetos como se a mente do personagem possuísse “braços e mãos”. O alcance do poder é de 5m. Cada nível tem 4 pontos de *Físico*.

Uma Ação Mental precisa ser gasta para manipular algo dentro dos limites do poder.

O elemento manipulado se move a até 40km/h, e no caso de uma espada sendo manipulada à distância, a Habilidade “Telecinesia” do personagem será testada (e os bônus de dano da força do poder serão aplicados nos danos em caso de acerto).

Objetos complexos sendo manipulados pela Telecinesia recebem penalidades para ter seu gatilho disparado, sua tranca aberta, sua chave encaixada ou qualquer outra manipulação fina de acordo com a tabela de tamanho dos objetos.

Voar, se carregando pelo poder? É só você conseguir poder suficiente para erguer seu peso, mas outros objetos animado precisam ser vencidos em uma Disputa de *Físico* para serem puxados, caso o alvo tenha onde se segurar. Se o alvo tiver 6 pontos de *Físico* a mais, basta ele declarar que está se segurando (o mesmo vale para a força telecinética).

É possível inclusive aparar projéteis disparados contra o personagem, gastando-se **uma ação mental para cada projétil**. O que torna bem difícil parar uma rajada de balas, por exemplo (ou uma rajada de dentes...).

Telepatia (4 PP)

Permite ao personagem enviar uma mensagem mental para um algum conhecido dele que esteja no seu alcance (mesmo que ele não esteja vendo-o ou sentindo-o, basta conhecê-lo) ou para algum estranho que esteja sendo visto ou percebido pelo personagem na área de alcance do poder, que é de 10m.

O personagem gasta uma Ação Mental por round para estabelecer contato com seu alvo, podendo escutar os pensamentos voluntários que este alvo responder. Por +10 PP, estabelecer contato torna-se uma ação livre.

Teleporte (h) (30 PP)

Esse poder permite que o personagem desapareça de uma posição e apareça em outra que esteja em seu campo de visão ou percepção gastando uma ação mental e tendo sucesso em um Teste de Habilidade “Teleporte”. O alcance é de 50m.

O Teleporte sempre deve terminar a 0,5m acima de alguma superfície e em uma área sem matéria sólida ou líquida. Sempre que um teleporte for tentado em uma área que não atenda a essas exigências, o personagem volta para sua posição inicial com D6+3 danos e precisa passar por um Teste de *Resistência* para permanecer consciente.

O Teleporte leva não só o personagem, mas também tudo o que ele estiver carregando.

Se ele conseguir agarrar alguém (ataque normal e Teste de Agarrar) que esteja abaixo do limite de peso que o personagem pode carregar (um Teste de *Força* pode ser exigido), essa presa será teleportada junto.

Se o personagem com teleporte for agarrado, ele pode escapar assim que conseguir sucesso em seu Teste de Teleporte, independente da força de quem está o agarrando.

Transformação de Matéria (h) (15 PP)

Com esse poder, um personagem pode transformar matéria sem vida em outro tipo (também sem vida), pelo tempo que ficar mantendo a transformação. O alvo da transformação deve estar ao alcance de toque do personagem, e o tempo do toque é equivalente a 1 ação padrão, ou seja, para tocar um alvo inimigo em movimento, é necessário ser bem sucedido num teste de toque com as penalidades por área do corpo, caso o personagem queira especificar uma região a ser atingida..

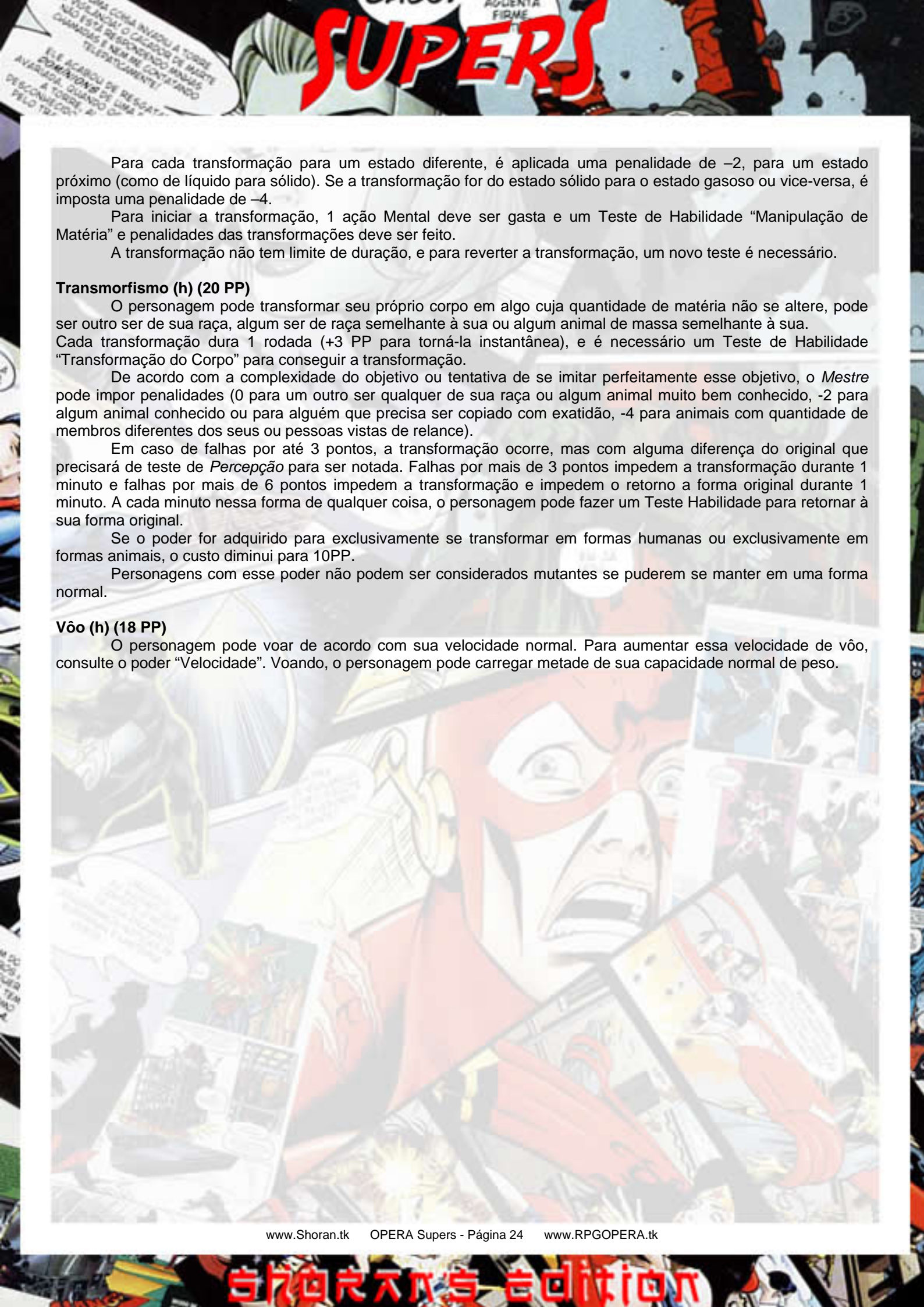
Quanto mais raro o material alvo da transformação, maior a penalidade no teste para ativação do poder. (-1 para Ferro, -2 para Bronze, -3 para Prata, -4 para Ouro em um mundo com minerais parecidos com os nossos). A habilidade mental *Ciência: Química* pode servir como bônus para o teste de ativação, caso o mestre permita.

O possuidor pode ainda, transformar materiais em estados diferentes (de sólido para líquido, gasoso para sólido, etc.), observando as áreas:

Volume do Sólido	Volume do Líquido	Volume do Gás
1m ³	1m ³	10m ³

Assim, é possível transformar 1m³ de ferro em 10m³ de ar, 1m³ de água em 1m³ de ouro e assim por diante. O volume transformado é multiplicado pelo nível do poder.





Para cada transformação para um estado diferente, é aplicada uma penalidade de -2, para um estado próximo (como de líquido para sólido). Se a transformação for do estado sólido para o estado gasoso ou vice-versa, é imposta uma penalidade de -4.

Para iniciar a transformação, 1 ação Mental deve ser gasta e um Teste de Habilidade "Manipulação de Matéria" e penalidades das transformações deve ser feito.

A transformação não tem limite de duração, e para reverter a transformação, um novo teste é necessário.

Transmorfismo (h) (20 PP)

O personagem pode transformar seu próprio corpo em algo cuja quantidade de matéria não se altere, pode ser outro ser de sua raça, algum ser de raça semelhante à sua ou algum animal de massa semelhante à sua. Cada transformação dura 1 rodada (+3 PP para torná-la instantânea), e é necessário um Teste de Habilidade "Transformação do Corpo" para conseguir a transformação.

De acordo com a complexidade do objetivo ou tentativa de se imitar perfeitamente esse objetivo, o *Mestre* pode impor penalidades (0 para um outro ser qualquer de sua raça ou algum animal muito bem conhecido, -2 para algum animal conhecido ou para alguém que precisa ser copiado com exatidão, -4 para animais com quantidade de membros diferentes dos seus ou pessoas vistas de relance).

Em caso de falhas por até 3 pontos, a transformação ocorre, mas com alguma diferença do original que precisará de teste de *Percepção* para ser notada. Falhas por mais de 3 pontos impedem a transformação durante 1 minuto e falhas por mais de 6 pontos impedem a transformação e impedem o retorno a forma original durante 1 minuto. A cada minuto nessa forma de qualquer coisa, o personagem pode fazer um Teste Habilidade para retornar à sua forma original.

Se o poder for adquirido para exclusivamente se transformar em formas humanas ou exclusivamente em formas animais, o custo diminui para 10PP.

Personagens com esse poder não podem ser considerados mutantes se puderem se manter em uma forma normal.

Vôo (h) (18 PP)

O personagem pode voar de acordo com sua velocidade normal. Para aumentar essa velocidade de vôo, consulte o poder "Velocidade". Voando, o personagem pode carregar metade de sua capacidade normal de peso.

MUTAÇÕES

O **custo** das mutações em *Pontos de Poder* estará entre parênteses ao lado do nome.

Algumas mutações podem ser **compradas várias vezes para aumentar os seus efeitos**. Elas terão a notação **(+)** ao lado do nome.

Existem mutações com a notação **(h)** ao lado do nome por estarem ligadas a **testes** para um melhor funcionamento (como um minotauro tentando acertar alguém com seus chifres). Assim que são comprados, estas mutações dão uma **Habilidade (mutação) nível 0** para o personagem, e essa habilidade do poder é aumentada de maneira independente da mutação, pagando os custos normais de uma habilidade, respeitando inclusive o limite máximo de 4 se não houver outra regra que estabeleça um limite diferente. Será a soma dessa **Habilidade** com o **Atributo** correspondente que será utilizada nos testes.

Note que algumas mutações podem causar os mesmos efeitos da mutação APARÊNCIA MUTANTE, e devido a seus benefícios o personagem não recebe pontos adicionais por esta mutação.

Adaptação (30 PP)

Seu organismo o possui dispositivos internos que se adaptam ao meio ambiente. Isso torna você capaz de sobreviver em praticamente qualquer meio-ambiente, independente de pressão atmosférica, temperatura (até 1400° positivos ou -200° negativos), gravidade (até 4atm) e até mesmo ausência de ar respirável.

Você também tem uma resistência natural à radiação, doenças, drogas, venenos e toxinas.

Você precisa comer ou beber apenas 1/10 do que seria normalmente necessário e possui *Redução de Danos Total* (1) contra todos os tipos de dano.

Mas esta vantagem não funciona contra mudanças súbitas de condições (decisão do *Mestre*), como formas concentradas de calor (fogo), frio, ácidos, ou fontes artificiais de radiação (Lasers, Raios, Jatos de Chama, etc).

Aderência (15 PP)

O personagem possui uma alta taxa de fixação sobre superfícies sólidas, que permite que ele fique “grudado” neste tipo de material.

O personagem pode se deslocar com a metade de sua velocidade por qualquer superfície sólida e em qualquer inclinação, utilizando as mãos, pés ou qualquer outro órgão de contato para se fixar (pequenas ventosas, garrinhas, quilíferas, ou ele simplesmente gruda, etc.).

O personagem ganha automaticamente a *Habilidade “Escalar” +4*, podendo aumentá-la naturalmente e não estará sujeito a grande parte das penalidades em uma escalada (inclinação, falta de ponto de apoio...).

Alguém que for agarrado por um personagem com essa habilidade terá uma penalidade extra de -4 no teste de Força para se desvencilhar, desde que seu nível de força não ultrapasse demais o nível do “grudento”. Nesse caso, ele consegue desgruda-lo facilmente com uma ação de movimento.

Ampliação de Físico (+) (20 PP ou variável)

Esta mutação multiplica o Físico do personagem por um determinado fator (x2, x3, x4... todo personagem possui automaticamente o primeiro fator x1).

Se esta mutação influenciar apenas a força ou os pontos de vida do personagem, o custo cai para 14 PP.

Ampliação Mental (+) (12 PP)

Cada nível de ampliação dá +1 ação mental por round para o personagem.

O primeiro nível desse poder é marcado como +1.

Um personagem com Ampliação Mental não é necessariamente mais inteligente do que um outro personagem com o mesmo Atributo *Inteligência*, ele é mais tenaz.

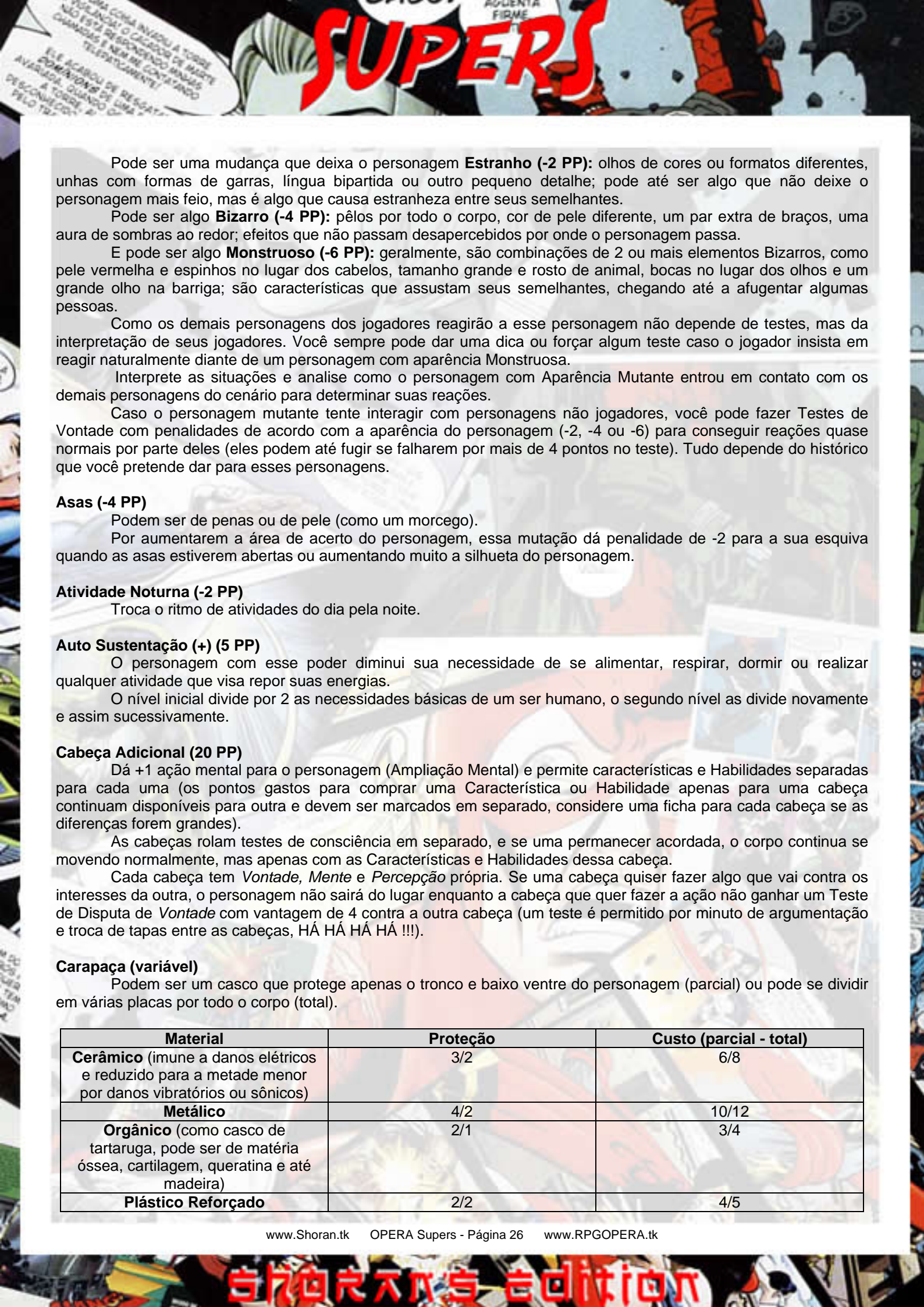
Um personagem com *Destreza* normal e *Ampliação Mental* 2 pode realizar 1 ação física e 2 mentais, mas não pode realizar 2 físicas e 1 mental.

Anfíbio (4 PP)

Você pode respirar tanto na água (mas para isso é preciso também da mutação *Guelras*) como fora dela.

Aparência Mutante(-2, -4, -6 PP)

Mais características Físicas do que Mutações, certos detalhes na aparência do personagem não resultam em mudança algum no desempenho do personagem, seja para melhor ou para pior, mas merecem ser citados como mutações pois interferem na interação do personagem com seus semelhantes, aliás, seus semelhantes normais.



Pode ser uma mudança que deixa o personagem **Estranho (-2 PP)**: olhos de cores ou formatos diferentes, unhas com formas de garras, língua bipartida ou outro pequeno detalhe; pode até ser algo que não deixe o personagem mais feio, mas é algo que causa estranheza entre seus semelhantes.

Pode ser algo **Bizarro (-4 PP)**: pêlos por todo o corpo, cor de pele diferente, um par extra de braços, uma aura de sombras ao redor; efeitos que não passam despercebidos por onde o personagem passa.

E pode ser algo **Monstruoso (-6 PP)**: geralmente, são combinações de 2 ou mais elementos Bizarros, como pele vermelha e espinhos no lugar dos cabelos, tamanho grande e rosto de animal, bocas no lugar dos olhos e um grande olho na barriga; são características que assustam seus semelhantes, chegando até a afugentar algumas pessoas.

Como os demais personagens dos jogadores reagirão a esse personagem não depende de testes, mas da interpretação de seus jogadores. Você sempre pode dar uma dica ou forçar algum teste caso o jogador insista em reagir naturalmente diante de um personagem com aparência Monstruosa.

Interprete as situações e analise como o personagem com Aparência Mutante entrou em contato com os demais personagens do cenário para determinar suas reações.

Caso o personagem mutante tente interagir com personagens não jogadores, você pode fazer Testes de Vontade com penalidades de acordo com a aparência do personagem (-2, -4 ou -6) para conseguir reações quase normais por parte deles (eles podem até fugir se falharem por mais de 4 pontos no teste). Tudo depende do histórico que você pretende dar para esses personagens.

Asas (-4 PP)

Podem ser de penas ou de pele (como um morcego).

Por aumentarem a área de acerto do personagem, essa mutação dá penalidade de -2 para a sua esquiva quando as asas estiverem abertas ou aumentando muito a silhueta do personagem.

Atividade Noturna (-2 PP)

Troca o ritmo de atividades do dia pela noite.

Auto Sustentação (+) (5 PP)

O personagem com esse poder diminui sua necessidade de se alimentar, respirar, dormir ou realizar qualquer atividade que visa repor suas energias.

O nível inicial divide por 2 as necessidades básicas de um ser humano, o segundo nível as divide novamente e assim sucessivamente.

Cabeça Adicional (20 PP)

Dá +1 ação mental para o personagem (Ampliação Mental) e permite características e Habilidades separadas para cada uma (os pontos gastos para comprar uma Característica ou Habilidade apenas para uma cabeça continuam disponíveis para outra e devem ser marcados em separado, considere uma ficha para cada cabeça se as diferenças forem grandes).

As cabeças rolam testes de consciência em separado, e se uma permanecer acordada, o corpo continua se movendo normalmente, mas apenas com as Características e Habilidades dessa cabeça.

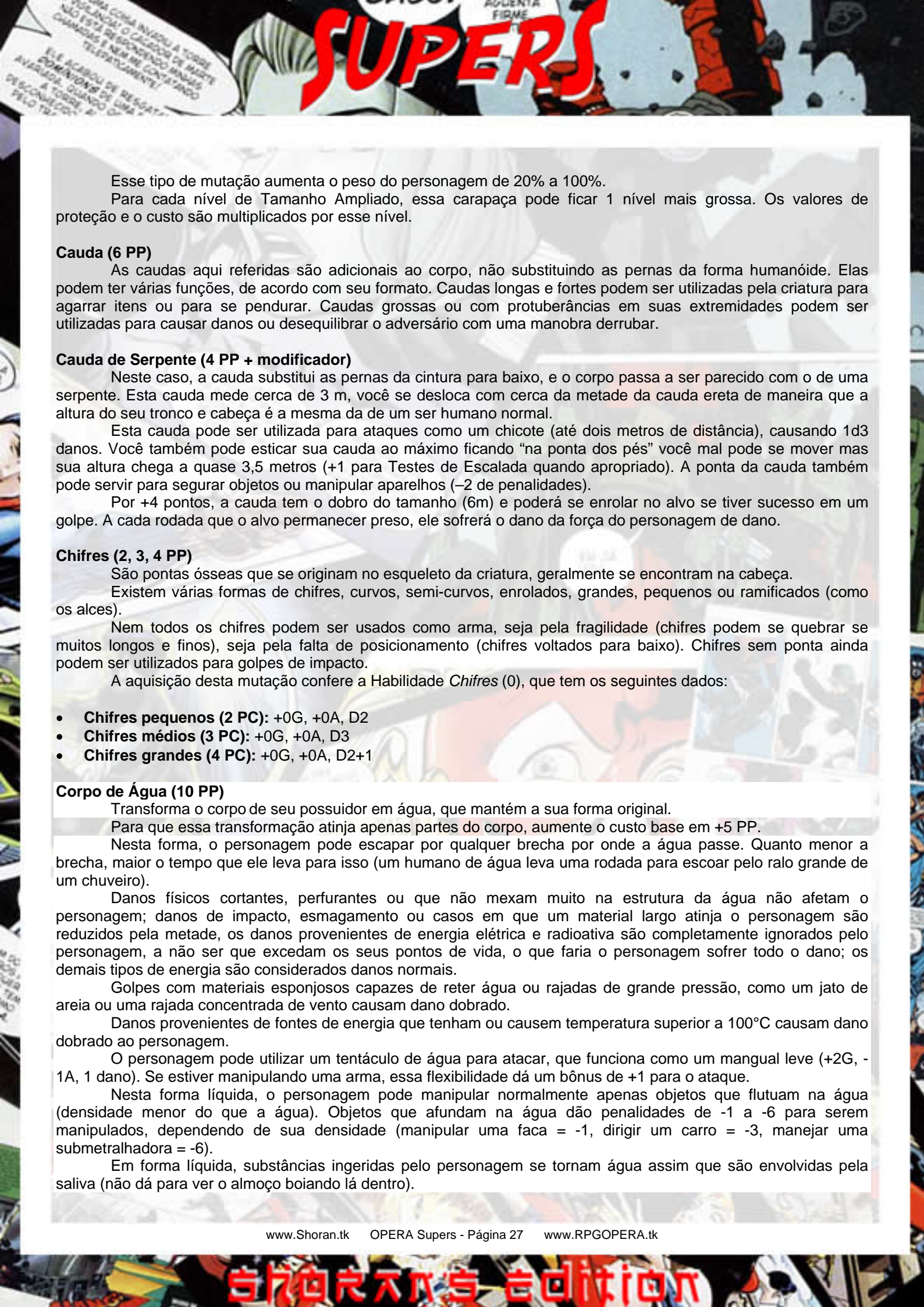
Cada cabeça tem *Vontade*, *Mente* e *Percepção* própria. Se uma cabeça quiser fazer algo que vai contra os interesses da outra, o personagem não sairá do lugar enquanto a cabeça que quer fazer a ação não ganhar um Teste de Disputa de *Vontade* com vantagem de 4 contra a outra cabeça (um teste é permitido por minuto de argumentação e troca de tapas entre as cabeças, HÁ HÁ HÁ HÁ !!!).

Carapaça (variável)

Podem ser um casco que protege apenas o tronco e baixo ventre do personagem (parcial) ou pode se dividir em várias placas por todo o corpo (total).

Material	Proteção	Custo (parcial - total)
Cerâmico (imune a danos elétricos e reduzido para a metade menor por danos vibratórios ou sônicos)	3/2	6/8
Metálico	4/2	10/12
Orgânico (como casco de tartaruga, pode ser de matéria óssea, cartilagem, queratina e até madeira)	2/1	3/4
Plástico Reforçado	2/2	4/5





Esse tipo de mutação aumenta o peso do personagem de 20% a 100%.

Para cada nível de Tamanho Ampliado, essa carapaça pode ficar 1 nível mais grossa. Os valores de proteção e o custo são multiplicados por esse nível.

Cauda (6 PP)

As caudas aqui referidas são adicionais ao corpo, não substituindo as pernas da forma humanóide. Elas podem ter várias funções, de acordo com seu formato. Caudas longas e fortes podem ser utilizadas pela criatura para agarrar itens ou para se pendurar. Caudas grossas ou com protuberâncias em suas extremidades podem ser utilizadas para causar danos ou desequilibrar o adversário com uma manobra derrubar.

Cauda de Serpente (4 PP + modificador)

Neste caso, a cauda substitui as pernas da cintura para baixo, e o corpo passa a ser parecido com o de uma serpente. Esta cauda mede cerca de 3 m, você se desloca com cerca da metade da cauda ereta de maneira que a altura do seu tronco e cabeça é a mesma da de um ser humano normal.

Esta cauda pode ser utilizada para ataques como um chicote (até dois metros de distância), causando 1d3 danos. Você também pode esticar sua cauda ao máximo ficando “na ponta dos pés” você mal pode se mover mas sua altura chega a quase 3,5 metros (+1 para Testes de Escalada quando apropriado). A ponta da cauda também pode servir para segurar objetos ou manipular aparelhos (-2 de penalidades).

Por +4 pontos, a cauda tem o dobro do tamanho (6m) e poderá se enrolar no alvo se tiver sucesso em um golpe. A cada rodada que o alvo permanecer preso, ele sofrerá o dano da força do personagem de dano.

Chifres (2, 3, 4 PP)

São pontas ósseas que se originam no esqueleto da criatura, geralmente se encontram na cabeça.

Existem várias formas de chifres, curvos, semi-curvos, enrolados, grandes, pequenos ou ramificados (como os alces).

Nem todos os chifres podem ser usados como arma, seja pela fragilidade (chifres podem se quebrar se muitos longos e finos), seja pela falta de posicionamento (chifres voltados para baixo). Chifres sem ponta ainda podem ser utilizados para golpes de impacto.

A aquisição desta mutação confere a Habilidade *Chifres* (0), que tem os seguintes dados:

- **Chifres pequenos (2 PC):** +0G, +0A, D2
- **Chifres médios (3 PC):** +0G, +0A, D3
- **Chifres grandes (4 PC):** +0G, +0A, D2+1

Corpo de Água (10 PP)

Transforma o corpo de seu possuidor em água, que mantém a sua forma original.

Para que essa transformação atinja apenas partes do corpo, aumente o custo base em +5 PP.

Nesta forma, o personagem pode escapar por qualquer brecha por onde a água passe. Quanto menor a brecha, maior o tempo que ele leva para isso (um humano de água leva uma rodada para escoar pelo ralo grande de um chuveiro).

Danos físicos cortantes, perfurantes ou que não mexam muito na estrutura da água não afetam o personagem; danos de impacto, esmagamento ou casos em que um material largo atinja o personagem são reduzidos pela metade, os danos provenientes de energia elétrica e radioativa são completamente ignorados pelo personagem, a não ser que excedam os seus pontos de vida, o que faria o personagem sofrer todo o dano; os demais tipos de energia são considerados danos normais.

Golpes com materiais esponjosos capazes de reter água ou rajadas de grande pressão, como um jato de areia ou uma rajada concentrada de vento causam dano dobrado.

Danos provenientes de fontes de energia que tenham ou causem temperatura superior a 100°C causam dano dobrado ao personagem.

O personagem pode utilizar um tentáculo de água para atacar, que funciona como um mangual leve (+2G, -1A, 1 dano). Se estiver manipulando uma arma, essa flexibilidade dá um bônus de +1 para o ataque.

Nesta forma líquida, o personagem pode manipular normalmente apenas objetos que flutuam na água (densidade menor do que a água). Objetos que afundam na água dão penalidades de -1 a -6 para serem manipulados, dependendo de sua densidade (manipular uma faca = -1, dirigir um carro = -3, manejar uma submetralhadora = -6).

Em forma líquida, substâncias ingeridas pelo personagem se tornam água assim que são envolvidas pela saliva (não dá para ver o almoço boiando lá dentro).



O personagem líquido fica semi-transparente, e por isso, ganha a mutação “Mimetismo” (que dá +2 em testes de camuflagem).

Em ambientes muito quentes (mais de 40°C), se não ingerir muito líquido, o personagem perde 1 ponto de *Vida* a cada 30 minutos se estiver em sua forma líquida.

Se tiver um membro decepado, o personagem pode grudá-lo novamente a seu corpo se assumir sua forma líquida.

Corpo Elástico (10 PP)

O corpo do personagem tem uma consistência elástica, podendo esticar para o dobro do tamanho original ou encolher para a metade do tamanho original, contando que o seu volume não se altere (se o braço se esticar, ele fica mais fino, e se encolher, fica mais grosso).

Para que essa transformação atinja apenas partes do corpo, aumente o custo em +5 PP.

Para que o corpo do personagem adquira características de borracha (tornando-se isolante e susceptível a mudanças térmicas), reduza o custo em -2 PP.

O personagem pode escolher 20 em testes de contorcionismo.

O corpo do personagem fica com redução de dano de contusão 1/0. O personagem pode utilizar seus membros como tentáculos elásticos para atacar, que funcionam como um mangual leve (+2G, -1A, 1 dano).

Utilizando armas para golpes, ganha bônus de +1 pela flexibilidade.

Em testes de atividades que envolvam força física, caso o personagem esteja esticando muito o corpo, sua força cai pela metade.

Corpo Elétrico (20 PP)

Transforma o corpo do personagem em um feixe controlado de raios elétricos.

Para que essa transformação atinja apenas partes do corpo, aumente o custo base em +6 PP.

O personagem poderá ser capaz de se locomover através de fios ou metais condutores na velocidade da luz; e eram uma vez os aparelhos eletrônicos por onde ele passa.

Em seu estado elétrico, sempre que este personagem entrar em contato com um alvo, ele causará 1D3 danos, e se estiver atacando este alvo, receberá ainda seus bônus de dano normais.

Em seu estado elétrico, se o personagem for atingido por grande quantidade de líquido ou material condutor de eletricidade (o material deve ser grande para unir duas partes distantes do corpo do personagem instantaneamente, como um litro de água que liga a mão à cabeça, ou um emaranhado de fios desencapados que passam pelos dois pés), sofrerá dano triplicado.

Líquidos podem causar danos em qualquer situação se tocarem o personagem elétrico em grande quantidade, mas material condutor só causará dano se atravessar o personagem (como em um golpe de uma espada grande condutora de eletricidade).

Danos físicos, laseres, térmicos ou ácidos, não causam danos no personagem em estado elétrico. O personagem ignora completamente danos elétricos, a não ser que ultrapassem seus pontos de vida.

Em seu estado elétrico, ele é intangível para materiais não condutores de eletricidade (ele não consegue manipulá-los).

Se tiver um membro decepado, o personagem pode grudá-lo novamente a seu corpo se assumir sua forma elétrica.

Comprando a Habilidade “Controle de Eletricidade”, o personagem poderá fornecer energia elétrica para aparelhos sem danificá-los (Quanto menor a voltagem do aparelho, maior a dificuldade do teste, que pode ser até -6 em um relógio digital).

Corpo Esférico (-18, -26, -30 PP)

O corpo do indivíduo com essa característica é esférico, e pode possuir apenas braços (custo de -18 PP) ou não possui membros (custo de -30 PP), sendo que em qualquer um dos casos, o corpo não possui pernas. No caso de um corpo sem membros, qualquer teste de Destreza que envolva agilidade está submetido a um redutor de -8. Por -26 PP, o corpo esférico não possui membros, mas pode ter cerca de 10 pequenos tentáculos (com cerca de 6 cm cada), concentrados em uma área ou espalhados pelo corpo.

Corpo de Fogo (15 PP)

Transforma o corpo do personagem em um sólido flamejante.

Para que essa transformação atinja apenas partes do corpo, aumente o custo base em +5 PP.

Danos provenientes de calor são anulados, de magma e laser, diminuídos pela metade menor e de poderes de resfriamento são duplicados. Água causa danos normais se não causar resfriamento. O contato com o personagem causa 1d3 danos por queimadura, que podem ser somados aos danos de luta desarmada do personagem.





A cada round que um personagem permanecer próximo deste personagem em chamas (1m de distância), ele receberá 3 danos. Armaduras podem atrasar em até 3 rounds esse efeito, dependendo de sua densidade e de sua área de proteção.

Corpo de Gelo (10 PP)

Transforma o corpo do personagem em gelo, que mantém a sua forma original e ganha imunidade ao frio. Para que essa transformação atinja apenas partes do corpo, aumente o custo em +5 PP.

O corpo do personagem ganha absorção de danos 1/0, mas ataques provenientes de fontes de calor são duplicados.

Em ambientes normais a mais de 30°C o personagem perde 1 ponto de *vida* por hora se estiver em sua forma de gelo, e perde 2 pontos por hora se o clima estiver a mais de 40°C.

Em forma de gelo, substâncias ingeridas pelo personagem se tornam água assim que são envolvidas pela saliva (não dá para ver o almoço boiando lá dentro).

O personagem fica semi-transparente quando vira gelo, e por isso, ganha a mutação "Mimetismo" (que dá +2 em testes de camuflagem).

Corpo Gasoso (15 PP)

Transforma seu possuidor em gás controlado e semi-transparente, recebendo +4 para testes de Camuflagem e Furtividade.

Para que essa transformação atinja apenas partes do corpo, aumente o custo base em +5 PP.

Qualquer natureza de ataque não surte efeito contra o possuidor do poder, com exceção de ataques provenientes de vento ou que tentem dissipar a forma gasosa em que o personagem se encontra, que causam dano dobrado.

Este personagem pode ficar gravemente ferido se estiver dentro de um carro em alta velocidade e alguém abrir a janela bem na sua cara!!! Serão 3d6 danos por rodada. Colocar a cabeça para fora para dar uma espiadinha, nem pensar...

O personagem pode passar rapidamente por qualquer brecha (uma rodada para passar por um buraco de fechadura), mas não pode manipular objetos mais pesados do que algo que possa ser erguido por uma brisa (uma folha de papel, um cigarro,...).

Corpo de Madeira (8 PP)

Transforma o corpo do personagem em madeira, o que faz com que ele flutue na água e tira -2 pontos de sua *Furtividade* por causa dos sons de suas juntas.

Para que essa transformação atinja apenas partes do corpo, aumente o custo base em +5 PP.

Sua proteção enquanto utilizar o poder é 2/1.

Corpo de Pedras (20 PP)

Transforma o corpo do personagem em pedra, o que dobra o peso do personagem e tira -2 pontos de sua *Furtividade* por causa dos sons de suas juntas.

Para que essa transformação atinja apenas partes do corpo, aumente o custo base em +5 PP.

Sua proteção enquanto utilizar o poder é 4/3, e ele pode atacar ou defender-se com suas mãos e pés como uma maça (+1G, 0A, d2 danos). O corpo é imune a ataques elétricos, mas recebe danos dobrados de ataques sônicos ou cinéticos (vibratórios).





Corpo Metálico (variável)

Transforma o corpo do personagem em qualquer metal, o que dobra o peso do personagem e tira -2 pontos de sua *Furtividade* por causa dos sons de suas juntas.

Danos de fontes elétricas não afetam o personagem se ele estiver com pelo menos uma parte do corpo no chão.

Para que essa transformação atinja apenas partes do corpo, aumente o custo base em +5 PP.

Ele pode atacar ou defender-se com suas mãos e pés como uma maça (+1G, 0A, d2 danos).

A tabela para determinar a proteção adequada e também o custo, caso o personagem escolha apenas um tipo de metal, é:

Material	Absorção	Custo
Aço	6/4	40
Alumínio	3/1	15
Bronze	3/1	30
Chumbo	3/2	20
Cobre	3/2	20
Ferro	4/3	20
Titânio	8/5	50

Outros tipos de Metal? Depende do bom senso do mestre. Se a aventura comporta metais alienígenas e ligas fictícias, a redução de danos aumenta em +10 para cada 10 PP pagos a mais sobre o custo do Adamantino (35 PP).

É possível transformar o corpo em mais de um tipo de metal. Se o personagem puder se transformar em mais de um tipo de metal, reduza o custo em 15%, arredondando o resultado para baixo.

Observação: alumínio e chumbo são dois exemplos de metais que não são afetados pelo magnetismo e pela eletricidade.

Corpo de Terra/Areia (10 PP)

Transforma o corpo de seu possuidor em terra ou areia, e mantém a sua forma original.

Para que essa transformação atinja apenas partes do corpo, aumente o custo base em +5 PP.

Nesta forma, o personagem pode escapar por qualquer brecha por onde a areia passe. Quanto menor a brecha, maior o tempo que ele leva para isso (um humano de areia leva 2 rodadas para escoar pelo ralo grande de um chuveiro).

Danos físicos são ignorados, energéticos reduzidos pela metade, mas golpes com água (ou qualquer material capaz de sugar a areia) ou rajadas de grande pressão, como uma rajada concentrada de vento causam dano dobrado (um jato de água causaria danos triplicados!!!).

O personagem pode utilizar seus membros como tentáculos para atacar, que funcionam como um mangual leve (+2G, -1A, 1 dano).

Se tiver um membro decepado, o personagem pode grudá-lo novamente a seu corpo se assumir sua forma de areia.

Corpo de Trevas (10 PP)

Transforma o corpo de seu possuidor em trevas, e mantém a sua silhueta original. É necessário que haja uma fonte de sombras para que o personagem possa permanecer nela, ou o poder não funciona.

Para que essa transformação atinja apenas partes do corpo, aumente o custo base em +5 PP.

Nesta forma, o personagem se mescla a uma sombra existente, ou passa a fazer parte da escuridão, como um ser 2D. Qualquer fonte de luz que for dirigida ao personagem nesta forma interrompe instantaneamente o poder, revelando o corpo normal do personagem.

Nesta forma, o personagem enxerga perfeitamente no escuro, como se estivesse na luz do dia. Se puder transformar apenas partes do corpo, pagando o custo adicional, ele pode ficar "sólido" e tocar outros sólidos, e seu toque é gelado e tem a textura de um tecido fino.

O personagem não sofre danos físicos enquanto permanecer mesclado às sombras, mas visões especiais como *Radar* e *Sonar* podem revelar sua localização exata, e então os ataques causarão a metade menor do dano.

Golpes e raios luminosos causam dano triplicado ao personagem nessa forma.

Corpo Vazado (+) (2 PP)

Apesar de serem de um tamanho normal, alguns seres têm buracos em seu corpos, como esqueletos (*Corpo Vazado (2)*); ou são extremamente finos, como os homens-graveto de Simalon (alienígenas semelhantes aos humanos, mas cujos troncos e demais membros têm a espessura de um braço humano adulto (*Corpo Vazado (4)*)).





Essas alterações dão bônus nas suas esquivas contra disparos (flechas, balas, rajadas) de +1 ponto para cada nível da Característica.

Coordenação Plena (7 PP)

O personagem possui uma coordenação motora excepcional, e pode atacar simultaneamente alvos que exijam foco de visão diferentes (não receberia penalidades por atacar alvos distintos na mesma rodada) Além disso, proezas acrobáticas recebem um bônus de +1.

Dedos Atrofiados (-4, -6 PP)

Seus dedos, ou quaisquer outros apêndices manipuladores, são atrofiados ou mal formados pelos padrões humanos normais. Você tem uma penalidade para utilizar qualquer Habilidade ou ação que exija firmeza para agarrar. Isso inclui (mas não está limitado) a: pegar coisas, escalada e a maioria das armas (decisão do *Mestre*). Se a penalidade for de -4 esta desvantagem vale -6 PP; se a penalidade for apenas de -2, seu custo é de -4 PP. Personagens que possuam a Característica *Sem Manipuladores Finos* ou *Sem Manipuladores* não podem adquirir *Dedos Atrofiados* (Aêh combinho sem-vergonha!!!).

Dedos Grossos (-4 PP)

-2 de penalidade para manipular objetos pequenos ou feitos para manipulação por seres normais de sua raça.

Desgaste Passivo (+) (-10 PP)

O personagem perde 1 ponto de *vida* por dia mesmo que se alimente ou descanse como todos os outros membros de sua raça. Os motivos podem ser os mais variados possíveis, como evaporação de sangue, metabolismo acelerado, exposição ao ar, etc.

Para repor esses pontos, o personagem precisa consumir algo ou passar por algum tipo de tratamento que proporcione alguma complicação para o personagem (beber sangue, ficar 1 hora dentro de um freezer, inalar gás carbônico, lutar contra alguém,...).

Digestão Universal (4 PP)

Você possui um sistema intestinal altamente adaptável e eficiente, que permite que você receba benefícios nutricionais de qualquer proteína, não tóxica, de origem animal ou vegetal sem se importar em quão alienígena (ou fantástica) seja sua bioquímica. Isso permite que você possa se nutrir comendo coisas que normalmente seriam inofensivas, mas sem nenhum valor nutricional (plástico ou papel por exemplo). Lembre-se que esta Característica não confere nenhuma imunidade contra venenos normais, ou mesmo plantas e animais alienígenas que seriam normalmente venenosos.

Envelhecimento Determinado (variável)

Tão logo o personagem chegue a uma idade limite menor que o tempo médio de vida padrão, seu organismo e seu sistema imunológico começam a se deteriorar rapidamente. Para cada 10% de tempo de vida a menos do limite da raça (considere para seres humanos como sendo 60 anos), esta Característica custa -4 PP (50 anos: -4 PP, 40 anos: -8 PP, 30 anos: -12 PP, 20 anos: -16 PP). A partir da idade pré-determinada, o personagem começa a envelhecer rapidamente, e é necessário fazer teste de envelhecimento todos os dias (Teste de Resistência com penalidade de -3). Cada falha no teste, indica que o personagem envelheceu um ano. Falhas críticas envelhecem 5 anos o personagem.

Escamas (variável)

Podem fazer parte do revestimento de alguma criatura. Escamas vão de frágeis rugas queratinosas (que não dão proteção alguma e podem ser compradas por custo 0) à resistentes placas ósseas, e podem dar proteção de dureza 1 (+5 PP) ou 2 (+10 PP) para a área que cobrem de acordo com a sua espessura ou resistência. O personagem pode escolher essa área coberta, mas geralmente as partes de pele mais mole não possuem escamas.

Para cada nível de Tamanho Ampliado, essas escamas podem ficar 1 nível mais grossa. Os valores de proteção e o custo são multiplicados por esse nível (Um crocodilo gigante de Tamanho Ampliado 3 pode ter Escamas Leves com 9 de proteção e 15 de custo).

Espinhos (3 PP + modificadores)

São o meio termo entre chifres e pêlos; se forem bem firmes e estiverem no ponto de contato do ataque, podem acrescentar +1 ponto ao dano desarmado (+2 PP).

Existem espinhos que podem ser arremessados, a distância do arremesso é de 10m e podem causar 0 (+1 PP), 1 (+3 PP) ou 1D2 danos (+5 PP).





Uma camada de espinhos pode dar resistência de dureza 1 para a área protegida (+3 PP). Existem espinhos venenosos (+custo do veneno aplicado). Todos os espinhos perdidos renascem como pêlos.

Estigma Social (-2, -4, -6 PP)

Sim, é o mesmo da Característica Psíquica Desfavorável, não é necessariamente uma mutação, mas é o efeito causado por essas mutações.

Para determinar qual o nível dessa Característica (apesar de dar Pontos de Poder como qualquer outra mutação negativa, ela pode ser marcada entre as Características Psíquicas), antecipe em que tipo de localidades ocorrerão a maioria das aventuras no início da carreira deste personagem.

Flexibilidade (3 PP)

O personagem possui o corpo muito flexível e pode arqueá-lo em qualquer direção.

Garras (2, 4, 6 PP + modificadores)

Conceitualmente podem ser explicadas de várias formas. O padrão ocorre quando as unhas da criatura adquirem rigidez e terminam em pontas. Mas podem ser ampliações do esqueleto do personagem.

A exemplo dos felinos (gatos, tigres, etc), as garras podem ser retráteis (+3 PP), elas só aparecem quando os músculos são tensionados. Dedos com garras podem prejudicar a utilização de alguns objetos, como teclados, livros, roupas, etc.

Garras podem ser utilizadas para agarrar melhor (+2 de bônus no teste).

A aquisição desta Característica, confere a Habilidade *Garras* (0), que confere os seguintes bônus (de acordo com o tamanho):

- **Garras pequenas (2 PC):** +1G, +0A, 1
- **Garras médias (4 PC):** +2G, +1A, D2
- **Garras grandes (6 PC):** +2G, +2A, D3

De acordo com a Força da criatura, aplique os danos adicionais.

Guelras (4 PP)

Permitem a respiração aquática, desde que o líquido no qual esteja mergulhado possua oxigênio.

Hibernação (Variável)

É a necessidade do corpo de dormir profundamente por períodos longos de tempo: todo o inverno, por exemplo. Custa -1PP por semana de sono profundo que o personagem precisa hibernar. Por outro lado, se esta hibernação for totalmente voluntária (e levando em conta que dormindo o personagem necessita apenas 1/10 do oxigênio e 30 vezes menos água/comida que precisaria normalmente) este Poder passa a ser Favorável, custando 1 PP por semana.

Ignorar Danos (15 PP)

O personagem não sofre penalidades por causa de danos e nem desmaia por *pontos de vida* negativo.

Ele só pára de lutar quando morre.

Personagens com este poder não sentem dor quando estão com os pontos de vida negativos.

Imortalidade (+) (50 PP)

O personagem não envelhece a partir da idade de maturidade da sua raça, e não pode morrer por velhice. Ele também se torna imune a venenos e doenças comuns (mas ainda é afetado por venenos e doenças de natureza incomum).

Um personagem imortal é mais experiente se já viveu muito. Essa vivência é representada pelo nível da mutação, e cada nível representa uma média de 100 anos de vida, que adicionam um multiplicador extra para os pontos de habilidades do personagem (x2 no primeiro nível, x3 no segundo e assim sucessivamente).

Incurável (-8, -16 PP)

O personagem não consegue se recuperar de ferimentos naturalmente (esta Característica nega automaticamente qualquer tipo de regeneração), mesmo com o auxílio de um médico. Um teste bem sucedido de *Medicina* ainda funciona normalmente para parar sangramentos ou o choque proveniente do ferimento, mas não restaura nenhum ponto de vida. Curas místicas ou psiônicas funcionam normalmente, partindo de você mesmo ou não.





Se o personagem puder regenerar pontos sob certas condições (banhar-se em sangue, mergulhando em um poço de lava, etc) ou roubando vida de outros de alguma maneira (como alguns poderes, magia, vampirismo, etc) esta Característica custa -8 PP. Se o personagem não pode se curar nunca seu custo é de -16 PP.

Intangibilidade (60 PP)

Transforma o corpo do possuidor em energia vibratória intangível. Neste estado o personagem pode atravessar paredes ou outras substâncias *sólidas*, e não sofre qualquer tipo de dano físico ou energético (ataques que afetam a mente e os sentidos funcionam normalmente).

Algumas variações deste poder possuem efeitos interessantes: por 10 PP adicionais, é possível ao personagem no estado intangível *andar no ar*.

Por 10 PP, o personagem pode deixar apenas partes do corpo intangíveis.

Por mais 10 PP, é possível que a energia vibratória cause pane em circuitos eletrônicos ao passar por eles.

Para causar danos físicos em alvos substanciais ou em outros alvos insubstanciais, é necessário adquirir as ampliações específicas, que devem ser somadas ao custo total do poder (incluindo as variações acima citadas).

Invulnerabilidade (Variável)

Personagens com esta capacidade possuem uma resistência muito grande contra determinado tipo de ataque.

Existem três níveis deste poder:

No primeiro nível, os danos sofridos pelo personagem provenientes da fonte da qual é imune, são divididos por 2 (arredondar para baixo).

No segundo nível, todos os danos devem ser divididos por 4 (arredondar para baixo).

O terceiro nível indica que o personagem é completamente imune a ataques do tipo listado, não sofrendo nem mesmo arranhões quando atingido.

O custo varia de acordo com o nível e o tipo de imunidade.

Invulnerabilidade	Nível 1	Nível 2	Nível 3
Ácido	16	32	64
Doenças/Infecções	12	24	48
Eletricidade	16	32	64
Fogo / Calor	16	32	64
Gelo / Frio	16	32	64
Lâminas	16	32	64
Magia	30	60	120
Pancadas Físicas	16	32	64
Projéteis em alta velocidade	30	60	120
Psiquismo	20	40	80
Radiação	16	32	64
Venenos	16	32	64
TOTAL*	200*	400*	800*

*Esta absorção não está incluída no pacote TOTAL, deve ser adquirida separadamente

Linguagem (0, -2 PP)

É um fator importante na determinação de uma raça. Se a criatura tiver Inteligência, ela terá algum tipo de linguagem, por mais sutil que seja, guinchos, movimentos ou vibrações. Caso essa linguagem não seja a linguagem padrão do mundo em que vive, o custo cai para -2 PP.

Se o personagem não tem condições de falar a língua padrão do cenário, o custo cai para -6 PP. Isto não impede que o personagem possa ouvi-la e aprender a entendê-la.

Mandíbulas (2, 3, 4 PP)

Podem ser proeminentes (focinhos) ou não em uma criatura. A mordida pode causar danos de acordo com a musculatura e os dentes, assim como chifres, existem mordidas que não causam danos e dentes que podem ser quebrados.

Criaturas que tem seu ataque baseado na mordida, uma vez que atingirem o alvo, têm a opção de continuar mordendo; no próximo turno, ele causará seus danos de novo, mas terá penalidade de -6 em sua Esquiva pois estará preso ao seu alvo e, portanto, sem mobilidade.





A aquisição desta Característica confere a Habilidade *Mandíbulas* (0), que confere os seguintes bônus (de acordo com o tamanho):

- **Mandíbulas pequenas (2 PC):** +0G, +0A, 1
- **Mandíbulas médias (3 PC):** +1G, +0A, D2
- **Mandíbulas grandes (4 PC):** +1G, +0A, D3

De acordo com a Força da criatura, aplique os danos adicionais.

Membrana Nictante (3 PP)

Seus globos oculares são cobertos por uma membrana transparente que permitem que você enxergue normalmente sob a água e ajudarão a proteger seus olhos de areia, gás lacrimogênio, etc.

Membros (15 PP para cada membro adicional)

Cada perna ou pata a mais dá +1 em testes para evitar quedas, para empurrar, puxar, etc (limitando esses bônus ao máximo de +4).

Cada par de pernas (ou patas) aumentam a velocidade do personagem em sua metade menor (60km/h vão para 90km/h, ou seja, nesse caso, 30km/h são aumentados por par de pernas a mais). Um par de pernas extra também concede uma ação de movimento extra para o personagem.

Cada membro com função semelhante a braços tem 1.001 utilidades, pode carregar mais sacolas, segurar a próxima flecha enquanto a outra é disparada, pode lutar com escudo e arma pesada ao mesmo tempo, e concede +1 ação Padrão por rodada (sem penalidades).

Não Comer (4 PP)

Absorção de vibrações cósmicas, fotossíntese hiper-sensível, bateria auto-recarregável, várias podem ser as explicações para um personagem não precisar se alimentar.

Não Respirar (7 PP)

O personagem não precisa de ar para viver. Mesmo submerso, ele não se afogará (embora possa sofrer danos se estiver numa área de grande pressão). O personagem não pode ser sufocado, nem sofrer sufocamento por fumaça ou outros gases.

Olfato Discriminativo (8 PP)

Esta Característica permite a um personagem distinguir indivíduos e objetos através do olfato. Testes de *Percepção* que possam envolver esse sentido tem bônus de +4, e testes de *Rastreamento*, bônus de +2.

Olho Adicional (+) (2 PP + especial)

O personagem ganha um olho adicional, e o equivalente à característica *Sentido Ampliado* (*Visão*) +1 para cada olho além dos seus normais (Sendo 2 o bônus máximo, e todos devem estar voltados para a mesma direção).

Cada olho posicionado em uma posição lateral ou traseira custa +2 PP, mas cada um deles dá +1 de bônus em Testes de *Prontidão* que envolvam visão lateral (o bônus máximo é +3), sendo que um inimigo se aproximando por uma direção que o personagem tenha olhos dispensa testes para ser percebido.

Olhos Polarizados (3 PP)

Seus olhos se ajustam instantaneamente a mudanças bruscas de luminosidade, ou seja, o personagem não sofrerá penalidades se passar da luz para a escuridão ou vice-versa, e ficará no máximo 1 rodada cego se for atingido por um clarão.

Ossos Cartilagosos (2 PP)

Dão uma grande flexibilidade para a criatura e 1 nível extra de *Contorcionismo*.

Ossos Ocos (-10 PP)

Os personagens que possuem ossos ocos são mais leves (30% do peso normal), e mais frágeis.

Os danos que ultrapassarem a absorção deste personagem serão duplicados. Como exemplo, um personagem que sofrer 6 danos, marcará 12 danos.



Padrão de Tempo Alterado (+) (+18 PP ou -18 PP)

Existem dois tipos dessa mutação:

Padrão de Tempo Aumentado: faz com que o possuidor veja o tempo passar mais lentamente (como se o mundo fosse um filme em câmera lenta). Cada nível deste poder concede 1 ação padrão extra e soma +1 à *Percepção Visual* do personagem.

Padrão de Tempo Reduzido: faz com que o possuidor veja o tempo passar aceleradamente. Cada nível de mutação faz com que o personagem perca 1 ação extra para fazer algo que demoraria normalmente 1 ação normal. Por exemplo, atacar seria uma ação de rodada completa. Além disso, ele sofre uma penalidade de -1 em testes de percepção visual.

Pés Com Polegares Opostos (2 PP)

Permitem que se agarre com os pés como se eles fossem mãos.

Protuberância Óssea (Variável)

É uma extensão do esqueleto do personagem, mas não chega a ser tão grande quanto chifres e garras. As mutações *Reforço Ósseo* ou *Reforço Metálico* também influenciam esta mutação.

A aquisição desta Característica confere a Habilidade *Protuberância* (0), que confere os seguintes bônus (de acordo com o tamanho):

- **Protuberância pequenas (2 PC):** +0G, -1A, 0
- **Protuberância médias (4 PC):** +0G, +0A, 1
- **Protuberância grandes (6 PC):** +1G, +0A, D2

Reforço Metálico (15 PP)

O corpo do personagem é reforçado internamente com um forte esqueleto de metal.

Depois que mais do que 2 danos ultrapassarem suas proteções, até 4 danos poderão ser absorvidos por esta proteção interna (O personagem é atingido por um peso de demolição que causa 10 danos, 2 pontos de dano são causados, 4 são absorvidos pelo reforço e os danos restantes ocorrem normalmente; resultado: 6 danos).

O corpo aumenta seu peso em 20% por nível, e seus danos por golpes desarmados aumentam em +1.

Reforço Ósseo (4PP)

O corpo do personagem é reforçado internamente com um esqueleto reforçado. Depois que mais do que 2 danos ultrapassarem suas proteções, 1 danos serão absorvidos por esta proteção interna (O personagem é atingido por um peso de demolição que causa 10 danos, 2 pontos de dano são causados, 1 é absorvido pelo reforço e os danos restantes ocorrem normalmente; resultado: 9 danos).

O nível máximo desse poder é o dobro do nível de Tamanho Ampliado do personagem.

Retardo Mental (+) (-12 PP)

Cada nível de retardo faz com que o personagem precise de +1 ação acumulada para realizar uma ação mental normal. O personagem pode precisar acumular 2 ações, 1 round, 3 rounds, etc... para fazer algo que um ser humano normal faria com apenas uma ação padrão.

Sangue Ácido (+) (6 PP)

O sangue do personagem age como um ácido poderoso. Se o personagem for ferido e seu sangue espirrar (1 dano ou mais ultrapassou a proteção) sobre algum objeto ou personagem (que pode tentar evitar o esguicho gastando uma ação em *Teste de Esquiva*), estes sofrem 1d2 danos por nível desta característica.

Personagens com esta Característica podem escolher derramar propositalmente sangue sobre algum alvo (desde que tenham meios de ferir-se); cada liberação intencional de sangue ácido deve causar pelo menos 1 ponto de dano ao personagem.

Sangue Frio (-3, -6 PP)

Você tem o sangue frio como um réptil, isso pode ser percebido por sensores infravermelhos ou mesmo por um simples toque na pele. Esta Característica até que é útil, pois o personagem só precisa ingerir 1/3 da comida que normalmente necessitaria, e também sofre menos com variações de temperatura (+1 nos testes para resistir a desidratação ou hipotermia). Contudo, acarreta alguns problemas.



Seu corpo tende a funcionar mal em temperaturas mais baixas. O valor desta desvantagem depende do seu "nível de tolerância" a temperatura. Se seus problemas começam a 10° C esta Características custa -3 PP; se seus problemas começam logo abaixo de 20° esta Características custa -6 PP.

Depois de meia hora em condições de temperatura abaixo do seu "nível de tolerância" seus pontos de vida diminuem em três pontos para cada 1 hora em 10°C abaixo do limite. Estes pontos são recuperados a razão de 1 ponto por hora assim que a temperatura subir.

Sem Manipuladores (-16 PP)

Você não possui nenhum tipo de membros (como uma serpente). A única maneira de manipular objetos é com seu corpo ou cabeça.

Sem Manipuladores Finos (-8 PP)

Você não possui dedos ou estruturas semelhantes nas extremidades de seus membros. É impossível para você igualar a destreza manual humana (-5 para testes em qualquer tentativa), você não pode usar suas extremidades para tarefas como: dar nós, fazer reparos, mas pode agarrar uma estrutura que possas ser abraçada ou enrolada por seus membros.

Semi Ereto (-2 PP)

Sua postura física é naturalmente semi-ereta, como um chimpanzé ou um urso. Você pode andar apoiado nas suas patas traseiras por algum tempo (menos de 30 minutos), mas isso é desconfortável para você (-2 em todas as jogadas); nesta posição você pode utilizar seus "braços" para manipular objetos, enfrentar inimigos e segurar bebês. Sem penalidades, você pode utilizar uma das suas mãos, assumindo que você tenha mãos, para carregar e usar um, no máximo 2, objetos pequenos enquanto se desloca.

Sentidos (+) (-2 PP ou 2 PP)

Podem ser compradas em níveis (2 PP por nível), sendo que cada nível de ampliação ou redução concede bônus ou penalidades de 1 ponto para o Teste de Percepção.

Se o jogador quiser aumentar ou reduzir todos os sentidos do personagem, seu atributo Percepção aumenta ou diminui 1 ponto e o custo total cai para +/-8PP (compradas em separado, custariam +/-10PP).

- **Audição:** pode ser ampliada ou reduzida e pode captar diferentes frequências de sons. Quanto mais aguçada mais suscetível a sons altos ou estridentes;
- **Olfato:** pode ter maior ou menor sensibilidade, seja quanto à determinação de nuances olfativas ou quanto à captação de aromas distantes;
- **Paladar:** determina o que a criatura considera como um alimento apetitoso. Existem substâncias que são percebidas por alguns paladares e ignoradas por outros;
- **Visão:** pode ser mais ou menos apurada, tanto com relação à distância quanto com relação a detalhes.
- **Tato:** vai da insensibilidade até à percepção de movimento pelo deslocamento do ar.

Sustentação Solar (+) (4 PP)

O personagem pode ficar por um determinado período sem precisar comer ou beber, desde que fique exposto à luz solar por pelo menos 1 hora por dia. O nível deste poder indica o número máximo de dias que o personagem pode se sustentar apenas com a luz solar.

Tamanho Alterado (+) (Variável)

Existem dois tipos dessa mutação:

Tamanho Aumentado (22 PP): O personagem pode aumentar sua massa o número de vezes igual ao nível do poder, diminuindo sua esquivas em -1 por nível. O personagem também recebe uma penalidade de -2 por nível em testes de furtividade.

Cada nível ímpar do poder concede 1 nível de Físico Ampliado.

Além dos óbvios pontos de vida a mais e dano maior, você poderá aumentar a sua velocidade com sua metade menor por nível de Tamanho Ampliado (um cavalo de Tamanho Ampliado 3, que corria 60km/h, passará a correr 120km/h) e arremessar coisas grandes sem as dificuldades que um baixinho que tem apenas *Super Força* tem ao tentar apoiar o tal objeto para arremessar.

O primeiro nível desse poder é marcado como x2, pois indica qual a multiplicação que foi sofrida pelo tamanho normal (humano) do personagem.





Tamanho Reduzido (+) (10 PP)

Reduz pela metade o tamanho de seu possuidor, o que acarreta diminuição de sua força (-2 de Físico para cada diminuição) e bônus de +1 em sua Esquiva. Se este for o tamanho natural do personagem, seu custo se reduz a -12 PP por nível.

Apesar de melhorar sua furtividade em +1, cada nível dessa mutação divide a velocidade do personagem. O primeiro nível desse poder é marcado como x2 pois indica qual a divisão que foi sofrida pelo tamanho normal (humano) do personagem.

Tentáculos (5 PP + modificadores)

São semelhantes às caudas, com a diferença que podem ser melhor controlados e podem ter ventosas (+2 PP) para melhor agarramento (bônus de +2) ou manipulação.

A aquisição desta Característica confere a Habilidade *Tentáculos* (0), que confere os seguintes bônus:

- **Tentáculos:** +2G, +1A, d2.

De acordo com a Força da criatura, aplique os danos adicionais.

Esse é o custo de 1 par de tentáculos, e se forem membros extras, deverá ser pago ainda o custo extra da mutação Membros Extras, e o personagem tem todas as características descritas nessa mutação além dos tentáculos.

Velocidade Alterada (+) (Variável)

Esta mutação age diretamente na capacidade de deslocamento por ação de movimento de um personagem. Existem dois tipos dessa mutação:

Velocidade Ampliada (25 PP): Pernas mais longas, ligação com uma força mística que acelera o personagem, muitas são as possibilidades de explicação. Cada nível desta mutação dobra geometricamente (x2, x4, x8, x16, x32...) a velocidade de deslocamento padrão do personagem.

Velocidade Reduzida (-15 PP): Pernas curtas, corpo desengonçado, uma maldição divina, vários podem ser os motivos causadores de uma redução na velocidade de deslocamento padrão do personagem. Cada nível desta mutação divide por 2 geometricamente esta velocidade.

Venenos (variável)

Podem ser utilizados de várias maneiras e com vários efeitos. O veneno é criado e armazenado no organismo da criatura e pode ser eliminado de várias maneiras, por dentes, por ferrão, por pêlos, ou até mesmo em esguicho.

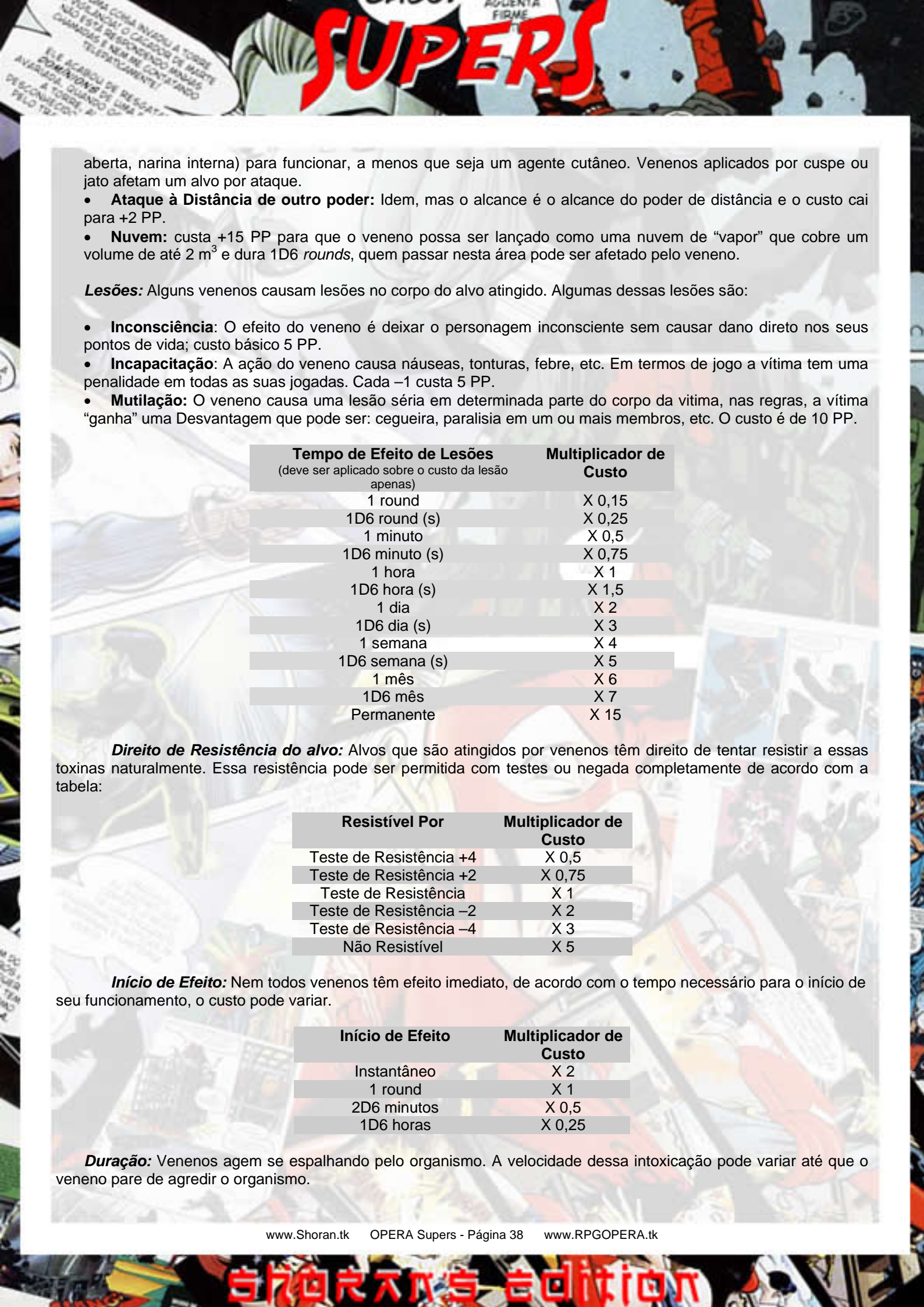
Os efeitos também são variados, podem causar morte instantânea, morte lenta, febre, irritação, distúrbios nervosos. Todos os venenos devem ser injetados na corrente sanguínea da vítima, ou entrar em contato com alguma mucosa para fazer efeito. A seguir estão alguns efeitos possíveis:

Dano: O efeito do veneno é dano direto sobre os pontos de vida do personagem. A quantidade de dano varia de acordo com a tabela abaixo:

Dano	Custo
1d2	21 PP
1d3	32 PP
1d4	42 PP
1d5	53 PP
1d6	63 PP
Pontos de Dano Fixo	7 PP

Efeitos especiais de aplicação do Veneno: Alguns venenos possuem custos especiais que devem ser somados ao DANO para efeitos de cálculos.

- **Ação Cutânea:** por + 15 PP o veneno pode ser definido como sendo um agente cutâneo, que pode atingir a corrente sanguínea através da pele. Estes tipos de veneno são muito difíceis de serem lavados. Os venenos do tipo ataque à distância são normalmente deste tipo.
- **Ataque à Distância do próprio veneno:** por +5 PP o veneno pode ser liberado a curtas distâncias, até 5 m, na forma de um jato ou cuspe. Normalmente, devem atingir um ferimento exposto ou uma mucosa (olhos, boca



aberta, narina interna) para funcionar, a menos que seja um agente cutâneo. Venenos aplicados por cuspe ou jato afetam um alvo por ataque.

- **Ataque à Distância de outro poder:** Idem, mas o alcance é o alcance do poder de distância e o custo cai para +2 PP.
- **Nuvem:** custa +15 PP para que o veneno possa ser lançado como uma nuvem de “vapor” que cobre um volume de até 2 m³ e dura 1D6 rounds, quem passar nesta área pode ser afetado pelo veneno.

Lesões: Alguns venenos causam lesões no corpo do alvo atingido. Algumas dessas lesões são:

- **Inconsciência:** O efeito do veneno é deixar o personagem inconsciente sem causar dano direto nos seus pontos de vida; custo básico 5 PP.
- **Incapacitação:** A ação do veneno causa náuseas, tonturas, febre, etc. Em termos de jogo a vítima tem uma penalidade em todas as suas jogadas. Cada -1 custa 5 PP.
- **Mutilação:** O veneno causa uma lesão séria em determinada parte do corpo da vítima, nas regras, a vítima “ganha” uma Desvantagem que pode ser: cegueira, paralisia em um ou mais membros, etc. O custo é de 10 PP.

Tempo de Efeito de Lesões (deve ser aplicado sobre o custo da lesão apenas)	Multiplicador de Custo
1 round	X 0,15
1D6 round (s)	X 0,25
1 minuto	X 0,5
1D6 minuto (s)	X 0,75
1 hora	X 1
1D6 hora (s)	X 1,5
1 dia	X 2
1D6 dia (s)	X 3
1 semana	X 4
1D6 semana (s)	X 5
1 mês	X 6
1D6 mês	X 7
Permanente	X 15

Direito de Resistência do alvo: Alvos que são atingidos por venenos têm direito de tentar resistir a essas toxinas naturalmente. Essa resistência pode ser permitida com testes ou negada completamente de acordo com a tabela:

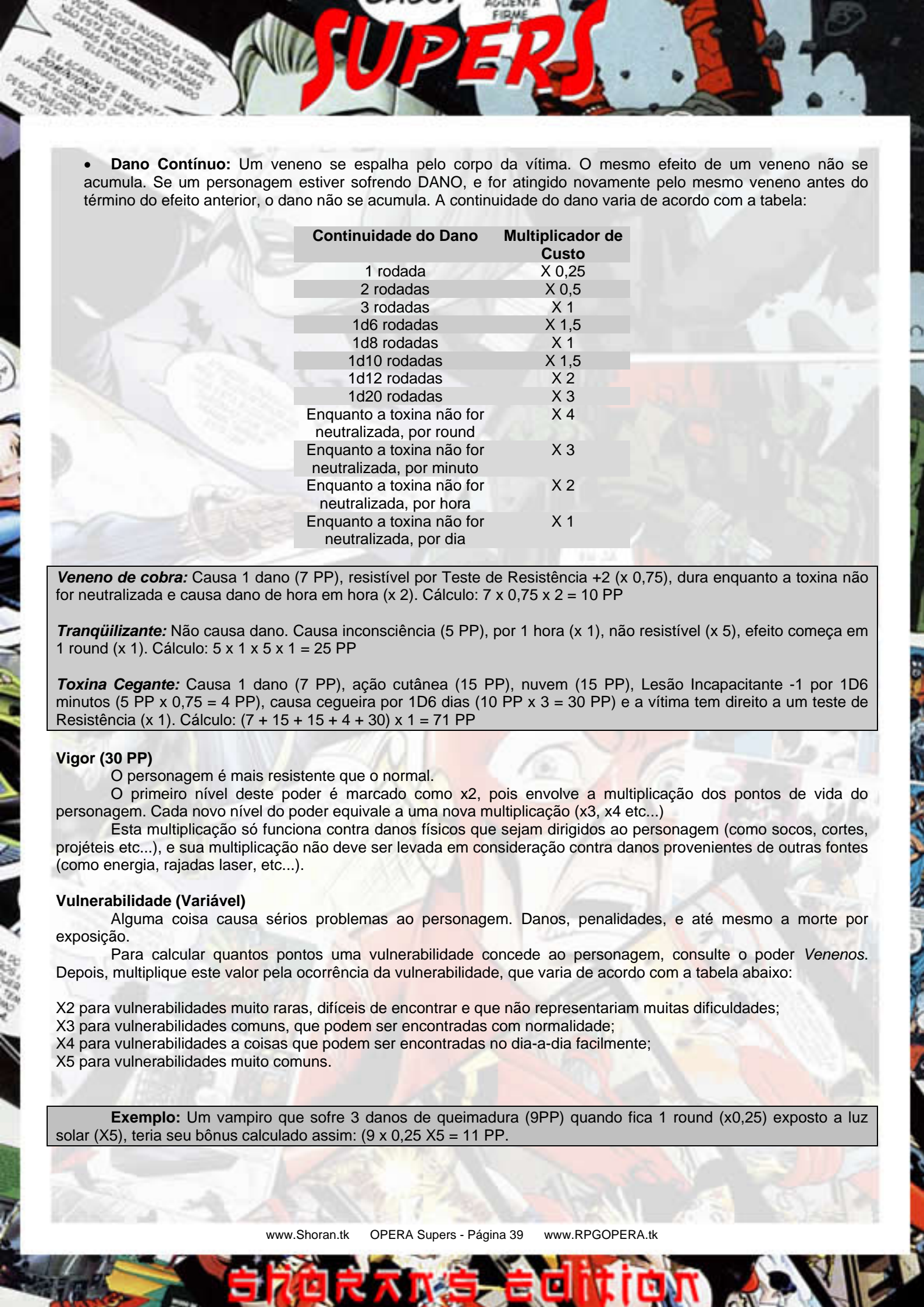
Resistível Por	Multiplicador de Custo
Teste de Resistência +4	X 0,5
Teste de Resistência +2	X 0,75
Teste de Resistência	X 1
Teste de Resistência -2	X 2
Teste de Resistência -4	X 3
Não Resistível	X 5

Início de Efeito: Nem todos venenos têm efeito imediato, de acordo com o tempo necessário para o início de seu funcionamento, o custo pode variar.

Início de Efeito	Multiplicador de Custo
Instantâneo	X 2
1 round	X 1
2D6 minutos	X 0,5
1D6 horas	X 0,25

Duração: Venenos agem se espalhando pelo organismo. A velocidade dessa intoxicação pode variar até que o veneno pare de agredir o organismo.





- **Dano Contínuo:** Um veneno se espalha pelo corpo da vítima. O mesmo efeito de um veneno não se acumula. Se um personagem estiver sofrendo DANO, e for atingido novamente pelo mesmo veneno antes do término do efeito anterior, o dano não se acumula. A continuidade do dano varia de acordo com a tabela:

Continuidade do Dano	Multiplicador de Custo
1 rodada	X 0,25
2 rodadas	X 0,5
3 rodadas	X 1
1d6 rodadas	X 1,5
1d8 rodadas	X 1
1d10 rodadas	X 1,5
1d12 rodadas	X 2
1d20 rodadas	X 3
Enquanto a toxina não for neutralizada, por round	X 4
Enquanto a toxina não for neutralizada, por minuto	X 3
Enquanto a toxina não for neutralizada, por hora	X 2
Enquanto a toxina não for neutralizada, por dia	X 1

Veneno de cobra: Causa 1 dano (7 PP), resistível por Teste de Resistência +2 (x 0,75), dura enquanto a toxina não for neutralizada e causa dano de hora em hora (x 2). Cálculo: $7 \times 0,75 \times 2 = 10$ PP

Tranqüilizante: Não causa dano. Causa inconsciência (5 PP), por 1 hora (x 1), não resistível (x 5), efeito começa em 1 round (x 1). Cálculo: $5 \times 1 \times 5 \times 1 = 25$ PP

Toxina Cegante: Causa 1 dano (7 PP), ação cutânea (15 PP), nuvem (15 PP), Lesão Incapacitante -1 por 1D6 minutos ($5 \text{ PP} \times 0,75 = 4 \text{ PP}$), causa cegueira por 1D6 dias ($10 \text{ PP} \times 3 = 30 \text{ PP}$) e a vítima tem direito a um teste de Resistência (x 1). Cálculo: $(7 + 15 + 15 + 4 + 30) \times 1 = 71$ PP

Vigor (30 PP)

O personagem é mais resistente que o normal.

O primeiro nível deste poder é marcado como x2, pois envolve a multiplicação dos pontos de vida do personagem. Cada novo nível do poder equivale a uma nova multiplicação (x3, x4 etc...)

Esta multiplicação só funciona contra danos físicos que sejam dirigidos ao personagem (como socos, cortes, projéteis etc...), e sua multiplicação não deve ser levada em consideração contra danos provenientes de outras fontes (como energia, rajadas laser, etc...).

Vulnerabilidade (Variável)

Alguma coisa causa sérios problemas ao personagem. Danos, penalidades, e até mesmo a morte por exposição.

Para calcular quantos pontos uma vulnerabilidade concede ao personagem, consulte o poder *Venenos*. Depois, multiplique este valor pela ocorrência da vulnerabilidade, que varia de acordo com a tabela abaixo:

X2 para vulnerabilidades muito raras, difíceis de encontrar e que não representariam muitas dificuldades;

X3 para vulnerabilidades comuns, que podem ser encontradas com normalidade;

X4 para vulnerabilidades a coisas que podem ser encontradas no dia-a-dia facilmente;

X5 para vulnerabilidades muito comuns.

Exemplo: Um vampiro que sofre 3 danos de queimadura (9PP) quando fica 1 round (x0,25) exposto a luz solar (X5), teria seu bônus calculado assim: $(9 \times 0,25 \times 5 = 11 \text{ PP})$.

AMPLIAÇÕES E LIMITAÇÕES DOS PODERES

A lista de poderes pode ainda ser modificada além da descrição básica dos poderes, e sua flexibilidade e dinamicidade aumentam muito utilizando este tipo de recurso. O mestre, no entanto, deve tomar cuidado com algumas ampliações e limitações, pois os jogadores podem criar personagens explorando alguma possível falha ou descrição insuficiente das regras.

AMPLIAÇÕES

Afeta área (+); +50%

Esta ampliação permite que um poder de longa distância seja utilizado como um poder de área. A ampliação *Afeta os outros* deve ser comprado em conjunto com esta para que um poder de *transformação do corpo* afete área. Se o poder referido der direito a um teste resistido, todos os afetados terão direito a esse teste. A área afetada por esta ampliação é um espaço circular de 3m de raio. Para aumentar essa área é necessária outra ampliação.

Afeta Insubstanciais; +20%

Esta ampliação permite que o poder referido afete alvos *insubstanciais* além dos alvos substanciais normais.

Afeta os outros; +20%

Esta ampliação funciona apenas sobre poderes de transformação do corpo. Por exemplo, um personagem que tenha o poder *Invisibilidade*, poderá ao tocar um alvo, deixa-lo *invisível* também.

Afeta substancial; +20%

Esta ampliação permite que poderes insubstanciais afetem seres substanciais.

Afiado (+); +10%

Esta é uma ampliação que pode ser aplicada apenas a mutações ou poderes que se baseiem em causar dano com objetos ou protuberâncias sólidos que saiam do corpo do personagem. Ela aumenta em +1 esses danos.

O limite máximo de afiação é igual à 1/3 da dureza do material em cujo dano ela será aplicada. Um material como ferro, por exemplo, que tem 8 pontos de dureza, poderia, no máximo, receber 3 níveis desta ampliação. Já ossos, que tem dureza 3, poderiam receber no máximo 1 nível de ampliação.

Área expandida (+); +10%

Cada nível desta ampliação dobra a área afetada por um poder.

Área maleável; +20%

Torna a área de ação de um poder maleável (formas de campos de sombras, campos de força, etc...), podendo assumir formas de cúpula, bolhas etc...

Área móvel; +30%

Qualquer poder de área ampliado dessa forma permitirá ao usuário cria-lo onde quiser, dentro de seu limite visual. A área afetada, entretanto, continua restrita ao seu valor original.

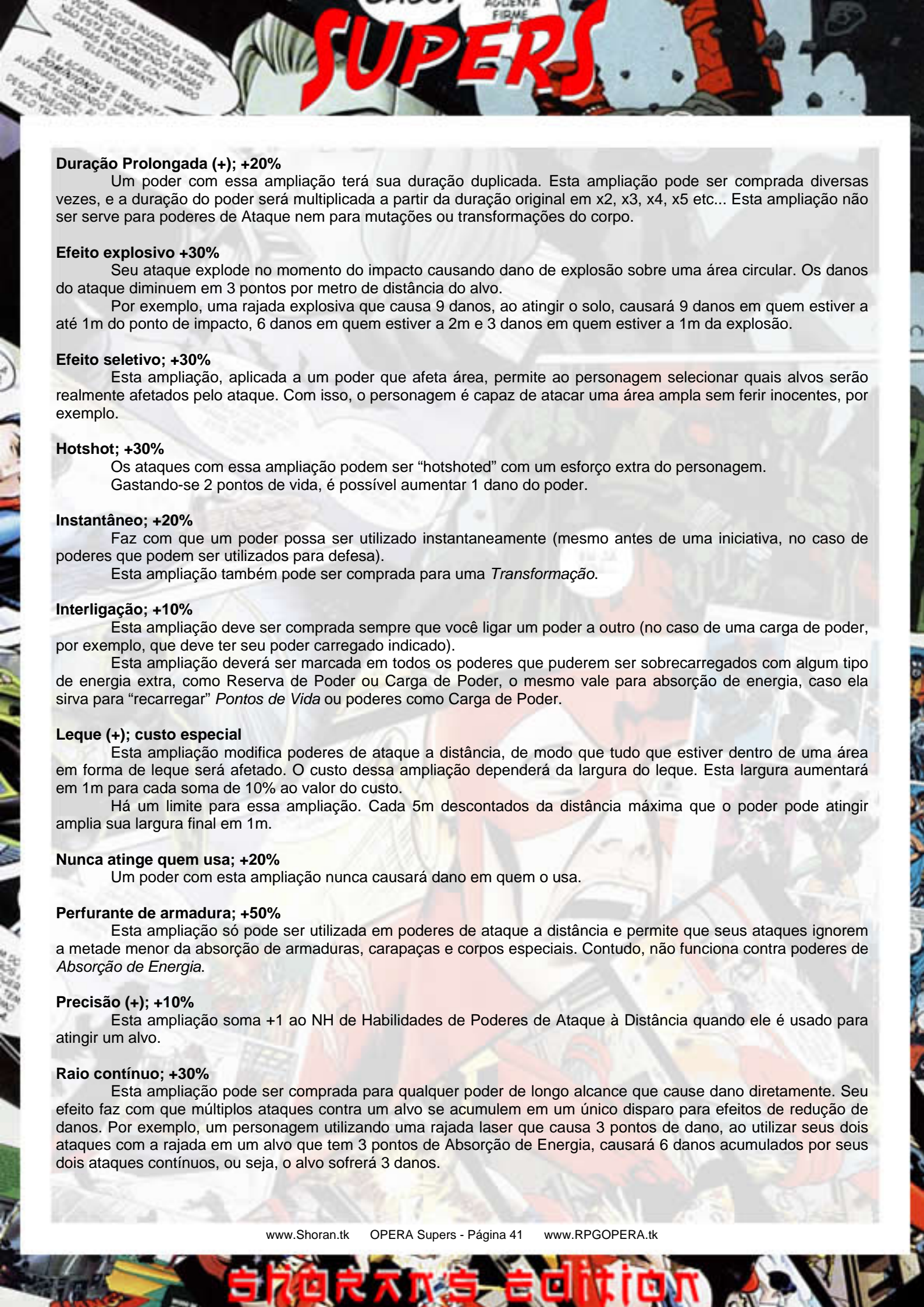
Corte; +20%

Esta ampliação pode ser aplicada apenas em ataques de longa distância que causem dano de contusão. Estes ataques, ao invés de causarem contusão (por exemplo, rajada de sólidos), causarão dano de corte.

Dano contínuo; +50%/+100%

Um poder com esta ampliação continuará a causar dano em seu alvo. A quantidade de dano será reduzida pela metade a cada rodada, até chegar a zero.

Se o custo pago foi de 100%, o alvo ainda sofrerá 1 ponto de dano mesmo após a redução até zero, até que receba algum tipo de cura (regeneração, cura, cuidados médicos etc...)



Duração Prolongada (+); +20%

Um poder com essa ampliação terá sua duração duplicada. Esta ampliação pode ser comprada diversas vezes, e a duração do poder será multiplicada a partir da duração original em x2, x3, x4, x5 etc... Esta ampliação não serve para poderes de Ataque nem para mutações ou transformações do corpo.

Efeito explosivo +30%

Seu ataque explode no momento do impacto causando dano de explosão sobre uma área circular. Os danos do ataque diminuem em 3 pontos por metro de distância do alvo.

Por exemplo, uma rajada explosiva que causa 9 danos, ao atingir o solo, causará 9 danos em quem estiver a até 1m do ponto de impacto, 6 danos em quem estiver a 2m e 3 danos em quem estiver a 1m da explosão.

Efeito seletivo; +30%

Esta ampliação, aplicada a um poder que afeta área, permite ao personagem selecionar quais alvos serão realmente afetados pelo ataque. Com isso, o personagem é capaz de atacar uma área ampla sem ferir inocentes, por exemplo.

Hotshot; +30%

Os ataques com essa ampliação podem ser "hotshoted" com um esforço extra do personagem. Gastando-se 2 pontos de vida, é possível aumentar 1 dano do poder.

Instantâneo; +20%

Faz com que um poder possa ser utilizado instantaneamente (mesmo antes de uma iniciativa, no caso de poderes que podem ser utilizados para defesa).

Esta ampliação também pode ser comprada para uma *Transformação*.

Interligação; +10%

Esta ampliação deve ser comprada sempre que você ligar um poder a outro (no caso de uma carga de poder, por exemplo, que deve ter seu poder carregado indicado).

Esta ampliação deverá ser marcada em todos os poderes que puderem ser sobrecarregados com algum tipo de energia extra, como Reserva de Poder ou Carga de Poder, o mesmo vale para absorção de energia, caso ela sirva para "recarregar" *Pontos de Vida* ou poderes como Carga de Poder.

Leque (+); custo especial

Esta ampliação modifica poderes de ataque a distância, de modo que tudo que estiver dentro de uma área em forma de leque será afetado. O custo dessa ampliação dependerá da largura do leque. Esta largura aumentará em 1m para cada soma de 10% ao valor do custo.

Há um limite para essa ampliação. Cada 5m descontados da distância máxima que o poder pode atingir amplia sua largura final em 1m.

Nunca atinge quem usa; +20%

Um poder com esta ampliação nunca causará dano em quem o usa.

Perfurante de armadura; +50%

Esta ampliação só pode ser utilizada em poderes de ataque a distância e permite que seus ataques ignorem a metade menor da absorção de armaduras, carapaças e corpos especiais. Contudo, não funciona contra poderes de *Absorção de Energia*.

Precisão (+); +10%

Esta ampliação soma +1 ao NH de Habilidades de Poderes de Ataque à Distância quando ele é usado para atingir um alvo.

Raio contínuo; +30%

Esta ampliação pode ser comprada para qualquer poder de longo alcance que cause dano diretamente. Seu efeito faz com que múltiplos ataques contra um alvo se acumulem em um único disparo para efeitos de redução de danos. Por exemplo, um personagem utilizando uma rajada laser que causa 3 pontos de dano, ao utilizar seus dois ataques com a rajada em um alvo que tem 3 pontos de Absorção de Energia, causará 6 danos acumulados por seus dois ataques contínuos, ou seja, o alvo sofrerá 3 danos.

Resistente; +30%

Esta ampliação pode ser comprada para poderes que de alguma forma confirmam qualidades de outros materiais não orgânicos a seres humanos. Corpo metálico, reforço metálico, reforço ósseo, são exemplos de poderes assim. Esta ampliação aumenta em +1 os efeitos de absorção do poder ou mutação.

Ricochete (+); +10%

Esta ampliação pode ser aplicada apenas em poderes de ataque a distância que utilizem projéteis. Cada nível da ampliação permite que o ataque ricocheteie uma vez. Um TESTE bem sucedido na habilidade do poder é necessário, com uma penalidade cumulativa de -1 por ricochete.

O caminho do projétil deve ser explicado de antemão para evitar problemas, e um alvo atingido por um ricochete nas costas, por exemplo, terá as penalidades cabíveis para suas possíveis defesas.

Sem nenhum efeito visível; +20%

Os poderes físicos que forem ampliados dessa forma não terão nenhum efeito visível associado a eles. Poderes mentais não deixarão nenhuma assinatura psíquica.

Silencioso; +20%

Os poderes ampliados dessa forma não emitem qualquer tipo de som que seu controlador não desejar. Assim, um estrondo poderia tornar-se inaudível.

Teleguiado; +80%

Você não precisa fazer nenhum teste quando usa um poder com esta ampliação. O ataque atinge o alvo automaticamente com um resultado 20 natural na parada de dado (mas não causa um acerto crítico). Este alvo continua tendo direito a suas defesas normalmente.

Volume Expandido; +10%

Esta ampliação dobra o volume afetado por seu poder.

LIMITAÇÕES

Alcance reduzido (+); -10%

Cada vez que essa limitação é comprada, o alcance de seu poder é reduzido pela metade.

Apenas em emergências; -30%

O poder só é ativado numa situação de medo ou excitação extrema e não pode ser usado em uma situação de rotina. O mestre sempre tem a palavra final sobre o estado emocional dos personagens. Um mestre, dependendo da situação, poderia considerar que o nervoso pelas sucessivas tentativas de ativação do poder foram suficientes para deixar o personagem nervoso o bastante para ativa-lo, mas isso fica absolutamente a cargo do mestre.

Causa apenas atordoamento; -20%

Poderes limitados desta forma nunca causarão dano letal ao alvo, pois tem apenas efeito atordoante.

Deixa uma assinatura mental; -10%

Esta limitação só poder utilizada por poderes físicos. Além de deixar o efeito físico visível, este poder também deixará uma impressão mental que um personagem com o poder *Percepções* será capaz de identificar. Esta limitação não faz sentido em uma campanha que não tenha poderes psíquicos.

Efeito incômodo (+); variável

Sua habilidade tem algum tipo de efeito colateral incômodo. Alguma coisa que realmente causa prejuízo ou um inconveniente sério a você e aos que estão a sua volta. Efeitos abusivos devem ser proibidos.

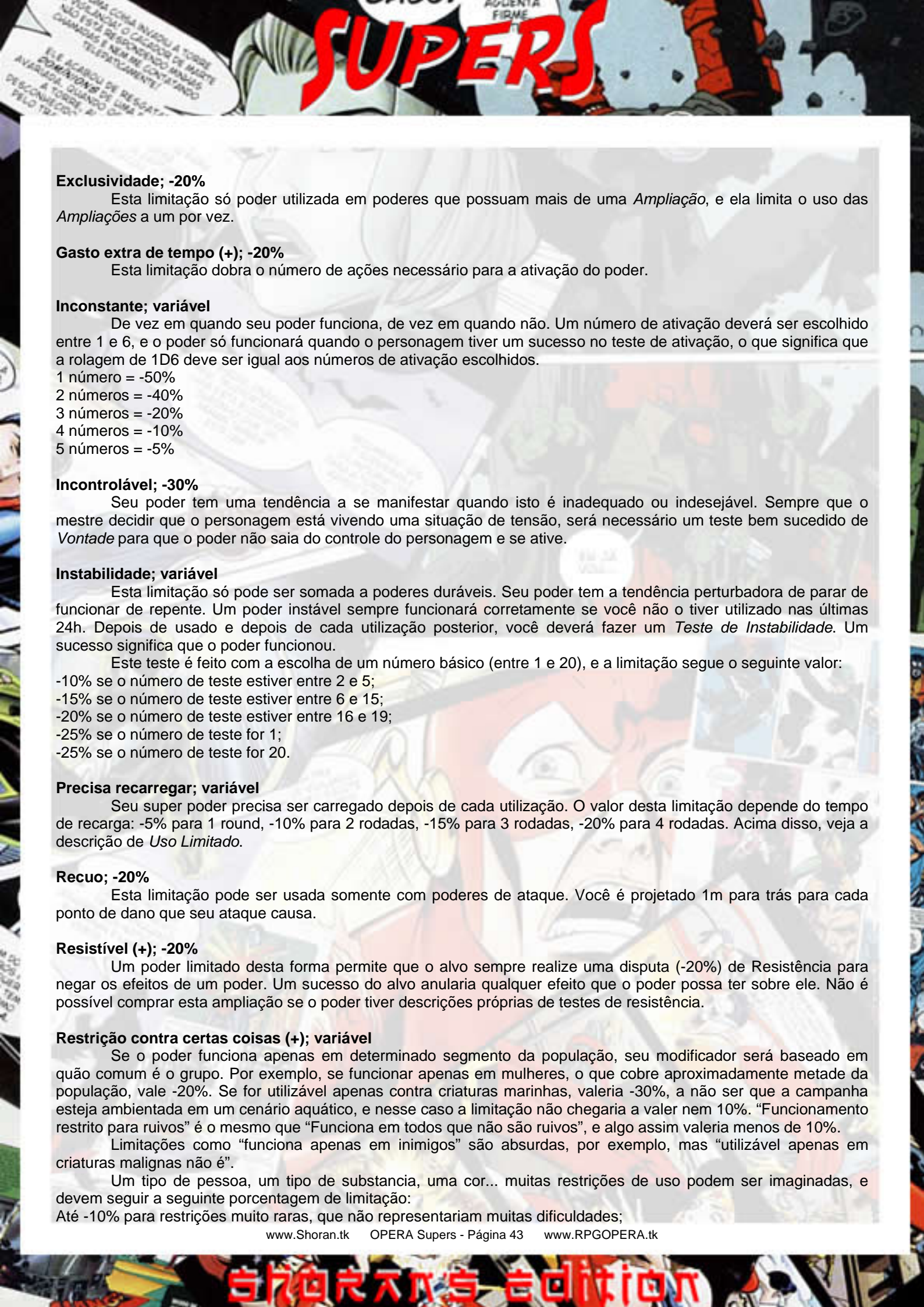
Um incômodo inofensivo é meramente um efeito especial e não é tratado como uma limitação.

Um exemplo poderia ser o aparecimento de veias negras no rosto do usuário quando ele utiliza o poder, algo assim valeria -10%.

Um poder que mate todos os vegetais que estão ao redor do personagem teria modificador de -10%.

Algum tipo de ritual, movimento especial, -5%.

Causar danos a todos que estão a sua volta, -20%.



Exclusividade; -20%

Esta limitação só poder utilizada em poderes que possuam mais de uma *Ampliação*, e ela limita o uso das *Ampliações* a um por vez.

Gasto extra de tempo (+); -20%

Esta limitação dobra o número de ações necessário para a ativação do poder.

Inconstante; variável

De vez em quando seu poder funciona, de vez em quando não. Um número de ativação deverá ser escolhido entre 1 e 6, e o poder só funcionará quando o personagem tiver um sucesso no teste de ativação, o que significa que a rolagem de 1D6 deve ser igual aos números de ativação escolhidos.

1 número = -50%

2 números = -40%

3 números = -20%

4 números = -10%

5 números = -5%

Incontrolável; -30%

Seu poder tem uma tendência a se manifestar quando isto é inadequado ou indesejável. Sempre que o mestre decidir que o personagem está vivendo uma situação de tensão, será necessário um teste bem sucedido de *Vontade* para que o poder não saia do controle do personagem e se ative.

Instabilidade; variável

Esta limitação só pode ser somada a poderes duráveis. Seu poder tem a tendência perturbadora de parar de funcionar de repente. Um poder instável sempre funcionará corretamente se você não o tiver utilizado nas últimas 24h. Depois de usado e depois de cada utilização posterior, você deverá fazer um *Teste de Instabilidade*. Um sucesso significa que o poder funcionou.

Este teste é feito com a escolha de um número básico (entre 1 e 20), e a limitação segue o seguinte valor:

-10% se o número de teste estiver entre 2 e 5;

-15% se o número de teste estiver entre 6 e 15;

-20% se o número de teste estiver entre 16 e 19;

-25% se o número de teste for 1;

-25% se o número de teste for 20.

Precisa recarregar; variável

Seu super poder precisa ser carregado depois de cada utilização. O valor desta limitação depende do tempo de recarga: -5% para 1 round, -10% para 2 rodadas, -15% para 3 rodadas, -20% para 4 rodadas. Acima disso, veja a descrição de *Uso Limitado*.

Recuo; -20%

Esta limitação pode ser usada somente com poderes de ataque. Você é projetado 1m para trás para cada ponto de dano que seu ataque causa.

Resistível (+); -20%

Um poder limitado desta forma permite que o alvo sempre realize uma disputa (-20%) de Resistência para negar os efeitos de um poder. Um sucesso do alvo anulava qualquer efeito que o poder possa ter sobre ele. Não é possível comprar esta ampliação se o poder tiver descrições próprias de testes de resistência.

Restrição contra certas coisas (+); variável

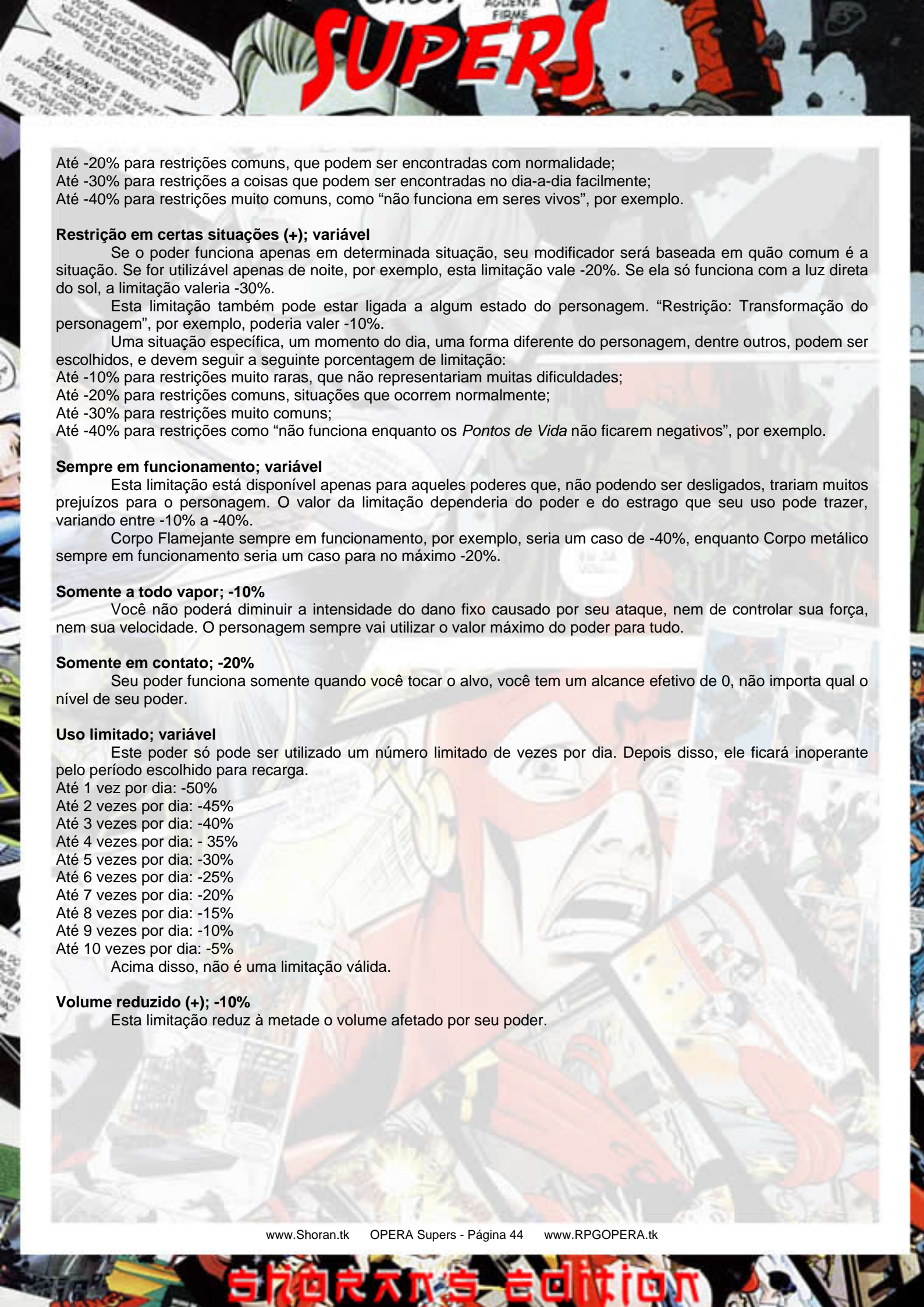
Se o poder funciona apenas em determinado segmento da população, seu modificador será baseado em quão comum é o grupo. Por exemplo, se funcionar apenas em mulheres, o que cobre aproximadamente metade da população, vale -20%. Se for utilizável apenas contra criaturas marinhas, valeria -30%, a não ser que a campanha esteja ambientada em um cenário aquático, e nesse caso a limitação não chegaria a valer nem 10%. "Funcionamento restrito para ruivos" é o mesmo que "Funciona em todos que não são ruivos", e algo assim valeria menos de 10%.

Limitações como "funciona apenas em inimigos" são absurdas, por exemplo, mas "utilizável apenas em criaturas malignas não é".

Um tipo de pessoa, um tipo de substancia, uma cor... muitas restrições de uso podem ser imaginadas, e devem seguir a seguinte porcentagem de limitação:

Até -10% para restrições muito raras, que não representariam muitas dificuldades;





Até -20% para restrições comuns, que podem ser encontradas com normalidade;
 Até -30% para restrições a coisas que podem ser encontradas no dia-a-dia facilmente;
 Até -40% para restrições muito comuns, como “não funciona em seres vivos”, por exemplo.

Restrição em certas situações (+); variável

Se o poder funciona apenas em determinada situação, seu modificador será baseada em quão comum é a situação. Se for utilizável apenas de noite, por exemplo, esta limitação vale -20%. Se ela só funciona com a luz direta do sol, a limitação valeria -30%.

Esta limitação também pode estar ligada a algum estado do personagem. “Restrição: Transformação do personagem”, por exemplo, poderia valer -10%.

Uma situação específica, um momento do dia, uma forma diferente do personagem, dentre outros, podem ser escolhidos, e devem seguir a seguinte porcentagem de limitação:

- Até -10% para restrições muito raras, que não representariam muitas dificuldades;
- Até -20% para restrições comuns, situações que ocorrem normalmente;
- Até -30% para restrições muito comuns;
- Até -40% para restrições como “não funciona enquanto os *Pontos de Vida* não ficarem negativos”, por exemplo.

Sempre em funcionamento; variável

Esta limitação está disponível apenas para aqueles poderes que, não podendo ser desligados, trariam muitos prejuízos para o personagem. O valor da limitação dependeria do poder e do estrago que seu uso pode trazer, variando entre -10% a -40%.

Corpo Flamejante sempre em funcionamento, por exemplo, seria um caso de -40%, enquanto Corpo metálico sempre em funcionamento seria um caso para no máximo -20%.

Somente a todo vapor; -10%

Você não poderá diminuir a intensidade do dano fixo causado por seu ataque, nem de controlar sua força, nem sua velocidade. O personagem sempre vai utilizar o valor máximo do poder para tudo.

Somente em contato; -20%

Seu poder funciona somente quando você tocar o alvo, você tem um alcance efetivo de 0, não importa qual o nível de seu poder.

Uso limitado; variável

Este poder só pode ser utilizado um número limitado de vezes por dia. Depois disso, ele ficará inoperante pelo período escolhido para recarga.

- Até 1 vez por dia: -50%
- Até 2 vezes por dia: -45%
- Até 3 vezes por dia: -40%
- Até 4 vezes por dia: -35%
- Até 5 vezes por dia: -30%
- Até 6 vezes por dia: -25%
- Até 7 vezes por dia: -20%
- Até 8 vezes por dia: -15%
- Até 9 vezes por dia: -10%
- Até 10 vezes por dia: -5%

Acima disso, não é uma limitação válida.

Volume reduzido (+); -10%

Esta limitação reduz à metade o volume afetado por seu poder.

CIBORGUES

Em cenários de alta tecnologia, membros biônicos e até corpos biônicos fazem parte dos equipamentos de que os personagens podem utilizar. Algumas Características descritas anteriormente, tais como *Imortalidade Cerebral*, *Imortalidade Serial* e *Sistemas Intercambiáveis*, podem ser extremamente funcionais para personagens ciborgues.

Antes do personagem adquirir um membro ou órgão biônico, é necessário que ele adquira a Característica *Mutilado*, para depois adquirir seu membro ou órgão biônico.

Para calcular o custo de um membro biônico (que inicialmente apresenta as mesmas características em relação à força, resistência de um membro natural), segue-se a tabela a seguir:

Membro ou órgão	Custo (em PP)
Olho	5 PP
Caixa craniana	12 PP
Mandíbula	8 PP
Mão	9 PP
Braço	12 PP
Perna	12 PP
Tronco	18 PP

Contudo, se o membro biônico apresentar características diferentes de um membro natural (como um braço com Super Força, um tronco de plástico com reforço metálico interno), adquire-se a característica (ou características) em questão e multiplica-se pelos fatores apresentados a seguir:

Membro ou órgão	Fator Multiplicativo
Olho	X0,25
Caixa craniana	x0,5
Mandíbula	x0,5
Mão	x0,3
Braço	x0,4
Perna	x0,5
Tronco	x0,7

Se o membro ou órgão biônico possuir uma aparência diferente do normal, o personagem pode adquirir a Desvantagem Estigma, correspondente à aparência do membro ou órgão que substituiu.

LISTA DE SUPER PODERES

Super Poder	Super Habilidade	Atributo
Abalo Sísmico	Abalo Sísmico	Vontade
Absorção de Energia	-	-
Absorção de Matéria	-	-
Absorção de Poderes	-	-
Alteração das Probabilidades	-	-
Amedrontar	Amedrontar	Vontade
Ampliação Mental	-	-
Andar sobre a Água	-	-
Atributos	-	-
Campo de Força	Campo de Força	Vontade
Carga de Poder	-	-
Cavar	-	-
Controle da Eletricidade	Controle de Eletricidade	Vontade
Controle de Animais	Controle de Animais	Vontade
Controle de Densidade	Controle de Densidade	Vontade
Controle de Fogo	Controle de Fogo	Vontade
Controle de Insetos	Controle de Insetos	Vontade
Controle de Líquidos	Controle de Líquidos	Vontade
Controle de Plantas	Controle de Plantas	Vontade
Controle de Sombras	Controle de Sombras	Vontade
Controle de Temperatura	Controle de Temperatura	Vontade
Controle de Terra	Controle de Terra	Vontade
Controle do Clima	Controle do Clima	Vontade
Controle Magnético	Controle Magnético	Vontade
Controle Mental	Controle Mental	Vontade
Detectar	Detectar	Percepção
Energizar Cineticamente	-	-
Escuridão	-	-
Força de Manipulação	Força de Manipulação	Vontade
Ilusão	Ilusão	Mente
Invisibilidade / Indetectabilidade	-	-
Ler Pensamentos	Ler Pensamentos	Mente
Levitação	-	-
Liberdade Aquática	-	-
Múltiplas Formas	-	-
Névoa	-	-
Planar	Planar	Coordenação
Portal Dimensional	Portal Dimensional	Vontade
Presságio	Presságio	Mente
Produzir Cópias	-	-
Radar	-	-
Rajada de Energia	Rajada de Energia	TA
Rajada de Fibras Aderentes	Rajada de Fibras Aderentes	Coordenação
Rajada de Luz	Rajada de Luz	TA
Rajada de Sólidos	Rajada de Sólidos	TA
Rajada de Vento	Rajada de Vento	TA
Rajada Gasosa de Ácido, Fogo ou Gelo	Rajada Gasosa	TA
Rajada Laser	Rajada Laser	TA
Rajada Líquida de Ácido, Fogo ou Gelo	Rajada Líquida	TA
Rajada Mental	Rajada Mental	Mente



Rajada Sônica	Rajada Sônica	TA
Redução de Danos	-	-
Reflexos Rápidos	-	-
Regeneração	-	-
Reserva de Poder	-	-
Resistência [tipo]	-	-
Respirar Água	-	-
Ressurreição	-	-
Senso de Perigo	-	-
Sistemas Selados	-	-
Super Agilidade	-	-
Super Audição	-	-
Super Coordenação	-	-
Super Força	-	-
Super Inteligência	-	-
Super Intuição	-	-
Super Pulo	-	-
Super Reflexo	-	-
Super Resistência	-	-
Super Sabedoria	-	-
Super Saúde	-	-
Super Velocidade	Corrida	Resistência
Visão 360°	-	-
Visão de Raio X	Visão de Raio X	Percepção
Visão Telescópica	Visão Telescópica	Percepção
Visão Infravermelha	Visão Infravermelha	Percepção
Visão Noturna	Visão Noturna	Percepção
Visão Sonar	Visão Sonar	Percepção
Vôo	Vôo	Agilidade

LISTA DE MUTAÇÕES

Mutação	Super Habilidade	Atributo
Adaptação (30 PP)	-	-
Aderência (15 PP)	Escalada	Resistência
Anfíbio (4 PP)	-	-
Aparência Mutante(-2, -4, -6 PP)	-	-
Asas (-4 PP)	-	-
Atividade Noturna (-2 PP)	-	-
Auto Sustentação (+) (5 PP)	-	-
Cabeça Adicional (20 PP)	-	-
Carapaça (variável)	-	-
Cauda (6 PP)	Caudas	TA
Cauda de Serpente (4 PP + modificador)	Caudas	TA
Chifres (2, 3, 4 PP)	Chifres	TA
Corpo de Água (10 PP)	Tentáculos	TA
Corpo Elástico (10 PP)	Tentáculos	TA
Corpo Elétrico (20 PP)	-	-
Corpo esférico (-18, -26, -30 PP)	-	-
Corpo de Fogo (15 PP)	-	-
Corpo de Gelo (10 PP)	-	-
Corpo Gasoso (15 PP)	-	-
Corpo de Madeira (8 PP)	-	-
Corpo Metálico (variável)	-	-
Corpo de Terra/Areia (10 PP)	-	-



SUPERS

Corpo de Trevas (10 PP)	-	-
Corpo Vazado (+) (2 PP)	-	-
Coordenação Plena (5 PP)	-	-
Dedos Atrofiados (-4, -6 PP)	-	-
Dedos Grossos (-4 PP)	-	-
Desgaste Passivo (+) (-10 PP)	-	-
Digestão Universal (4 PP)	-	-
Envelhecimento Determinado (variável)	-	-
Escamas (variável)	-	-
Espinhos (3 PP + modificadores)	-	-
Estigma Social (-2, -4, -6 PP)	-	-
Flexibilidade (3 PP)	-	-
Garras (2, 4, 6 PP + modificadores)	Garras	TA
Guelras (4 PP)	-	-
Hibernação (Variável)	-	-
Ignorar Danos (15 PP)	-	-
Imortalidade (+) (50 PP)	-	-
Incurável (-8, -16 PP)	-	-
Intangibilidade (60 PP)	-	-
Invulnerabilidade (Variável)	-	-
Linguagem (0, -2 PP)	-	-
Mandíbulas (2, 3, 4 PP)	Mandíbulas	TA
Membrana Nictante (3 PP)	-	-
Membros (15 PP para cada membro adicional)	-	-
Não Comer (4 PP)	-	-
Não Respirar (7 PP)	-	-
Olfato Discriminativo (8 PP)	-	Percepção
Olho Adicional (+) (2 PP + especial)	-	Percepção
Olhos Polarizados (3 PP)	-	Percepção
Ossos Cartilagosos (2 PP)	-	-
Ossos Ocos (-10 PP)	-	-
Padrão de Tempo Alterado (+) (+15 PP ou -15 PP)	-	-
Pés Com Polegares Opostos (2 PP)	-	-
Protuberância Ósea (Variável)	-	-
Reforço Metálico (+) (20 PP)	-	-
Reforço Ósseo (+) (12PP)	-	-
Retardo Mental (+) (-12 PP)	-	-
Sangue Ácido (+) (6 PP)	-	-
Sangue Frio (-3, -6 PP)	-	-
Sem Manipuladores (-16 PP)	-	-
Sem Manipuladores Finos (-8 PP)	-	-
Semi Ereto (-2 PP)	-	-
Sentidos (+) (-2 PP ou 2 PP)	-	-
Sustentação Solar (+) (4 PP)	-	-
Tamanho Alterado (+) (Variável)	-	-
Tentáculos (5 PP + modificadores)	Tentáculos	TA
Velocidade Alterada (+) (Variável)	-	-
Venenos (variável)	-	-
Vigor (30 PP)	-	-
Vulnerabilidade (Variável)	-	-