

SUPERS RPG

POWERS



HATALIBIO ALMEIDA



INTRODUÇÃO

É importante relembrar que esse livro NÃO é ambientado no clima usual de TREVAS ou INVASÃO. Na verdade, ele usa os elementos do cenário, opções de personagens e antagonistas, mas ele não é um livro de horror, terror ou intriga, e sim de super-heróismo, batalhas épicas e aventuras fantásticas. Elementos que você, narrador, iria negar veementemente em uma aventura de TREVAS ou INVASÃO aqui são comuns dado o clima do jogo, que é o das HQs de super-heróis. Também os NPCs comuns não precisam ser terrores tão indescritíveis, podendo sofrer severas reinterpretações: um ser abissal não necessariamente precisa ser aquele horror ancestral, mas pode ser um monstro que surja no meio de uma grande cidade, causando caos e horror, para então ser rechaçado de volta à sua dimensão pelos personagens dos jogadores. Baseado em um clima mais casual, o DAEMON POWERS foi feito para preencher a lacuna de jogos heróicos ou de muita ação para suas mesas usando o Sistema Daemon!

HATALIBIO ALMEIDA

AUTORIA, FICHA DE PERSONAGEM

BRUNO MÃOS DE TESOURAS

DIAGRAMAÇÃO, DESIGNER DA CAPA

SUPERSCONCEITOS

Abaixo segue os tipos de prelúdios que podem ser utilizados como explicação para os super-poderes dos Personagens:

UMBRA DOMINI

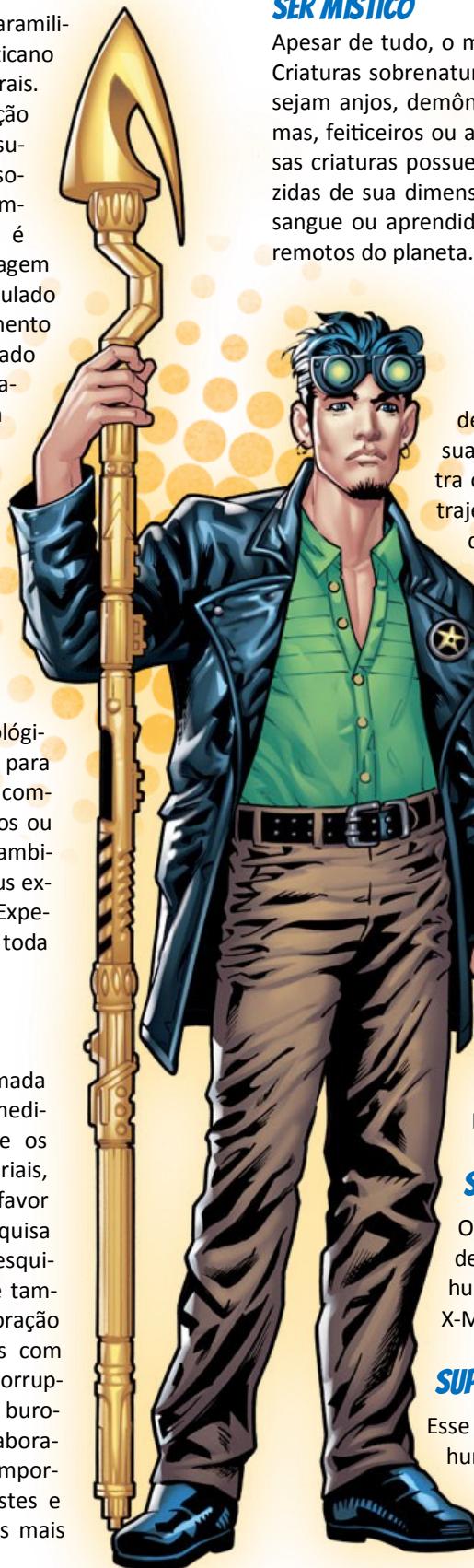
A Umbra Domini é uma organização paramilitar financiada secretamente pelo Vaticano para caçar e destruir seres sobrenaturais. Os maiores avanços bélicos da organização se dão no campo da biónica, criando super-soldados ciborgues. Caso seu Personagem possua poderes baseados em implantes cibernéticos, a Umbra Domini é uma excelente explicação. O Personagem não precisa estar obrigatoriamente vinculado à organização: pode ser um experimento fracassado fugitivo, ou um ex-associado que acabou se desvinculando renegadamente – em ambos os casos, a Umbra Domini não vai querer lhe deixar pra trás. Não sem uma bala na cabeça.

ABDUÇÃO ALIENÍGENA

Decerto que esta é a explicação mais comum. Metalianos e Alderanos abduzem humanos desde a década de 30 realizando toda forma de experimentos com seus corpos, muitas vezes os largando no espaço como lixo biológico, mas algumas vezes os devolvendo para seu “habitat” como forma de estudo comportamental, talvez espiões hipnotizados ou verdadeiras sondas vivas, analisando o ambiente e recolhendo informações para seus ex-captóres sem nem mesmo saber disso. Experimentos alienígenas podem permitir toda forma de poderes para os Personagens.

BETTERLIFE® CORP

A corporação BetterLife® é uma renomada instituição internacional no campo da medicina e farmacêutica, possuindo desde os melhores planos de saúde empresariais, encabeçando grandes movimentos à favor do reflorestamento amazônico até pesquisa de células-tronco e a mais avançada pesquisa na cura do câncer. Mas a BetterLife também é um pouco mais que isso. A corporação possui filiais nos mais diversos países com acordos secretos (leia-se: um senador corrupto conseguiu afogar todas as restrições burocráticas em papeladas) para manter laboratórios de testes em áreas civilizadas importantes para a corporação, fazendo testes e estudos de aplicações militares para as mais



diversas armas biológicas. A corporação já possui diversos projetos, desde diversas variantes do que pode-se chamar de “zumbi” para até mesmo super-soldados, pessoas com terapias genéticas que lhe conferiram melhoramentos físicos e mentais surpreendentes.

SER MÍSTICO

Apesar de tudo, o mundo ainda possui coisas inexplicáveis. Criaturas sobrenaturais existem sob as sombras do mundo, sejam anjos, demônios, deuses nórdicos, vampiros, fantasmas, feiticeiros ou até mesmo coisas bem piores. Todas essas criaturas possuem habilidades extraordinárias, seja trazidas de sua dimensão natal, adquiridas pelo poder de seu sangue ou aprendidas em templos antigos nos locais mais remotos do planeta.

SPANDEX

Essa é a situação mais clássica: o Personagem descobre que possui superpoderes e decide usar um traje ára esconder sua identidade secreta enquanto luta contra o crime. Apesar de não muito realista, o traje faz sua parte em esconder a identidade do Personagem, e os superpoderes complementam a indumentária, deixando a situação bem menos absurda.

GRAUS DE PODER

Nas regras do Sistema Daemon por compra de características, o nível de XP inicial dos Personagens conta bastante. A seguir, uma indicação da pontuação básica:

MUNDANO - 100 PONTOS

O Personagem não possui características sobrehumanas, e pode morrer com tiros e facadas. Exemplos desse tipo de Personagens são Batman, Asa Noturna, Robin e Gavião Arqueiro.

SOBREHUMANO - 800 PONTOS

Os Personagens possuem alguns superpoderes, mas não abandonam suas raízes humanas. Exemplos disso são a maioria dos X-Men, Capitão América e o Dr. Estranho.

SUPERMENS - 1000 PONTOS

Esse tipo de Personagem é tão superior à humanidade em tantos aspectos que difficilmente se assemelha à uma pessoa “normal”, geralmente vivendo 100% de seu tempo como super-herói.

Exemplos desse tipo de Personagem são Super-Homem, Hypérion, Plutôniano, Capitão Marvel, Surfista Prateado, Thor, Invencível e Sentinelas.

DEUSES - 1500 PONTOS

Esse tipo de Personagem dificilmente poderia ser considerado humano, ou que já tenha sido um algum dia. Muitos deles ficam à parte dos conflitos mundanos de “bem e mal”, geralmente exercendo sua influência num espectro maior de ordem universal. Exemplos desse tipo de Personagem são O Vigia, Thanos, Capitão Átomo, Dr. Manhattan e Darkseid.

SIMPLIFICANDO SUPERPODERES

Uma regra opcional bastante simples para se usar superpoderes em sua campanha: o Narrador pode basear qualquer superpoder na Tabela de Magia. Sim, a tabela onde possui alcance, duração, número de alvos, dano, bônus e redutores! A compra de qualquer superpoder seria à um custo semelhante à de uma magia, porém PERMANENTE (em vez de gastar Mana, Pontos de Magia ou o que for, gasta Pontos de Superpoder). Ou seja, a compra de um poder que simule um efeito mágico de Complexidade 20% custa 1 Ponto de Superpoder, enquanto que um poder de Complexidade 80% custaria 4 Pontos de Superpoderes! Mas explicamos de acordo com a Tabela de Magia apenas para entender como ela funciona: à seguir, nesse suplemento, temos uma nova versão da Supertabela, sem valores de Complexidade, muito fácil e intuitiva.

SUPERTABELA

A lista de poderes é igual à do SUPERS. A exceção são as mudanças na regra:

Supertabela: a Supertabela possui todos seus valores abolidos, utilizando-se a tabela simplificada presente neste livro.

Nível de Poder: a Característica NP não é mais utilizada, o uso de superpoderes não consome cargas nem VON, poden-

do ser utilizados à vontade.

Características: os superpoderes não mais possuem valores fixos de características para serem comprados, ficando à cargo do Narrador estipular quais características o superpoder tem (Ex.: *Superforça* possui apenas Aumento de Atributo, enquanto que *Rajada de Energia* possui Dano e Alcance, enquanto que *Aura de Energia* possui Dano e Raio). Nenhuma dessas características precisa ser paga separadamente, mas todas possuem um único custo, estipulado de acordo com seus limites na Supertabela deste livro.

SUPERPÉRICIAS

Uma vez que os superpoderes podem ser ativados automaticamente (isso quando não estão sempre ativados), uma questão importante é poder acertar seus inimigos com eles. Afinal, não importa o tamanho do canhão, mas sim o canhoneiro que o usa.

RAJADA DE ENERGIA (DES)

O Personagem é habilidoso em alvejar inimigos com rajadas de energia, não importa a natureza das mesmas.

VÔO (AGI)

Essa Perícia não precisa ser utilizada sempre; de fato, vôos comuns que o Personagem realiza costumeiramente através da cidade não precisam sequer rolar Teste. Porém, em perseguições aéreas, vôos rasantes, manobras arriscadas, desvios fechados, é necessário o uso dessa Perícia.

ARREMESSE (DES)

Muitos poderes são baseados na geração de materiais, sejam projéteis de lâminas, esferas de gelo, bolas de fogo, e todas elas precisam que o Personagem saibam como arremessá-las! Essa Perícia trata exatamente disso.

CUSTO	ATRIBUTO	ALCANCE	DANO	BÔNUS	RAIO	PESO	VELOCIDADE	ALVOS	AUM. DE ATRIBUTO	IP	REGENERAÇÃO
1	1D	10m	1d6	+1	-	25kg	-	-	+10	+5	-
2	2D	25m	2d6	+2	-	50kg	5m/s	membro	+20	+10	-
3	3D	50m	3d6	+3	1m	100kg	10m/s	Mago	+30	+15	1PV/12h
4	4D	100m	4d6	+4	2m	200kg	20m/s	1	+40	+20	1PV/6h
5	5D	200m	5d6	+5	4m	400kg	40m/s	2	+50	+25	1PV/1h
6	6D	400m	6d6	+6	8m	800kg	80m/s	4	+60	+30	1PV/30min
7	7D	800m	7d6	+7	16m	1.6ton	160m/s	8	+70	+35	1PV/5min
8	8D	1600m	8d6	+8	32m	3.2ton	320m/s	16	+80	+40	1PV/rodada
9	9D	3200m	9d6	+9	64m	6.4ton	640m/s	32	+90	+45	2PV/rodada
10	10D	6400m	10d6	+10	128m	12.8ton	1280m/s	64	+100	+50	3PV/rodada

APRIMORAMENTOS GERAIS

SUPERPODERES

O Personagem possui superpoderes! Quaisquer uns dos poderes comprados devem ser pagos por este Aprimoramento. Os poderes presentes nos *Aprimoramentos Conceituais* já estão inclusos seu custo deste Aprimoramento, e caso o Personagem deseje comprar mais poderes ou aumentar seus poderes, deve pagar este Aprimoramento desde o começo (porém, podem obedecer a graduação acima na Supertabela, caso estejam aumentando poderes que já possuam).

1 ponto: 2 pontos de Superpoderes.

2 pontos: 5 pontos de Superpoderes.

3 pontos: 10 pontos de Superpoderes.

4 pontos: 15 pontos de Superpoderes.

5 pontos: 20 pontos de Superpoderes.

EQUIPAMENTO

O Personagem possui alguns equipamentos que o ajudam no combate ao crime.

1 ponto: Alguns itens úteis como ganchos de escalada, gazuas, máscara de gás portátil, equipamento de arrombamento, equipamento de detetive, etc. Em termos de jogo, o Personagem SEMPRE vai ter aquele equipamento necessário para a situação (exceto quando o equipamento causar dano substancial ou não for pequeno o suficiente para caber numa mochila ou cinto de utilidades).

2 pontos: O Personagem possui armas e equipamentos tecnológicos que lhe conferem o equivalente à um ou mais superpoderes de até 2 pontos de Superpoderes.

3 pontos: O Personagem possui armas e equipamentos tecnológicos que lhe conferem o equivalente à um ou mais superpoderes de até 5 pontos de Superpoderes.

4 pontos: O Personagem possui armas e equipamentos tecnológicos que lhe conferem o equivalente à um ou mais superpoderes de até 10 pontos de Superpoderes.

5 pontos: O Personagem possui armas e equipamentos tecnológicos que lhe conferem o equivalente à um ou mais superpoderes de até 15 pontos de Superpoderes.

MODIFICAÇÃO DE PODER

Esse Aprimoramento confere uma alteração na forma de manifestar o poder básico descrito nesse livro. (Nota: O uso desse Aprimoramento em jogo pode ser raro já que muitas

modificações de poderes de dano, alcance e duração podem ser feitos com aumento ou diminuição de custo de Mana).

-1 ponto: Sua modificação de poder lhe prejudica de alguma forma. Talvez para voar você precise de asas, suas rajadas óticas não possam ser desligadas, seus poderes só funcionam contra um tipo de alvo específico ou alguma forma prejudicial de funcionamento de seus poderes.

1 ponto: Sua modificação é estética ou lhe confere uma vantagem, como suas rajadas óticas poderem ricochetear entre seus alvos, pode duplicar poderes de mais de um alvo ao mesmo tempo, pode aumentar a duração do poder.

FORMA ALTERNATIVA

3 pontos: o Personagem possui uma forma alternativa quando se transforma em sua versão "super". Ela que possui os verdadeiros poderes do Personagem. O Jogador deve fazer duas fichas em separado para seu Personagem, uma de sua forma normal e outra da forma super, inclusive gastando o Mana separadamente entre suas formas.

+2 pontos: o Personagem pode ter MAIS de uma forma super, com todo um novo conjunto de poderes!

-1 ponto: a forma alternativa do Personagem é ativada por um gatilho: ele só poderá se transformar em tempestades, no escuro ou quando ficar com muita raiva. O gatilho não pode ser coisas simples como apenas pronunciar palavras mágicas.

-1 ponto: a forma alternativa do personagem é estúpida, possuindo Inteligência 9 (no máximo).

PARADOXO TEMPORAL

1 ponto: o Personagem fez diversas viagens temporais, causando o paradoxo sobre si mesmo e ainda conseguindo existir. Ele pode ter eliminado sua linha do tempo original, ser seu próprio avô ou qualquer coisa que seu jogo permita. A vantagem é que nenhuma alteração na linha do tempo poderá apagá-lo da existência ou suas memórias do mesmo.

OBJETO DE PODER

-2 pontos: os poderes do Personagem não vêm dele, e sim de um objeto, seja um martelo mágico, um anel energético, um broche místico, o que quer que seja, pode ser retirado ou perdido (precisando apenas ser arrancado de suas roupas ou suas mãos). Perceba que os poderes do Personagem ainda são comprados normalmente na ficha.



APRIMORAMENTOS CONCEITUAIS

Os Aprimoramentos Conceituais nada mais são do que superpoderes já comprados, uma forma alternativa do Aprimoramento *Superpoderes*, já distribuído para facilitar e inspirar a criação de personagens. Alguns possuirão algumas características à mais para dar mais cor ao conceito.

Os Aprimoramentos Conceituais também tem outra função: restringir o Jogador. Em alguns grupos de RPG, a liberdade para comprar superpoderes gera algumas fichas quase aberrantes, com poderes aracnídeos contrastando com magias arcana e partes cibernéticas, tudo isso para gerar um combo tão imbatível que desequilibra completamente a mesa! Em situações como essa, o Narrador pode restringir o jogo à apenas o uso dos Aprimoramentos Conceituais. Porém, essa medida é apenas para grupos de RPG menos coesos, e o Narrador pode e deve liberar a compra de poderes com ou sem esses Aprimoramentos.

HERÓI ARACNÍDEO

4 pontos: O Personagem adquiriu poderes proporcionais aos de uma aranha. Ele possui força e agilidade sobrehumanas, bem como a habilidade de escalar superfícies verticais lisas e lançar teias pelos braços, boca ou por onde desejar. Em termos de jogo, o Herói Aracnídeo possui FOR+30, AGI+30, pode escalar superfícies lisas (também pode carregar até o limite de sua força e mover-se à 20m/s presente na *Tabela de Atributos*) e lançar teias à até 200m que suporta um peso de até 400kg.



SUPER-SOLDADO

5 pontos: O Personagem é um super-soldado criado pelo governo, grupo terrorista, cientista louco ou o que quer que seja. Ele possui seus atributos maiores que o de um humano normal. Em termos de jogo, o Personagem possui FOR+40, CON+40, AGI+10, DES+10, PER+10, IP +5 e pode regenerar ferimentos à taxa de 1PV/6 horas (*Nota:* ele NÃO recupera órgãos e membros perdidos).

CIBORGUE

1 ponto: O Personagem é meio homem, meio máquina, possuindo partes biônicas feitas de metal e plástico muito resistentes. Em termos de jogo, o Personagem possui IP+5, FOR+10, CON+10 e uma aparência bizarra de partes humanas e cibernéticas que não pode passar despercebido da população normal.

Para melhorar esse conceito, é aconselhável que o Jogador compre o Aprimoramento *Cibernéticos*.



HERÓI HIGHTECH

5 pontos: o Herói Hightech é o homem comum com uma armadura. Ele não possui absolutamente nenhum superpoder além de uma poderosa armadura com tecnologia de ponta (e às vezes até alienígena)! A armadura confere FOR+50, IP 50, projeta rajadas de energia de 3d6 até 50m e pode voar à uma velocidade de 40m/s levando até 400kg. A armadura precisa ser recarregada (e consertada) diariamente. É aconselhável que o Jogador tenha outros Aprimoramentos que possam suprir as necessidades de manutenção da armadura ou os pais daquele inventor nerd vão desconfiar de uma conta de luz de 2 milhões no fim do mês. Esse Aprimoramento, como pode perceber, já inclui o Aprimoramento Negativo *Recarga* e *Uniforme Obrigatório* do SUPERS.



PSIÔNICO

5 pontos: O Psiônico é um Personagem com diversos poderes mentais, sejam advindos de mutação, experimentos secretos do governo, hibridização alienígena, abdução, ou o que for. Ele possui Telecinésia, podendo erguer objetos de até 400kg com o poder da mente (o dano causado pelo objeto arremessado em um alvo é relacionado ao peso do objeto, veja a *Supertabela* para maiores detalhes), gerar Escudos Telecinéticos de IP 25 e Telepatia, podendo ler e controlar mentes (teste de VON+5 vs. VON do alvo).



TRANSMORFO BESTIAL

4 pontos: o Personagem possui uma forma alternativa animalesca. A forma possui garras que causam 2d6+bônus de FOR de dano, possui sentidos aguçados que permitem, mediante um teste Médio de PER, sentir a presença de inimigos à até 400m (e, caso o conheça anteriormente, até mesmo distingui-los), FOR+10, CON+10, AGI+10, PER+10 e IP +5. A forma bestial pode ser a que o Jogador quiser, desde um lobisomem, homem-tigre, ou, com alguns outros superpoderes, variantes como um gigantesco morcego humanóide.

SUPERMAN

5 pontos: o Superman é o ícone super-heróico, visto como mais poderoso e icônico entre os superseres. Possui FOR+50, CON+50, DES+10, AGI+10, PER+20, IP+50, pode emitir rajadas de energia (pelos punhos, olhos, boca, podendo ser de fogo, gelo, laser, etc.) de 3d6 à até 50m, voar à uma velocidade de até 160m/s podendo carregar até 1.6 toneladas!

Porém, o Superman possui 3 Fraquezas mortais, podendo ser um material orgânico, inorgânico ou radioativo (exposição ào material necessita fazer teste Difícil de CON para não perder os poderes), dano por magias (dano dobrado), dano por um elemento específico (fogo, água, luz, terra, ar, trevas), etc.!



BRUTO INSANO

5 pontos: Esse tipo de Personagem vive entre na ténue linha entre o herói e o vilão. Nenhum outro se equipara à seu poder de destruição e sua superforça, em compensação nenhum outro também é tão incontrolável. O Bruto Insano possui FOR+70, CON+60, IP+60, pode usar sua superforça para saltar distâncias de até 100m, em contrapartida é mentalmente instável: em qualquer situação provocadora, como receber muito dano, ser humilhado ou ver entes queridos em perigo, ele deve fazer um teste de VON (valor máximo não pode ultrapassar 65%); em caso de falha, sucumbe em um ataque de fúria cega, matando e destruindo tudo até alcançar o motivo de sua ira e destruí-lo em mil pedaços. Brutos Insanos possuem uma aparência rude, agigantada, com imensos e protuberantes músculos, talvez uma pele de cor diferenciada ou uma aparência parcialmente animalesca, não podendo se misturar na sociedade (à não ser que possuam o Aprimoramento *Forma Alternativa*).



NANOMETÁLICO

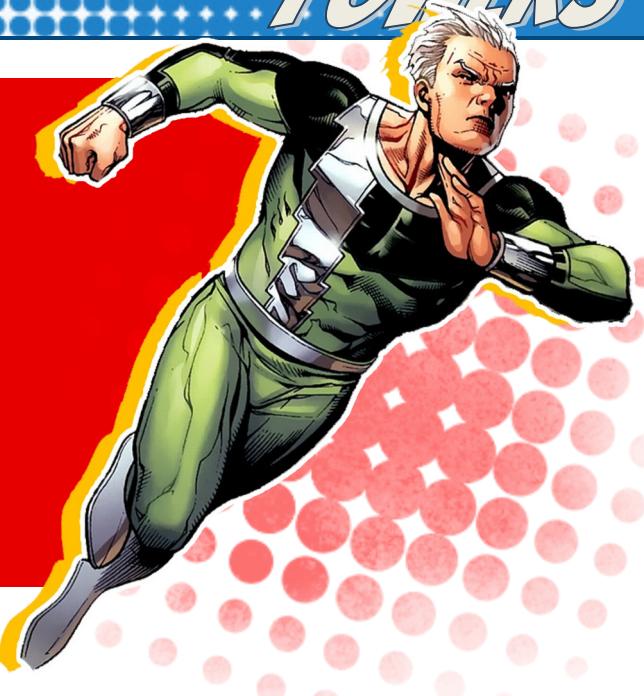
3 pontos: o Personagem possui *nanometal* correndo em seu corpo, uma espécie estranha e fluida de metal líquido cujo qual assume formas e densidades variadas, dependendo apenas da vontade de seu possuidor. Cada nova forma variante precisa ser aprendida e comprada como superpoder, mas inicialmente o Nanometálico possui as seguintes formas: *Espada/Garras* (2d6+bônus de Força de dano, sem redutores), *Escudo* (IP 15) e *Armadura* (IP 10). A infinidade de outras capacidades à ser aprendida com o nanometal é da mais variada possível, podendo o Nanometálico aprender à refratar a luz do nanometal, tornando-o invisível, escalar superfícies lisas apenas fixando molecularmente em materiais, criar grandes machados, regenerar tecidos, criar cópias nanometálicas, etc.



VELOCISTA

3 pontos: O Personagem se move de forma muito, muito veloz. Para ele é um esforço se mover e se comunicar à uma velocidade normal (o que, para ele, é MUITO lento). O Personagem possui AGI+54 e pode correr à uma velocidade de 640m/s (a velocidade do som é 340m/s), podendo fazer curvas fechadas de 90°.

Esse tipo de Personagem possui uma gama limitada de novos poderes alternativos, mas o Jogador pode ser bem criativo em conseguir mais. Entre eles, o Personagem pode correr sobre a água, correr sobre superfícies verticais, aumentar sua Destreza, vibrar seu corpo tão rápido que pode ficar invisível ao olho nu, entre outros. Note que o alto valor de Agilidade já lhe confere automaticamente uma boa chance de ter várias ações extras durante a rodada de Iniciativa.

**MÍMICO**

3 pontos: O Mímico é provavelmente um dos Personagens mais versáteis e poderosos em um grupo de superseres. Ele pode duplicar qualquer superpoder que possa ver em ação até um limite máximo da *Supertabela* de 6 Pontos de Superpoderes, ou seja, se o superpoder duplicado for maior que 6 pontos, ele só copiará até aquele limite (à não ser que o Jogador gaste mais pontos para superar o limite). O Mímico pode copiar um número de 4 superpoderes (que pode ser superado se gastar mais pontos na *Supertabela* de acordo com o limitador *Alvos*) e ficará com os poderes por 3d6 rodadas (ou mais, se comprar o Aprimoramento *Modificação de Poder*).

+1 ponto: o Mímico só pode ROUBAR superpoderes, mediante um teste de VON vs. VON do alvo.

+5 pontos: O Mímico poderá reter o poder duplicado por um período de tempo indefinido, ficando à cargo do Personagem quando “liberará” o poder retido. *Essa modificação de poder é bastante poderosa e deve ser usada com cuidado pelo Jogador, mediante aprovação do Narrador.*

-2 pontos: o Mímico só pode copiar poderes daqueles que matar.

**VIAJANTE DO TEMPO**

5 pontos: O Personagem é um viajante temporal, cujo qual se desloca entre o tempo e espaço e linhas temporais. O Narrador deve definir que tipo de teoria de viagem temporal ele utiliza, onde o fluxo do tempo é **imutável** (não importa os atos do Personagem, o tempo trata de rearranjar-se para que os eventos importantes sempre ocorram, de uma forma ou outra, por exemplo, se o Personagem tentar salvar JFK, ele seria morto em outro momento naquela mesma época sem nenhuma grande realização após o momento original de sua morte), **flexível e única** (a linha do tempo pode ser mudada, em todos os eventos, porém não gera linhas do tempo alternativas, podendo, por exemplo,





o Personagem acabar desaparecendo por matar o próprio avô!), **flexível e variada** (a linha do tempo pode ser mudada em todos os seus eventos, e meramente a presença do Personagem em outras épocas já gera uma nova linha temporal, criando uma linha do tempo alternativa onde qualquer ato não irá apagá-lo da linha do tempo, mesmo que isso signifique que o Eu dele nessa linha do tempo alternativa nunca venha à existir, por exemplo, se ele matar o próprio avô, ele continuará existindo ali, pois ele não será daquela linha temporal originalmente), ou **semi-absoluta** (a linha do tempo é imutável apenas nos eventos mais importantes, como a invenção da máquina do tempo, a morte de Hitler, o descobrimento da América, etc.). O Narrador é livre para criar novas regras temporais. O poder de viagem no tempo pode ser do próprio Personagem ou advindo de algum equipamento (um carro, por exemplo), mas nesse caso ele deve comprar o Aprimoramento *Objeto de Poder*. Em termos de regras, o Personagem faz um teste de VON (ou INT, pro caso de ser um equipamento); no caso de sucesso, ele viaja até 1d100 anos no passado ou futuro. No caso de Falha Crítica, o Personagem é jogado em uma época e lugar perigosos (Dinossauros? Campo de concentração nazista?).

+1 ponto: o Personagem pode levar outra pessoa consigo. Esse Aprimoramento pode ser comprado múltiplas vezes.

CIENTISTA LOUCO

4 pontos: O Personagem é um gênio... só que também é meio insano. O Personagem ganha +30% em todos os subgrupos de *Ciências* que possua na ficha. Além disso, ele possui uma visão bastante vanguardista sobre seu campo de atuação, seja biônica, cibernética, genética ou quaisquer que seja, podendo fazer um teste Difícil da Perícia para criar em 1d6 dias inventos menores (arma de raios, óculos de visão infravermelha, olho biônico, etc.), 1d6 semanas para invenções medianas (robôs, membros biônicos, clonagem, transgenia humano/animal, exoesqueletos de combate, trajes espaciais avançados, nanometal, etc.), e 1d6 meses para tecnologia transhumana (inteligência artificial avançada, transgenia humano/alienígena, metal vivo, clonagem alienígena, espaçonaves, arma de buracos negros, soro de superpoderes, etc.). Porém, toda a genialidade (ou, porque não dizer, delírio) do Cientista Louco às vezes o faz esquecer alguns detalhes de todo seu projeto, então toda invenção o Narrador deve rolar 1d100 em segredo; em caso de sucesso, a invenção funciona normalmente, em caso de falha, ela funcionará de forma bizarra e diferente do esperado (não necessariamente se voltando contra seu criador, falhando ou explodindo, mas essas são algumas possibilidades), e em caso de Falha Crítica o pior cenário deve acontecer: a arma explodirá na mão do usuário no primeiro uso, o robô se voltará contra seu criador ou o soro que lhe daria capacidade de superforça agora lhe deixou tão forte quanto uma menininha de 8 anos.



PERSONALIDADES

CAPITÃO AMÉRICA

Steve Rogers, mais conhecido mundialmente como Capitão América, era um jovem franzino quando se submeteu à um tratamento governamental secreto que lhe conferiu atributos sobrehumanos. Infelizmente esse tratamento foi perdido, tendo seu criador sido assassinado por um espião nazista.

Desde então Steve colocou o uniforme do Capitão América, lutando contra os nazistas durante a Segunda Guerra Mundial, até que um acidente o prendeu em gelo espesso na Antártida. O soro do super-soldado (como foi conhecido o tratamento em que foi submetido) conseguiu deixá-lo vivo numa espécie de criogenia durante anos até ser encontrado e trazido de volta à vida na era moderna.

FOR 50, CON 50, DEX 25, AGI 20, INT 16, VON 18, CAR 21, PER 22

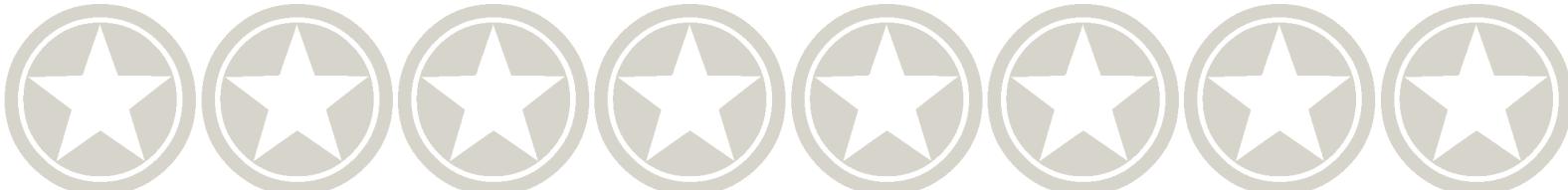
40 PVs/IP 8/30 Mana

Perícias: Escudo 0/85, Arremesso de Escudo 20%, Briga 75/75, Artes Marciais 75/75, Imobilização, Chaves de Membro, Luta às Cegas, Camuflagem 40%, Anatomia 50%, Táticas Militares 80%, Automóveis 40%, Motocicletas 60%, Jatos 50%, Disfarce 50%, Escutar 50%, Esquiva 80%, Acrobacia 80%, Arremesso 70%, Mergulho 60%, Natação 70%, Salto 80%, Etiqueta 50%, Furtividade 70%, Computação 50%, Empatia 50%, Interrogatório 60%, Intimidação 50%, Liderança 80%, Primeiros Socorros 50%, Procura 50%, Rastreio 50%, Sobrevida (todos) 50%.

Aprimoramentos: Super-soldado 5, Grupo de Heróis Aliados (Vingadores) 5, Apoio das Massas 2, Contatos e Aliados (Nick Fury, Falcão, Nômade, Governo Americano) 4, Identidade Secreta 1, Status 4, Ambidestria 2, Saúde de Ferro 1, Base de Operações Conhecida (Mansão dos Vingadores) -1, Código de Honra dos Heróis -1, Inimigo (Caveira Vermelha) -1, Senso do Dever -1.

Poderes: Vide Aprimoramento *Super-soldado*: FOR+40, CON+40, AGI+10, DES+10, PER+10, IP +5 e pode regenerar ferimentos à taxa de 1PV/6 horas.

Uniforme: Cota de Malha especial, fornece IP +3 (totalizando-o IP 8) e não afeta os atributos. Escudo Indestrutível de Adamantium/Vibranium: se passar no teste de perícia *Escudo*, o escudo do Capitão absorve TOTALMENTE o dano. Com a manobra *Arremesso de Escudo*, o Capitão pode utilizar a perícia *Escudo* (ou *Arremesso*, depende do Mestre) para arremessar seu escudo contra o oponente, causando dano de 1d6 mais o seu bônus de FOR, e ainda retornando às suas mãos na mesma rodada.



PERSONALIDADES

HOMEM-DE-FERRO



Anthony "Tony" Stark é um bilionário do setor bélico mundialmente famoso, gênio, inventor e eventualmente com problemas de alcoolismo e boemia. Durante uma visita no Oriente, o mesmo foi alvejado por uma bomba e chegou quase à morte, porém foi seqüestrado pelos terroristas que salvaram sua vida, em troca dele construir-lhes uma arma suprema: e assim nasceu o Homem-de-Ferro. Porém, em vez de entregar a arma para os terroristas, ele a utilizou para fugir dos mesmos.

Hoje o Homem-de-Ferro utiliza uma versão muito mais avançada de sua primeira armadura (e sempre em constantes atualizações).

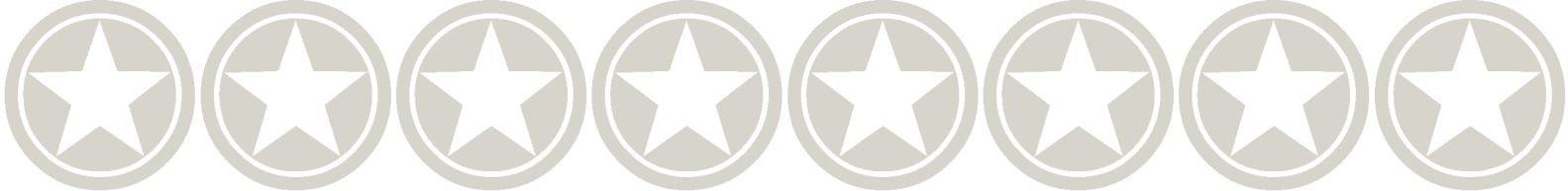
FOR 12 (62), CON 14, DEX 15, AGI 12, INT 20, VON 10, CAR 19, PER 14

25 PVs/IP 50/20 Mana

Perícias: Armadilhas 40%, Pistolas 40%, Arquitetura 50%, Dança 30%, Desenho 70%, Artífice 70%, Física 70%, Genética 40%, Matemática 70%, Química 70%, Zoologia 40%, Carros 52%, Motos 50%, Jatos 40%, Eletrônica 80%, Engenharia (todas) 70%, Esquiva 50%, Briga 50/50, Natação 40%, Etiqueta 60%, Código Morse 50%, Criptografia 70%, Computação 70%, Internet 70%, Programação 70%, Impressionar 70%, Interrogatório 70%, Intimidação 60%, Sedução 70%, Imobilização, Mecânica 70%, Primeiros Socorros 50%, Barganha 50%, Burocracia 50%, Contabilidade 50%, Marketing 60%, Raios Repulsores 70%.

Aprimoramentos: Herói Hightech 5, Grupo de Heróis Aliados (Vingadores) 5, Contatos e Aliados (Indústria e Mídia) 2, Equipamentos (Armadura) 5, Identidade Secreta 1, Recursos e Dinheiro 6, Status 5, Sábio (Engenharia) 1, Sedutor 2, Base de Operações Conhecida (Mansão dos Vingadores) -1, Código de Honra dos Heróis -1, Fraqueza (Coração Fraco; o Personagem precisa fazer um teste de CON sempre que estiver sob muita pressão e receber atendimento médico em 1d6 minutos ou morrerá) -1.

Poderes: Vide Aprimoramento Herói Hightech: FOR+50, IP 50, rajadas de energia de 3d6 à até 50m, vôo de até 40m/s carregando até 400kg. A armadura do Homem-de-Ferro possui constantes atualizações, podendo o Narrador incrementá-la com diversas funções e poderes.



PERSONALIDADES

ASA NOTURNA

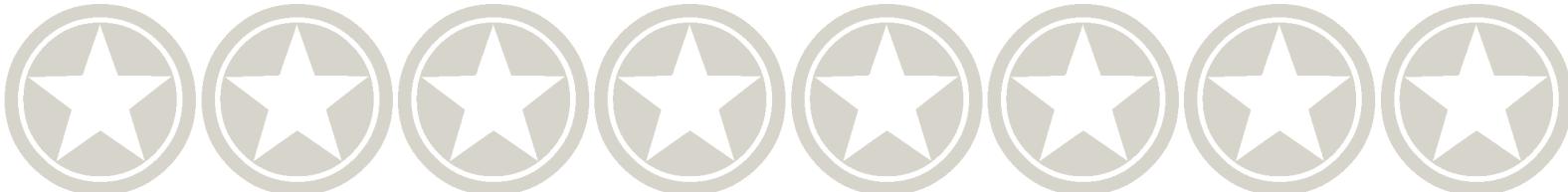
Dick foi um jovem trapezista ao lado de sua família, os Grayson Voadores, no circo Haly. Quando seus pais morreram em um atentado executado por mafiosos que cortaram as cordas do trapézio, Dick foi acolhido por Bruce Wayne, e mais tarde tornou-se seu parceiro de combate ao crime como o primeiro Robin. Já crescido, seus métodos passaram a divergir dos de seu mentor, e Dick seguiu a carreira solo sob a nova identidade de Asa Noturna. O relacionamento entre Dick e seu mentor ficou abalado com seu ingresso na força policial de Blüdhaven, a cidade que adotou como novo lar. Retornou a Gotham como um favor pessoal para o Batman, mas se ressentiu muito de que o Morcego tenha inicialmente rejeitado a ajuda de seus companheiros.

FOR 14, CON 14, DES 16, AGI 20, INT 15, VON 16, PER 16, CAR 14

25 PVs/IP 2/12 Mana

Aprimoramentos: Equipamentos 1, Patrono (Batsquad) 2, Heroísmo 4, Identidade Secreta 1, Código de Honra (nunca matar, ou permitir que o façam) -1.

Perícias: Armas Brancas (várias) 50/50, Armas de Fogo 30%, Artes (Escapismo 40%), Condução (Motocicletas 60%, Outros 40%), Esportes (Acrobacia 70%, Alpinismo 60%, Arremesso 55%), Briga 60/60, Furtividade 60%, Manobras de Combate (Luta às cegas 20%, Imobilização 20%, Chaves de membros/quebramentos 30%), Medicina (Primeiros Socorros 40%), Idiomas (vários) 30%, Pesquisa/Investigação 55%, Rastreio 55%, Sobrevivência 55%.



PERSONALIDADES

HULK

FOR 78, CON 68, DES 12, AGI 13, INT 9, VON 11, CAR 10, PER 14

150 PVs/IP 60/20 Mana

Perícias: Briga 82/82, Manipulação (Impressionar 64%, interrogatório 44%, Intimidação 74%), Sobrevivência (Florestas 30%, Ilhas 30%, Urbano 30%).

Aprimoramentos: Fama 5, Recursos e Dinheiro 2, Cobiaia (alvo de acidente radioativo) -2, Heroísmo 4, Super Poderes 4, Forma Alternativa (gatilho: raiva) 2, Aparência Absurda (gigante esmeralda) -1, Poder Sempre Ativo -1, Inimigos (Líder, Abominável, General Ross) -3, Aliado (Rick Jones) 1, Saúde de Ferro 2, Dupla Personalidade -3.

Poderes: Vide Aprimoramento Bruto Insano: FOR+70, CON+60, IP+60, Fúria. Além disso, o Hulk possui os poderes Resistência à Radiação (5D, 3 pontos); Regeneração (1PV/5min, 7 pontos); Palmas Sônicas* (3d6, 16m de raio, 7 pontos); Pode enxergar seres astrais (até 10m, 1 ponto); por fim, quanto mais furioso o Hulk fica, mais forte ele se torna, ganhando +10 em FOR à cada 10 rodadas em combate até um máximo de +70 (7 pontos).

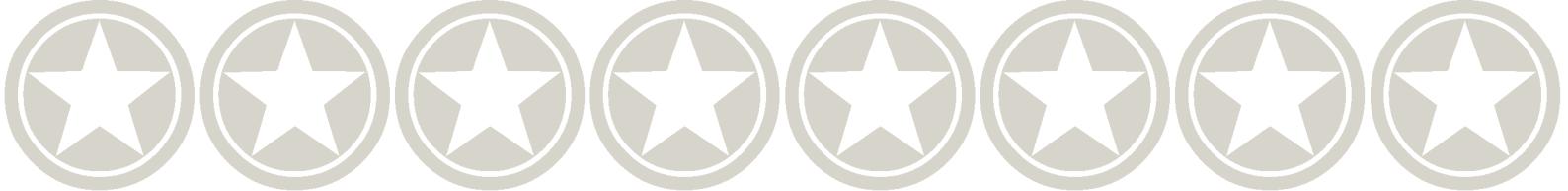
ROBERT BRUCE BANNER

FOR 8, CON 8, DEX 12, AGI 13, INT 20, VON 11, CAR 10, PER 14

12 PVs/IP 0/0 Mana

Perícias: Arrombamento 50%, Ciências (Anatomia 40%, Física 60%, Genética 50%, Matemática 50%, Química 60%), Redação 45%, Carros 30%, Engenharia Nuclear 60%, Computação 40%, Internet 40%, Primeiros Socorros 40%, Pesquisa 40%.

Aprimoramentos: Aliados 3 (Rick Jones, Betty Ross, Dr. Samson), Sábio (Física Nuclear) 1, Inimigos (General Ross, Líder) -2, Dupla Personalidade -3.



PERSONALIDADES

BATMAN

Quando os pais do pequeno Bruce Wayne foram assassinados diante de seus olhos por um assaltante, o menino jurou para si mesmo que dedicaria sua vida a lutar contra o crime. Enquanto crescia, aperfeiçoava corpo e mente, ao ponto de se tornar um mestre das artes marciais, brilhante cientista e o melhor detetive do mundo. Adotando o morcego como símbolo do medo que deseja inspirar no coração dos criminosos, Bruce Wayne tornou-se Batman, o Cavaleiro das Trevas.

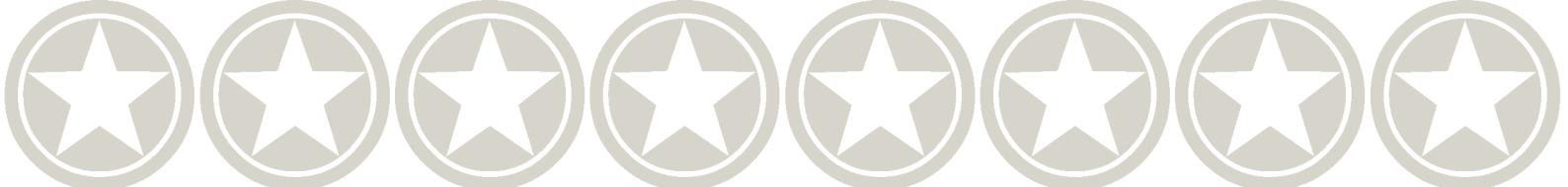
FOR 18, CON 18, DES 18, AGI 18, INT 16, VON 20, PER 20, CAR 13

30 PVs/IP 4/30 Mana

Aprimoramentos: Influência 4, Recursos e Dinheiro 6, Heroísmo 4, Equipamentos 1, Sábio (Pesquisa/Investigação) 1, Status 3, Identidade Secreta 1, Aliados (Robin, Asa Noturna, Oráculo, Caçadora, Comissário Gordon) 5, Código de Honra (nunca matar, ou permitir que o façam) -1, Inimigos (Coringa, Bane, Silêncio, Ra's Al Ghul) -3*, Fanático (proteger Gotham) -2, Origem Trágica -1.

Perícias: Armas Brancas (todas) 50%/50%, Artes (Atuação 43%, Escondendo 58%), Ciências (Física 46%, História 46%, Psicologia 66%, Química 46%), Condução 68%, Disfarce 66%, Engenharia Eletrônica 56%, Engenharia Mecânica 56%, Esportes (Acrobacia 68%, Alpinismo 68%, Arremesso 68%, Artes Marciais 68%/68%), Furtividade 68%, Medicina (Primeiros Socorros 48%), Idiomas (vários) 40%, Manipulação (Intimidação 63%), Manobras de Combate (Luta às cegas 20%, Imobilização 20%, Chaves de membros/quebramentos 30%), Pesquisa/Investigação 90%, Rastreio 60%, Sobrevivência 68%.

* Foram listados apenas os inimigos que perseguem Batman, e não os que geralmente são perseguidos por ele. Fora esses três, Batman tem uma infinidade de inimigos, Pingüim, Charada, Duas-Caras, Chapeleiro Louco, Espantalho, Senhor Frio, Hera Venenosa, Crocodilo e muitos outros.



PERSONALIDADES

ROBIN

O jovem Hacker Tim Drake cresceu com a grande ausência dos pais, sempre em longas viagens ao redor do mundo. Sonhando um dia participar das aventuras de seu ídolo, o Batman, estudava caratê e ginástica. Sua oportunidade surgiu quando, usando seus talentos com computadores e muita ousadia, descobriu a identidade do vigilante e impediu que fosse morto às mãos de perigosos bandidos. Com o tempo, demonstrou que possuía as características necessárias para se tornar o novo Robin – embora esteja sempre se questionando.

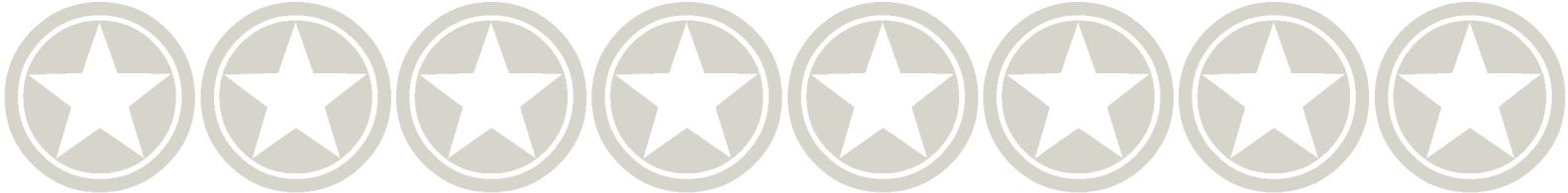
Diferente de seus antecessores, Tim não é órfão, e vive hoje com seu pai, Jack Drake, a madrasta Dana (bem mais jovem que seu pai) e a Sra. Mac, governanta da família. Esse fator faz com que seja mais difícil manter sua dupla identidade. Mesmo assim, Tim não deixou de atender o chamado de seu mentor, e cumpre um papel importante na luta pela restauração de Gotham.

FOR 11, CON 12, DES 15, AGI 15, INT 15, VON 15, PER 15, CAR 14

17 PVs/IP 2/10 Mana

Aprimoramentos: Equipamentos 1, Aparência Inofensiva 1, Patrono (Batsquad) 2, Heroísmo 3, Identidade Secreta 1, Código de Honra (nunca matar, ou permitir que o façam) -1.

Perícias: Cajado Bo 45/45, Funda 35%, Artes (Escapismo 35%), Esportes (Acrobacia 50%, Alpinismo 45%, Arremesso 50%, Artes Marciais 45%/45%), Furtividade 40%, Informática (Computação 55%, Internet 45%, Hacker 55%, Manutenção 45% e Programação 55%), Manobras de Combate (Imobilização 20%, Chaves de membros/ quebramentos 30%), Medicina (Primeiros Socorros 30%), Pesquisa/Investigação 45%, Rastreio 45%, Sobrevivência 45%.



IDÉIAS PARA AVENTURAS

A seguir uma série de idéias para aventuras com super-heróis:

GUERRA CIVIL

Nessa aventura o Homem-de-Ferro é o novo líder da divisão da SHIELD (uma organização mundial de espionagem e proteção do mundo), e decidiu que todos os super-heróis devem ser registrados, inclusive suas identidades secretas. Isso causa uma revolução entre a comunidade super-heróica, e muitos decidem se voltar contra essa decisão – inclusive o lendário Capitão América. Os Personagens são recrutados por um dos lados para realizar missões para impedir que o outro lado realize seu objetivo (Homem-de-Ferro tentará prender todos os heróis não-registrados, enquanto o Capitão América tentará libertar todos eles).

VINGADORES VERSUS X-MEN

Nessa aventura a Fênix (entidade cósmica épica, conhecida por destruir mundos inteiros) está se dirigindo para a Terra. A entidade precisa de um corpo hospedeiro, e as profecias dizem ser uma jovem mutante chamada Hope, cuja qual tem o poder de imitar poderes de outros supers. Ciclope, o líder dos X-Men, acredita que Hope conseguirá controlar a entidade e trazer um novo futuro para o povo mutante, enquanto que o Capitão América, líder dos Vingadores, acredita que ela trará a destruição da Terra. Essa aventura é um combate velado entre ambos os grupos, onde os Personagens devem escolher um lado (e decidir o destino da jovem mutante).

GUERRA INFINITA

Nessa aventura, Thanos, um alienígena extremamente poderoso, inteligente e louco, se apossa das Jóias do Infinito, poderosas gemas de poder com habilidades épicas sobre TODO o universo que, juntas, adquirem o poder máximo que não pode ser rivalizado por nenhuma criatura ou divindade, sendo limitado apenas pelos desejos do seu dono. A aventura é voltada para retirar tamanho poder das mãos de Thanos e restaurar a ordem galáctica.

CRUZADA INFINITA

Nessa aventura os Personagens devem procurar as Jóias do Infinito (menionadas no tópico anterior) espalhadas por todo o universo (e inclusive em outras épocas, dimensões e linhas temporais!) para que elas não caiam em mãos erradas.

ATO DIVINO

Algo aconteceu com a Terra. Algo inexplicável, que eliminou os poderes de todos os supers do planeta! Apenas aqueles que possuem seus dons baseados em tecnologia ou habilidades naturais (como o Batman, Asa Noturna, Arqueiro Verde, Aço, etc.) continuaram com seus poderes. Os Personagens devem cuidar do resto do mundo e conviver com a perda de seus poderes, se adaptando à sua nova realidade e descobrindo como restaurar os super-poderes do mundo todo.

CRISE DAS INFINITAS TERRAS

As várias versões dimensionais da Terra estão convergindo, e muitos super-heróis e vilões estão aparecendo no nosso mundo. Muitos são versões distorcidas, que podem causar muitos problemas (Superman louco? Batman assassino?). Os Personagens devem descobrir a fonte desse problema e restaurar a ordem.

INVASÃO SKRULL

A Terra está sendo invadida secretamente por uma raça de alienígenas metamorfos chamados Skrulls, cujos quais conseguiram se modificar geneticamente com sua tecnologia avançada para simular os próprios poderes dos super-heróis! Mas sua estratégia não pára por aí: eles também modificam suas mentes de forma que suas memórias reais possam ser escondidas de qualquer telepata, de modo que possam ser o espião perfeito. Gradualmente, eles vão substituindo os super-heróis da Terra até poderem realizar uma invasão em massa!



daemon **POWERS**

NOME DE SUPERHERÓI:

NOME REAL:

PODERES:

DESCRÍÇÃO:

NNEL:

IDADE:

ATRIBUTOS

	Valor	Modif.	%
FORÇA			
CONSTITUIÇÃO			
DESTREZA			
AGILIDADE			
PERCEPÇÃO			
INTELIGÊNCIA			
CARISMA			
FORÇA DE VONTADE			
TOTAL			



PERÍCIAS

Gasto Total

APRIMORAMENTOS



Gusto



