

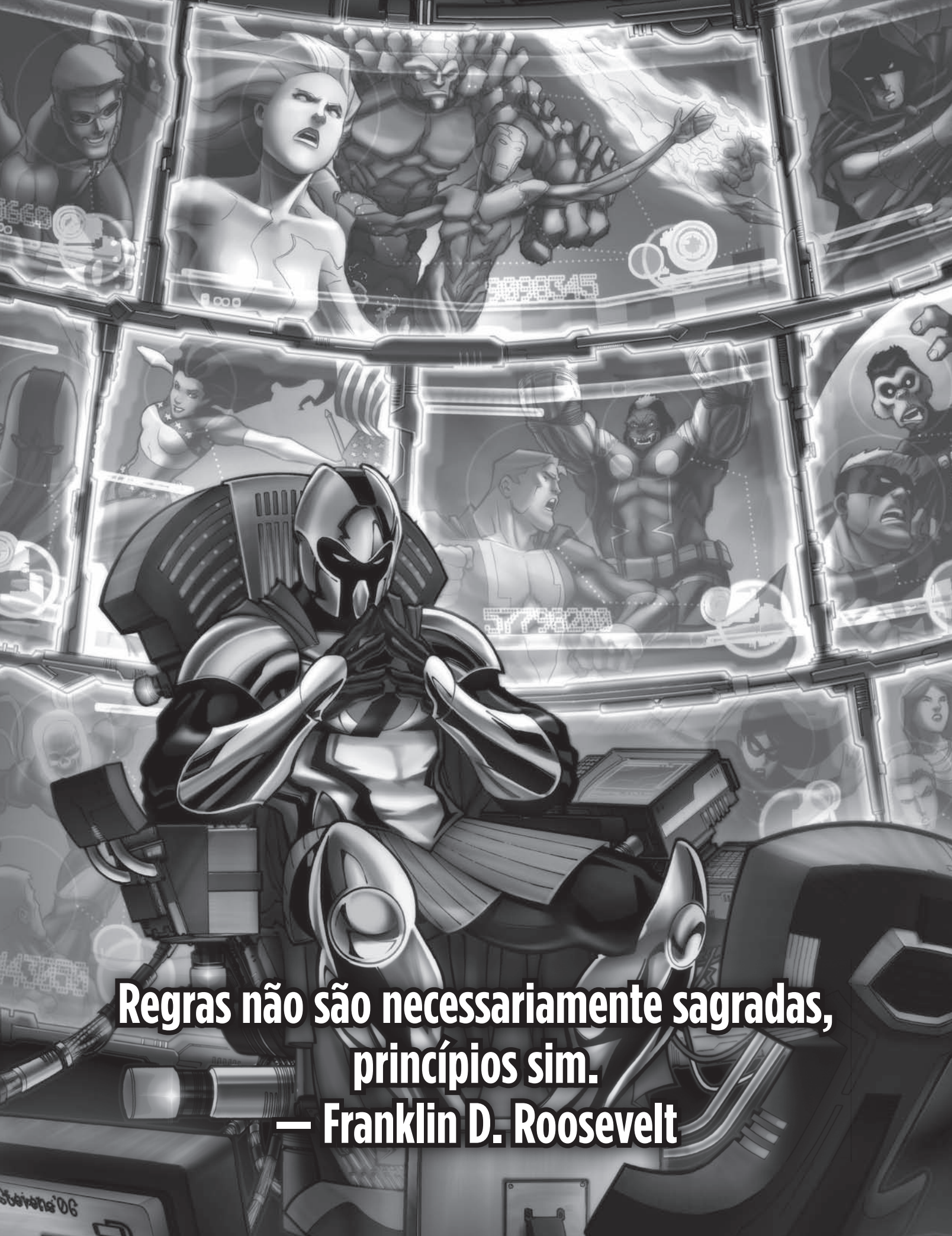
STEVE KENSON • GREEN RONIN • JAMBÔ

MUTANTES & MALFEITORES

MANUAL

DO MALFEITOR





**Regras não são necessariamente sagradas,
princípios sim.
— Franklin D. Roosevelt**



MUTANTES & MALFEITORES

UMA PRODUÇÃO GREEN RONIN E JAMBÔ EDITORA

Criação e Desenvolvimento **Steve Kenson**

Arte da Capa **Udon com Chris Stevens**

Edição **Steven Marsh**

Produção Executiva **Chris Pramas**

Projeto Gráfico **Hal Mangold**

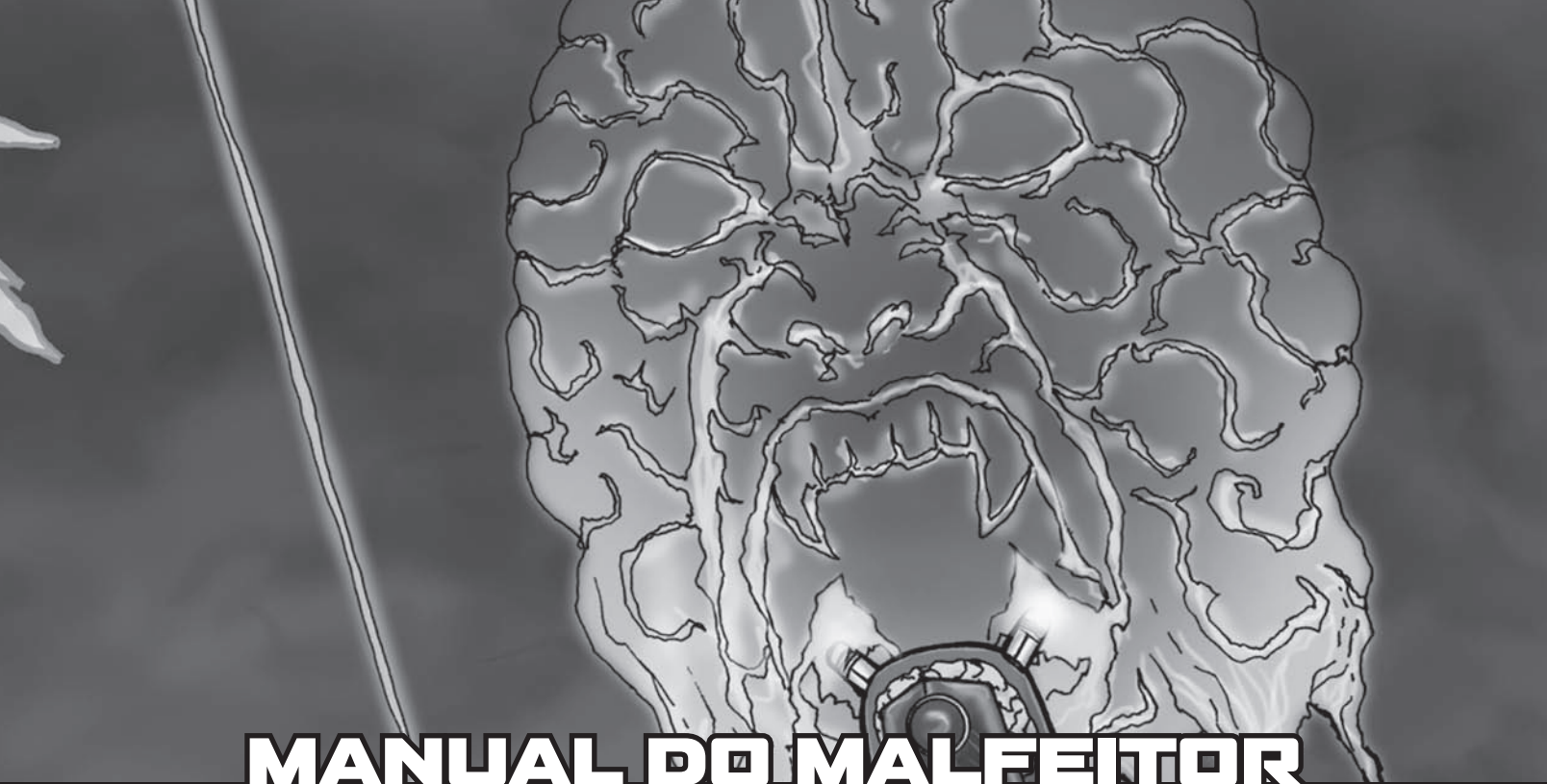
Direção de Arte **Hal Mangold & Steve Kenson**

Arte Interna **Attila Adorjany, Brett Barkley, Eric Canete, John Christopher, Storn A. Cook, Tom Feister, Tariq Hassan, Scott James, Georges Jeanty, "Rey" Lewis, Tony Parker, Ramon k Perez, Steve Scott, Kevin Stokes, Craig Taillifer, Udon com Chris Stevens, Dexter Vines**

Equipe da Green Ronin **Chris Pramas, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Steve Kenson, Evan Sass, Robert J. "Dr. Evil" Schwalb e Marc Schmalz**

Jogadores da Fase de Testes **Rui Anselmo, Dwyane T. Butchino and the Midnight Legion (Charity Ens-Butchino, Sara Dean, John Szczypien, Jamieson Long, James Taylor, Ralph Duell, David Laramie, James Kavanagh), Bob Huss, Tom Miskey, Jason "Valdier" Orman, Ben Robbins, Garth "The Shadow" Rose, Stephen Scholz, Robert Stehwien, Aaron Sullivan, Ron Willingham, e todos os fãs nos fóruns Atomic Think Tank que forneceram perguntas, críticas e inspiração.**

Agradecimentos Especiais a **AEG, Guardians of the Order, Malhavoc Press, Sword & Sorcery Studios, Wizards of the Coast, e todas as editoras que honraram o espírito da Licença Open Game ao contribuir com conteúdo e ajudar a fazer deste e de outros produtos mais do que apenas a soma de suas partes.**



MANUAL DO MALFEITOR

Manual do Malfeitor é conteúdo registrado ©2006 Green Ronin Publishing, LLC. Todos os direitos reservados. Manual do Malfeitor, Mutantes & Malfeitores, M&M Superlink, Freedom City, Mundo da Liberdade, Green Ronin e seus respectivos logotipos são marcas comerciais da Green Ronin Publishing, LLC.

The Atomic Brain, Butcher Boy, Cyclone, Damocles, the Enthusiast, Gepetto, Gimmick, Headcase, Hyena, Inferna, Kalak the Mystic, Knock Off, Lady Hex, Marathon, META-4, Minotaur, Mister Mystery, Moodswing, Murder Man, Protonik, the Pugilist, Remlok the Rover, Silver Shrike e the Twist são ©2002 Super Unicorn e são usados com permissão.

Manual do Malfeitor foi composto nas tipologias ITC Quay Sans, criada por David Quay em 1990, e HTF Gotham Condensed, criada por Tobias Frere-Jones em 2002.



O material a seguir é considerado Identidade do Produto, de acordo com a Seção 1(e) da Licença Open Game, versão 1.0a: todos os nomes e descrições de personagens e lugares, todas as ilustrações e imagens, pontos de poder e pontos heróicos.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: Capítulos 1 a 9 e Apêndices, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

Green Ronin Publishing

PO Box 1723
Renton, WA 98057-1723
custserv@greenronin.com
www.greenronin.com
www.mutantsandmasterminds.com

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright: Green Ronin Publishing, LLC.

Título Original: Mastermind's Manual

Tradução: Gustavo Brauner e Ricardo Foureaux

Publicado em fevereiro de 2009

ISBN: 978858913431-6

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO.

BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

Revisão: Leonel Caldela

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/98. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos desta edição reservados à

K36s Kenson, Steve
Manual do Malfeitor / Steve Kenson; tradução de
Gustavo Brauner. -- Porto Alegre: Jambô, 2009.
144 p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Kenson, Steve. II. Brauner, Gustavo. III. Título.

CDU 794:681.31



Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel/Fax (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

S U M Á R I O

INTRODUÇÃO 6

Regras: Opções e Variações..... 6

Regras de Outros Jogos..... 6

Como Usar este Livro..... 6

CAPÍTULO 1: O BÁSICO 8

Só o Básico..... 8

Opções e Variações

para as Regras Básicas..... 8

Bônus de Façanhas..... 8

Sucessos e Falhas Automáticos..... 8

Dados Alternativos..... 8

Os Jogadores Fazem

Todas as Rolagens..... 10

Resolução com Cartas..... 11

Pontos Heróicos

Baseados em Cartas..... 11

Desafios..... 12

Testes por Equipe..... 15

Modelos..... 15

Formato dos Modelos..... 15

Acumulando Modelos..... 15

Modelos Raciais..... 15

Modelos Vocacionais..... 16

Modelos de Poderes..... 16

Evoluindo..... 16

Perícias e Feitos..... 16

Poderes..... 17

Baixa Temporada e Evolução..... 17

Evolução Durante o Jogo..... 17

Opções e Variações

para a Criação de Heróis..... 17

Limites Adicionais

do Nível de Poder..... 17

Redistribuindo Pontos de Poder..... 18

Evolução Baseada em Níveis..... 18

Evolução Mais ou Menos Rápida..... 18

Nível de Poder Ilimitado..... 19

Pontos de Poder Ilimitados..... 19

CAPÍTULO 2: HABILIDADES..... 20

Opções e Variações

para as Habilidades..... 20

Valores de Habilidades Aleatórios..... 20

Habilidades Enxutas..... 20

Força Casual..... 20

Super-Força Obrigatória..... 20

Esforço em Habilidade..... 20

Modificadores Inatos de

Ataque e Esquiva..... 20

Foco e Especialização

em Ataque..... 22

Inteligência e Perícias..... 22

Envelhecimento e Habilidades..... 22

Super-Habilidades..... 23

Salvamentos Baseados em

Habilidades Diferentes..... 23

Salvamentos Usando o

Melhor de Dois..... 23

Salvamentos Usando o

Pior de Dois..... 23

Jogadas de Salvamento Adicionais..... 23

Velocidade e Saltos..... 23

CAPÍTULO 3: PERÍCIAS..... 24

Novos Usos para Perícias..... 24

Blefar..... 24

Computadores..... 24

Intuir Intenção..... 26

Notar..... 26

Prestidigitação..... 26

Criando Perícias..... 26

Exemplos de Novas Perícias..... 27

Opções e Variações para Perícias..... 29

Perícias Simples..... 29

Perícias de Histórico..... 29

Perícias de Combate..... 29

Custo de Perícias Variáveis..... 30

Misturando Habilidades-Chave..... 30

Perícias Abrangentes..... 30

Perícias Específicas..... 30

Meias-Perícias e Perícias Completas..... 31

Testes Ativos, Secretos & Passivos..... 31

Multitarefas..... 31

Perícias Críticas..... 32

Sinergia entre Perícias..... 32

Testes de Perícia Estendidos..... 32

Táticas de Mestre..... 35

Graduações em Idiomas..... 35

Testes de Idiomas..... 35

Especializações de Notar..... 35

Especializações de Furtividade..... 35

Perícias Profissionais..... 35

CAPÍTULO 4: FEITOS..... 36

Criando Feitos..... 36

Poderes como Feitos..... 36

Opções como Feitos..... 38

Estilos de Luta..... 39

Estilos Armados e Desarmados..... 39

Perícias e Estilos..... 39

Estilos de Ataque e Defesa..... 40

Criando Estilos de Luta..... 40

Exemplos de Estilos de Luta..... 40

Opções e Variações para Feitos..... 42

Feitos como Opções..... 42

Feitos de Acesso..... 43

Feitos de Combate e Nível de Poder..... 43

Ataque Imprudente e

Rolamento Defensivo..... 43

Parceiros de Nível de Poder Menor..... 43

Parceiros às Aversas..... 43

Esforço Supremo e

"Proteção de Nichos"..... 43

Feitos Opcionais..... 43

CAPÍTULO 5: PODERES..... 48

Criação de Poderes..... 48

Efeitos..... 48

Modificando Poderes Existentes..... 50

Criando Novos Poderes..... 51

Outras Características

como Poderes..... 56

Exemplo de Criação de Poderes:

Poderes de Artes Marciais..... 56

A Arte de Criar Poderes..... 59

Usando Repertório de Poderes..... 60

Potencializadores..... 62

Potencializadores e Nível de Poder..... 62

Lidando com Poderes..... 64

Lidando com Façanhas de Poder..... 64

Jogando (ou Apelando)

com os Poderes..... 64

Consistência ou Realismo..... 66

Mantendo o Realismo..... 67

Poderes que Param a Trama..... 67

Poderes que Param o Jogo..... 70

Opções e Variações para os Poderes..... 70

Limite de Pontos por

Nível de Poder..... 70

Poderes Inconfiáveis..... 70

Testes de Concentração Parciais..... 71

Tempo de Atordoamento..... 71

Contra-Ataque Parcial..... 71

Pontos de Energia..... 72

Salvamentos contra Fadiga..... 72

Intensificadores de Poder..... 72

Progressões Alternativas..... 73

Salvamentos Parciais e

Poderes de Características..... 73

Poderes Variáveis Dinâmicos..... 73

Capacidade de Manobra de Vôo..... 74

Nulificar Baseado em Pontos..... 75

Combos de Poder..... 75

Repertórios Nulos..... 75

Repertórios Amplos..... 76

Poder Alternativo como uma Falha..... 76

Efeitos Alternativos..... 76

Recuo de Área.....	76
Aura e Efeitos que se Acumulam.....	77
Outros Salvamentos Impenetráveis.....	77
Acumulando Impenetrável e Penetrante.....	77
Salvamentos de Poderes Ligados.....	78
Modificador de Poder: Sem Salvamento.....	78
Fora de Controle.....	78
Variações de Fora de Controle.....	81

CAPÍTULO 6: CARACTERÍSTICAS82

Opções e Variações para as Características.....	82
O Chamado.....	82
Esforço Extra e Evolução.....	82
Concentrando-se em Esforço Extra.....	82
Esforço Extraordinário.....	82
Esforço de Poder.....	84
Pontos Heróicos e Desvantagens.....	84
Pontos Heróicos Indiretos.....	85
Pontos Heróicos Máximos.....	85
Pontos Heróicos Pré-Definidos.....	85
Pontos Heróicos Não-Renováveis.....	85
Pontos Heróicos para Evolução.....	85
Penalidades sobre os Pontos Heróicos.....	85
Pontos Heróicos Avançados.....	85
Pontos Vilanescos.....	86
Reputação.....	86
Mácula.....	87

CAPÍTULO 7: DISPOSITIVOS & EQUIPAMENTO92

Níveis Tecnológicos.....	92
NT 0: Idade da Pedra.....	92
NT 1: Idade do Metal.....	92
NT 2: Idade Média.....	92
NT 3: Era da Razão.....	92
NT 4: Era Industrial.....	94
NT 5: Era da Informação.....	94
NT 6: Era da Fusão.....	94
NT 7: Era da Gravidade.....	95
NT 8: Era da Energia.....	95
NT 9 e Além.....	95
Perícias e Nível Tecnológico.....	95
Equipamento e Nível Tecnológico.....	95
Comprando Itens de Nível Tecnológico Maior ou Menor.....	95
Níveis Tecnológicos Menores.....	95
Combate em Veículos.....	95
Atacando Veículos.....	96
Dano em Veículos.....	97
Combate Montado.....	97
Perseguições.....	98
Começando a Perseguição.....	98
Passos de Uma Perseguição.....	98

Terreno.....	98
Velocidade.....	99
Manobras.....	99
Opções e Variações para os Equipamentos.....	101
O Dinheiro Fala.....	102
Proficiência.....	102
Equipamento Gratuito.....	102
Munição.....	103
Penalidades de Armadura.....	103
Solicitando Equipamento.....	103
Perícias de Rituais Alternativas.....	103

CAPÍTULO 8: COMBATE 104

Ritmo do Combate e Intervenção do Mestre.....	104
Usando Mapas e Figuras.....	104
Opções e Variações para o Combate.....	104
Testes de Iniciativa por Rodada.....	104
Acertos Automáticos.....	104
Desafios de Combate.....	104
Margem de Sucesso.....	106
Rolagem de Defesa.....	106
Defesa Fora de Turno.....	107
Combate Mental.....	107
Falha no Salvamento de Resistência.....	107
Dano Automático.....	107
Capangas mais Resistentes.....	107
Rolagem de Dano.....	107
Salvamento contra Atordoamento.....	107
Morte Instantânea.....	108
Acertos Críticos Dobrados.....	108
Falhas Críticas.....	108
Recuo Letal.....	108
Ataques Letais Penetrantes.....	108
Custo de Ataque Letal.....	108
Salvamento contra Fadiga.....	108
Níveis Adicionais de Fadiga.....	108
Defesa Ativa.....	109
Ataques de Oportunidade.....	109
Ataques Múltiplos.....	110
Recuperação Imediata.....	111
Pontos de Vida.....	111
Pontos de Vitalidade e Ferimento.....	112
Seguro contra um Acerto.....	112
Dano Tudo ou Nada.....	112
Modificadores na Margem.....	113
Alterando Margens de Dano.....	113
Margens Percentuais.....	114
Número Máximo de Acertos.....	114
Acertos Críticos Variáveis.....	115
Movimento Tático.....	115
Flanquear.....	116
Agarrar Mental para Efeitos.....	116
Trauma Mental.....	117

CAPÍTULO 9: O MESTRE

DO JOGO 118

O Ambiente.....	118
Perdendo o Caminho.....	118
Altitude.....	120
Perigos Ambientais.....	120
Clima.....	122
Ambientes Urbanos.....	123
Ambientes Aquáticos.....	124
Exposição à Radiação.....	125
O Sistema Legal.....	126
Testes de Julgamento.....	126
Aventuras.....	127
A Hora da Estrela.....	127
O Toque Humano.....	128
Desafios Significativos.....	128
Recompensas Significativas.....	131
Frequências de Poderes.....	132
Poderes e Sociedades.....	133
Sigilo.....	134

POSFÁCIO.....136

ÍNDICE137

BIOGRAFIAS.....142

TABELAS

MARGEM DE AMEAÇA COM 3D6 10

EVOLUÇÃO BASEADA EM NÍVEIS..... 19

PERÍCIAS SINÉRGICAS.....32

EXEMPLOS DE TESTES DE

PERÍCIAS ESTENDIDOS.....33

MODIFICADORES DE IDIOMAS35

FEITOS OPCIONAIS.....44

CONSTRUÇÃO DOS

PODERES EXISTENTES52

GERAÇÃO ALEATÓRIA

DE PODERES.....63

CAPACIDADE DE MANOBRA

DE VÔO74

ROLAGEM DE DANO107

PENALIDADES DE ATAQUE

COM A MÃO INÁBIL..... 111

SALVAMENTOS PERCENTUAIS

DE RESISTÊNCIA..... 114

DIFICULDADE PERCENTUAL

DO DANO..... 114

ESCALA PADRÃO 116

TRAUMA MENTAL 117

CHANCE DE SE PERDER 118

COMBATE EMBAIXO D'ÁGUA125

EXPOSIÇÃO A RADIAÇÃO125

EFEITOS DA RADIAÇÃO.....125

SEVERIDADE DO CRIME126

CIRCUNSTÂNCIAS DO

JULGAMENTO.....126

TESTE DE JULGAMENTO127

INTRODUÇÃO

A maioria dos universos de quadrinhos é, na verdade, um multiverso, infinitos mundos paralelos onde qualquer coisa é possível. Um dos objetivos de *Mutantes & Malfeitores* é viabilizar infinitos mundos de interpretação, cada um com as regras que forem necessárias. Obviamente, a tarefa de criar mundos inteiros pode ser assustadora, mesmo para mestres experientes.

Entra em cena o *Manual do Malfeitor*. Este livro reúne regras expandidas para os seus jogos de *M&M*, além de conselhos e sugestões para o mestre. Com este livro você pode criar exatamente o tipo de jogo que deseja.

REGRAS: OPÇÕES E VARIAÇÕES

Nenhum sistema de jogo cobre perfeitamente as necessidades e interesses de todo mundo, e *Mutantes & Malfeitores* não é nenhuma exceção. Ao ler e jogar *M&M*, você vai encontrar algumas regras ou mecânicas de jogo que funcionam melhor para você e seu grupo. Você pode modificar ou adicionar às regras do livro básico, ajustando-as ao estilo de jogo de sua preferência. Por favor, faça isso! Uma das vantagens do RPG é que as regras não são fixas, e você pode alterá-las de acordo com o seu gosto e o de seu grupo.

Com o objetivo de afinar o sistema de *M&M*, o *Manual do Malfeitor* apresenta uma grande variedade de opções e variações de regras para a sua análise. Em termos gerais, uma *opção* é uma regra adicional, normalmente trazendo mais detalhes e profundidade ao custo de alguma complexidade extra, uma rolagem de dado a mais, ou algumas anotações (ou tudo isso). Uma *variação* é uma maneira de lidar com certos aspectos das regras de um jeito diferente daquele trazido pelas regras-padrão, o que pode servir bem a certas campanhas ou estilos alternativos de jogo. As opções trabalham com as regras-padrão trazidas pelo *M&M*, enquanto as variações alteram essas regras.

Sinta-se livre para experimentar algumas ou todas essas opções e variações para ver quais servem ao seu tipo de jogo. Tenha em mente que você não precisa usar nenhuma das regras trazidas neste livro. Afinal de contas, elas são todas opcionais. Embora outros produtos de *M&M* mencionem essas regras nos casos em que elas são apropriadas, eles sempre assumem que as opções e variações discutidas aqui não estão sendo usadas, focando as regras-padrão.

Não se assuste com a riqueza de alternativas deste livro. Muitas coisas são apresentadas aqui, mas não há como usar todas elas — às vezes, pelo simples fato de algumas serem mutuamente excluídas! Não tente usar todo o material do *Manual do Malfeitor* no seu jogo de uma só vez; dessa maneira, você vai sobrecarregar o jogo e os jogadores. Reserve algum tempo para ler este livro com cuidado, e escolha opções e variações específicas que você acha que vão melhorar o seu jogo. Adicione as regras gradualmente, e sinta-se livre para testar cada uma antes de torná-las parte regular de sua série de *M&M*.

REGRAS DE OUTROS JOGOS

De vez em quando, você pode querer usar regras ou elementos de outros jogos em *M&M*. Não há problema nisso, desde que você tenha em mente que as regras que foram desenvolvidas e balanceadas para outros jogos nem sempre servem para *M&M*. Pode ser que você tenha que remendar e testar algumas coisas para fazer as regras de outros jogos funcionarem bem e não ficarem desequilibradas. Dito isso, é bem fácil importar regras de outros RPGs similares, especialmente elementos como perícias e feitos, trazendo recursos adicionais para os seus jogos de *M&M*.

COMO USAR ESTE LIVRO

Da mesma forma que *Mutantes & Malfeitores*, o *Manual do Malfeitor* está organizado em capítulos que cobrem os aspectos mais importantes do jogo, começando com a criação de heróis, passando por equipamentos e dispositivos, indo para o combate e, finalmente, chegando ao mestre e tópicos relacionados. O livro está dividido da maneira a seguir.

O **Capítulo 1** cobre as regras e mecânicas básicas do jogo, e traz algumas opções de como mudá-las, incluindo o uso de tipos diferentes de dados e até mesmo de cartas de baralho.

O **Capítulo 2** revisa os valores de habilidades, incluindo as jogadas de salvamento e os modificadores associados. Também apresenta maneiras diferentes de calcular e usar esses modificadores.

O **Capítulo 3** foca as perícias, incluindo novos usos para algumas delas, novas perícias opcionais (e como adicionar novas perícias ao seu jogo) e algumas opções e variações para perícias, incluindo sinergia entre perícias e testes estendidos.

O **Capítulo 4** é sobre feitos, da criação de seus próprios feitos até como utilizar feitos de outros jogos. Também apresenta feitos para usar em conjunto com as outras regras deste livro.

O **Capítulo 5** cobre os poderes em detalhes. Em particular, cobre o desenvolvimento e criação de poderes novos e opções mais avançadas, como poderes variáveis.

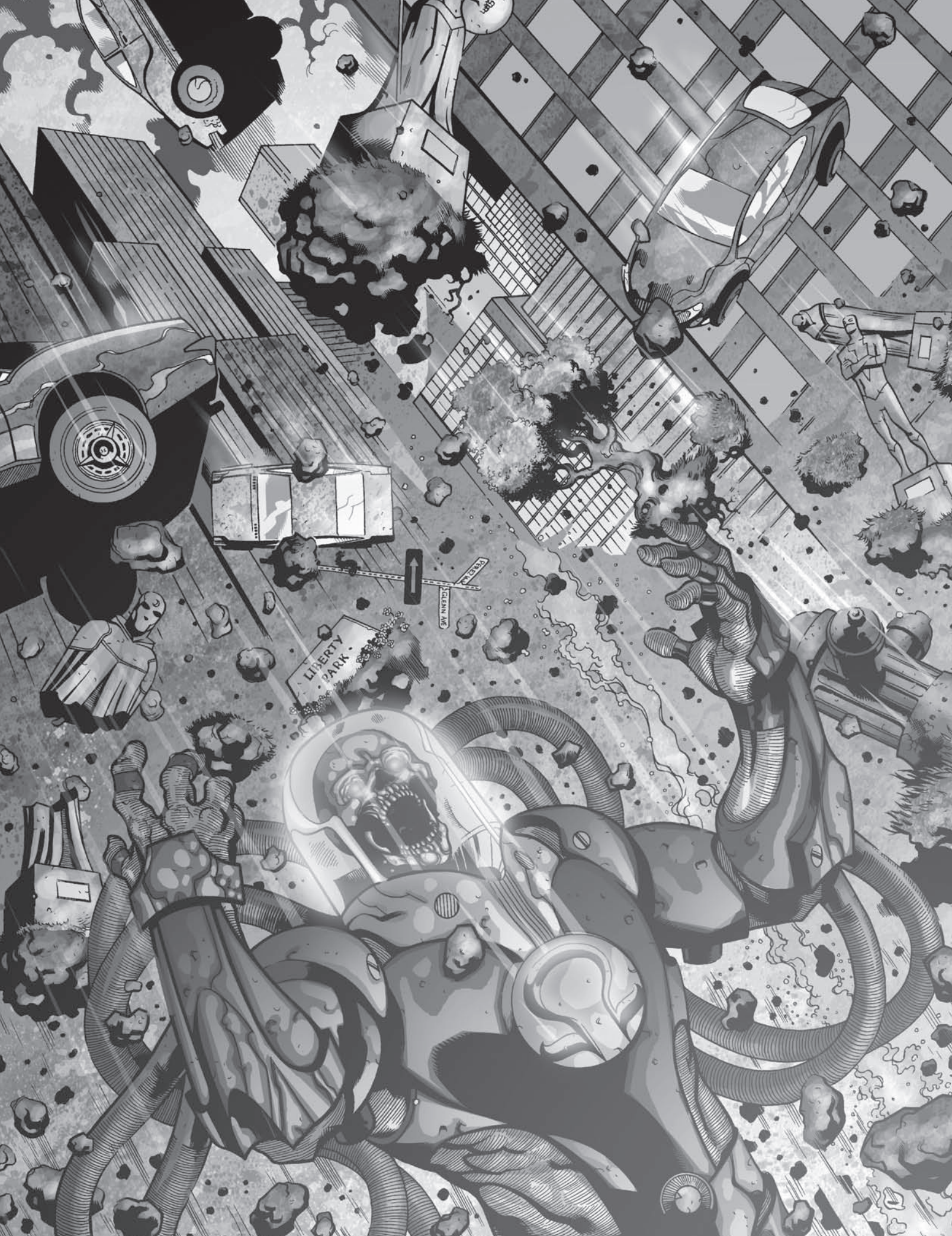
O **Capítulo 6** é sobre vários elementos, incluindo pontos heróicos e esforço extra. Também apresenta opções como reputação e mácula (a lenta deterioração de um personagem por razões variadas).

O **Capítulo 7** trata de equipamentos e dispositivos, de níveis tecnológicos a combate em veículos, perseguição e opções para riqueza e proficiência.

O **Capítulo 8** oferece opções para customizar o combate, incluindo movimento tático, ataques de oportunidade, desafios de combate e variações de dano.

O **Capítulo 9** cobre o mestre, efeitos do ambiente, o sistema legal e como mestrar.

O *Manual do Malfeitor* fecha com um sumário de todo o conteúdo do livro. Por fim, no site da Jambô (www.jamboeditora.com.br) há uma lista de todas as opções e variações deste livro.



CAPÍTULO 1: O BÁSICO

Este capítulo foca-se nos elementos básicos de *M&M*, desde usar apenas a espinha dorsal do sistema até adicionar opções e variações às regras básicas para mudar o estilo e o ritmo do jogo. Isso inclui regras de resolução diferentes, como o uso de outros tipos de rolagens, o uso de outros tipos de dados, ou mesmo o uso de cartas de baralho para a resolução de ações. Este capítulo também inclui opções de criação e de avanço dos heróis, e dá uma olhada nos níveis de poder, de diferentes totais de pontos de poder até a abolição do uso do nível de poder!

SÓ O BÁSICO

É bem possível jogar *M&M* usando apenas o sistema fundamental trazido na Introdução do livro básico, mais algumas regras de combate essenciais do Capítulo 8, ignorando as regras mais detalhadas. Dê uma olhada na seção **Os fundamentos de *Mutantes & Malfeitores***, no começo do Capítulo 9, no livro básico, para um resumo da mecânica fundamental do jogo.

Nesse estilo mais livre, você pode ignorar as especificidades de mecânicas mais detalhadas, como modificadores de combate e certos poderes. Aplique apenas os modificadores conforme forem necessários em um combate, e use as descrições dos poderes como linhas gerais ao invés de limites específicos sobre o que os personagens podem ou não fazer. Em especial, você pode usar as regras para testes opostos para resolver muitos conflitos apenas escolhendo duas características opostas (habilidades, perícias, poderes, etc.).

OPÇÕES E VARIAÇÕES PARA AS REGRAS BÁSICAS

As opções e variações nesta seção têm um impacto significativo, porque alteram algumas das maneiras fundamentais de como o jogo se desenvolve. Algumas (como bônus de façanhas, ou sucessos e falhas automáticos) são pequenas, mas a maioria afeta quase todas as situações de jogo. Considere essas opções com cuidado antes de adotá-las. Você pode fazer um ou dois "jogos-teste" usando uma variação antes de incluí-la na campanha permanentemente.

BÔNUS DE FAÇANHAS

Ações e descrições emocionantes são parte daquilo que faz de *M&M* um jogo tão prazeroso. Os personagens de *M&M* são heróis, e devem fazer as coisas que os heróis fazem nos quadrinhos. Dar pontos heróicos é uma das maneiras de promover isso; quanto mais confiança os heróis demonstrarem ao enfrentar desafios, mais pontos heróicos eles ganham.

Outra maneira de encorajar ações e descrições interessantes é atribuir bônus de façanhas. Em essência, quando um jogador inventa uma ação legal ou descreve suas ações de maneira divertida e emocionante, o mestre pode dar um bônus por "condições positivas" — algo entre +1 e +3 — para qualquer teste associado com a ação em questão. Para ações defensivas, o mestre pode atribuir o bônus de façanha para o valor de Defesa do personagem.

Uma outra opção para o mestre é permitir um uso livre de esforço extra como um bônus para uma façanha particularmente inovadora ou bem-descrita. Entre outras coisas, isso pode conceder façanhas de poder gratuitas aos heróis, encorajando os jogadores a tentá-las mais vezes e dar ao jogo um estilo mais livre.

Conceder bônus de façanhas fica inteiramente a critério do mestre — mas distribuí-los de maneira liberal encoraja ações dramáticas no jogo. Quanto mais bônus de façanhas, mais os jogadores vão se mexer para conquistá-los.

SUCESSOS E FALHAS AUTOMÁTICOS

Quando um jogador tira um 1 natural em uma rolagem de ataque, isso é um erro automático. Quando um 20 natural é rolado, é um acerto automático. Este nem sempre é o caso com outros tipos de teste. Um 1 natural provavelmente resultará em uma falha, mas não necessariamente, se o personagem tiver um bônus de +20! Da mesma forma, um 20 natural provavelmente resultará em sucesso, mas não se a CD for 40 e o personagem tiver um bônus de apenas +3.

Se você quiser adicionar um elemento de sorte a mais no jogo, use a seguinte variação: um 1 natural é sempre uma falha, não importando quais os modificadores do personagem, enquanto um 20 natural é sempre um sucesso. Isso significa que os personagens sempre terão 5% de chance de falhar, e 5% de chance de ser bem-sucedidos, não interessam quais as chances reais de isso acontecer. Essa variação permite que personagens mais fracos sempre tenham alguma chance de sucesso e, ao mesmo, faz com que personagens mais habilidosos se tornem mais cuidadosos, uma vez que sempre existe uma chance de falha. Entretanto, esta variação pode diminuir um pouco o ritmo do jogo, e trazer resultados improváveis (como uma pessoa normal sendo capaz de executar tarefas quase impossíveis).

ROLAGENS -10/+30

Ao invés de um sucesso ou falha automáticos, você pode escolher tratar uma rolagem de um 1 natural como -10 de modificador, e a rolagem de um 20 como +30. Isso significa que os personagens terão mais chance de falhar ao rolar 1, e mais chance de ser bem-sucedidos ao rolar 20, mas nenhuma garantia de falha ou sucesso, ainda dependendo de seus modificadores.

DADOS ALTERNATIVOS

Mutantes & Malfeitores foi projetado para que os jogadores precisem apenas de um dado de 20 faces, e para que todas as rolagens sejam resolvidas com esse dado. Isso tem alguns efeitos no desenrolar do jogo: um dado de 20 faces produz o que é conhecido como uma curva de probabilidade "rasa"; as chances de se rolar um 20 no dado são as mesmas de se rolar 1, 7, 12, ou qualquer outro número: uma probabilidade de 1 para 20, ou 5%.

Isso cria uma certa aleatoriedade no curso do jogo. Por exemplo, um personagem pode ser bem-sucedido em várias jogadas de salvamento em sequência, apenas para acabar falhando justamente naquela que é crucial. Coisas como pontos heróicos e a possibilidade de escolher 10 ou 20 em alguns testes ajudam a limitar essa aleatoriedade. Também existem situações em que a dificuldade ou diferença

NO PASSO (1), COMEÇAMOS COM AS LINHAS DE AÇÃO, FAZENDO UMA CURVA DINÂMICA. CONTINUAMOS A PARTIR DAÍ, INDICANDO O ESQUELETO.



1

AGORA, NO PASSO (2), PODEMOS COMEÇAR A PREENCHER A FORMA GERAL DA FIGURA. INDICAMOS O TRONCO E OS MEMBROS COM BOLHAS, MANTENDO O DESENHO FLUIDO E DINÂMICO.



2

NO PASSO (3), COMEÇAMOS A ADICIONAR DETALHES, PRESTANDO ATENÇÃO ESPECIAL AOS CONTORNOS DA FIGURA. NÃO ESTAMOS REALMENTE PREOCUPADOS COM DETALHES ESPECÍFICOS NESTE PASSO, MAS APENAS COM A FORMA GERAL.



3

AVANÇANDO PARA O PASSO (4), COMEÇAMOS A DELINEAR O DETALHAMENTO FINO E A MUSCULATURA BASEADOS NO ESQUELETO E NO CONTOURO QUE ESTABELECEMOS. NESTE PONTO, COMEÇAMOS A DETERMINAR AS FONTES DE LUZ PARA UM SOMBREAMENTO ACURADO.



4

5

E VOILÁ! COM ALGUM DETALHAMENTO EM CIMA DO QUE FOI FEITO NO PASSO (4), AGORA NO PASSO (5) TEMOS O TIGRE FANTASMA EM TODA A SUA GLÓRIA.



entre modificadores é tão grande que a rolagem do dado dificilmente se torna importante. A "aleatoriedade" da rolagem do d20 contribui para a sensação de história em quadrinhos do jogo, onde inesperados golpes de sorte ou reveses do azar são comuns.

Alguns grupos talvez prefiram uma distribuição de probabilidades menos aleatória. Nesse caso, substitua o d20 por 3d6 (três dados de seis faces) ou 2d10 (dois dados de dez faces), onde os resultados de cada dado são somados. Essas rolagens produzem uma "curva de Gauss", com os resultados no meio ou na média acontecendo com maior probabilidade. Por exemplo, você provavelmente vai rolar um 10 ou um 11 em 3d6 em mais ou menos um quarto de todas as rolagens, enquanto que um 3 (1, 1, 1) ou um 18 (6, 6, 6) só aparecem em mais ou menos 0,4% das vezes (uma chance de 1 em 216).

Esses métodos de rolagem (tanto 3d6 quanto 2d10) produzem resultados mais previsíveis, com menos aleatoriedade (e menos suspense) do que uma rolagem de 1d20. Esses resultados mais confiáveis tornam certos aspectos do jogo mais previsíveis e rotineiros.

Mestres que mudem o método de rolagem devem mudar as CDs de algumas tarefas, uma vez que as chances de se rolar alto diminuem em um sistema usando a curva de Gauss. Por exemplo, ao usar 3d6 ao invés de 1d20, reduza as CDs em mais ou menos 20% para refletir as rolagens geralmente mais baixas que irão aparecer (além do fato de que 3d6 somados só chegam a 18, e não a 20).

No lugar de um 20 natural, use um 18 natural. Você não pode escolher 20 na variante dos 3d6. Ao invés disso, pode escolher 16, o que toma dez vezes o tempo necessário para a tarefa, ou pode escolher 18, o que toma cem vezes o tempo necessário. Como ao escolher 20, você só pode escolher 16 ou 18 se a tarefa não acarretar em qualquer penalidade em caso de falha. Para um teste que normalmente exige uma ação padrão, escolher 16 representa um

minuto, e escolher 18 representa 10 minutos. As regras para escolher 10 permanecem inalteradas.

Como é impossível rolar 19 ou 20 com 3d6, a margem de ameaça de acertos críticos precisa ser alterada. Veja a tabela a seguir.

MARGENS DE AMEAÇA COM 3D6

MARGEM DE AMEAÇA ANTIGA	MARGEM DE AMEAÇA NOVA
20	16-18
19-20	15-18
18-20	14-18
17-20	14-18
16-20	14-18
15-20	13-18

Perceba também que o combate tende a durar mais ao se usar rolagens em curva de Gauss, uma vez que as chances de os personagens se saírem mal em suas jogadas de salvamento a ponto de ficarem inconscientes são menores. Esses resultados tendem a ocorrer apenas depois que os personagens já tiverem sofrido alguns golpes.

Todas as regras deste livro assumem uma única rolagem de d20 como o sistema de rolagem. Simplesmente substitua as rolagens alternativas (3d6 ou 2d10) e ajuste as CDs como necessário para mudar o sistema de rolagem.

ROLAGENS ALTO-BAIXAS

Outro jeito de adicionar uma "curva" às rolagens de *M&M* é usar as rolagens alto-baixas: em vez de um único d20, role três d20 e use o número do meio (descartando o resultado mais alto e o mais baixo). Se o mesmo número sair em dois ou mais dados, use esse número.

Este método costuma produzir resultados que tendem para os números do meio. Rolar um "20 natural" exige que se tire 20 em dois dados (uma chance de 29 em 400, ou 0,725%, em vez de 1 em 20, ou 5%). O mesmo serve para um "1 natural". No geral, isso significa que os personagens obtêm os resultados de escolher 10 com mais frequência, mas são bem-sucedidos em tarefas mais difíceis com menos frequência, e têm menos chance de tirar acertos ou erros críticos. Rolagens alto-baixas envolvem mais dados, mas são pouco diferentes do que rolar e verificar o resultado de um único d20.

Gastar pontos heróicos em rolagens alto-baixas permite que o jogador fique com a melhor resultado dos três dados ao invés do número do meio. Assim, em uma rolagem de 4, 11 e 18, normalmente contaria o 11. Mas gastar um ponto heróico torna a rolagem um 18. Se os três resultados forem menores que 11, pegue o melhor e some 10 para obter o resultado de gastar um ponto heróico.

Você pode querer que algo especial aconteça na rara ocasião em que surja o mesmo resultado em todos os três dados em uma rolagem alto-baixa: um sucesso maior em uma rolagem alta ou uma falha séria em uma rolagem baixa, por exemplo.

OS JOGADORES FAZEM TODAS AS ROLAGENS

Nesta variação, o mestre não faz quaisquer rolagens, exceto por resultados que precisem ser mantidos em segredo. Em todas as outras situações, os jogadores fazem todas as rolagens, pela perspectiva de seus personagens, enquanto que os PNJs fornecem apenas as CDs dessas rolagens.

Esta variação usa outras variações deste livro, incluindo as rolagens de dano (veja o **Capítulo 8**). Em essência, sempre que um PNJ



interagindo com um PJ tivesse de fazer uma rolagem, o jogador faz a rolagem em seu lugar. Assim, em vez de um PNJ fazer um salvamento de Fortitude para resistir ao poder de um herói, o jogador faz o teste do poder contra CD 10 + o bônus de Fortitude do PNJ. Em vez de um PNJ fazer um salvamento de Resistência, o jogador faz uma rolagem de dano (1d20 + o bônus de dano) contra CD 15 + o bônus de Resistência do PNJ. Quando um PNJ se opõe a outro PNJ, assuma que todos escolheram 10 — ou role os dados, se preferir.

Esta variação reduz bastante a quantidade de rolagens do mestre, e dá aos jogadores um pouco mais de controle sobre o fluxo do jogo, uma vez que podem influenciar mais rolagens ao gastar pontos heróicos. Pode dar algum trabalho descobrir todas as CDs para testes "invertidos" (aqueles normalmente controlados pelo mestre), mas isso se torna mais fácil com um pouco de prática.

RESOLUÇÃO COM CARTAS

Outra possibilidade de mecânica de resolução é dar aos jogadores cartas ao invés de dados. Cada jogador decide quando usar determinada carta de sua mão, obtendo mais controle sobre os sucessos e falhas de seus heróis. Os jogadores podem sincronizar discursos dramáticos com seus sucessos e fazer os bons resultados de seus heróis coincidirem com o conceito de seus personagens. Por exemplo, um jogador que queira que seu personagem seja duro na queda pode guardar as cartas mais altas para jogadas de salvamento, gastando as cartas mais baixas em outras rolagens.

Obviamente, o mestre deve ter um baralho com uma distribuição igual de números de 1 a 20. Isso pode ser feito com um baralho normal. Remova todos os curingas e figuras (valetes, damas e reis). Trate todos os ases como "1". Todas as cartas vermelhas valem o quanto indicam; todas as cartas pretas valem o quanto indicam +10. Alguns jogos desenvolvidos ao redor de mecânicas de cartas têm seus próprios baralhos numerados que funcionam bem, desde que existam cartas suficientes para uma distribuição boa, aleatória.

Um baralho de 52 cartas sem as figuras torna-se um baralho de 40 cartas, o suficiente para três jogadores e um mestre. Se mais jogadores estiverem presentes, talvez seja melhor misturar dois baralhos. Todos os jogadores recebem uma mão de cinco cartas. Sempre que se precisar rolar um d20, o jogador decide que carta de sua mão usar (em vez de rolar o d20). Assim, um PJ que faça uma rolagem de ataque soma o valor de uma carta jogada ao bônus de ataque para determinar o resultado.

Uma vez que o jogador tenha gasto todas as cartas em sua mão, ele recebe uma nova mão; assim, os personagens não escapam dos resultados ruins (embora os jogadores tenham algum controle de quando se sair bem, e de quando se sair mal). Situações em que um jogador pode refazer uma rolagem — como ao gastar um ponto heróico — permitem a ele descartar a sua mão e comprar uma nova.

Se os jogadores puderem gastar cartas sempre que quiserem, este sistema pode ser abusado. Os jogadores podem gastar suas mãos com cartas baixas em coisas pouco importantes, e suas mãos com cartas altas apenas em combate. Existem três maneiras de lidar com esse problema. A primeira é ignorá-lo: avise aos jogadores que você não quer saber de abuso, e que confia que eles são maduros o suficiente para não fazer isso. A segunda é proibir o gasto de cartas de maneira boba: sempre que um personagem puder escolher 10, ele deve fazê-lo, e as cartas não são jogadas por razões de pouca importância (como tiro-ao-alvo). A terceira opção é distribuir mãos novas a cada cena — dessa maneira, não há por que tentar guardar uma boa mão para um combate, uma vez que uma nova mão é comprada antes de cada combate.

Seja qual for o sistema usado, ele deve se aplicar tanto a você quanto aos jogadores. Você pode receber uma mão um pouco maior (até oito cartas), uma vez que muitas vezes você interpreta múltiplos PNJs em cada encontro, e PNJs aliados podem usar uma mão diferente dos inimigos, mas em todo o resto as regras são as mesmas. Tenha cuidado para não "grudar" em nenhum herói, e tente usar suas cartas sempre que parecer apropriado.

Este sistema pode criar um nível maior de drama: os vilões que precisam escapar recebem resultados altos das cartas, e aqueles que servem como bucha-de-canhão ficam com os resultados mais baixos, sem que os jogadores sintam que o mestre esteja decidindo tudo de maneira arbitrária. Todos serão geralmente mais efetivos, o que tende a funcionar em favor dos PJs, uma vez que eles têm mais oportunidades de maximizar o resultado de suas cartas do que você. Por outro lado, o sistema tende a funcionar em favor de quem quer que seja mais poderoso; assim, seja cuidadoso ao planejar um encontro com um oponente cujo nível de poder é mais alto que o dos heróis.

PONTOS HERÓICOS BASEADOS EM CARTAS

Outra opção para o uso de cartas é substituir os pontos heróicos padrão de M&M. Em vez de usar contadores ou marcas na planilha de personagem, use um baralho. Cada jogador recebe uma carta para cada ponto heróico que o seu personagem teria no começo do jogo, e ganha uma nova carta cada vez que seu personagem teria ganho um ponto heróico.

Os jogadores podem "gastar" cartas de suas mãos como se fossem pontos heróicos, com as mudanças a seguir.

- **Cartas numeradas:** se usadas para melhorar uma rolagem, não refaça a rolagem. Em vez disso, some 10 ao valor indicado na carta, e trate-a como a sua rolagem.
- **Valete:** se usada para um feito heróico, o feito emulado dura duas rodadas ao invés de uma.
- **Rainha:** se usada para a recuperação, você pode fazer dois testes em vez de um, ganhando os benefícios de ambos.
- **Rei:** se usado para uma esquiva, um rei dobra todo o seu bônus de defesa pela rodada ao invés de apenas o seu bônus de esquiva.
- **Ás:** se usado para um contra-ataque instantâneo, o seu teste de poder é rolado como uma rolagem melhorada usando um ponto de poder — some +10 se o resultado for 10 ou menos.
- **Curinga:** pode duplicar os efeitos de qualquer outra carta, ou você pode descartá-lo e comprar duas cartas novas.

Cartas gastas vão para uma pilha de descarte. Quando não existirem cartas para serem compradas do baralho, embaralhe a pilha de descarte e comece de novo.

TROCANDO CARTAS

Se você estiver usando os pontos heróicos baseados em cartas, pode permitir aos jogadores trocar as cartas entre eles sob certas circunstâncias. Normalmente, cartas trocadas deveriam ser limitadas a situações em que um personagem pode prestar assistência a outro, de maneira a justificar a troca de cartas. Encoraje os personagens a criar explicações dentro do jogo para como os seus personagens estão ajudando uns aos outros. Por exemplo, um personagem pode gritar um aviso a outro, dando uma razão para que o personagem troque um rei (permitindo que o outro jogador dobre o bônus de defesa do seu personagem) por uma carta menos valiosa.

DESAFIOS

Os desafios refletem a capacidade de um personagem desempenhar tarefas com maior eficiência. Eles permitem que os heróis façam testes mais difíceis para alcançarem resultados melhores.

Para aceitar um desafio, aumente a CD do teste em 5 ou sofra uma penalidade de -5 no teste. Em troca, você ganha um benefício extra além dos efeitos normais de um teste bem-sucedido. Se você falhar devido ao aumento da CD ou à penalidade, sofre os resultados normais de falhar. Perceba que, se uma falha por uma certa margem impõe um desfecho particular, você sofre esse desfecho se falhar no teste com a nova CD. Por exemplo, um personagem que falhe em um teste de Escalar por 5 ou mais cai. Se a dificuldade padrão é 20 e o seu desafio a aumenta para 25, então você acidentalmente cai com um resultado de 20 ou menos no teste, em vez de 15 ou menos.

Você pode aceitar mais de um desafio em um mesmo teste. Em alguns casos, pode escolher um desafio mais de uma vez para ganhar os seus benefícios múltiplas vezes. Estes são anotados na descrição dos desafios.

No geral, os desafios permitem que você acumule benefícios quando enfrenta uma CD baixa e tem um modificador alto. Você também pode usar desafios para tentar ações heróicas, mesmo quando frente a uma CD alta. Nesses casos, gastar um ponto heróico pode ajudar a garantir o sucesso de um desafio.

DESAFIOS PADRÃO

Os desafios nesta seção se aplicam a qualquer teste de habilidade ou de perícia. O mestre tem a palavra final sobre a aplicação de um desafio em uma situação específica. Cada desafio aumenta a CD do teste em 5, ou impõe uma penalidade de -5 no teste.

- **Tarefa Rápida:** você pode diminuir o tempo necessário para o teste. Se o teste normalmente é uma ação completa, torna-se uma ação padrão. Uma ação padrão se torna uma ação de movimento, e uma ação de movimento se torna uma ação livre. Para testes que exijam tempo em rodadas, minutos ou mais, reduza o tempo necessário em 25% por desafio. Você não pode fazer um teste como uma ação livre usando desafios se ele normalmente exigir uma ação padrão ou mais tempo.
- **Risco Calculado:** você pode fazer um teste de risco calculado para tornar um teste futuro mais fácil. Por exemplo, você pode usar Desarmar Dispositivo para superar uma salvaguarda inicial, tornando assim o desarme de toda uma armadilha mais fácil. Se você for bem-sucedido neste desafio, ganha um bônus no segundo teste igual à penalidade total aceita no primeiro. Os dois testes devem estar relacionados, e o primeiro deve ter alguma consequência em caso de falha (ou seja, não pode ser um teste em que você pode escolher 20).
- **Tarefas Simultâneas:** você pode aceitar um desafio para fazer duas tarefas ao mesmo tempo. Faça dois testes, com uma penalidade de -10 no segundo. A tarefa combinada exige o tempo da tarefa mais longa; assim, se os dois testes exigem uma ação padrão, você pode realizar ambos gastando apenas uma ação padrão, em vez de duas.

Além desses desafios padrão, várias perícias têm desafios específicos associados, descritos a seguir.

DESAFIOS DE ACROBACIA

- **Acrobacia Acelerada:** você pode tentar atravessar uma superfície precária mais rápido que o normal. Ao aceitar uma penalidade de -5 em seu teste, você pode se mover a sua velocidade normal com uma ação de movimento. Você também pode aceitar este desafio para fazer uma carga atravessando uma superfície precária; isso exige um teste de perícia para cada múltiplo de sua velocidade que você se mova.
- **Equilíbrio Perfeito:** ao aumentar a CD do teste em 5, você se move com tanta graça e agilidade que mantém o seu bônus de esquiva na Defesa mesmo enquanto se equilibrando.
- **Equilíbrio Perigoso:** você pode balançar ou fazer tremer a superfície em que está se equilibrando (por exemplo, sacudir uma corda sobre a qual está caminhando). Se o seu teste for bem-sucedido com um aumento de 5 na CD, você mantém o seu equilíbrio e impõe um modificador de +5 na CD dos testes de Acrobacia das outras pessoas sobre essa superfície, até a próxima rodada.

DESAFIOS DE ARTE DA FUGA

- **Esconder Tentativa:** ao aumentar a CD do teste em 5, você pode esconder as suas tentativas de escapar, deixando as amarras praticamente intactas. Qualquer um que inspecione as suas amarras deve fazer um teste de Notar oposto pelo seu teste de Arte da Fuga. Se o teste de Notar falhar, o vilão não percebe que você está livre.

DESAFIOS DE BLEFAR

- **Mentira Duradoura:** ao aumentar a CD do teste em 5, o seu alvo continua a agir como você queria por uma rodada adicional. Você pode aplicar outra penalidade de -5 para estender essa duração por mais uma rodada. Este desafio não funciona para fintas.
- **Paralisia na Conversa:** ao aumentar a CD do teste em 5, um teste bem-sucedido deixa o seu alvo tonto por uma rodada. Suas palavras são tão estranhas que o alvo não consegue fazer nada além de babar em confusão. Este desafio não funciona em situações de combate (para isso, veja o feito Distrair). Cada penalidade de -5 adicional que você aceite aumenta a duração do efeito em uma rodada.

DESAFIOS DE DESARMAR DISPOSITIVO

- **Ocultar Sabotagem:** ao aumentar a CD do teste em 5, você pode ocultar a sabotagem de um dispositivo. Qualquer um que inspecione o dispositivo deve fazer um teste de Notar oposto pelo seu teste de Desarmar Dispositivo para perceber a sabotagem.

DESAFIOS DE DIPLOMACIA

- **Diplomacia em Combate:** ao aumentar a CD do teste em 10, você pode fazer um teste de Diplomacia em combate como uma ação completa. Oponentes em combate contra você são considerados hostis. Um oponente inamistoso não lhe ataca a menos que você lhe dê alguma razão para tanto. Um inimigo indiferente pára de lutar, enquanto que um oponente prestativo se une ao seu lado, mesmo que tenha de combater ex-aliados.

DESAFIOS DE DIRIGIR

- **Uma Mão no Volante:** ao aumentar a CD do teste em 5, você pode fazer uma ação padrão na mesma rodada em que fez o seu teste de Dirigir, sem penalidade.

DESAFIOS DE DISFARCE

- **Troca Rápida:** ao aceitar uma penalidade de -5 em seu teste, você pode assumir um disfarce com uma ação completa. Entretanto, qualquer um que esteja dentro de um incremento de distância de você (normalmente 3 metros) automaticamente percebe o seu disfarce, uma vez que ele foi feito às pressas e sem muito cuidado.
- **Um Rosto na Multidão:** ao aceitar uma penalidade de -5 em seu teste, você pode fazer um disfarce que não chama a atenção. Apenas pessoas que seguirem-no de perto e tentarem perceber o engodo podem fazer testes de Notar. Guardas e outros observadores passivos não prestam atenção em você, a menos que você chame atenção ou interaja diretamente com eles.

DESAFIOS DE ESCALAR

- **Escalada Acelerada:** você pode tentar escalar mais rapidamente que o normal. Ao aumentar a CD do teste em 5, você pode se mover a até a metade da sua velocidade enquanto estiver escalando, em vez de apenas um quarto.
- **Escalada Combativa:** ao aumentar a CD do teste em 5, você mantém o seu bônus de esquiva na Defesa mesmo enquanto estiver escalando.
- **Escalada Segura:** ao aumentar a CD do teste em 5, você não precisa fazer um teste de Escalar para manter sua posição caso sofra dano. Você escala de modo a conseguir se firmar, e estar preparado para quaisquer ataques.

DESAFIOS DE FURTIVIDADE

- **Desaparecer:** nos quadrinhos, é comum personagens sorrateiros “desaparecerem” quando ninguém os está observando. Isto é essencialmente um uso de Furtividade para se esconder quando o personagem tem alguma distração em seu favor (em essência, quando ninguém está olhando diretamente para ele). Isso requer um teste de Furtividade com uma penalidade de -5, e o personagem deve estar a uma ação de movimento de uma cobertura ou camuflagem (como uma janela, clarabóia, duto de ventilação, etc.). Um teste bem-sucedido indica que o personagem “desaparece”. O personagem pode usar Blefar ou Intimidar para conseguir a distração momentânea. Personagens com o feito Esconder-se à Plena Vista não precisam deste desafio, uma vez que já podem fazer testes de Furtividade sem cobertura ou camuflagem.
- **Deslocar-se entre Coberturas:** você pode cruzar rapidamente uma área sem cobertura ou camuflagem sem se revelar automaticamente. Para cada 1,5 m de espaço aberto que você cruze, sofre uma penalidade de -5 em seu teste de Furtividade. Você também sofre as penalidades normais por se mover a mais do que a metade da sua velocidade. Por exemplo, você poderia passar por uma porta aberta sem ser visto, ou pular de sombra em sombra. Personagens com o feito Esconder-se à Plena Vista não precisam deste desafio, uma vez que já podem fazer testes de Furtividade sem precisar de cobertura ou camuflagem. O mesmo

é verdadeiro para personagens com o poder Camuflagem, uma vez que eles são capazes de fazer o seu próprio esconderijo.

- **Furtividade Acelerada:** ao aceitar uma penalidade de -5 em seu teste, você pode se mover à sua velocidade normal com uma ação de movimento. Com uma penalidade de -20, você pode se mover à sua velocidade total, como ao correr ou em uma carga.

DESAFIOS DE INTIMIDAR

- **Intimidação Forçada:** ao aceitar uma penalidade de -5 em seu teste, você consegue forçar o alvo a agir contra seus próprios interesses (mas nada que lhe ameace a vida).



DESAFIOS E TESTES OPOSTOS

Alguns desafios, se bem-sucedidos, usam seu resultado como a CD do teste oposto (como o desafio Ocultar Sabotagem de Desarmar Dispositivo). Isso tem o efeito colateral de que quanto mais difícil foi para a pessoa realizar a tarefa, mais difícil será para outra pessoa desfazê-la. Isso pode ser especialmente contundente se um personagem aceitar múltiplos desafios; por exemplo, se um personagem aceita dois desafios de Tarefa Rápida e um desafio de Ocultar Sabotagem em um teste de Desarmar Dispositivo, e é bem-sucedido, ele terá tornado o seu trabalho *mais* difícil de ser percebido em +15, uma vez que a sua CD final foi aumentada em +15!

Se isso parece contra-intuitivo, você pode adicionar os modificadores de quaisquer desafios que não especificamente afetem os testes opostos como um bônus para os testes opostos. No exemplo anterior, o +10 do desafio Tarefa Rápida poderia ser somado a qualquer teste de Notar para encontrar os esforços de Ocultar Sabotagem.

- **Intimidação em Massa:** você pode tentar intimidar mais de um alvo ao mesmo tempo. Você sofre uma penalidade de -2 em seu teste para cada oponente além do primeiro (em vez do -5 usual para um desafio de perícia).
- **Intimidação Poderosa:** ao aceitar uma penalidade de -5 em seu teste, você pode aumentar em 1 a penalidade que causa por desmoralizar um oponente. Você pode aceitar este desafio múltiplas vezes, para aumentar a penalidade da desmoralização.



DESAFIOS DE NADAR

- **Nado Acelerado:** ao aceitar uma penalidade de -5 em seu teste, você aumenta a sua velocidade de nado em um quarto da sua velocidade normal. Você pode aceitar este desafio até três vezes, para aumentar sua velocidade de nado até sua velocidade normal.

DESAFIOS DE NOTAR

- **Exato:** ao aumentar a CD do teste em 5, você pode tratar um sentido que normalmente não seja exato (como a audição) como exato por uma rodada. Um teste bem-sucedido aponta o lugar exato ocupado por um alvo.
- **Leitura Labial:** ao observar cuidadosamente os lábios de uma pessoa, você consegue entender o que ela está dizendo. Leitura Labial aumenta em +5 a CD do teste de Notar.

Você deve estar dentro de três incrementos de distância do falante, ser capaz de ver ele falando e ser capaz de compreender seu idioma. Você tem que se concentrar na leitura labial por um minuto antes de fazer o teste de Notar, e não pode fazer mais nada durante esse tempo. Você pode se mover a até a metade da sua velocidade, e deve manter o alvo em sua linha de visão. Se o teste for bem-sucedido, você consegue compreender o conteúdo geral do que está sendo dito naquele minuto, mas ainda assim pode perder alguns detalhes.

Se o teste falhar, você não consegue ler os lábios do falante. Se o teste falhar por 5 ou mais, você tira alguma conclusão errada do que foi dito.

O mestre faz o teste de Notar em segredo, para que você não saiba se alguma informação que pegou é verdadeira ou não. Você pode gastar um ponto heróico para refazer o teste de leitura labial, mas faz isso de maneira "cega", sem saber qual foi o resultado original. Você pode tentar novamente uma vez por minuto.

DESAFIOS DE INTUIR INTENÇÃO

- **Clareza em Combate:** ao aceitar uma penalidade de -5 em seu teste, você aumenta em +1 o bônus pelo uso de prontidão de combate da perícia Intuir Intenção (veja o **Capítulo 3**). Você pode aceitar este desafio até duas vezes para um mesmo teste.
- **Ler a Situação:** para cada +5 de aumento na CD do seu teste, você aprende um fato adicional sobre a situação presente quando a avalia. O mestre pode lhe dizer coisas tais como o(s) objetivo(s) aparente(s) de alguém, a natureza de uma interação e assim por diante.

DESAFIOS DE OBTER INFORMAÇÃO

- **Questionamento Discreto:** você sabe manter a discrição quando procura por novidades. Ao aumentar a CD do teste em 5, você evita deixar quaisquer pistas sobre a informação que procura. Se o seu teste falhar, você pode ser notado, mas ainda assim evita espalhar pistas sobre o que você está tentando descobrir.

DESAFIOS DE OFÍCIO

- **Trabalho Rápido:** ao aumentar a CD do teste em 5 ou 10, você pode fazer um item mais rápido que o normal, reduzindo o tempo pela metade ou para um quarto, respectivamente.

DESAFIOS DE PILOTAR

- **Uma Mão no Manche:** ao aumentar a CD do teste em 5, você pode fazer uma ação padrão na mesma rodada em que você fez o seu teste de Pilotar, sem penalidade.

OPÇÃO: DESAFIOS COMO FEITOS

O mestre pode permitir aos personagens adquirir qualquer desafio como um feito (pagando 1 ponto de poder, como normal). Isso permite que os personagens usem um desafio específico a qualquer momento sem aumento na CD ou penalidade no teste.

Por exemplo, a Gralha escolhe o desafio Equilíbrio Perfeito como um feito, pagando 1 ponto de poder. Agora, ela mantém o seu bônus de esquiva na Defesa sempre que estiver se equilibrando, sem qualquer aumento na CD de seus testes de Acrobacia.

Para desafios padrão escolhidos como feitos, o feito se aplica somente a uma tarefa específica. Assim, se você escolher o desafio Tarefa Rápida, deve especificar a tarefa, como a aplicação da finta de Blear, por exemplo. Se escolher Risco Calculado, deve especificar as duas tarefas (e as perícias usadas para elas); o mesmo se aplica se você escolher Ação Simultânea.

Para desafios que você pode aceitar múltiplas vezes, o mestre deve permitir um feito com graduações. Entretanto, fique alerta para feitos que dão bônus muito fracos; tenha em mente que mesmo com um feito de desafio de perícia, o jogador deve ser bem-sucedido no teste para ganhar qualquer benefício.

Se os desafios estiverem disponíveis como feitos, então os personagens podem gastar um ponto heróico para os adquirirem temporariamente. Em essência, isso permite que eles gastem um ponto heróico para fazer um desafio sem aumento na CD ou penalidade no teste. Você pode permitir a opção de gastar um ponto heróico para isso mesmo que os desafios não estejam disponíveis como feitos, como uma nova característica dos pontos heróicos.

TESTES POR EQUIPE

Algumas vezes, uma equipe inteira realiza uma tarefa como uma unidade, e os sucessos individuais são irrelevantes. Nesses casos, o mestre pode pedir um teste por equipe.

Um teste por equipe funciona como um teste normal, mas um personagem faz o teste para a equipe inteira. A situação em questão determina quem faz o teste:

- Se apenas um personagem deve ser bem-sucedido para que a equipe receba os benefícios (por exemplo, um personagem faz um teste de Notar e informa aos outros o que encontrou), o personagem com o *maior* bônus faz o teste.
- Se todos os personagens devem ser bem-sucedidos para que a equipe receba os benefícios (por exemplo, os personagens devem ser bem-sucedidos em um teste de Furtividade para passar por uma sentinela), o personagem com o *menor* bônus faz o teste.

Em ambos os casos, se dois ou mais personagens se qualificarem para o teste, a equipe pode escolher qual deles fará o teste. Se um personagem se separar do grupo, não fará mais parte da equipe (uma boa razão para um personagem sorrteiro ficar à frente do resto da equipe, fazendo testes de Furtividade sem a interferência dos outros).

O personagem que faz os testes da equipe pode gastar pontos heróicos normalmente. Além disso, um personagem com o feito Liderança pode gastar pontos heróicos no teste por equipe, mesmo

que não esteja fazendo os testes, desde que seja parte da equipe, e capaz de interagir com o personagem que esteja realmente fazendo o teste (encorajando e oferecendo suporte).

MODELOS

Modelos são ferramentas para acelerar a criação de personagens. São coleções de características "pré-escolhidas" que definem um tipo particular de personagem, com o custo total em pontos de poder já calculado. Assim, o modelo "Marciano" tem todas as características comuns a todos os marcianos, com um custo total já calculado. Da mesma forma, o modelo "soldado" tem todas as características comuns a todos os soldados (ou, pelo menos, a todos os soldados de um exército em particular). Você paga apenas o custo do modelo, e dá ao seu personagem todas as características.

Um modelo pode incluir qualquer característica aplicável ao tipo de personagem que descreve: habilidades, perícias, desvantagens, etc. No geral, se um modelo consiste apenas de uma ou duas características, provavelmente valerá mais a pena criá-lo como uma nova característica do que como um modelo.

Os arquétipos de *M&M* podem ser vistos como modelos cobrindo todos os aspectos de um personagem. Ao escolher um arquétipo, você recebe todo um conjunto de características, um personagem inteiro. Mas os modelos também podem ser menos completos, cobrindo apenas um aspecto do personagem e deixando os outros para o jogador decidir.

FORMATO DOS MODELOS

Um modelo começa com uma lista das características que ele inclui, e termina com o custo total em pontos de poder que um personagem deve pagar para adquiri-lo. No geral, os modelos vêm como um "prato feito", em vez de permitir que os jogadores escolham as características "à la carte", mas o custo é o mesmo em ambos os casos; assim, o mestre pode mudar essa regra se quiser.

As características de um modelo são listadas na seguinte ordem: ajustes de habilidades (positivos ou negativos), graduações em perícias, feitos, poderes, equipamentos ou dispositivos e, finalmente, quaisquer desvantagens que venham com o modelo. As desvantagens reduzem o custo do modelo e afetam o personagem normalmente. Elas contam contra o limite de desvantagens de uma campanha, mas o mestre pode mudar isso se quiser.

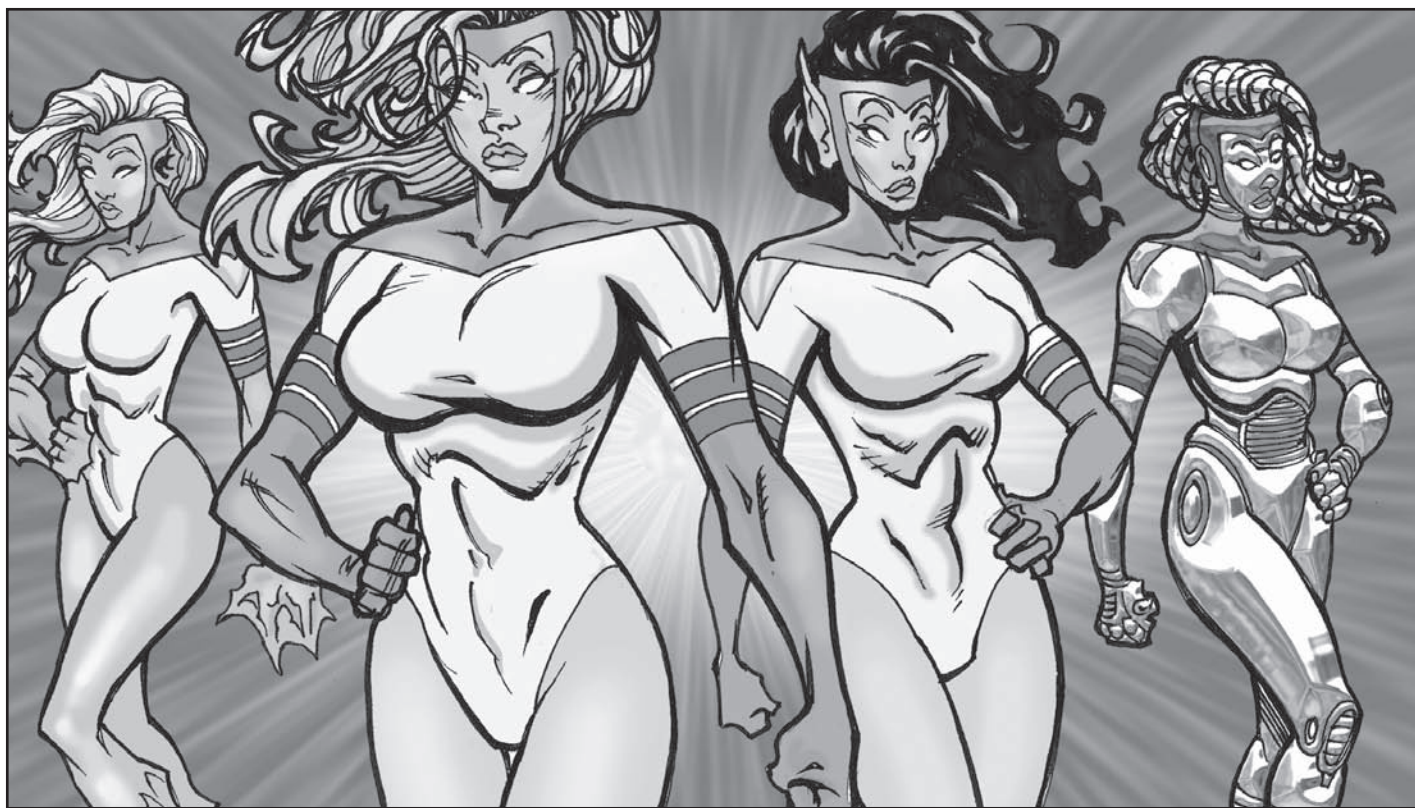
ACUMULANDO MODELOS

No geral, características recebidas por modelos se acumulam. Assim, se um modelo dá graduações em uma perícia, e outro modelo também, essas graduações são somadas. Por exemplo, um personagem com um modelo racial que concede Furtividade 4 que adquire um modelo vocacional com Furtividade 4 fica com um total de 8 graduações nessa perícia.

Em certos casos, o mestre pode decidir que características recebidas por modelos não se acumulam. Se um personagem já tem uma característica, simplesmente removê-la (e o seu custo) do modelo.

MODELOS RACIAIS

Um modelo racial representa as características particulares a raças ou espécies que não a humana (uma vez que a forma humana "normal" é o padrão para características de personagens em *M&M*). O que constitui uma "raça" é definido pelo mestre no contexto da campanha, mas geralmente significa não-humanos, sejam raças de



fantasia como elfos e anões ou raças alienígenas vindas de outros planetas. Em algumas campanhas, os modelos raciais também podem representar variações da raça humana.

EXEMPLO DE MODELO: ATLANTE

Os atlantes se parecem com os humanos da superfície, mas com pele lustrosa. São musculosos, com peitos largos e traços europeus — tendem a narizes e queixos romanos. Os atlantes também têm fibras musculares mais densas que a dos humanos, o que lhes confere força extraordinária (o atlante médio pode erguer 700 kg).

Esses atlantes não têm guelras. Em vez disso, seus pulmões se adaptaram de maneira a permitir que eles extraíam oxigênio da água e agüentem uma pressão considerável. Os atlantes também podem respirar o ar, mas se sentem mais confortáveis na água.

ATLANTE	MODELO
Habilidades: Força +4.	
Feitos: Adaptação ao Ambiente (aquático).	
Poderes: Imunidade 3 (afogamento, alta pressão, frio), Natação 2, Super-Sentidos 1 (visão na penumbra), Super-Força 2.	
Custo: 15 pontos de poder.	

MODELOS VOCACIONAIS

Os modelos vocacionais representam as características possuídas por personagens de uma profissão particular. Normalmente, são "pacotes" de perícias, representando treinamento típico. Algumas vezes incluem modificadores de habilidades ou feitos necessários para a profissão. Modelos vocacionais raramente incluem poderes,

mas pode haver exceções. Por exemplo, um modelo de "investigador telepático" incluiria o poder Leitura Mental, ou Telepatia. Os conjuntos de perícias de vários arquétipos em *M&M* podem ser considerados modelos vocacionais para personagens que pertencem a essas profissões, tais como bombeiro, policial, soldado e assim por diante.

MODELOS DE PODERES

Os modelos de poderes representam um conjunto particular de poderes. Os conjuntos de poderes dos arquétipos de heróis de *M&M* podem ser considerados modelos de poderes, por exemplo. O uso primário desses modelos é criar conjuntos rápidos de poderes "pré-escolhidos" para a criação de personagens.

EVOLUINDO

À medida que uma campanha de *M&M* progride, espera-se que os personagens evoluam suas várias características, melhorando suas capacidades gerais. Nas regras padrão de *M&M*, essa evolução se dá através de pontos de poder recebidos durante o jogo. Esses pontos são gastos da mesma maneira que durante a criação do personagem. Esta seção cobre alguns detalhes adicionais de evolução que os mestres podem usar em seus jogos.

PERÍCIAS E FEITOS

Melhorar perícias ou feitos exige treino e prática. Assim, o mestre pode exigir um tempo de treinamento além do gasto de pontos de poder para adquirir mais graduações em perícias ou feitos. Como uma regra geral, quatro semanas de treinamento por ponto de poder são o suficiente; isso é uma semana por graduação de perícia. Para jogos mais realistas, o mestre pode esticar esse tempo (para algo como 12

semanas por graduação de perícia, ou quase um ano por ponto de poder). Até que o personagem tenha completado o tempo necessário de treinamento, nenhum ponto de poder é gasto.

Adquirir uma perícia ou feito completamente novos pode exigir mais tempo do que simplesmente melhorar algo já existente. Você pode usar o mesmo tempo básico, ou dobrá-lo ou triplicá-lo. O mestre também pode exigir uma circunstância especial para que o personagem aprenda a perícia ou feito novo, como um instrutor, ou o uso da característica durante o jogo via pontos heróicos para emular o feito. Isso dá o “empurrãozinho” de que o personagem precisa para começar o treinamento da nova característica.

Finalmente, alguns feitos talvez só estejam disponíveis durante a criação do personagem, de acordo com o mestre. No geral, todos os feitos podem ser aprendidos, mas o mestre pode decidir que adquirir coisas como Atraente ou Memória Eidética não é realista ou adequado para o estilo da campanha.

PODERES

Evoluir poderes normalmente é apenas uma questão de gastar pontos de poder nas características apropriadas. Você pode melhorar seus poderes adicionando graduações, feitos de poder ou modificadores, se o mestre permitir. Você também pode comprar um poder novo, mas, nesse caso, o mestre pode aplicar restrições adicionais.

A maneira mais simples de melhorar um poder é gastar pontos de poder para aumentar a sua graduação. Isso tem o mesmo custo que comprar graduações durante a criação de personagem, e se mantém limitado pelo nível de poder do jogo e por quaisquer restrições que o mestre decida aplicar. Alguns poderes talvez já estejam no limite da campanha; você não pode melhorar esses poderes até que o mestre decida aumentar o nível de poder. Se o mestre permitir, os jogadores podem guardar pontos de poder para tais melhorias, esperando pelo momento em que o nível de poder aumentar.

Como alternativa, para melhorar um poder pode ser necessário treinamento, prática, ou um número mínimo de usos de esforço extra para representar o aumento das capacidades do poder. O mestre define o que é melhor para o estilo do jogo. Você também pode melhorar um poder adicionando vários feitos de poder. Isso normalmente representa que o personagem aprendeu a usar seus poderes de diferentes maneiras, ou que refinou suas capacidades. Uma vez que o uso de um feito de poder é opcional, eles podem expandir a flexibilidade e utilidade de um poder. Adicionar um feito de poder pode exigir apenas um ponto de poder, ou o mestre pode exigir outros pré-requisitos. Exemplos incluem tempo de treinamento, um instrutor ou o gasto de pontos heróicos durante o jogo para obter o feito em questão uma vez, o que permitiria ao herói desenvolver um “gosto” por ele de maneira a adquiri-lo permanentemente.

BAIXA TEMPORADA E EVOLUÇÃO

Se a evolução exigir tempo, o mestre pode inserir “baixas temporadas” entre as aventuras, dando aos jogadores a oportunidade de gastar pontos de poder ou, pelo menos, deixar seus heróis treinando, meditando, ou fazendo o que quer que seja necessário para melhorar suas características ou ganhar outras novas.

No geral, uma baixa temporada entre as grandes aventuras pode ser uma boa ideia para que sub-tramas se desenvolvam e para que os personagens se recuperem dos eventos das aventuras anteriores, além de evoluir e melhorar suas características. Uma série de aventuras com pouco ou nenhum tempo de baixa temporada pode fazer os heróis acumulare pontos de poder (ou encorajá-los a gastá-los em melhorias que exijam pouco ou nenhum tempo). Em

contraste, aventuras com muito tempo de baixa temporada entre elas permitirão aos heróis muitas oportunidades para gastar seus pontos de poder e evoluir.

EVOLUÇÃO DURANTE O JOGO

Fica a cargo do mestre decidir se os jogadores podem gastar pontos de poder no decorrer de uma sessão. Mesmo que nenhum tempo de baixa temporada seja exigido para a evolução, o mestre ainda assim pode limitar a evolução de personagens durante o jogo.

Seja como for, coisas como esforço extra podem levar a oportunidades para a evolução. Talvez um herói faça uma façanha de poder que o jogador goste. Uma vez que o herói tenha um ponto de poder para gastar, o jogador pergunta se pode gastá-lo para transformar a façanha de poder em um feito de poder, em vez de algo usado apenas uma vez. Este é um bom exemplo de evolução durante o jogo que não deve atrapalhar a sessão (considerando, é claro, que o mestre queira permitir a façanha de poder como um característica regular do personagem).

OPÇÕES E VARIAÇÕES PARA A CRIAÇÃO DE HERÓIS

Esta seção apresenta opções e variações para a criação de heróis e o gasto de pontos de poder durante a evolução dos personagens.

LIMITES ADICIONAIS DO NÍVEL DE PODER

Os mestres podem usar os níveis de poder para limitar outras características dos personagens, de maneira a garantir que estes sejam equilibrados. Quanto mais limites aplicados, mais os heróis vão precisar ficar dentro de certos parâmetros. Alguns exemplos incluem os seguintes.

- **Bônus de Agarrar:** embora o bônus de agarrar de um personagem já seja mais ou menos limitado pelas restrições nos bônus de ataque e dano (modificador de Força), pode ser uma boa ideia impor um limite direto, como um bônus de agarrar total de não mais do que $NP \times 3$, por exemplo.
- **Feitos:** os personagens podem estar limitados a um ou dois feitos por nível de poder.
- **Custo de Poder:** pode haver um limite, como $NP \times 2$, no número de pontos que um personagem pode gastar em um mesmo poder (incluindo modificadores). Isso irá restringir (em alguns casos severamente) a graduação dos poderes mais caros.
- **Graduação de Poder:** em vez de (ou em adição a) um custo total, o NP pode limitar o total de graduações que um personagem pode ter em um poder. Isso não leva em consideração os modificadores e seus efeitos no custo geral do poder.
- **Desvantagens:** os mestres podem querer limitar o número de pontos de poder que os personagens podem receber por desvantagens. Geralmente, esse limite é igual ao NP da campanha.

Perceba que mais limites podem tornar difícil ou impossível criar alguns conceitos de personagem em certos níveis de poder, e podem se mostrar muito restritivos para alguns jogadores e grupos. Entretanto, limites adicionais podem ser úteis para jogadores iniciantes ou para grupos que precisem de regras mais estritas de criação de personagem.

POR TRÁS DA MÁSCARA: EVOLUÇÃO EM OUTROS JOGOS

O mestre pode usar a opção Evolução Baseada em Níveis para tornar *M&M* mais compatível com outros jogos baseados em d20. Nesse caso, você pode tratar “Herói” como uma classe de personagem específica — ainda que poderosa — que concede feitos adicionais e pontos de poder que o jogador pode gastar nas características de seu personagem. Isso torna os livros de *M&M* úteis como suplementos para outros jogos baseados no Sistema d20.

POR TRÁS DA MÁSCARA: POR QUE EVOLUIR?

A evolução de personagem foi planejada para emular um certo tipo de história, onde um Zé Ninguém cresce com o tempo até se tornar um herói épico. Você pode conferir esse tipo de história em muitos mitos, romances e filmes. Entretanto, você raramente vê isso em gibis. Por que será? Porque as histórias em quadrinhos são abertas (pelo menos os *comics* americanos; os *mangás* japoneses são outra história...). Não existe um final pré-determinado, um ápice que o protagonista deve atingir. Pelo contrário, as HQs tentam manter um certo *status quo* entre seus personagens: eles podem mudar de nomes, uniformes e poderes por uma história, mas essas mudanças são temporárias, duram apenas poucas edições (ou no máximo até um novo escritor assumir a linha...), e os heróis e vilões raramente evoluem seu nível de poder ao longo do tempo. No máximo, tendem a passar por “revisões”, sendo reconstruídos desde as fundações.

Esta diferença de expectativas pode afetar os RPGs de super-heróis. Se, por um lado, na fantasia é comum um “garoto da fazenda com potencial” evoluir até se tornar um campeão, através de sucessivas vitórias contra inimigos cada vez mais poderosos, em um jogo como *M&M* uma evolução assim pode parecer forçada e artificial. Mas, se o seu herói de quadrinhos acumulou 20 pontos de poder, como ele deveria gastá-los?

Uma solução, no caso de a evolução parecer forçada no seu jogo, é eliminá-la completamente. Os personagens não ganham pontos de poder, e suas características não melhoram com o tempo. Você ainda pode permitir aos jogadores modificar seus personagens algumas vezes, redistribuindo seus pontos, adquirindo assim novos poderes e outras características (como acontece com personagens de histórias em quadrinhos), mas o “maior artista marcial do mundo” não fica “mais maior”, e um personagem superforte não fica significativamente ainda mais forte.

Esta opção funciona melhor com a variação de **Pontos de poder ilimitados**, uma vez que os jogadores precisam ser capazes de criar o tipo de heróis que querem desde o começo; eles não vão evoluir muito mesmo (se é que vão evoluir) durante o jogo! Isso remove qualquer “gratificação atrasada” da evolução. O seu herói não precisa começar o jogo fraco; você pode jogar com o personagem que quer desde o começo.

Além disso, só porque os personagens não avançam com regularidade, não significa que o mestre não possa dar alguns pontos de poder de vez em quando, ou aumentar o nível de poder da campanha para permitir que todos possam ajustar seus personagens. A idéia aqui é tornar a evolução algo significativo, em vez de um aspecto rotineiro do jogo que todos têm que controlar.

REDISTRIBUINDO PONTOS DE PODER

Normalmente as características de um herói são relativamente fixas, e uma vez que os pontos de poder tenham sido gastos numa característica, se mantêm lá. Em alguns casos, entretanto, o mestre pode permitir que os jogadores redistribuam seus pontos, mudando as suas características dentro dos limites do nível de poder da campanha. Essa mudança pode ocorrer como resultado de eventos na série, tais como um herói encontrando algo que altere seus poderes (radiação intensa, química mutagênica, fontes de poderes cósmicos e assim por diante).

Fica a cargo do mestre quando esses eventos ocorrem, mas eles deveriam ser acontecimentos raros em uma série, a menos que seus efeitos sejam estritamente temporários. Poucos jogadores gostam de mudanças em seus personagens sem o seu consentimento; assim, os mestres devem ser cuidadosos quando implementando esse tipo de mudança.

EVOLUÇÃO BASEADA EM NÍVEIS

No lugar do sistema de evolução padrão, onde os jogadores são livres para gastar seus pontos de poder como quiserem (seguindo apenas os limites de nível de poder da campanha), os mestres podem usar um sistema que dê características padronizadas para cada nível de poder, deixando o resto para os jogadores customizarem como acharem melhor. Esta variação cria uma certa confiabilidade entre os jogadores, mas também um certo grau de mesmice.

Salvamento *bom* refere-se a uma dentre as três jogadas de salvamento que o jogador escolhe como primária durante a criação do personagem. O mestre pode especificar outras características baseadas em nível, tais como um mínimo de 4 ou 8 graduações de perícias

por nível (reduzindo os pontos de poder de bônus por nível em 1 ou 2) ou um aumento de +1 em um valor de habilidade a cada quatro níveis, a partir do 4º (reduzindo em 1 os pontos de poder disponíveis para esses níveis). Este sistema pode ser usado em conjunto com os limites padrão de nível de poder e, também, com os limites opcionais e as regras de troca de nível de poder (permitindo aos jogadores trocar bônus de ataque por bônus de defesa, por exemplo).

EVOLUÇÃO MAIS OU MENOS RÁPIDA

O mestre controla o ritmo da evolução ao dar pontos de poder. Normalmente, isso é feito de forma conservadora — um ou dois pontos por sessão. Ainda assim, mesmo um único ponto de poder pode ser muito, comprando um feito novo, ou 4 graduações de perícia, por exemplo — e até mesmo uma nova graduação de alguns poderes.

Alguns mestres podem preferir dar um ritmo mais rápido ou mais lento à evolução (até mesmo ao ponto de *não haver* evolução regular; veja **Por trás da máscara**, acima, para detalhes). Isso é simplesmente uma questão de ajustar o número de pontos de poder que você dá aos PJs ao final de cada sessão de jogo.

Para uma evolução mais rápida, dê mais pontos — até 5 por sessão. Isso vai permitir aos jogadores conseguirem o que querem para seus personagens mais rapidamente. Perceba que tal reitmo de evolução tende a pressionar o nível de poder da campanha; ou seja, você pode querer aumentá-lo em 1 a cada 15 a 20 pontos de poder distribuídos, dando aos heróis um pouco de espaço para melhorar características existentes em vez de fazê-los espalhar seus pontos em características novas.

Para uma evolução mais lenta, você nem mesmo precisa dar pontos de poder a cada sessão de jogo, mas apenas a cada duas, três, ou mesmo quatro sessões. Isso reduz o número de pontos que os

EVOLUÇÃO BASEADA EM NÍVEIS

NÍVEL DE PODER	BÔNUS DE ATAQUE	BÔNUS DE DEFESA	SALVAMENTO BOM	OUTROS SALVAMENTOS	FEITOS	OUTROS
1	+1	+1	+2	+0	+1 feito	+8 pontos de poder
2	+2	+2	+3	+0	—	+10 pontos de poder
3	+3	+3	+3	+1	+1 feito	+8 pontos de poder
4	+4	+4	+4	+1	—	+10 pontos de poder
5	+5	+5	+4	+1	+1 feito	+10 pontos de poder
6	+6	+6	+5	+2	—	+8 pontos de poder
7	+7	+7	+5	+2	+1 feito	+10 pontos de poder
8	+8	+8	+6	+2	—	+10 pontos de poder
9	+9	+9	+6	+3	+1 feito	+8 pontos de poder
10	+10	+10	+7	+3	—	+10 pontos de poder
11	+11	+11	+7	+3	+1 feito	+10 pontos de poder
12	+12	+12	+8	+4	—	+8 pontos de poder
13	+13	+13	+8	+4	+1 feito	+10 pontos de poder
14	+14	+14	+9	+4	—	+10 pontos de poder
15	+15	+15	+9	+5	+1 feito	+8 pontos de poder
16	+16	+16	+10	+5	—	+10 pontos de poder
17	+17	+17	+10	+5	+1 feito	+10 pontos de poder
18	+18	+18	+11	+6	—	+8 pontos de poder
19	+19	+19	+11	+6	+1 feito	+10 pontos de poder
20	+20	+20	+12	+6	—	+10 pontos de poder

personagens têm para gastar, e permite que você mantenha o jogo no mesmo nível de poder por mais tempo sem que os heróis se tornem muito limitados por ele. Alguns jogadores podem achar esse ritmo de evolução frustrante. Para ajudar a minimizar isso, considere permitir que eles gastem apenas uma fração dos pontos de poder em coisas como graduações de perícias ou poderes com custos em frações devido a modificadores (veja o capítulo **Poderes**, em *M&M* para detalhes). Isso ajuda a dar aos jogadores um pouco mais da sensação de evolução, mesmo quando o ritmo é lento.

NÍVEL DE PODER ILIMITADO

Esta variação é recomendada apenas para grupos mais experientes, interessados em deixar de lado algumas das restrições do sistema de criação de personagens. O mestre pode escolher remover da campanha o nível de poder — e todos os limites associados a ele —, permitindo com isso que os jogadores gastem os seus pontos de poder da maneira que quiserem (mas com a aprovação do mestre). Isso dá uma liberdade considerável na criação dos personagens, mas pode levar a imprevistos no equilíbrio mecânico, e pode fazer alguns personagens ficarem mais poderosos do que outros, no geral. O mestre deve monitorar cuidadosamente essa criação de personagens mais livre (e até mesmo mais casual). Além disso, os jogadores devem estar preparados para modificar seus personagens da maneira necessária para que eles se encaixem em qualquer regra que o mestre defina para a campanha.

PONTOS DE PODER ILIMITADOS

Esta é outra variação recomendada apenas para grupos mais experientes, interessados em deixar de lado algumas das restrições do

sistema de criação de personagens. O mestre define o nível de poder da campanha, com os seus limites sobre as características dos personagens. Entretanto, os jogadores têm um número ilimitado de pontos de poder para criar seus personagens dentro desses limites. Isso dá flexibilidade extrema, é claro, uma vez que alguns conceitos de personagens podem ser mais ou menos caros do que outros. Esta variação também traz muito potencial para abuso e, assim, os mestres deveriam revisar os personagens dos jogadores cuidadosamente, desencorajando aqueles capazes de fazer de tudo e encorajando o trabalho em equipe e a cooperação.

Grupos usando esta variação deveriam conferir a seção **Desvantagens temporárias como complicações**, do capítulo de **Características** de *M&M*, uma vez que os pontos de poder adicionais das desvantagens não têm sentido nesta variação. O mestre pode optar por não dar pontos de poder por evolução, deixando os personagens onde eles começaram, ou apenas evoluindo-os quando a campanha assim precisa (veja **Por que evoluir?**, na página ao lado, para detalhes).

Esta variação é mais ou menos como a abordagem dos personagens não-jogadores de *M&M*: eles recebem um número ilimitado de pontos de poder (tantos quantos o mestre achar necessários), mas normalmente são projetados tendo em vista um nível de poder em particular. Tem a vantagem de liberar a imaginação das restrições de custos de pontos de poder, e também diminui a necessidade de um “projeto de personagem eficiente”, ao mesmo tempo em que mantém os pontos de poder como ferramentas úteis dentro do jogo, medindo os efeitos de alguns poderes.

CAPÍTULO 2: HABILIDADES

Os valores de habilidades são as fundações dos personagens em *Mutantes & Malfeitores*, definindo suas características mais básicas. Assim, mudanças sobre eles têm uma influência enorme no jogo e em como ele se desenrola. Este capítulo engloba maneiras diferentes de usar os valores de habilidades e os modificadores, e alternativas para expandir a influência das habilidades sobre outras características, tais como bônus de ataque e Defesa.

OPÇÕES E VARIAÇÕES PARA AS HABILIDADES

Esta seção apresenta opções e variações para as habilidades.

VALORES DE HABILIDADES ALEATÓRIOS

O sistema padrão de alocar pontos de poder permite que os jogadores escolham os valores de habilidades de seus heróis. Como alternativa, os jogadores podem gerá-los aleatoriamente. Assim, o destino define os valores de habilidades iniciais do herói (mas a experiência ainda permite que eles melhorem mais tarde).

Role quatro dados de seis faces, ignore o menor resultado, e some os outros três. Faça isso seis vezes, e distribua os valores entre as seis habilidades. Some os valores, diminua 60 desse total, e subtraia o restante dos pontos de poder do personagem, para refletir o custo dos valores de habilidades. Assim, por exemplo, se você gerar valores de habilidades iguais a 13, 9, 16, 11, 15 e 14 — total de 78 —, seu custo com os valores de habilidades terá sido de 18 pontos de poder (78, menos 60, igual a 18).

HABILIDADES ENXUTAS

Esta variação elimina os valores das habilidades, mantendo apenas seus modificadores. Assim, os personagens têm modificadores de -1, 0, +1, +2, e assim por diante. Os modificadores começam em +0 e podem ser aumentados, com um custo de 2 pontos de poder por +1, ou diminuídos, com um ganho de 2 pontos de poder por -1.

O modificador máximo ainda é baseado no nível de poder da campanha, e o mínimo ainda é -5. Assim, as habilidades de um personagem podem ser For +2, Des +3, Con +1, Int +8, Sab +4, Car +0, por exemplo. Nos casos em que um personagem iria ganhar ou perder pontos de valores de habilidades, cada 2 pontos que seriam ganhos ou perdidos aumentam ou diminuem o modificador de habilidade em 1. Esta variação tem o mesmo efeito em Habilidade Aumentada: em vez de custar 1 ponto por graduação e adicionar +1 ao valor de habilidade por nível, o poder custa 2 pontos por graduação e adiciona +1 ao modificador de habilidade por nível.

FORÇA CASUAL

Personagens muito fortes podem ser capazes de obter alguns resultados com facilidade; arrebentar correntes de aço como se fossem barbante, por exemplo. Para simular isso, você pode usar a opção Desafios mostrada no **Capítulo 1** para testes de Força: ao assumir uma penalidade de -5 no teste, um personagem pode fazer

um teste de Força mais rapidamente, realizando uma ação padrão como uma ação de movimento, ou uma ação de movimento como uma ação livre.

SUPER-FORÇA OBRIGATÓRIA

Em *Mutantes & Malfeitores*, certas aplicações de poder muscular, como erguer peso, não dependem apenas do valor de Força. Isso permite uma quantidade maior de capacidades de carga dentro dos bônus de Força permitidos pelo nível de poder. Mas, se o mestre preferir uma correlação mais direta entre Força e Super-Força, pode usar a seguinte opção.

Para cada ponto de modificador de Força acima de +5, o personagem deve ter 1 graduação de Super-Força. Assim, um personagem com Força 22 (modificador de +6) deve ter Super-Força 1; um personagem com Força 24 (modificador de +7) deve ter Super-Força 2, e assim por diante. Os personagens podem ter mais Super-Força do que o exigido, mas não menos. Uma vez que Super-Força custa 2 pontos por graduação, essa opção na prática dobra o custo de Força acima de 20 para 2 pontos de poder por +1 de valor (ou 4 pontos de poder por +1 de modificador).

ESFORÇO EM HABILIDADE

Com esta opção, um personagem pode reduzir temporariamente um valor de habilidade em até -5 para ganhar esse mesmo número como um bônus em um teste dessa habilidade. Você não pode reduzir o valor da habilidade para 0 ou menos, e a redução entra em efeito na rodada seguinte ao teste.

Uma vez que você tenha esforçado uma habilidade até seu limite (reduzindo-a em -5, em um ou mais testes) não pode esforçá-la novamente até que ela esteja plenamente recuperada. O tempo de recuperação depende da habilidade: Força e Destreza se recuperam em uma hora; Constituição, em seis, e habilidades mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) se recuperam em quatro horas.

ESFORÇO EM HABILIDADE E ESFORÇO EXTRA

Se o mestre permitir, os personagens podem “pagar” pelo esforço extra com uma redução numa habilidade, no lugar de fadiga. Uma redução de -5 numa habilidade é igual a um nível de fadiga. O mestre pode permitir que todas as habilidades sejam usadas para isso, apenas algumas (como as habilidades físicas) ou, ainda, apenas a Constituição. Permitir esforço em habilidade em conjunto com esforço extra dá aos jogadores mais opções, e a oportunidade de usar esforço extra mais vezes sem que seus heróis desmaiem de fadiga. A redução em habilidade também pode ser usada para as opções de esforço extra, como esforço extraordinário (veja o **Capítulo 6**).

MODIFICADORES INATOS DE ATAQUE E ESQUIVA

Força e Destreza não afetam bônus de ataque e Defesa em *M&M*. As características de combate são compradas separadamente, e podem ou não refletir capacidades advindas de valores de habilidades altos. No entanto, você pode preferir que os personagens tenham modificadores inatos de ataque e esquiva provenientes dessas habilidades.



Se este for o caso, aumente o custo da Força para 3 pontos de poder por 2 pontos de Força. O modificador de Força agora se aplica como um bônus nas rolagens de ataque corpo-a-corpo (e conta para os limites de bônus de ataque pelo nível de poder). Aumente o custo da Destreza para 2 pontos de poder por ponto de Destreza. O modificador de Destreza agora se aplica como um bônus nas rolagens de ataque à distância e como um bônus de esquiva na Defesa (e conta para os limites de bônus de ataque e Defesa pelo nível de poder).

Como alternativa, Força não concede nenhum bônus em ataque, mas Destreza concede bônus em ataque e Defesa (não um bônus de esquiva, mas um simples bônus direto). Neste caso, a Força mantém o seu custo normal, mas a Destreza passa a custar 3 pontos de poder por +1 de valor de habilidade.

Da mesma forma, um modificador negativo em Força ou Destreza nesta variação impõe uma *penalidade* nos bônus de ataque e na Defesa. Assim, se a Força afeta as rolagens de ataque corpo-a-corpo, então um modificador de Força negativo impõe uma penalidade nessas rolagens. Se Força e Destreza tiverem um custo mais alto por ponto, então diminuir essas habilidades abaixo de 10 também deveria conceder mais pontos de poder, uma vez que ter essas habilidades em valores mais baixos será uma desvantagem maior.

Nesta variação, bônus de ataque e defesa ainda devem estar disponíveis separadamente, para que os personagens não dependam apenas de habilidades altas para terem bônus decentes de ataque ou de defesa. Usando esta variação, você pode encontrar jogadores que prefiram dar aos seus personagens valores de habilidades altos simplesmente pelos bônus de combate, o que pode levar a uma "inflação" de habilidades além das referências dadas em *M&M*.

FOCO E ESPECIALIZAÇÃO EM ATAQUE

Em vez de usar esses feitos (o padrão em *M&M*), você pode permitir que os jogadores comprem bônus de ataque específicos diretamente com pontos de poder: 1 ponto compra +1 em um tipo de ataque (à distância ou corpo-a-corpo) ou +2 em um único ataque. A mecânica é a mesma; o bônus é apenas comprado diretamente ao invés de ser um feito. A principal diferença é que os jogadores podem gastar pontos heróicos para emular os feitos Foco em Ataque e Especialização em Ataque, mas não podem fazê-lo se os bônus não forem mais considerados feitos.

O mestre decide se o feito de poder Acurado está disponível ou não usando esta opção, uma vez que é essencialmente um tipo de Especialização em Ataque (associado a um poder particular).

LIMITE PARA BÔNUS DE ATAQUE ESPECÍFICOS

Além dos limites pelo nível de poder no bônus de ataque, você pode escolher limitar o bônus dos feitos Foco em Ataque e Especialização em Ataque para não mais do que o bônus do valor de habilidade: Força para ataques corpo-a-corpo e Destreza para ataques à distância. Como alternativa, você pode tornar a Destreza o limite para os dois tipos de ataque (para tornar essa habilidade mais importante).

LIMITE PARA BÔNUS DE ESQUIVA

Além dos limites pelo nível de poder na Defesa, você pode escolher limitar o bônus adicional do feito Foco em Esquiva para não mais do que o bônus de Destreza do personagem. Assim, personagens com Destreza alta podem ter bônus de esquiva mais altos, enquanto personagens com Destreza baixa têm seu bônus máximo de esquiva pelo feito Foco em Esquiva reduzido.

INTELIGÊNCIA E PERÍCIAS

Normalmente, a Inteligência afeta apenas as perícias que a têm como habilidade-chave. Nesta variação, personagens mais inteligentes têm mais perícias, no geral. Cada ponto de bônus de Inteligência concede uma graduação em perícia "de graça". Assim, um personagem com Inteligência 16 (bônus de +3) recebe 3 graduações em perícias. Você pode aumentar isso para 2 graduações em perícias por ponto de bônus de Inteligência, ou para 1 graduação por ponto de *valor* de Inteligência; assim, mesmo personagens com um modificador de Inteligência de +0 ou negativo ganham graduações em perícias.

ENVELHECIMENTO E HABILIDADES

Os valores de habilidades não se mantêm constantes ao longo da vida de um personagem. À medida que os personagens envelhecem, podem sofrer alterações em suas habilidades, com perdas nas habilidades físicas, mas ganhos nas habilidades mentais.

Mestres que desejem refletir isso podem usar a seguinte variação: quando um personagem atinge a meia-idade, subtraia 1 de todas as habilidades físicas e some 1 em todas as habilidades mentais. Um personagem velho subtrai 2 de todas as habilidades físicas e soma 1 em todas as habilidades mentais. Um personagem venerável subtrai 3 de todas as habilidades físicas e soma 1 em todas as habilidades mentais. Estes efeitos são cumulativos; um herói que atravessou décadas, atingiu e ultrapassou a meia-idade e então se tornou velho terá subtraído 3 de todas as habilidades físicas e somado 2 a todas as habilidades mentais. Humanos atingem a meia-idade aos 40 anos, tornam-se velhos aos 60, e veneráveis aos 70. Esses padrões podem variar para outras raças.



Personagens com Imunidade (envelhecimento) ganham os benefícios da idade, mas não as penalidades (assim, personagens imortais tendem a ter habilidades mentais altas, devido a sua vivência). Para os PJs, esses benefícios só podem ser obtidos durante o jogo; um herói construído com Imunidade (envelhecimento) e mil anos de idade não terá +3 em suas habilidades mentais por isso!

SUPER-HABILIDADES

O poder Habilidade Aumentada permite que você trate os valores de habilidades como poderes. Esta variação *exige* que os valores de habilidades maiores do que 20 sejam considerados poderes. O custo de uma super-habilidade é de 2 pontos por graduação, e cada graduação aumenta em +1 o modificador da habilidade em questão, como na opção **Habilidades enxutas** deste capítulo. Os personagens podem combinar habilidades normais e super-habilidades; assim, um personagem pode ter Des 16 e Super-Destreza +5, por exemplo (para um modificador total de Destreza de +8).

Você pode variar o limiar a partir do qual super-habilidades são exigidas. Por exemplo, *M&M* coloca que o "ápice da capacidade humana" é 25; assim, você pode exigir super-habilidades para modificadores maiores que +7. Você também pode baixar o limiar, tornando 18 o valor de habilidade máximo para pessoas "normais", por exemplo.

SALVAMENTOS BASEADOS EM HABILIDADES DIFERENTES

Em algumas situações, você pode aplicar modificadores de habilidades diferentes nas jogadas de salvamento, para modelar com maior precisão o modo como as habilidades afetam os salvamentos. Isso dá mais opções, mas também é mais complicado, uma vez que você tem que decidir tanto o salvamento quanto a habilidade a ser usada. Em qualquer caso, o bônus do salvamento comprado com pontos de poder sempre se aplica; o que muda é apenas o modificador de habilidade a ser usado na jogada.

Salvamentos de Fortitude contra dor e outras ameaças onde a força de vontade importa tanto quanto a resistência física podem usar Sabedoria em vez de Constituição; use o maior dos dois modificadores, ou apenas substitua Fortitude por Vontade.

Salvamentos de Reflexo envolvendo tempo de reação e acuidade mental ao invés de física podem usar Inteligência em vez de Destreza, representando a importância do raciocínio rápido.

Salvamentos de Vontade contra certos poderes mentais ou perícias de interação podem usar Carisma em vez de Sabedoria, representando a força de personalidade. Salvamentos de Vontade contra ilusões e truques similares podem usar Inteligência, representando a capacidade de perceber a verdade por trás de uma enganação.

No geral, salvamentos de Resistência não deveriam ser baseados em outra habilidade exceto no caso de um poder com o modificador Salvamento Alternativo.

SALVAMENTOS USANDO O MELHOR DE DOIS

Nas regras padrão de *M&M*, o salvamento de Reflexo é baseado em Destreza, e o de Vontade, em Sabedoria. Nesta opção, o jogador escolhe o melhor modificador entre duas habilidades para usar nesses salvamentos. O salvamento de Reflexo é baseado no melhor modificador entre Destreza ou Inteligência (representando rapidez de reação), enquanto que Vontade é baseado no melhor modificador

entre Sabedoria e Carisma (representando força de personalidade). Os custos de valores de habilidades e salvamentos não se alteram, embora os personagens tenderão a ter bônus de salvamentos um pouco mais altos no geral, uma vez que podem escolher a melhor das duas opções.

SALVAMENTOS USANDO O PIOR DE DOIS

Similar à variação anterior, mas o personagem usa o *pior* modificador entre duas habilidades. Assim, os salvamentos de Reflexo, por exemplo, são baseados no pior modificador entre Destreza e Inteligência; personagens mais lentos (na mente ou no corpo) têm salvamentos mais baixos. Esta variação tende a criar bônus de salvamento menores (exceto para personagens bons em *tudo*), e pode servir para campanhas mais realistas.

JOGADAS DE SALVAMENTO ADICIONAIS

Os personagens de *M&M* usam quatro jogadas de salvamento (Resistência, Fortitude, Reflexo e Vontade) para resistir a todos os efeitos no jogo. Grupos procurando por detalhamento adicional podem adicionar outras jogadas de salvamento.

Se você usar os salvamentos adicionais, decida se os seus bônus são comprados separadamente (ao custo normal de 1 ponto por +1 de bônus), ou se eles usam o bônus de um salvamento existente, apenas com o modificador de outra habilidade (como nos **Salvamentos baseados em habilidades diferentes**). No primeiro caso, você pode dar aos jogadores uma quantidade de pontos de poder adicionais igual ao NP da campanha, para cobrir o custo extra do(s) salvamento(s). No segundo caso, os pontos adicionais não são necessários, uma vez que cada salvamento adicional irá usar o bônus de um salvamento padrão.

SALVAMENTO DE PERSPICÁCIA (INT)

Um *salvamento de Perspicácia* representa usar o raciocínio para escapar de um problema. Salvamentos de Perspicácia podem substituir salvamentos de Reflexo em situações em que pensamento afiado é mais importante que reflexos rápidos. Também podem substituir salvamentos de Vontade em casos em que o discernimento é mais importante que a força de vontade, como ao reconhecer ilusões.

SALVAMENTO DE ESTABILIDADE (CAR)

Um *salvamento de Estabilidade* representa a força de personalidade e a presença de caráter de um personagem, junto com uma dose saudável de ego e de consciência do "eu". Salvamentos de Estabilidade podem substituir salvamentos de Vontade envolvendo interação social, e também feitos ou poderes que afetam a personalidade ou as emoções (Presença Aterradora ou Controle Emocional).

VELOCIDADE & SALTOS

Nas regras básicas de *M&M*, sua velocidade não afeta a distância que você pode saltar; isso é simples, mas não muito realista. Nesta variação, se você usar o poder Velocidade antes de saltar, trate as suas graduações neste poder como graduações no poder Salto. Assim, se você tiver Velocidade 5 e acelerar até sua velocidade total, pode saltar 50 vezes mais longe! Perceba que isso não afeta os seus saltos parados ou em altura — apenas os saltos em distância depois que tiver acelerado. Se você não puder atingir sua velocidade máxima (de acordo com o mestre), use uma graduação menor, equivalente à velocidade atingida, para o aumento na distância do seu salto.

CAPÍTULO 3: PERÍCIAS

Por serem menos glamorosas que os feitos ou poderes, as perícias são muitas vezes ignoradas em cenários de super-heróis. Entretanto, muitos heróis e vilões dependem delas em suas aventuras, e as perícias em *M&M* fornecem muitos capacidades essenciais. Este capítulo engloba maneiras de expandir as perícias existentes e a introdução de novas perícias, além de trazer opções e variações para perícias.

NOVOS USOS PARA PERÍCIAS

Ainda que o *M&M* cubra os usos mais comuns das perícias, existe uma quantidade potencialmente ilimitada de situações com as quais os heróis podem se deparar. Para ajudar a resolver algumas dessas situações, esta seção traz novos usos para perícias.

BLEFAR

Blefar é usado para qualquer tentativa de enganar ou iludir. Personagens espertos podem usar Blefar de muitas maneiras para trapacear seus oponentes e ganhar alguma vantagem.

FINGIR CONTROLE MENTAL

Se você for bem-sucedido em um salvamento contra Controle Mental pode fazer um teste de Blefar oposto pelo teste de Intuir Intenção de quem usou o poder. Um teste bem-sucedido indica que o oponente acredita que você sucumbiu ao Controle Mental, o que pode lhe dar o tempo e a oportunidade de fazer um ataque surpresa, pegando o oponente com a guarda baixa.

O feito Elo Mental dá um bônus de +10 no teste de Intuir Intenção (pois torna o oponente mais sensível às suas reações). Controle Mental acompanhado do feito Sutil não dá margem à opção de fingir controle mental, a menos que você tenha alguma outra maneira de saber do uso do poder.

DISCURSO TRIUNFANTE

Você pode fazer um teste de Blefar oposto pelo teste de Intuir Intenção de um vilão para encorajá-lo a perder tempo discursando, o que lhe dá a oportunidade de fazer alguma coisa. Isso funciona como o feito Fascinar, mas você não precisa fazer nada para mantê-lo. A cada rodada, o vilão faz um teste de Intuir Intenção ou um salvamento de Vontade; se falhar, continua discursando.

O mestre pode aplicar penalidades no teste de vilões que tenham tendência a se gabar. No geral, qualquer ataque ou ação ameaçadora por parte de um herói faz com que o vilão pare de se gabar. Esta opção se encaixa melhor em campanhas no estilo da Era de Prata ou da Era de Ouro em vez de campanhas nas Eras de Ferro e Moderna.

COMPUTADORES

A descrição de Computadores em *M&M* cobre seus usos essenciais, mas desafios envolvendo um uso mais fino dessa perícia, particularmente "hackear" redes ou sistemas de segurança, podem usar as regras a seguir.

"HACKEANDO" COMPUTADORES

Invadir computadores ou redes seguras é normalmente chamado de "hackear". Aqui estão regras mais detalhadas para mestres que desejem incluir invasão de computadores em seus jogos.

Quando "hackeia", você tenta invadir um site. Um site é um local virtual que contém arquivos, dados ou aplicativos. Um site pode ser tão pequeno quanto um único computador, ou tão grande quanto a rede de uma corporação, conectando servidores e bancos de dados por todo o mundo — o importante é que acessar o site conecta o usuário com tudo dentro dele. Alguns sites podem ser acessados via internet; outros não estão conectados a qualquer rede externa, e são acessíveis apenas de locais específicos.

O administrador de um sistema fica encarregado do site e mantém sua segurança. Normalmente, o administrador do sistema é a única pessoa com acesso a todos os dados e funções do site. Um site pode ter mais de um administrador; sites grandes têm um administrador de sistemas 24 horas. Você é o administrador de sistemas de seu próprio computador.

Quando você "hackeia" um site, a visita é chamada de "sessão". Uma vez que você tenha parado de acessar o site, a sessão se encerra. Você pode voltar ao site no futuro; cada nova visita é uma nova sessão.

Muitos passos devem ser tomados para "hackear" um site.

COBRINDO SUAS PEGADAS

Este passo é opcional (embora normalmente seja uma boa idéia). Com um teste de Computadores (CD 20), você pode alterar informações que o identifiquem, o que impõe uma penalidade de -5 a qualquer teste para identificá-lo caso suas atividades sejam detectadas.

ACESSANDO O SITE

Há duas maneiras de se fazer isso: por acesso físico ou pela internet.

- **Acesso físico:** você tem acesso físico ao computador, ou a um computador conectado ao site. Se o site "hackeado" não está conectado à internet, provavelmente esta seja a única maneira de acessá-lo. Muitos testes diferentes de perícia podem ser necessários, dependendo do método de acesso usado.
- **Acesso pela internet:** chegar a um site na internet exige dois testes de Computadores. O primeiro (CD 10) é necessário para encontrar o site na net. Aumente a CD para sites escondidos ou disfarçados. O segundo teste é para passar pelo sistema de segurança (veja a descrição de Computadores). Uma vez que você tenha sido bem-sucedido nos dois testes, acessa o site.

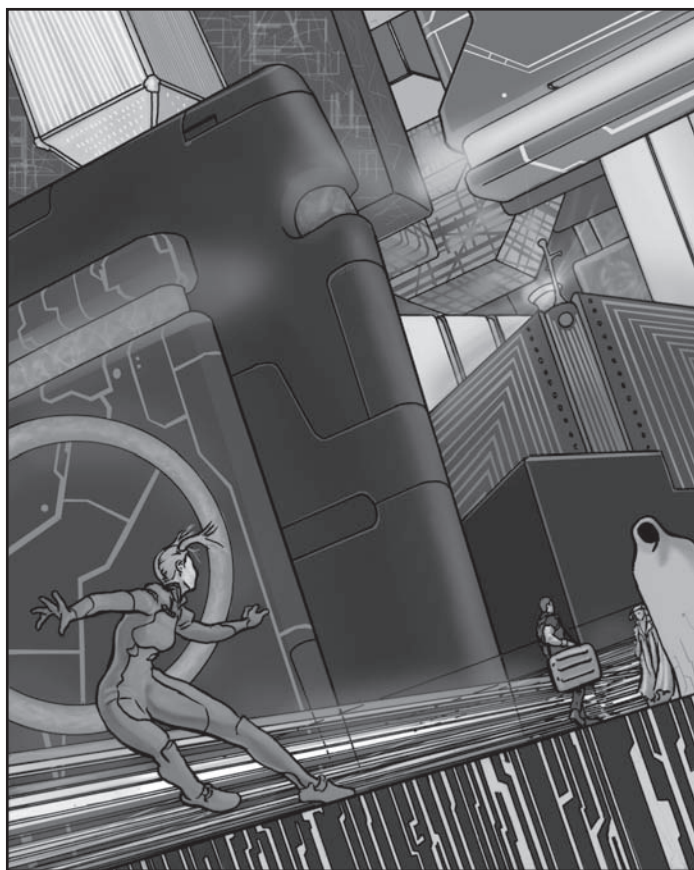
LOCALIZANDO O QUE VOCÊ PROCURA

Para encontrar os dados que você procura, faça um teste de Computadores. Veja encontrar arquivo, na descrição da perícia.

PASSANDO PELA SEGURANÇA

Muitas redes têm segurança adicional em seus arquivos. Assim, você pode precisar fazer outro teste para passar por ela.





FAZENDO O SERVIÇO

Finalmente, você pode fazer o que veio fazer. Se você quer apenas olhar os registros, não é necessário nenhum outro teste (você também pode fazer o *download* de dados, embora isso normalmente leve muitas rodadas — ou até mesmo muitos minutos, dependendo da quantidade de informação). Alterar ou deletar registros pode exigir outro teste para passar pela segurança. Outras operações podem ser efetuadas de acordo com a descrição da perícia Computadores.

INTUIR INTENÇÃO

Além de resistir aos efeitos das perícias de interação e avaliar o sentimento geral de um indivíduo ou situação, Intuir Intenção pode ter as seguintes aplicações em combate.

ANTECIPAR AÇÃO

Você pode antecipar as ações de um oponente. Faça um teste de Intuir Intenção (CD 10 + o bônus de ataque do oponente) como uma ação completa contra um oponente que você possa perceber exatamente. Se você for bem-sucedido, na próxima rodada ganha um bônus de esquiva de +1 contra ataques desse oponente para cada 5 pontos pelos quais o seu teste exceder a CD.

PRONTIDÃO DE COMBATE

Você consegue prever o começo de um combate. Faça um teste de Intuir Intenção oposto pelo teste de Blefar de um oponente como uma ação completa. Se você for bem-sucedido, ganha um bônus de +1 na Iniciativa para cada 5 pontos pelos quais o seu teste exceder a CD. Você só pode fazer esse teste *antes* de um combate.

PERCEÇÃO MENTAL

Você pode usar Intuir Intenção em vez de Notar em testes que envolvam um sentido mental. Existem alguns precedentes para tanto; Intuir Intenção já envolve um tipo de "sexto sentido" e empatia, uma percepção do que o outro está pensando ou sentindo. Isso funciona com a divisão dos tipos de sentidos em *M&M*, e separa os sentidos mentais dos sentidos físicos como visão, audição, olfato e tato.

NOTAR

Além do uso básico de perceber coisas, a perícia Notar também pode ser usada em qualquer situação em que uma observação cuidadosa ou uma atenção geral ao ambiente seja necessária.

ACORDAR

Você pode fazer testes de Notar auditivos enquanto estiver dormindo, mas sofre uma penalidade de -10. Se for bem-sucedido, você acorda, mas fica tonto (defendendo-se normalmente, mas incapaz de agir) na rodada em que acorda. Personagens com o feito Sono Leve (veja o **Capítulo 4**) não são afetados por essas penalidades: eles fazem testes de Notar normalmente enquanto dormindo, e não ficam tontos ao acordar.

PRESTIDIGITAÇÃO

Além das aplicações fora de combate, esta perícia tem muitos usos para aqueles que se encontram em uma luta.

FINTA

Você pode usar Prestidigitação para fingir, usando movimentos rápidos e bem-colocados. Faça um teste de Prestidigitação oposto pelo teste de Notar de seu oponente, como uma ação padrão. Se você for bem-sucedido, o seu próximo ataque contra o oponente é um ataque surpresa. Com a exceção das perícias usadas, a mecânica é a mesma de fingir em combate usando Blefar, mas esta opção pode favorecer personagens ágeis e estilos específicos de combate.

MAIS RÁPIDO QUE O OLHO

Em corpo-a-corpo, você pode fazer um teste de Prestidigitação oposto pelo teste de Notar ou pelo bônus de ataque de seu oponente (o que for maior), como uma ação de movimento, para passar pelas suas defesas. Se você for bem-sucedido, seu oponente fica desprevenido contra o seu próximo ataque. Se você falhar, sofre uma penalidade de -2 em suas rolagens de ataque na próxima rodada.

CRIANDO PERÍCIAS

Embora as perícias de *M&M* — ainda mais com os novos usos apresentados na seção anterior — cubram a maioria das situações, eventualmente você pode querer adicionar uma nova perícia ao jogo. Existem muitas razões para isso. Primeiro, uma nova perícia pode resolver tarefas que normalmente precisam de duas ou mais perícias para serem resolvidas, o que permite que um personagem seja habilidoso apenas naquele aspecto sem necessitar de treinamento em outras perícias. Segundo, perícias novas podem ser úteis dentro de certas opções ou variações (incluindo algumas detalhadas neste livro). Por último, uma nova perícia pode acrescentar detalhes adicionais, ou pode ser importante em estilos ou sub-gêneros específicos de campanha.

EXEMPLOS DE NOVAS PERÍCIAS

As perícias a seguir são opcionais. Suas funções podem ser cobertas por outras perícias em *M&M*. Entretanto, em cenários nos quais esses aspectos sejam mais relevantes, pode valer a pena criar perícias específicas para eles.

AVALIAR

INT

Você pode estimar o valor de um item.

Teste: você pode avaliar objetos comuns ou bem conhecidos dentro de 10% do seu valor (CD 12). Uma falha indica que você estimou o valor dentro de 50% a 150% do valor real (o mestre rola 2d6+3 em segredo, e multiplica o resultado por 10%).

Itens raros ou exóticos exigem um teste contra CD 15, 20 ou mais. Se for bem-sucedido, você estima o valor dentro de 30% do valor real. Se falhar, não consegue estimar o valor. Ferramentas, como lentes de aumento, balanças, materiais de referência, etc., fornecem um bônus de +2 na avaliação do item.

Novas tentativas: não para o mesmo objeto.

Ação: um teste de Avaliar exige um minuto.

Especial: se o personagem não for treinado em Avaliar e falhar em um teste para um objeto comum, não consegue estimar o valor do item. Se for bem-sucedido em um teste para um objeto raro, estima um valor dentro de 50% do valor real.

Normal: a avaliação de itens pode ser coberta pelas perícias Conhecimento ou Ofício, usando as mesmas regras.

CONSERTAR

INT, MANIPULAÇÃO, EXIGE FERRAMENTAS

Esta perícia pega o uso de consertar de Ofício e separa-o em uma perícia diferente, que cobre as cinco especializações. Assim, você pode usar esta perícia para consertar qualquer item, seja qual for o Ofício usado para construí-lo. Isso também inclui o uso de remendar.

Consertar é útil para representar personagens capazes de reparar objetos e fazê-los funcionar novamente, mas não de projetar ou criar itens novos.

DEMOLIÇÃO

INT, MANIPULAÇÃO, APENAS TREINADO

Esta perícia cobre todos os usos de demolição de Ofício. Ela substitui Ofício (química), (engenharia) e (mecânica) para fazer, colocar e desarmar explosivos. De acordo com o mestre, Demolição pode substituir testes de Conhecimento e Ofício para a construção de explosivos usando as regras de criação no **Capítulo 7** de *M&M*.

FALSIFICAR

INT, MANIPULAÇÃO, EXIGE FERRAMENTAS

Esta perícia cobre todos os usos de falsificação de Ofício. Ela funciona da mesma maneira apresentada na descrição de Ofício no **Capítulo 3** de *M&M*.

JOGATINA

SAB

Use esta perícia para vencer jogos baseados tanto em habilidade quanto em sorte. Jogos envolvendo apenas sorte — como cara ou coroa — ou apenas habilidade — como xadrez — não envolvem testes de Jogatina, a menos que você queira trapacear.

Teste: para entrar em um jogo de azar, você deve primeiro cobrir a aposta. Se está começando o jogo, você define a aposta; se está

entrando em um jogo em andamento, o mestre a define. Os outros participantes também devem cobrir a aposta, cujo valor pode ou não ser igual do que você pagou, dependendo das regras do jogo.

Seu teste de Jogatina é oposto pelos testes de Jogatina dos outros participantes. Se muitos PNJs estiverem participando, o mestre pode fazer um único teste para todos, usando o maior modificador de perícia e fornecendo um bônus de +2 a ele.

Se o seu teste de Jogatina for bem-sucedido, você ganha o jogo e fica com tudo o que foi apostado. Caso contrário, o jogador com o resultado mais alto fica com o prêmio.

- **Trapaceando:** para trapacear, faça um teste de Blefar como uma ação livre antes de fazer o teste de Jogatina. Esse teste é oposto pelos testes de Intuir Intenção dos outros participantes. Se o teste de Blefar for bem-sucedido, você ganha um bônus +2 no teste de Jogatina. Se falhar, você não ganha nem perde nada. Se falhar por 5 ou mais, um participante percebe sua tentativa de trapaça, e reage de acordo.

Ação: um teste de Jogatina exige algo entre alguns minutos a uma hora, ou mais, dependendo do jogo.

Novas tentativas: não, a menos que você queira apostar mais e continuar jogando.

Especial: você não pode escolher 10 ou 20 em testes de Jogatina.

Normal: na maioria das campanhas, você pode usar Blefar e Intuir Intenção para resolver jogos de azar.

NAVEGAÇÃO

INT

Você foi treinado para encontrar direções e planejar rotas de um lugar para o outro.

Teste: faça um teste de Navegação para encontrar o caminho para um local distante sem um mapa ou indicações. Normalmente, você não precisa de um teste para encontrar uma rua ou outros lugares urbanos comuns, ou para seguir um mapa detalhado. Entretanto, você deve fazer um teste para se guiar dentro de uma floresta muito densa ou de um labirinto de esgotos.

Para cobrir grandes distâncias, faça um teste de Navegação. A CD depende da duração da viagem — CD 20 para algumas horas, 22 para alguns dias, 25 para até uma semana e 28 para mais de uma semana. Se for bem-sucedido, você segue a rota mais razoável até o seu objetivo. Se falhar, você ainda assim alcança o objetivo, mas leva o dobro do tempo, uma vez que precisa voltar e corrigir sua rota. Se falhar por 5 ou mais, você viaja o tempo esperado, mas só chega até a metade do caminho, onde fica perdido.

Você pode fazer um segundo teste de Navegação (CD 20) para encontrar o caminho certo. Se for bem-sucedido, você continua até o seu destino; o tempo total de viagem é o dobro do normal. Se falhar, você gasta o tempo normal de viagem antes que possa tentar de novo. Você pode continuar tentando até ser bem-sucedido, gastando o tempo normal de viagem a cada tentativa.

Quando se depara com múltiplas escolhas de caminho, como uma bifurcação em um túnel, você pode fazer um teste de Navegação (CD 20) para intuir a escolha certa. Se falhar, você escolhe o caminho errado, mas, na próxima escolha, com um sucesso, percebe o erro e pode corrigi-lo. Você não pode usar esta função de Navegação para encontrar o caminho até algum lugar que você não tem idéia de onde fique. O mestre pode escolher fazer o teste de Navegação em segredo, de maneira que você não saiba se está seguindo o caminho certo ou errado.

Você pode usar Navegação para determinar a sua localização sem usar qualquer equipamento tecnológico, checando apenas as cons-

POR TRÁS DA MÁSCARA: NOVAS PERÍCIAS VERSUS NOVOS USOS DE PERÍCIAS ANTIGAS

Quando você deve criar uma perícia nova e quando deve criar um uso novo para uma perícia antiga?

É basicamente uma questão de gosto. No geral, adicionar um novo uso a uma perícia antiga é mais fácil em termos de regras; você não precisa se preocupar em adicionar perícias novas a personagens existentes que deveriam tê-las, ou ajustar personagens para se adequarem a uma perícia nova. Em suma, é mais fácil integrar novos usos a perícias antigas em um jogo em andamento do que adicionar perícias inteiramente novas.

Se você quer criar um novo uso para uma perícia existente, mas não necessariamente quer que todos aqueles treinados nessa perícia tenham acesso a este novo uso, pode criar um feito que garanta esse acesso. Exemplos em *M&M* incluem os feitos Assustar e Zombar, que abrem novas opções para as perícias Intimidar e Blefar. É um meio-termo entre criar uma nova perícia ou um novo uso para uma perícia existente, e se torna algo que os personagens que não tenham o feito ainda podem fazer de vez em quando, se decidirem gastar um ponto heróico para ganhar o feito em questão.

Outro meio-termo é o sistema de desafios para perícias na seção **Opções & variações das regras básicas** deste livro, que permite certos usos “avançados” de perícias com uma penalidade no teste ou um aumento na Classe de Dificuldade. Isso se aproxima da opção anterior, de um feito, se também existirem feitos que permitem desempenhar certos desafios de perícia sem qualquer penalidade.

Ainda assim, podem existir casos em que você queira criar uma perícia nova. Isso se torna ainda mais acentuado no caso de perícias que não têm qualquer ligação com perícias existentes, e que não se encaixam em nenhum aspecto de alguma outra perícia, mesmo com um feito de acesso.

telações e pontos de referência naturais. Você deve ter uma visão clara do céu noturno para fazer o teste. A CD é 15.

Ação: um teste de Navegação é uma ação completa.

Especial: você pode escolher 10 quando fizer um teste de Navegação. Você pode escolher 20 apenas quando determinando sua localização, não quando viajando.

Normal: os usos de Navegação são normalmente cobertos por Sobrevivência. Alguns tipos de navegação são cobertos por perícias de Profissão adequadas como marinheiro ou, obviamente, navegador. Esta perícia busca separar estes usos em uma perícia independente.

PESQUISAR

INT

Você sabe pesquisar e encontrar informações sobre tópicos variados.

Teste: pesquisar um tópico exige tempo, habilidade e alguma sorte. O mestre determina o quão obscuro é um tópico (quanto mais obscuro, maior a CD) e que tipo de informação pode estar disponível, baseado em onde o personagem está pesquisando.

A informação varia de geral a protegida. Com tempo suficiente (normalmente algumas horas) e um teste de perícia bem-sucedido, você consegue uma idéia geral do tópico pesquisado. Isso obviamente assume que não existe qualquer razão para que a informação não esteja disponível, e que você tem alguma maneira de adquirir informações restritas ou protegidas.

Quanto mais alto o resultado do teste, melhor e mais completa a informação. Se você quiser descobrir um fato específico, data, mapa ou algo parecido, some de +5 a +15 na CD.

Novas tentativas: sim.

Ação: Pesquisar exige pelo menos uma hora, talvez mais, dependendo da informação.

Especial: você pode escolher 10 ou 20 em testes de Pesquisar.

Normal: em *M&M*, uma pesquisa é escolher 20 em um teste de Conhecimento para consultar várias fontes. Se Pesquisar estiver sendo usada, os personagens não podem escolher 20 em testes de Conhecimento, e devem usar Pesquisar.

USAR PODER

HABILIDADE-CHAVE VARIA, ESPECIALIZADA

Esta perícia cobre a aplicação cuidadosa e controlada de um poder. Ela incorpora muitos usos de Concentração trazidos no capítulo **Poderes** de *M&M*. É útil em campanhas em que você queira diferenciar a eficácia de um poder (determinada pela sua graduação)

da habilidade do personagem em usar o poder (determinada pela graduação do personagem nesta perícia).

Existe uma especialização de Usar Poder para cada poder, embora você possa permitir uma perícia Usar Poder única para um repertório de Poderes Alternativos, uma vez que em essência todos são aspectos de um mesmo poder.

Teste: faça testes de Usar Poder nas situações a seguir.

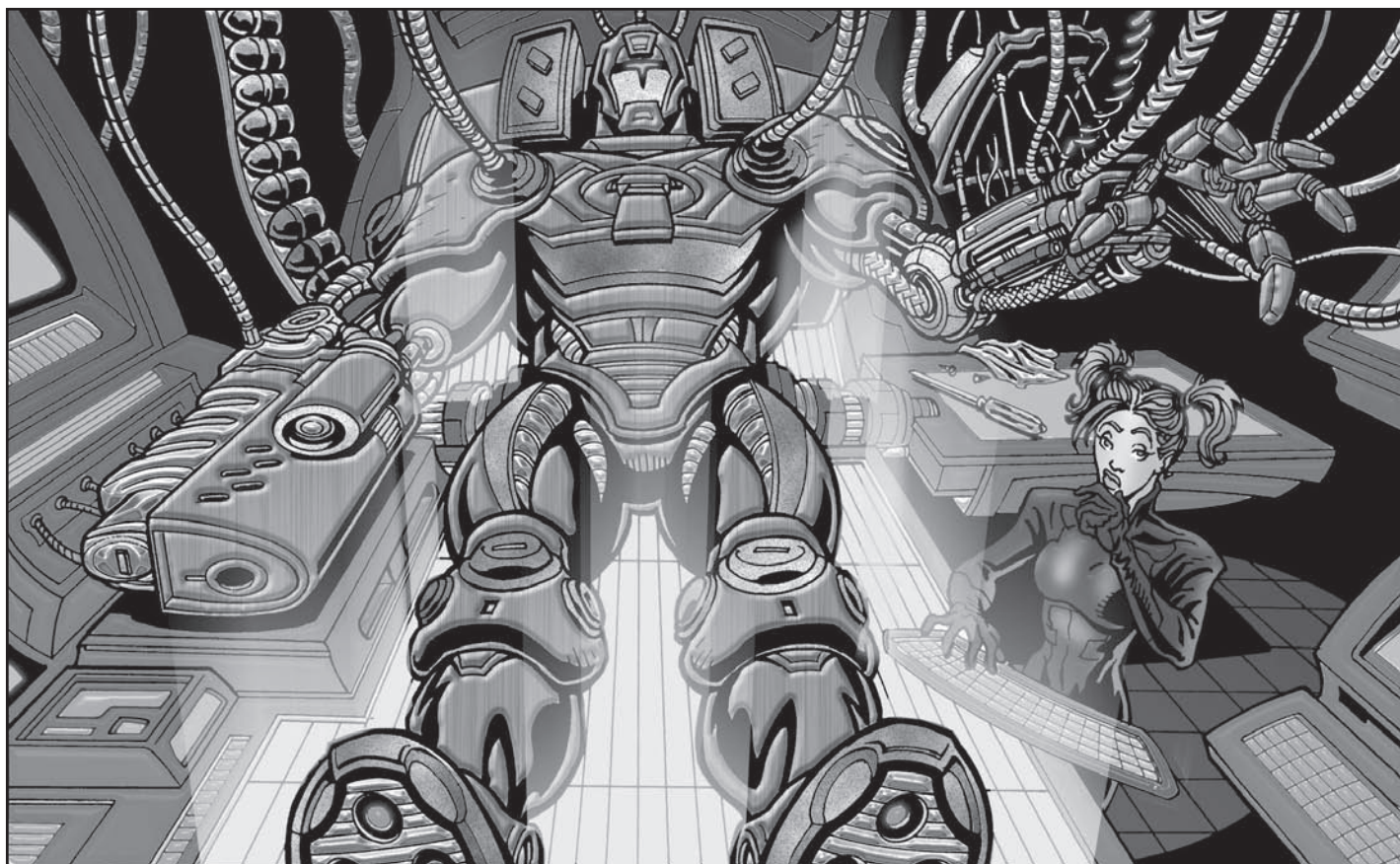
- **Ativar um Poder:** um teste pode ser exigido para ativar um poder. A CD normalmente é 10 + as graduações de poder ativadas, e o personagem pode escolher ativar menos do que o seu limite máximo para tornar o teste mais fácil (ao custo de tornar o poder menos eficaz). Se um teste de Usar Poder para ativar um poder falhar, então o poder não funciona, mas quaisquer efeitos sobre o personagem devido à ativação do poder (ações necessárias, fadiga, efeitos colaterais, etc.) ocorrem.

Se um teste de Usar Poder não é exigido para ativar um poder, então precisar de um é uma desvantagem de 3 pontos de poder (o suficiente para pegar algumas graduações em Usar Poder...).

- **Esforço Extra:** o mestre pode exigir um teste de Usar Poder para usar esforço extra com o poder. A CD é igual a 10 + a graduação do poder. Um teste bem-sucedido indica que você pode usar o esforço extra.
- **Faças de Poder:** à escolha do mestre, um teste de Usar Poder pode substituir esforço extra para fazer uma façanha de poder. A CD normalmente é 15 + a graduação do poder, embora o mestre possa modificá-la dependendo da façanha de poder desejada. Se o teste for bem-sucedido, o herói consegue a façanha sem ficar fatigado ou gastar pontos heróicos. Caso contrário, a tentativa falha, e o herói usa a ação normal exigida pela façanha. Testes de Usar Poder para façanhas de poder não consomem tempo.

Uma opção mais dura é exigir um teste de Usar Poder *além* do esforço extra. Se o teste for bem-sucedido, a façanha de poder é bem-sucedida. Se falhar, a façanha de poder não funciona, mas o personagem sofre a fadiga (ou gasto de pontos de poder) normalmente.

- **Manter um Poder:** Usar Poder pode assumir o lugar de Concentração para manter poderes com uma duração de Concentração ou Sustentada. Simplesmente substitua o teste de Concentração por um teste de Usar Poder.
- **Precisão:** você pode fazer um teste de Usar Poder (CD 10 + graduação do poder) para aplicar os benefícios do feito de poder



Preciso ao poder. Se quiser, o mestre pode *exigir* um teste de Usar Poder para se usar um poder com precisão, proibindo a possibilidade de se adquirir o feito, ou fazendo com que ele apenas forneça um bônus de +5 no resultado do teste de Usar Poder em vez de garantir precisão automática. Esta abordagem torna os poderes menos precisos e o seu controle menos garantido.

Ação: normalmente, fazer um teste de Usar Poder é uma ação livre associada à ação com a qual o poder é usado.

Normal: as aplicações de Usar Poder podem ser realizadas com Concentração, se o mestre não quiser adicionar uma nova perícia ao jogo.

Opções: se você preferir, pode usar testes de Usar Poder baseados no custo de um poder em vez de sua graduação. Substitua "graduação do poder" por "metade do custo em pontos de poder". Isso mantém iguais as CDs para poderes que custem 2 pontos por graduação, mas torna-as um pouco mais fáceis para poderes mais baratos, e mais difíceis para poderes mais caros.

OPÇÕES E VARIAÇÕES PARA AS PERÍCIAS

Esta seção apresenta opções e variações para as perícias.

PERÍCIAS SIMPLES

Em *M&M*, as perícias custam 1 ponto de poder por 4 graduações, e essas graduações podem ser distribuídas entre perícias diferentes, como desejado. Esta opção exige que as 4 graduações

se apliquem a uma mesma perícia, fazendo com que as perícias sejam compradas em incrementos de 4 graduações por 1 ponto de poder. Isso tende a simplificar a aquisição de perícias, ao custo de alguma flexibilidade.

PERÍCIAS DE HISTÓRICO

Embora as perícias deste capítulo cubram a maior parte das habilidades que um personagem possa ter, existem algumas perícias envolvendo conhecimento especializado que existem primariamente como elementos da história do personagem. Estas são chamadas de *perícias de histórico*, e incluem coisas como Conhecimento de cidades ou locais específicos, trivialidades como histórias em quadrinhos, citações de filmes ou recordes mundiais e hobbies, jogos e esportes. Perícias de histórico são compradas ao custo de 1 ponto de poder por 8 graduações. O mestre deve aprovar quaisquer perícias de histórico, e as perícias nas regras básicas de *M&M* não podem ser consideradas de histórico.

PERÍCIAS DE COMBATE

Em vez de comprar bônus de ataque e defesa com pontos de poder, você pode tratar as características de combate como perícias. Nesse caso, os bônus de ataque e defesa de um personagem são baseados em suas graduações na perícia apropriada para a situação.

Existem quatro perícias de combate: Ataque Corpo-a-Corpo, Ataque à Distância, Defesa Corpo-a-Corpo e Defesa à Distância. Perícias de combate custam quatro vezes mais que as perícias normais (1 ponto de poder por 1 graduação), e a graduação máxima em uma perícia de combate é determinada pelos limites de bônus de ataque e defesa, em vez dos limites de perícia.

CUSTO DE PERÍCIAS VARIÁVEL

Alguns mestres podem ajustar o custo das perícias em suas campanhas. Existem basicamente duas maneiras de se fazer isso. A primeira é mudar o custo geral das perícias, dando mais ou menos graduações por ponto de poder — qualquer coisa entre 5 a 2 graduações por ponto de poder. Isso torna as perícias mais ou menos comuns no jogo. Tornar as perícias mais caras também tende a aumentar a importância das habilidades sobre as perícias (pelo menos para aquelas perícias que podem ser usadas sem qualquer treinamento).

A segunda maneira é mudar os custos das perícias individualmente, aumentando os custos de umas e diminuindo os custos de outras, de maneira que as graduações em determinadas perícias custem 2, 3 ou mais pontos de perícia, e as graduações em outras perícias continuem custando apenas 1 ponto de perícia. Perícias de histórico e de combate (ver acima) são exemplos de perícias com custos diferentes do normal.

Recomendamos um mínimo de 2 graduações por ponto de poder; com menos do que isso, o custo das perícias fica desequilibrado em relação aos valores de habilidades, que são mais eficientes e, de maneira geral, mais úteis.

MISTURANDO HABILIDADES-CHAVE

Embora cada perícia em *M&M* tenha uma habilidade-chave, o mestre pode aplicar a habilidade que lhe parecer mais apropriada para a tarefa, em vez de ter uma fixa para cada perícia. Assim, um personagem pode usar Cavalgar + Destreza para manobrar sua montaria, mas Cavalgar + Carisma para acalmar uma montaria em pânico e Cavalgar + Sabedoria para julgar o valor de uma montaria em potencial, e assim por diante. O custo das perícias continua o mesmo; apenas a habilidade-chave muda de situação para situação.

PERÍCIAS ABRANGENTES

As perícias em *M&M* são bem específicas, mas os personagens nas HQs normalmente são bons em muitas coisas, principalmente em suas áreas de atuação. Assim, em algumas campanhas pode ser útil permitir que os personagens tenham perícias mais abrangentes, que incorporem várias perícias diferentes em uma só.

A lista de perícias abrangentes reduz o número total de perícias a menos da metade, para uma dúzia, duas por habilidade. Os personagens ganham 1 graduação em uma perícia abrangente por ponto de poder, em vez das 4 graduações normais. À escolha do mestre, os personagens também podem comprar qualquer sub-perícia de uma perícia abrangente ao custo de 4 graduações por ponto de poder (para criar um personagem que é bom apenas em nadar ou escapar, por exemplo). Abaixo segue uma sugestão de perícias abrangentes, embora o mestre seja livre para criar outra lista, personalizada de maneira a se adequar a sua campanha.

- **Atletismo:** inclui as sub-perícias Acrobacia, Cavalgar, Escalar e Nadar.
- **Ciência:** inclui as sub-perícias Conhecimento (ciências biológicas, ciências comportamentais, ciências da Terra e ciências físicas), Medicina e Ofício (química).
- **Conhecimento:** inclui a sub-perícia Conhecimento (arcano, arte, atualidades, cultura popular, educação cívica, história, manha, negócios, tática e teologia e filosofia).
- **Idiomas:** em vez de escolher uma língua por graduação, os personagens fazem testes de Idiomas para determinar se com-

preendem uma língua em particular (veja **Testes de idiomas**, na próxima seção). Isso simula um conhecimento abrangente de línguas e lingüística.

- **Interação:** inclui as sub-perícias Blefar, Diplomacia, Intimidar e Obter Informação.
- **Ladinagem:** inclui as sub-perícias Arte da Fuga, Desarmar Dispositivo, Furtividade e Prestidigitação.
- **Natureza:** inclui as sub-perícias Cavalgar, Lidar com Animais e Sobrevivência.
- **Performance:** inclui as sub-perícias Disfarce, Ofício (arte) e todas as especializações de Performance.
- **Profissão:** inclui todas as especializações de Profissão.
- **Prontidão:** inclui as sub-perícias Concentração, Intuir Intenção, Notar e Procurar.
- **Tecnologia:** inclui as sub-perícias Computadores, Conhecimento (tecnologia) e Ofício (eletrônica, engenharia e mecânica).
- **Veículos:** inclui as sub-perícias Dirigir e Pilotar.

PERÍCIAS ESPECÍFICAS

O inverso das **Perícias abrangentes**, esta opção sub-divide muitas das perícias de *M&M*, deixando-as com foco mais específico. É uma opção melhor para jogos centrados em perícias, onde os heróis dependem delas (e talvez nem tenham outros poderes), uma vez que permite que um grupo se especialize e se diversifique sem que dois personagens tenham o mesmo conjunto de perícias.

Um exemplo de como dividir as perícias existentes é dado aqui, mas sinta-se livre para sub-dividi-las como desejar. A perícia base mantém quaisquer funções não-específicas dentre as sub-perícias. Pode ser que você também considere algumas das novas perícias neste capítulo adições úteis à lista.

- **Acrobacia:** Acrobacia, Equilíbrio (equilíbrio e evitar ser derrubado), Saltar.
- **Blefar:** Blefar, Insinuação, Truque, Zombar (no lugar do feito Zombar).
- **Cavalgar:** cada tipo de montaria se torna uma especialização — Cavalgar (cavalo), Cavalgar (camelo), Cavalgar (dragão), etc.
- **Computadores:** "Hackear" (defender segurança, quebrar segurança), Programação (escrever programa, corromper programa, operar dispositivo remoto), Usar Computador (encontrar arquivo).
- **Concentração:** cada poder exige uma perícia Usar Poder específica. A perícia Concentração é usada em situações em que um personagem deve se focar em uma tarefa que não envolva usar um poder.
- **Conhecimento:** cada especialização de Conhecimento pode ser sub-dividida em uma especialização mais específica, como Conhecimento (arte moderna), Conhecimento (física), Conhecimento (lendas urbanas) e assim por diante.
- **Desarmar Dispositivo:** Abrir Fechadura, Desarmar Dispositivo (para armadilhas e sabotagem, desarmar dispositivo de segurança e desarmar tecnologia).
- **Dirigir:** cada tipo de veículo se torna uma especialização — Dirigir (carro), Dirigir (barco), Dirigir (tanque), etc.
- **Furtividade:** cada tipo de sentido se torna uma especialização — Furtividade (esconder-se), Furtividade (andar em silêncio),

Furtividade (mental) e assim por diante. Perseguir também se torna uma perícia separada.

- **Medicina:** Cirurgia, Medicina (cuidados médicos, diagnóstico, tratar doença, tratar veneno), Primeiros Socorros (estabilizar, reanimar).
- **Notar:** cada tipo de sentido se torna uma especialização – Notar (visual), Notar (auditivo), Notar (olfativo), etc.
- **Ofício:** cada especialização de Ofício pode ser sub-dividida em uma especialização mais específica, como Ofício (automóveis), Ofício (carpintaria), Ofício (computadores) e assim por diante.
- **Performance:** cada especialização de Performance pode ser sub-dividida em uma especialização mais específica, como Performance (guitarra), Performance (ópera), Performance (teatro) e assim por diante.
- **Pilotar:** cada tipo de veículo se torna uma especialização – Pilotar (helicóptero), Pilotar (jato), Pilotar (caças estelares), etc.
- **Sobrevivência:** cada tipo de terreno se torna uma especialização – Sobrevivência (ártico), Sobrevivência (deserto), Sobrevivência (floresta), etc.

MEIAS-PERÍCIAS E PERÍCIAS COMPLETAS

Embora a compra de perícias em *M&M* seja simples (1 ponto de poder por 4 graduações), esta variação a simplifica ainda mais. As perícias são “meias-perícias”, que custam 2 pontos de poder, ou “perícias completas”, por 4 pontos. A graduação de uma meia-perícia é sempre igual à metade do máximo permitido pelo nível de poder da campanha (ou o nível de poder +5 dividido por 2 e arredondado para baixo). A graduação de uma perícia completa é sempre igual ao máximo permitido pelo nível de poder da campanha. Isso torna a alocação de pontos de perícia mais simples – o custo é sempre 2 ou 4 pontos de poder. Assim, em uma campanha de NP 10, meias-perícias têm 7 graduações, e perícias completas, 15.

Em qualquer campanha acima de NP 11 isso torna as perícias mais baratas, mas também sacrifica alguma flexibilidade, uma vez que os jogadores não podem alocar graduações de perícias como desejarem. É uma regra boa para aplicações rápidas e fáceis das graduações de perícia, principalmente para jogos mais introdutórios. Em jogos com NP 11 ou menos, você pode querer baixar o custo de meias-perícias e perícias completas para 1 e 2 pontos, respectivamente, para manter o custo das perícias em um nível razoável.

TESTES ATIVOS, SECRETOS E PASSIVOS

Testes de perícia podem ser definidos como *ativos*, *secretos* ou *passivos*, com efeitos particulares na rolagem de dados ou na aplicação de modificadores e de pontos heróicos.

Em um teste de perícia ativo, o jogador rola o dado para determinar o resultado, que logo se torna óbvio. Ele pode gastar pontos heróicos para melhorar o resultado, e pode escolher 10 ou 20, se as circunstâncias assim o permitirem.

Em um teste de perícia secreto, o mestre rola o dado, e o jogador não é informado do resultado a menos que seja óbvio (quando um item que tenha sido sabotado pára de funcionar, por exemplo). Ele pode gastar pontos heróicos no teste secreto, mas sem saber o resultado da rolagem, e pode escolher 10 ou 20, se as circunstâncias assim o permitirem.

Em um teste de perícia passivo, o mestre rola o dado, e o jogador não é informado do resultado a menos que o sucesso dê ao personagem alguma informação (como um teste de Notar). O jogador não

pode gastar pontos heróicos no teste passivo, nem escolher 10 ou 20. Isso dá ao mestre um pouco mais de liberdade para lidar com o resultado de testes passivos.

MULTITAREFAS

Às vezes, um personagem precisa fazer várias coisas ao mesmo tempo, como usar dois computadores de uma vez só, ou abrir uma fechadura enquanto se equilibra em uma superfície precária, por exemplo. Nessas situações, o personagem pode desempenhar até duas tarefas ao mesmo tempo. Nenhuma das tarefas pode exigir mais do que uma ação padrão, e o personagem deve ser razoavelmente capaz de fazer as duas juntas (ou seja, não pode tentar duas perícias que exijam o uso das duas mãos, dirigir dois veículos de uma vez só, etc). O que um personagem pode fazer depende enormemente de suas características: alguém com mais de duas mãos poderia tentar fazer simultaneamente duas tarefas que um personagem com apenas duas mãos seria incapaz de fazer.

Quando tenta fazer mais de uma coisa ao mesmo tempo, o personagem pode fazer um teste de perícia que tome uma ação padrão a mais por rodada, mas sofre uma penalidade de -5 nos dois testes. O jogador pode escolher uma penalidade de -10 em apenas um dos testes – o teste secundário – e não sofrer nenhuma penalidade no outro teste (o teste primário). Isso é o mesmo que um desafio de tarefas simultâneas (veja **Desafios**, na página 12).





PERÍCIAS CRÍTICAS

Nesta variação, um 1 natural no teste de perícia *sempre* é uma falha, e um 20 natural *sempre* é um sucesso, independente da CD do teste. Um 1 natural também pode ser uma falha crítica, e um 20 natural um sucesso crítico.

SUCESSO CRÍTICO

Quando você rola um 20 natural em um teste de perícia, ele é um sucesso automático. Além disso, é uma ameaça, de maneira similar às regras de acerto crítico. Para transformar a ameaça em um sucesso crítico, você deve fazer outro teste de perícia contra a mesma CD (diferente dos acertos crítico, esta é uma nova rolagem do dado). Se esse segundo teste for bem-sucedido, você conseguiu um sucesso crítico. Se não, a ameaça é apenas um sucesso automático. Você pode gastar um ponto heróico para confirmar automaticamente um sucesso crítico.

Um sucesso automático é sempre igual ao total do teste, ou ao resultado mínimo exigido para se obter sucesso no teste. Um sucesso crítico é o melhor resultado possível para a situação.

FALHA CRÍTICA

Quando você rola um 1 natural em um teste de perícia, ele é uma falha automática. Além disso, pode ser uma falha crítica. Faça outro teste contra a mesma CD; se esse segundo teste falhar, a falha é crítica. O mestre pode confirmar automaticamente uma falha crítica com um contratempo (o que concede um ponto heróico).

Uma falha automática tem os efeitos normais, enquanto que uma falha crítica é o pior resultado possível para a situação.

RESULTADOS CRÍTICOS E PONTOS HERÓICOS

De acordo com o mestre, gastar um ponto heróico pode confirmar ou evitar automaticamente um sucesso ou uma falha crítica (convertendo esta última em uma falha normal). O ponto heróico é gasto depois que a ameaça for alcançada, mas antes da rolagem de confirmação. O ponto heróico não tem qualquer efeito exceto por confirmar ou evitar automaticamente o resultado crítico.

SINERGIA ENTRE PERÍCIAS

Personagens podem ter duas ou mais perícias que funcionem particularmente bem em conjunto. Ter 5 ou mais graduações em uma perícia dá ao personagem um bônus de +2 por condições favoráveis nos testes de perícias sinérgicas. Este é um bônus de situação e, portanto, não conta para os limites de nível de poder. Múltiplos bônus aplicados à mesma perícia se somam. Se uma perícia não pode ser usada destreinada, então o personagem deve ter pelo menos uma graduação na perícia para se beneficiar dos bônus de sinergia. O mestre pode criar outros bônus de sinergia, como apropriado para o seu jogo.

PERÍCIAS SINÉRGICAS

5 OU MAIS GRADUAÇÕES EM...	FORNECE UM BÔNUS DE +2 EM...
Blefar	Testes de Diplomacia.
Blefar	Testes de Disfarce quando interpretando.
Blefar	Testes de Intimidar.
Blefar	Testes de Prestidigitação.
Conhecimento (manha)	Testes de Obter Informação.
Disfarce	Testes de Furtividade quando estiver com um disfarce adequado.
Disfarce	Testes de Intimidar quando estiver com um disfarce adequado.
Intuir Intenção	Testes de Diplomacia.
Lidar com Animais	Testes de Cavalgar.
Procurar	Testes de Sobrevivência para rastrear.
Sobrevivência	Testes de Conhecimento (ciências biológicas e ciências da Terra).

ALTA SINERGIA

Como opção, perícias com graduações especialmente altas podem conceder um bônus de sinergia maior. Cada 5 graduações adicionais aumentam o bônus em +1 (+3 para 10 graduações, +4 para 15, e assim por diante). O mestre pode estabelecer um limite para o bônus de sinergia; recomendamos +6 para 25 graduações.

TESTES DE PERÍCIA ESTENDIDOS

A maioria dos testes de perícias pode ser resolvida com uma única rolagem, que determina se o personagem foi bem- ou mal-sucedido. Se um personagem quiser pular um muro ou estancar um sangramento, o sucesso ou falha é aparente depois de um único teste.

Para tarefas complicadas e que consomem tempo (como escalar uma montanha ou realizar uma cirurgia complexa), ou quando o mestre quer criar um clima de tensão e suspense, esta variação pode ser usada.

Em um teste de perícia estendido, uma quantidade específica de testes bem-sucedidos deve ser alcançada para se completar a tarefa. A complexidade da tarefa é refletida na CD do teste, na

quantidade de sucessos exigidos e no número de falhas que podem ocorrer antes de uma falha completa. Na maioria dos casos, uma ou duas falhas não indicam que um teste estendido falhou; entretanto, se acontecerem três falhas antes do personagem atingir o número exigido de sucessos, a tentativa falha. Embora três falhas sejam a base, o mestre pode alterar essa quantidade de acordo com a situação.

O mestre também pode aplicar uma penalidade em tentativas futuras de testes de perícia estendidos caso o personagem falhe em uma ou mais tentativas. Por exemplo, uma negociação intrincada que exija um teste estendido de Diplomacia pode sofrer uma penalidade de -2 em cada teste depois de uma falha.

A Classe de Dificuldade para um teste de perícia estendido normalmente será 5 ou 10 pontos menor que para um teste normal, para dar vazão ao número de sucessos adicionais e à possibilidade de falha. Assim, uma tarefa normalmente formidável (CD 25) deveria ter CD 15 ou 20 em um teste estendido.

Testes estendidos de perícia raramente são usados em situações que exigem testes opostos.

Assim como testes de perícia, testes de habilidade e até mesmo de poder podem ser tratados como testes estendidos.

EXEMPLOS DE TESTES DE PERÍCIA ESTENDIDOS

SUCESSOS	COMPLEXIDADE	EXEMPLOS
2 ou 3	Simple	Treinar um cavalo (Lidar com Animais).
4 a 6	Média	Construir um item comum (Ofício).
7 a 9	Alta	Passar por uma armadilha incrivelmente complexa (Desarmar Dispositivo).
10 ou mais	Incrível	Compreender um mecanismo alienígena (Conhecimento [tecnologia]).

INTERROMPENDO UM TESTE ESTENDIDO

A maioria dos testes estendidos pode ser interrompida sem afetar o resultado do teste. Entretanto, o mestre é livre para decidir se uma interrupção afeta o resultado final. Uma interrupção pode contar como uma falha em um teste, ou como uma falha completa no teste estendido.

NOVAS TENTATIVAS

Normalmente se pode fazer novas tentativas de testes estendidos. Entretanto, da mesma forma que com testes normais, alguns testes estendidos têm conseqüências que devem ser levadas em conta. Por exemplo, uma armadilha que exige um teste estendido de Desarmar Dispositivo pode disparar em caso de falha, como acontece com armadilhas normais em testes normais. A seção **Uso estendido de perícias** descreve quais perícias podem ser usadas em testes estendidos, e quais permitem novas tentativas em caso de falha.

ESCOLHER 10 E 20

Você pode escolher 10 em rolagens de um teste estendido em qualquer situação em que poderia escolher 10 em um teste normal da mesma perícia.

Você não pode escolher 20 durante um teste estendido. Escolher 20 representa fazer o mesmo teste repetidas vezes até ser bem-sucedido, mas cada teste bem-sucedido em um teste estendido representa apenas uma parte do sucesso que você deve alcançar para completar a tarefa.

OPÇÃO: SOB PRESSÃO

Se um personagem estiver sob pressão ou estresse durante um teste estendido (como ao tentar desarmar uma bomba enquanto o contador vai diminuindo, fazer um ritual mágico no meio de uma batalha, decifrar a combinação que abre o cofre antes que o guarda do banco chegue, etc.), o mestre pode exigir um teste de Concentração para cada estágio do teste estendido, com a mesma CD do teste de perícia. Se o teste de Concentração for bem-sucedido, o personagem pode fazer o teste de perícia normalmente; mas se falhar, o personagem sofre uma penalidade de -4 no teste de perícia.

Como opção, certa quantidade de falhas no teste de Concentração pode resultar em falha completa no teste estendido, forçando o personagem a recomeçar do zero. Por outro lado, uma boa margem de sucesso no teste de Concentração pode conceder um bônus no teste de perícia, como no caso de auxílio (um bônus de +1 para cada 5 pontos pelos quais o teste de Concentração exceder a CD).

Para fazer a pressão realmente valer, você pode exigir salvamentos de Fortitude ou Vontade durante testes estendidos muito estressantes, para evitar a fadiga do esforço envolvido, com a CD do salvamento aumentando à medida que o teste se desenvolve.

AUXÍLIO E TESTES ESTENDIDOS

Você pode auxiliar outro herói normalmente em testes estendidos. Os personagens que estiverem auxiliando fazem o seu teste de auxílio cada vez que o personagem desempenhando a ação fizer uma nova rolagem como parte do teste estendido, e o bônus só é aplicado às rolagens que eles conseguirem. Os personagens que estiverem auxiliando não precisam ajudar durante todo o teste estendido, a menos que o mestre assim determine.

ESFORÇO COMBINADO

De acordo com o mestre, alguns testes estendidos podem permitir que vários personagens combinem os seus esforços. Todos os participantes fazem o teste e combinam os seus sucessos para alcançar o objetivo. Por exemplo, um grupo de quatro personagens combina seus esforços para trabalhar em um projeto que exige seis testes bem-sucedidos. Cada um faz o teste necessário, e somam-se os resultados. O objetivo ainda é o mesmo — acumular seis sucessos antes de três falhas.

Se o grupo alcançar a quantidade de sucessos exigidos ao mesmo tempo em que alcançar três falhas, o teste estendido é considerado bem-sucedido.

TESTES ESTENDIDOS CRONOMETRADOS

As regras para testes estendidos acima assumem que o tempo não é um fator; o processo se desenrola até que o personagem acumule sucessos suficientes para completar a tarefa, ou acumule falhas suficientes para fracassar. Entretanto, alguns testes estendidos podem ter um limite de tempo, como ao desabilitar um mecanismo antes que ele dispare, ou consertar os motores de uma nave antes que ela atinja o sol. O mestre pode usar um limite de tempo como uma fonte adicional de tensão para um teste estendido.

Se o tempo disponível for maior que o necessário para o número exigido de testes mais três, então ele não é um fator relevante, uma vez que o personagem será bem- ou mal-sucedido antes que o tempo acabe. Se você quiser estender esse tempo, remova a falha automática para três testes de perícia mal-sucedidos.

USO DE TESTES DE PERÍCIA ESTENDIDOS

A seção abaixo traz as regras gerais para o uso de testes estendidos das perícias de *M&M*. Se uma perícia não estiver listada, ela provavelmente não é adequada para testes estendidos.

ARTE DA FUGA

Algumas situações podem pedir um teste estendido de Arte da Fuga. Um exemplo óbvio é uma passagem longa e apertada. Nesse caso, um sucesso representa avançar um pouco pela passagem, e uma falha indica que o personagem “entala” por um momento. Escapar de impedimentos ligados entre si (como ser preso em uma camisa-de-força, amarrado com correntes e pendurado de cabeça para baixo em um tanque com água) também pode ser um teste estendido.

BLEFAR

Quase todos os usos de Blefar exigem apenas um teste para indicar sucesso ou falha. Entretanto, em certas situações complexas, o mestre pode usar um teste estendido de Blefar no lugar de muitos testes simples. Por exemplo, um herói passa vários dias disfarçado tentando se infiltrar em uma gangue. Em vez de interpretar todas as interações, o mestre decide usar um teste estendido de Blefar, colocando a CD em 25 e exigindo cinco sucessos antes de três falhas. Isso é o suficiente para que o herói se infiltre na gangue. Quando ele encontra o líder da gangue, no entanto, o mestre faz uma cena completa, uma vez que o líder é um PNJ mais importante.

CONCENTRAÇÃO

Quase todos os usos de Concentração não exigem testes estendidos, mas circunstâncias especiais podem usá-los. Por exemplo, resolver um quebra-cabeças ou meditar por um longo período de tempo sob condições difíceis podem exigir testes estendidos de Concentração.

CONHECIMENTO

Pesquisar uma informação específica é um bom uso de um teste estendido. Para fazer um teste estendido de Conhecimento, o personagem deve ter acesso a materiais de pesquisa (da mesma forma que para escolher 20 em um teste simples de Conhecimento). O mestre pode determinar que certo número de rolagens esgota as informações de uma fonte, obrigando o personagem a procurar outras. Desta maneira, um teste estendido de Conhecimento pode se tornar a base para uma aventura enquanto os heróis buscam por informação.

DESARMAR DISPOSITIVO

Quase qualquer mecanismo pode exigir um teste estendido em vez de um teste simples. Um mecanismo que exija um teste estendido pode ter uma Classe de Dificuldade menor (algo entre, digamos, 5 e 10 pontos a menos), representando o trabalho adicional. Testes estendidos de Desarmar Dispositivo são especialmente úteis para heróis incapazes de alcançar as CDs mais altas; eles trocam tempo por uma chance maior de sucesso.

DIPLOMACIA

O mestre pode simular negociações longas e intrincadas com um teste estendido de Diplomacia.

FURTIVIDADE

Testes estendidos de Furtividade podem simular a infiltração em um lugar, como uma base militar, ou a passagem através de uma área,

como um aeroporto, sem ser notado (e sem precisar de testes opostos para cada pessoa que o personagem encontrar).

INTIMIDAR

Um teste estendido de Intimidar pode simular um interrogatório complexo e difícil.

INTUIR INTENÇÃO

A maioria dos usos de Intuir Intenção são testes simples, mas o mestre pode permitir testes estendidos em situações similares àquelas para Blefar, Diplomacia e Intimidação.

LIDAR COM ANIMAIS

Testes estendidos de Lidar com Animais servem bem com o tempo exigido para treinar animais. Cada rolagem representa uma semana de trabalho, e três falhas indicam que o treinamento falhou e deve ser recommçado.

OBTER INFORMAÇÃO

Obter Informação permite que os personagens tenham uma impressão geral das novidades ou encontrem a resposta para uma pergunta específica. Enquanto os personagens tiverem apenas umas poucas perguntas ou boatos para seguir, um teste simples deve ser usado. Em situações em que os heróis seguem várias pistas, o mestre pode exigir um teste estendido para resolver a tentativa de reunir informação. Neste caso, a quantidade de sucessos exigidos é igual ao número de indícios ou questões, e o mestre determina a quantidade de falhas que podem arruinar o teste estendido. Em um teste estendido de Obter Informação, cada rolagem representa 2 horas gastas na investigação.

OFÍCIO

Os usos normais de Ofício parecem testes estendidos. Se você quiser, pode trocar as regras normais de Ofício pelas de testes estendidos. Nesse caso, um teste mal-sucedido não acaba com o projeto; mas três testes mal-sucedidos antes do sucesso final, sim.

MEDICINA

O mestre pode exigir um teste estendido de Medicina para o tratamento de uma doença especialmente virulenta, para uma cirurgia delicada, para um diagnóstico difícil, etc.

PRESTIDIGITAÇÃO

Personagens fazendo uma demonstração de Prestidigitação que consista de muitos truques pequenos (como em um *show* de mágica) podem ter de fazer testes estendidos da perícia.

PROCURAR

Um teste estendido de Procurar pode ser usado para encontrar algo atrás de diversas camadas de esconderijo. Também pode representar a procura por algo em uma área grande (compare com a regra de estender buscas).

SOBREVIVÊNCIA

Um teste estendido de Sobrevivência pode ser exigido para atravessar um terreno selvagem, como um deserto ou selva, ou para resistir por um longo período de tempo em um clima ou lugar específicos.

TESTES ESTENDIDOS USANDO VÁRIAS PERÍCIAS

Embora os testes estendidos normalmente envolvam apenas uma perícia, você pode usar as mesmas regras para testes envolvendo diversas perícias, onde cada estágio do teste exige um certo número de sucessos antes que se possa avançar para o próximo. Exemplos incluem pesquisa e desenvolvimento de um mecanismo usando Conhecimento, seguido de um teste de Ofício para a construção do protótipo; ou rastrear alguém usando Obter Informação seguido de um teste de Furtividade para estabelecer a observação e seguir o alvo. Da mesma forma que outros testes estendidos, o mestre é quem decide a CD e o número de sucessos exigidos.

TÁTICAS DE MESTRE

Conhecimento (tática) é basicamente uma perícia de histórico em *M&M*: voltada principalmente para a teoria, sem qualquer benefício mecânico no jogo. Mestres que desejem aumentar a utilidade desta perícia podem usar uma — ou as duas — das seguintes opções:

Primeiro, os personagens podem fazer testes de Conhecimento (tática) em vez de Furtividade ou alguma perícia relacionada para tentar surpreender seus oponentes. Da mesma forma, podem usar a perícia em vez de Notar ou Intuir Intenção para detectar emboscadas e evitar fintas em combate.

Segundo, o mestre pode permitir um teste de Conhecimento (tática) no lugar do teste de Inteligência para o feito Plano Genial, para representar o planejamento tático avançado do personagem.

GRADUAÇÕES EM IDIOMAS

A ideia por trás da perícia Idiomas é de que ou o personagem fala o idioma ou não; uma graduação em Idiomas concede fluência total. Uma opção é que as perícias Idiomas sejam graduadas, com 1 graduação representando uma fluência pobre (palavras e frases simples); 2 indicando uma fluência fraca; 3 permitindo uma fluência boa, e 4 graduações representando fluência total, sem qualquer sotaque.

Os personagens começam com uma fluência boa em seu idioma nativo de graça. Para idiomas com diversos dialetos, a fluência em um dialeto é considerada uma graduação abaixo da fluência no idioma básico. Uma graduação de Idiomas aplicada a um dialeto elimina essa penalidade.

MODIFICADORES DE IDIOMAS

De acordo com o mestre, um personagem com fluência pobre ou fraca em um idioma pode sofrer penalidades nas perícias de interação com falantes desse idioma, enquanto que um personagem com fluência total pode receber um bônus (por impressionar os PNJs com o domínio que ele tem do idioma).

Modificadores devido ao idioma também podem se aplicar a atividades envolvendo leitura, como manuais de instrução ou material de pesquisa.

MODIFICADORES DE IDIOMA

FLUÊNCIA	MODIFICADOR
Pobre	-4 (inclui um tradutor com fluência fraca ou boa)
Fraca	-2 (inclui um tradutor com fluência total)
Boa	+0
Total	+2

TESTES DE IDIOMAS

Normalmente, não são necessários testes de Idiomas. Entretanto, o mestre pode permitir que um personagem que conheça muitas línguas faça um teste da perícia para compreender um idioma desconhecido. A CD é 15 para uma língua similar a alguma outra já conhecida (como uma língua de origem latina para personagens que já falam alguma outra língua descendente do latim), 20 para idiomas diferentes daqueles já conhecidos, e 30 para idiomas completamente diferentes. Conteúdos técnicos ou complexos aumentam a CD em 5, e palavras ou frases simples diminuem-na em 5. Faça um teste de perícia usando Inteligência como a habilidade-chave e a quantidade de idiomas que o personagem fala como a graduação da perícia. Um sucesso indica que o personagem entende sobre o que se está falando, embora não com exatidão. Uma falha por 5 ou mais indica uma compreensão errada.

ESPECIALIZAÇÕES DE NOTAR

O mestre pode tratar cada tipo de sentido como uma especialização da perícia Notar (veja **Tipos de sentidos**, no capítulo **Poderes de M&M**). Assim, um personagem poderia ter graduações em Notar (visual), Notar (auditivo), Notar (mental) e assim por diante, comprando cada perícia separadamente. Isso dá maior realismo às habilidades sensoriais do personagem, ao custo de alguma complexidade. Veja **Perícias específicas**, neste capítulo, para uma aplicação desta opção.

ESPECIALIZAÇÕES DE FURTIVIDADE

O mestre pode permitir que os personagens comprem Furtividade com especializações, para evitar outras formas da perícia Notar — assim como Furtividade básica evita ser visto ou ouvido. Essas especializações funcionam de maneira igual à perícia básica: faça um teste oposto entre Furtividade e Notar, com modificadores para distrações ou camuflagem. Por exemplo, um personagem com especialização em radares vai achar mais fácil se esconder entre armados de metal, enquanto que um personagem tentando escapar de Notar (mental) pode se esconder mais facilmente entre muitas outras mentes (como em uma boate cheia, por exemplo).

Uma especialização de Furtividade deveria, no geral, se aplicar a todo um tipo de sentido, mas em alguns casos um único sentido talvez seja o mais apropriado. Fica a cargo do mestre quais especializações de Furtividade estarão disponíveis na campanha, se é que alguma estará. Especializações de Furtividade têm o mesmo custo que graduações normais de Furtividade.

PERÍCIAS PROFISSIONAIS

A perícia Profissão do **Capítulo 3** de *M&M* normalmente dá alguma profundidade aos personagens e, ocasionalmente, pode ser usada em jogo. Mas, se o mestre achar que tal perícia não serve para nada, pode eliminá-la, substituindo sua função no sistema de Riqueza por uma *perícia profissional*. Em essência, esta é uma perícia normal que o personagem usa para viver. Como exemplo, um diplomata que escolhe Diplomacia como sua perícia profissional, e um médico que escolhe Medicina. Um advogado pode usar Conhecimento (educação cívica), ou, possivelmente, Blefar ou Diplomacia, dependendo do tipo de prática de direito. A perícia profissional escolhida é usada para todos os testes relacionados ao emprego do personagem, e para determinar a sua Riqueza.

CAPÍTULO 4: FEITOS

Feitos ajudam a definir os personagens de *M&M*, aumentando suas capacidades. Com os feitos certos, um personagem sem poderes pode encarar oponentes e desafios super-humanos — e ser bem-sucedido. Este capítulo engloba maneiras de criar feitos e de agrupá-los para criar estilos de luta, além de trazer opções e variações para feitos.

CRIANDO FEITOS

Jogadores e mestres podem expandir a lista dos feitos de *M&M* com as suas próprias criações. Algumas linhas gerais sobre a criação de novos feitos incluem:

- Feitos que melhorem o bônus de ataque ou defesa sem uma penalidade correspondente devem fornecer, no máximo, um bônus de +1, e só poder ser usados em aproximadamente metade das vezes (como Foco em Ataque).
- Feitos que melhorem rolagens comuns devem fornecer, no máximo, um bônus de +2.
- Feitos que melhorem rolagens específicas ou incomuns podem fornecer um bônus de até +4.
- Feitos que melhorem uma perícia devem fornecer +4, enquanto feitos que melhorem duas devem fornecer +2 em cada (o equivalente a colocar 1 ponto de poder nessas perícias). Tais bônus contam contra o limite de NP nas graduações das perícias.
- Um feito pode negar uma penalidade de até -5 em uma ação. Isso inclui coisas como os vários desafios de perícia (veja **Desafios**, no **Capítulo 1**).
- Um feito pode permitir que um personagem ignore algumas das restrições de uma ação (como Desarmar Aprimorado).
- Um feito pode conceder uma ação adicional a um personagem caso ele seja bem-sucedido em alguma outra ação (como derrubar um oponente com Ataque Dominó, ou acertar um ataque desarmado com Agarrar Instantâneo). A ação adicional deve ser específica, e não uma ação "variável".
- Um feito pode permitir que um personagem substitua um teste de perícia por outro em certas situações (como Blefe Acrobático ou Zombar).
- Um feito de fortuna permite que um personagem gaste pontos heróicos de diferentes maneiras (como Esforço Supremo ou Tomar a Iniciativa).

Algumas coisas que feitos novos *não* deveriam (ou não precisariam) fazer incluem:

- Fornecer um bônus a um valor de habilidade, perícia, ataque, defesa ou salvamento. Os personagens já podem comprar essas características com pontos de poder.
- Fornecer um bônus variável baseado em outra característica, como somar o bônus de Inteligência nas jogadas de ataque, ou o de Sabedoria na Defesa. Isso pode fornecer um bônus muito grande por um preço muito barato (1 ponto de poder). Um feito

onde uma característica *substitui* outra é mais aceitável, desde que as duas características sejam equivalentes.

- Dar um benefício maior que outra característica por um custo menor.

Como sempre, o mestre tem a palavra final sobre um feito novo, e pode vetar qualquer feito, ou pedir que um jogador modifique-o para torná-lo aceitável.

PODERES COMO FEITOS

De acordo com o mestre, um poder cujo custo final é de 1 ponto pode ser transformado em um feito. A diferença é basicamente de estilo, uma vez que chamar a característica de "poder" ou de "feito" não afeta seu custo ou seu uso. A diferença chave é que um feito não pode ser nulificado, mas também não pode ser usado com esforço extra; é uma capacidade permanente — um feito, e não um poder "de verdade". Ele também tem descritores diferentes, que podem afetar a interação com outras características.

Mestres e jogadores podem usar vários poderes menores para criar novos feitos, especialmente se o mestre restringir a disponibilidade de poderes em sua campanha. De fato, em um jogo de nível de poder baixo, o mestre pode permitir *apenas* poderes que custem 1 ponto, tratando todos como feitos (alguns dos quais os personagens podem comprar em graduações), e proibir todos os outros poderes.

EXEMPLOS DE PODERES COMO FEITOS

A seguir estão alguns poderes de 1 ponto apropriados para uso como feitos. Eles são apenas exemplos, e você deve se sentir à vontade para criar os seus próprios.

ACERTO APRIMORADO

GERAL

Você é muito bom em combate desarmado. Seus ataques desarmados podem infligir dano letal em vez de não-letal, e contar como ataques armados para todos os propósitos. Isto é, na prática, um feito Poder Alternativo para o seu dano desarmado.

Este feito só é apropriado para campanhas que diferenciem entre dano letal e dano não-letal.

AGARRAR MENTAL

GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você tem poderes mentais que lhe permitem iniciar uma manobra de agarrar mental contra um oponente que possa perceber exatamente. O alvo faz um salvamento de Vontade (CD 10 + graduações). Se ele falhar no salvamento, você iniciou a manobra.

CÁLCULOS INSTANTÂNEOS

GERAL

Você faz cálculos de cabeça dez vezes mais rápido que o normal, como se fosse uma calculadora humana. Isto é 3 graduações de Rapidez com a falha Limitado a Cálculos (-2), para um custo total de 1 ponto por 3 graduações, de acordo com as regras para custos fracionais na seção **Modificadores de poder** no capítulo **Poderes** de *M&M*. Você pode usar este feito como base para outros feitos que permitam o desempenho rápido de tarefas de rotina.



POR TRÁS DA MÁSCARA: FEITOS DE OUTROS JOGOS

Mestres e jogadores podem querer “importar” feitos de outros jogos para *M&M*. Alguns funcionarão bem, mas outros podem ter pré-requisitos (incluindo características ou mecânicas específicas) que não existem no sistema de *M&M*. Outros, ainda, concederão benefícios — como bônus em salvamentos — já disponíveis para personagens de *M&M* através de pontos de poder. Alguns feitos de outros jogos também podem violar as diretrizes apresentadas em **Criando feitos**. O mestre deve avaliar cuidadosamente esses feitos usando aquelas linhas gerais, e compará-los com feitos existentes em *M&M* para garantir que sirvam no jogo e não concedam muita (ou muito pouca) vantagem em relação ao seu custo.

POR TRÁS DA MÁSCARA: ACESSO A FEITOS

Os feitos em *M&M* têm dois níveis de acessibilidade. Há os feitos de fortuna, que exigem o investimento de um ponto de poder, e o gasto de um ponto heróico para serem usados uma vez, e há os feitos padrão, que exigem o investimento de um ponto de poder para serem usados regularmente, ou o gasto de um ponto heróico para serem usados uma vez. Finalmente, existem várias opções e manobras que não exigem nem o investimento de pontos de poder nem o gasto de pontos heróicos para serem usadas (o que significa que não são feitos de verdade, mas sim opções abertas a qualquer um).

Você pode controlar o acesso a certas capacidades no jogo ao mudar seu lugar na hierarquia dos feitos. Por exemplo, se quiser restringir certos feitos padrão, pode transformá-los em feitos de fortuna, impedindo personagens que não os tenham de emulá-los, e exigindo que os personagens que realmente os tenham gastem pontos heróicos para usá-los (assim eles não serão usados com tanta frequência). Da mesma forma, você pode transformar algumas opções em feitos, ou alguns feitos em opções padrão disponíveis a qualquer um, como discutido em outras seções deste capítulo.

CAMUFLAGEM EM COMBATE

COMBATE

Como uma ação de movimento, faça um teste de Furtividade oposto pelo teste de Notar de seu oponente. Se você vencer, ganha camuflagem até a próxima rodada. Se você fizer o teste como uma ação completa, ganha camuflagem total. Isto é 2 graduações de Camuflagem (visual) com as falhas Ação (Movimento) e Parcial.

DEFLETIR PROJÉTEIS

COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você pode fazer rolagens de bloquear para defletir armas de arremesso e projéteis como flechas, com um bônus de +1 por graduação. Isto é 1 graduação de Deflexão.

DURÃO

GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você tem um bônus de +1 em salvamentos de Resistência por graduação. Isto é 1 graduação de Proteção.

FALAR COM (ANIMAL)

GERAL

Você consegue falar e compreender a linguagem de um tipo de animal, como falcões, aranhas e assim por diante. Isto é 2 graduações de Compreender com a falha Tipo Restrito (-2).

FATOR DE CURA

GERAL

Seu corpo possui uma capacidade fantástica de recuperação. Você faz testes para se recuperar de desabilitado a cada 5 horas, em vez de a cada dia. Isto é 1 graduação de Regeneração.

FIRME

GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você tem um bônus de +4 por graduação contra todas as tentativas de empurrá-lo, derrubá-lo, arremessá-lo ou afetá-lo com um encontro, e um bônus de +1 por graduação no seu modificador de recuo. Isto é 1 graduação de Imóvel.

IMUNIDADE A DOENÇAS

GERAL

Seu sistema imunológico é muito bom, e você não é afetado por doenças e agentes patógenos. Isto é 1 graduação de Imunidade.

Outras Imunidades de 1 ponto, como frio ou veneno, também são apropriadas como feitos.

MEMBRO ADICIONAL

GERAL

Você tem um membro extra, como uma cauda preênsil. Este feito provavelmente só estará disponível durante a criação do personagem. Isto é 1 graduação de Membros Adicionais.

NOÇÃO DO TEMPO

GERAL

Você sempre sabe que horas são, e tem uma idéia acurada da passagem do tempo. Isto é 1 graduação de Super-Sentidos.

OLHOS DE ÁGUA

GERAL

Sua visão é extraordinariamente boa, e seus testes de Notar (visual) têm um incremento de alcance de 30 metros, em vez de 3 m. Isto é 1 graduação de Super-Sentidos.

SENSO DE DIREÇÃO

GERAL

Você tem um senso de direção inerente. Você sempre sabe para que lado fica o norte, e pode refazer qualquer caminho que tenha percorrido. Isto é 1 graduação de Super-Sentidos.

TALENTOSO

PERÍCIA

Você é especialmente acostumado a um certo tipo de atividade, e ganha um bônus de +2 em duas perícias relacionadas. Isto é o mesmo que gastar 1 ponto para comprar 4 graduações de perícia.

VISÃO NA PENUMBRA

GERAL

Você enxerga duas vezes mais longe que o normal em condições de penumbra. Isto é 1 graduação de Super-Sentidos.

OPÇÕES COMO FEITOS

Um meio-termo entre permitir ou não uma opção deste livro é transformá-la em um feito. Assim, um personagem que queira usar uma opção regularmente deve pagar 1 ponto de poder para comprá-la como um feito (ou gastar 1 ponto heróico para usá-la uma vez).

Por exemplo, o mestre pode decidir que a opção Esforço Extraordinário, descrita no **Capítulo 6**, não está disponível automaticamente na campanha, mas pode ser usada por personagens com o feito "Esforço Extraordinário". Na prática, o personagem estará pagando 1 ponto de poder para ter o direito de usar a opção.

Naturalmente, nem todas as opções servem para serem usadas como feitos, em particular as variações de regras que mudam significativamente a maneira como o jogo funciona. Fica a cargo do mestre decidir quais opções estarão disponíveis na campanha – como feitos ou de outra maneira.

ESTILOS DE LUTA

Mutantes & Malfeitores traz a idéia de se agrupar feitos para representar estilos de luta, incluindo vários estilos de artes marciais. Esta seção expande essa idéia, e oferece sugestões para você criar os seus próprios estilos de luta.

ESTILOS ARMADOS E DESARMADOS

Alguns estilos de luta são focados em combate desarmado, outros em técnicas com armas e outros, ainda, nas duas coisas. A distinção entre estilos de luta armados e desarmados é basicamente de descrição, já que feitos de combate funcionam da mesma forma se usados armados, desarmados, ou com poderes sobre-humanos. O mestre pode optar por modificadores de situação baseados nas armas comuns de um estilo, como necessário.

OPÇÃO: ELEMENTOS DE ARMAS

Se você quiser uma maneira mais detalhada de definir quais armas ou ataques são utilizáveis com cada estilo de luta, use as regras a seguir.

Cada estilo de luta tem um "elemento de arma" – um ataque com o qual pode funcionar – automático, sem qualquer custo. Assim, um estilo desarmado funciona automaticamente com ataques desarmados. Um estilo armado deve escolher uma arma específica (ou uma categoria pequena de armas, como lâminas, de acordo com o mestre). Adicionar outro elemento de arma ao estilo é um feito (chamado Elemento de Arma), que permite que você use esse estilo com um tipo adicional de ataque.

Exemplo: o estilo kung fu é definido como desarmado; assim, todos os seus feitos podem ser usados com ataques desarmados. Entretanto, vários tipos de kung fu também ensinam o uso de armas, incluindo nunchakus, espadas e bastões. Cada uma dessas armas é considerada um feito Elemento de Arma para o estilo. Um personagem deve ter esse feito para usar os feitos do estilo em conjunto com aquelas armas.

Note que os personagens podem gastar pontos heróicos para emular o feito Elemento de Arma. Isso permite um uso de um ataque que não pertença ao estilo de luta do personagem, mesmo que ele não tenha esse ataque como um elemento de arma.

Esta opção é melhor para jogos mais realistas, quando é importante diferenciar entre lutadores que, de outra maneira, seriam parecidos. Para os cenários super-heróicos mais comuns, isso provavelmente é mais detalhe do que o cenário precisa.

PERÍCIAS E ESTILOS

Alguns estilos de luta ensinam perícias, além dos feitos. Um verdadeiro especialista no estilo provavelmente terá pelo menos algum



treinamento nas perícias associadas, embora, da mesma forma que com os feitos, você possa escolher quantos pontos investir.

As perícias mais comuns para estilos de luta são Acrobacia, Blefar (voltado para fintas), Intimidar (voltado para desmoralizar oponentes), Intuir Intenção (para detectar e evitar os dois efeitos anteriores), e Prestidigitação (para movimentos rápidos das mãos e fintas que dependam deles).

ESTILOS DE ATAQUE E DEFESA

Note que nenhum dos estilos de luta concedem quaisquer bônus específicos de ataque ou defesa, além daqueles concedidos pelos seus próprios feitos, embora alguns possam ter os feitos Foco em Ataque ou Foco em Esquiva. Você também pode decidir que um estilo de luta específico exige o feito Especialização em Ataque para um tipo específico de ataque associado com o estilo.

CRIANDO ESTILOS DE LUTA

Criar um estilo de luta é basicamente uma questão de definir os feitos, as perícias e os elementos de arma (se esta opção estiver sendo usada) do estilo. Personagens treinados no estilo investem pontos de poder nessas características. Eles não precisam comprar todas de uma vez; na verdade, a maioria dos alunos não se torna mestre de um estilo de luta de uma hora para a outra...

No geral, um estilo completo deveria ter algo entre meia-dúzia e uma dúzia de feitos; menos do que isso normalmente não é o suficiente para um estilo coerente, enquanto mais do que isso tende a representar o domínio de múltiplos estilos de luta, a menos que você queira criar um "estilo-mestre" ou arte marcial secreta para o seu jogo, englobando *todos* os feitos de combate (mestres verdadeiros desse estilo deveriam ser raros!).

EXEMPLOS DE ESTILOS DE LUTA

A seguir são apresentados alguns estilos de luta. Você pode usá-los em seus jogos como estão, modificá-los para ficarem do seu jeito, ou usá-los como modelos para criar os seus próprios estilos de luta.

Uma nota para estudantes desses e de outros estilos de artes marciais: o material aqui não visa simular detalhadamente o combate das artes marciais, mas apresentar um conjunto geral de estilos de luta que possam ser usados em um RPG de super-heróis. Sintam-se livres para modificar esses estilos como quiserem e criar os seus próprios, mas tenham em mente que eles têm o objetivo de ser um exemplo útil de conjuntos de feitos de combate.

AIKIDO

Aikido é a escola japonesa de artes marciais fundada pelo Sensei Morihei Ueshiba nos anos 1920. É o epitome de um estilo "leve" de artes marciais, focado em "fluir" com o ataque e usar a força do atacante contra ele mesmo. O *aikido* enfatiza arremessos e esquivas, junto com chaves para "guiar" o atacante ao chão.

Feitos: Agarrar Aprimorado, Agarrar Preciso, Arremessar Aprimorado, Ataque Defensivo, Derrubar Aprimorado, Esquiva Fabulosa, Evasão, Foco em Esquiva, Imobilizar Aprimorado.

BOXE

Chamado de "a nobre arte" por alguns, o boxe moderno é um estilo de combate brutal e direto que envolve socos poderosos e um jogo de pés evasivo, normalmente próximo ao oponente. A finta é bas-

tante usada, para fazer um oponente baixar sua guarda para um ataque devastador.

Perícias: Blefar, Intuir Intenção.

Feitos: Alvo Esquivo, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Bloquear Aprimorado, Foco em Ataque (corpo-a-corpo).

CAPOEIRA

Arte marcial brasileira, a capoeira foi criada por escravos africanos, que desenvolveram um estilo de luta desarmado disfarçado de dança. A capoeira envolve muitos chutes e movimentos com as mãos no chão, o que permite ao praticante usar este estilo mesmo com as mãos presas ou acorrentadas.

Perícias: Acrobacia, Performance (dança).

Feitos: Alvo Esquivo, Arremessar Aprimorado, Ataque Poderoso, Blefe Acrobático, Foco em Esquiva, Luta no Chão.

CARATÊ

O caratê tem suas origens na ilha de Okinawa. Quando os conquistadores japoneses proibiram os nativos de portar armas, eles se focaram neste estilo de combate desarmado. O caratê incorporou várias armas que poderiam ser carregadas discretamente como ferramentas, incluindo o bastão, o *nunchaku*, a *kama* e a *tonfa* (a manivela das rodas de trigo). O caratê moderno tende a focar técnicas desarmadas, e se espalhou pelo ocidente depois que os soldados americanos o aprenderam no Japão depois da Segunda Guerra Mundial. Um professor de caratê é chamado de *sensei*, e a escola ou local de treinamento é chamada de *dojo*.

Feitos: Ataque Atordoante, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Foco em Ataque (corpo-a-corpo), Bloquear Aprimorado, Quebrar Aprimorado, Quebrar Arma.

ESGRIMA

"Esgrima" é usado aqui para descrever os estilos ocidentais de combate com espada. A esgrima tradicional usa espadas finas e leves, mas os personagens de *M&M* podem usar qualquer espada que o mestre aprovar. A esgrima foca na velocidade, combinando bloqueios com fintas e estocadas. Os estilos mais "cinematográficos" também envolvem Acrobacia e Blefe Acrobático.

Perícia: Prestidigitação.

Feitos: Ataque Acurado, Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Bloquear Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Foco em Ataque (corpo-a-corpo), Iniciativa Aprimorada, Zombar.

JIU-JÍTSU

Este estilo se desenvolveu a partir de diferentes estilos japoneses durante centenas de anos, e se espalhou no mundo ocidental nos séculos XIX e XX. Suas técnicas se focam em derrubar um oponente e mantê-lo no solo. Existem diversos sub-estilos modernos com variações técnicas — incluindo o famoso jiu-jítsu brasileiro — o que permite a inclusão de quase qualquer feito de combate desarmado.

Feitos: Agarrar Instantâneo, Ataque Defensivo, Derrubar Aprimorado, Estrangular, Imobilizar Aprimorado.

KALI

Este estilo de luta filipino usa um par de bastões curtos, mas também é praticado com faca ou desarmado (e pode incluir ambos como um elemento de arma, de acordo com o mestre). Ele foca em bloqueios e em golpes rápidos contra o corpo.

Feitos: Ataque Acurado, Ataque Atordoante, Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Bloquear Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Imobilizar Aprimorado, Saque Rápido.

KRAV MAGA

O *krav maga* foi desenvolvido há aproximadamente 40 anos para ser usado pelas Forças Armadas Israelenses (e depois pela polícia israelense e pelos agentes do Mossad). É um estilo extremamente prático, que toma movimentos de muitos estilos de luta diferentes e se foca inteiramente em desabilitar rápida e eficientemente os adversários. Ele não tem as "formas" de outros estilos de luta, uma vez que seu uso é voltado apenas para o combate, não para exibições. Este estilo de luta pode ser usado como base para outros estilos modernos, ensinados a comandos e outros militares.

Feitos: Agarrar Aprimorado, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Bloquear Aprimorado, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Estrangular, Foco em Esquiva.

KUNG FU

Kung fu significa "trabalho duro" ou "grande habilidade". É o nome comum de um milenar estilo chinês de arte marcial. Ele costuma ser associado ao Templo Shaolin, onde começou a ser ensinado no século XI. O *kung fu* se espalhou no ocidente com a imigração chinesa no século XIX, mas se tornou popular entre os ocidentais apenas na metade do século XX. Existem centenas de variações e estilos de *kung fu*, muitos deles baseados nos movimentos dos animais (garça, dragão, leopardo, louva-a-deus, macaco, cobra, tigre, entre outros). Um professor de *kung fu* é chamado de *sifu*, e a escola ou local de treinamento, de *kwoon*.

Perícia: Concentração.

Feitos: Assustar, Ataque Defensivo, Bloquear Aprimorado, Crítico Aprimorado, De Pé, Derrubar Aprimorado, Quebrar Aprimorado.

LUTA LIVRE

A luta livre inclui várias técnicas de chaves, do estilo greco-romano às competições de luta livre na TV (que podem envolver mais usos de Performance do que de feitos de combate).

Feitos: Agarrar Instantâneo, Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Estrangular, Imobilizar Aprimorado, Prender Arma.

MUAY THAI

Também chamado de *kickboxing* tailandês, o *muay thai* é um estilo violento de cotoveladas, chutes, joelhadas e socos. Baseia-se em golpes, e não usa chaves ou arremessos. Sua única intenção é transformar o oponente em mingau o mais rápido possível.

Feitos: Ataque Atordoante, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Bloqueio Aprimorado, Crítico Aprimorado.



NINJÚTSU

Não exatamente um "estilo de luta", o ninjutsu está associado aos ninja japoneses e outros assassinos igualmente furtivos. O estilo de luta do ninja é chamado tecnicamente de *taijutsu*, mas o estilo aqui apresentado assume uma vasta gama de "treinamento ninja". Ele não inclui capacidades sobre-humanas, que ficam a cargo do mestre; essas ficam melhores se compradas como poderes.

Perícias: Acrobacia, Escalar, Furtividade.

Feitos: Assustar, Ataque Atordoante, Ataque Dominó, Ataque Furtivo, Esconder-se à Plena Vista, Estrangular, Evasão, Foco em Esquiva, Luta Cega.

SUMÔ

O sumô é uma arte marcial japonesa, normalmente praticada por lutadores grandes e gordos. O objetivo de um combate é empurrar o oponente para fora do ringue ou prendê-lo contra o chão ainda dentro do ringue. Os combates de sumô tendem a ser curtos, mas envolvem muitos — e longos — rituais. Diferente da maioria das artes marciais asiáticas, o sumô se foca em tamanho e força.

Feitos: Agarrar Aprimorado, Agarrar Instantâneo, Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Derrubar Aprimorado, Imobilizar Aprimorado.

TAE KWON DO

O nome desta arte marcial coreana significa "o caminho dos socos e chutes". O *tae kwon do* é amplamente ensinado em escolas por todo o mundo e, como o nome indica, se baseia tanto em golpes fortes quanto em vários tipos de chute, incluindo voadoras.

Feitos: Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Bloquear Aprimorado, Rolamento Defensivo.

OPÇÕES E VARIAÇÕES PARA OS FEITOS

Esta seção apresenta opções e variações para os feitos.

FEITOS COMO OPÇÕES

Embora os pontos heróicos permitam que os personagens usem virtualmente qualquer feito no jogo — pelo menos de maneira temporária —, o mestre pode criar um estilo diferente de jogo tornando certos feitos opções "inatas", disponíveis para qualquer um sem a necessidade do gasto de pontos heróicos ou pontos de poder para comprá-los de maneira temporária ou permanente.

Por exemplo, feitos de combate como Ataque Acurado e Ataque Poderoso podem se tornar "manobras de combate" disponíveis para todos os personagens. Feitos de fortuna podem se tornar opções regulares para o gasto de pontos heróicos, e assim por diante. Esses feitos "gratuitos" deveriam ser excluídos da lista de feitos disponíveis na campanha (uma vez que não existe razão para gastar pontos de poder neles; todos os têm). Transformar os feitos em opções tende a criar jogos de nível de poder alto, e adiciona um pouco de complexidade, uma vez que os jogadores têm mais opções de ações.



FEITOS DE ACESSO

O inverso de **Feitos como opções**, nesta variação os jogadores só podem usar certas opções e manobras de *M&M* se tiverem feitos específicos para isso. Por exemplo, talvez a habilidade de gastar um ponto heróico para usar um feito de maneira temporária não esteja disponível para todos, exigindo um feito de fortuna. Esta variação é mais adequada para cenários e gêneros mais realistas, onde habilidades especiais são mais limitadas.

FEITOS DE COMBATE E NÍVEL DE PODER

Nas regras-padrão de *M&M*, bônus permanentes de feitos de combate são limitados pelo nível de poder (como qualquer outra característica), mesmo quando se aplicam apenas a condições especiais (como Ataque Furtivo ou Oponente Favorito). Esta variação trata tais bônus condicionais como metade do seu valor real, quando determinando seus efeitos nos limites definidos pelo nível de poder. Assim, um bônus de dano de +2 de Ataque Furtivo conta apenas como um bônus de +1 para propósitos dos limites. Essa abordagem é mais complexa, mas permite mais espaço para personagens com muitos bônus limitados por condições. Esta variação também pode encorajar os jogadores a encontrar maneiras de explorar os bônus condicionais, e o mestre pode querer monitorar seus usos de perto.

ATAQUE IMPRUDENTE E ROLAMENTO DEFENSIVO

Em vez de reduzir o bônus de defesa, você pode permitir que Ataque Imprudente reduza o bônus de salvamento do feito Rolamento Defensivo. Usando esta opção, um personagem pode aplicar a penalidade de Ataque Imprudente no bônus de defesa ou no bônus de Rolamento Defensivo — ou mesmo dividi-la entre os dois (embora a penalidade total não deva ultrapassar -5). Isso dá a combatentes ágeis com Rolamento Defensivo uma opção a mais em combate, em troca de torná-los mais suscetíveis a dano.

PARCEIROS DE NÍVEL DE PODER MENOR

Os parceiros normalmente têm o mesmo nível de poder que os heróis. Esta opção estabelece um nível de poder para os parceiros, exigindo que eles sejam um pouco (ou muito) menos poderosos que os heróis, o que não necessariamente limita as graduações no feito Parceiro ou quantos pontos de poder um parceiro pode ter. O mestre pode estabelecer o nível de poder dos parceiros como algo entre o nível de poder geral da campanha e 4 ou 5 níveis abaixo (ou uma fração, como metade do nível de poder da campanha). Não recomendamos um nível de poder menor do que esse, a não ser que você queira parceiros *muito* menos poderosos que os heróis, mantendo-se fora de cena durante a maior parte do tempo.

PARCEIROS ÀS AVESSAS

Em raras ocasiões, um parceiro pode ser *mais* poderoso que o personagem principal. Por exemplo, um personagem pode ter como parceiro um poderoso gênio. O personagem principal não tem quaisquer poderes, enquanto o gênio tem poderes consideráveis. Como lidar com essa situação?

Uma vez que os parceiros são fanáticos, não existe razão para não permitir que o jogador controle tanto o parceiro quanto o personagem principal. O jogador faz o personagem com menos pontos como parceiro do outro, e joga com os dois! No exemplo anterior, o gênio, com mais pontos, seria o "personagem principal" e o mestre do gênio, com menos pontos, o "parceiro".

Se o personagem principal e seu parceiro são ambos PNJs, você não precisa se preocupar. O personagem mais poderoso apenas parece trabalhar para o menos poderoso por alguma razão. Os termos de jogo exatos para quem é o parceiro não são importantes.

ESFORÇO SUPREMO E “PROTEÇÃO DE NICHOS”

Um uso para Esforço Supremo (veja o capítulo **Feitos** de *M&M*) é “proteção de nichos”, ou seja, permitir que certos personagens tenham um “ás na manga” quando atuarem em sua especialidade. Por exemplo, um velocista pode comprar Esforço Supremo (Super-Velocidade) para ter uma vantagem sobre personagens com Velocidade como característica secundária. Quando faz um teste envolvendo Super-Velocidade, o velocista pode gastar um ponto heróico para garantir o melhor resultado.

Em algumas campanhas, o mestre pode dar um Esforço Supremo temático de graça para cada herói (ou exigir que cada herói compre um por 1 ponto de poder). Se forem todos diferentes, isso garante que todos os personagens tenham um “nicho” que os faz brilhar como mais ninguém — pelo menos enquanto seus pontos heróicos permitirem.

FEITOS OPCIONAIS

Os feitos nesta seção não são normalmente usados em *M&M*, mas são apresentados aqui para mestres interessados em usar certas opções deste livro para criar um jogo mais detalhado ou realista. O mestre decide se estes feitos estão disponíveis e se eles são apropriados para a campanha com base nas regras opcionais em uso. Em especial, alguns desses feitos exigem as regras opcionais **Proficiências e Ataques de oportunidade**, encontradas neste livro.

AGARRAR MENTAL APRIMORADO

GERAL

Você ganha um bônus de +2 em testes de agarrar mental.

ARREMESSO DEFENSIVO

OPORTUNIDADE

Se um oponente atacá-lo em corpo-a-corpo e errar, você pode fazer um ataque de derrubar imediato contra esse oponente como uma ação livre. Isso conta como o seu ataque de oportunidade da rodada.

ARTISTA MARCIAL

COMBATE

Os seus ataques desarmados são considerados armados, o que significa que você não provoca ataques de oportunidade por atacar desarmado, e oponentes desarmados que o ataquem provocam ataques de oportunidade (veja **Ataques de oportunidade**, no **Capítulo 8**). Se este feito estiver disponível, deve ser considerado um pré-requisito para o aprendizado de qualquer estilo de luta desarmado (veja **Estilos de luta**, neste mesmo capítulo).

BLOQUEIO E CHAVE

OPORTUNIDADE

Se você bloquear um ataque corpo-a-corpo enquanto estiver desarmado, pode iniciar uma manobra agarrar contra o oponente que o atacou como uma ação livre, sem necessidade da rolagem de ataque inicial.

CAMUFLAGEM APRIMORADA

GERAL

Quando você tiver camuflagem, a chance de erro para ataques contra você aumenta em 2 (de 17 para 15, no caso de camuflagem

FEITOS OPCIONAIS

FEITOS DE COMBATE	
NOME DO FEITO	BENEFÍCIO
Artista Marcial	Trate seu ataque desarmado como armado.
Golpe Marcial (+)	Bônus de dano desarmado de +1.
Desarmar à Distância	Sem penalidade para desarmar à distância.
Flanquear Aprimorado	Bônus de +4 em rolagens de ataque quando flanquear um oponente.
Golpe Defensivo	Bônus de +4 em rolagens de ataque contra um oponente que errar um ataque em corpo-a-corpo contra você.
Golpe Desequilibrante	Remova o bônus de esquiva de um oponente com um ataque corpo-a-corpo.
Golpe Final	Faça um golpe de misericórdia como uma ação padrão.
Imobilização Esmagadora	Cause dano desarmado contra um alvo que você tenha imobilizado.
Primeiro Sangue (+)	Bônus de +2 em rolagens de dano quando você faz um ataque contra um oponente desprevenido.
Vassourada	Combine um ataque desarmado com um ataque de desarmar.
Velocidade do Pensamento	Use seu bônus de Int para testes de Iniciativa.
Voto	Bônus de +1 para auxiliar outros de sua aliança e para atacar oponentes de alianças opostas.

FEITOS GERAIS	
NOME DO FEITO	BENEFÍCIO
Agarrar Mental Aprimorado	Bônus de +2 em testes de agarrar mental.
Camuflagem Aprimorada	Aumente a chance de erro por camuflagem.
Dedicação	Bônus de +4 em salvamentos de Vontade e em testes de Intuir Intenção contra sua aliança.
Desafio (+)	Ganhe os benefícios de um desafio sem as penalidades.
Durão (+)	Bônus de salvamento de Resistência de +1.
Sono Leve	Sem penalidade em Notar por estar dormindo. Age imediatamente quando acorda.

parcial). A chance de erro não pode ser menor que 11 (em um 1d20). Assim, este feito não melhora camuflagem total.

DEDICAÇÃO

GERAL

A sua dedicação a uma aliança o torna incorruptível (veja **Alianças**, no capítulo **Características** de *M&M*). Você recebe um bônus de +4 em salvamentos de Vontade e em testes de Intuir Intenção contra efeitos que iriam forçá-lo a agir contra a sua aliança.

DESAFIO

GERAL, COM GRADUAÇÕES

Escolha um desafio (veja o **Capítulo 1**). Você pode escolher um desafio padrão ou um desafio específico. Para desafios padrão,

FEITOS DE OPORTUNIDADE

NOME DO FEITO	BENEFÍCIO
Arremesso Defensivo	Derrube um oponente que errar um ataque em corpo-a-corpo contra você.
Bloqueio e Chave	Comece uma manobra de agarrar como uma ação livre após um bloqueio corpo-a-corpo bem-sucedido.
Golpe em Sequência	Ganhe um ataque depois de um acerto crítico.
Mobilidade	Bônus de esquiva de +4 contra ataques de oportunidade quando você sai de uma área ameaçada.
Oportunidade Aprimorada	Bônus de +4 em ataques de oportunidade.
Oportunista	Ganhe um ataque de oportunidade contra um oponente afetado por um aliado.
Passo de Oportunidade	Faça um passo de 1,5 m no lugar de um ataque de oportunidade.
Reflexos de Combate (+)	Ganhe um ataque de oportunidade adicional.
Revide	Ganhe um ataque de oportunidade contra um oponente que errar um ataque em corpo-a-corpo contra você.

FEITOS DE PROFICIÊNCIA

NOME DO FEITO	BENEFÍCIO
Operar Aeronaves (+)	Pilote diferentes classes de aeronaves.
Operar Veículos de Superfície	Dirija diferentes classes de veículos de superfície.
Usar Armaduras	Use armaduras sem penalidade.
Usar Arma Exótica (+)	Use uma arma exótica sem penalidade.
Usar Armas Arcaicas	Use armas arcaicas sem penalidade.
Usar Armas de Fogo	Use armas de fogo sem penalidade.
Usar Armas Improvisadas	Use armas improvisadas sem penalidade.
Usar Armas Simples	Use armas simples sem penalidade.

FEITOS DE REPUTAÇÃO

NOME DO FEITO	BENEFÍCIO
Discreto (+)	-3 de bônus de Reputação.
Renomado (+)	+3 de bônus de Reputação.

you deve escolher uma tarefa específica. Por exemplo, se escolher o desafio Tarefa Rápida, você precisa especificar uma tarefa, tal como a aplicação finta de Belfar, ou construir um item com Ofício. Se escolher Risco Calculado, precisa especificar dois testes (e as perícias usadas com eles) e se escolher Tarefas Simultâneas, precisa especificar duas tarefas. Uma vez especificadas, essas tarefas não mudam.

Você pode tentar o desafio escolhido com um modificador 5 pontos menor que o normal. Assim, uma penalidade de -5 no teste e um aumento de +5 na CD são reduzidos a zero. Para desafios com modificadores maiores, ajuste o modificador de acordo.

Cada vez que comprar este feito, você escolhe um desafio diferente, ou reduz o modificador de um desafio já escolhido em 5.

DESARMAR À DISTÂNCIA**COMBATE**

Você não sofre qualquer penalidade em sua rolagem de ataque quando tentar um desarme à distância.

DISCRETO**REPUTAÇÃO, COM GRADUAÇÕES**

Você é menos conhecido do que o esperado pelas suas capacidades. Para cada graduação neste feito, diminua o seu bônus de Reputação em 3 (veja **Reputação**, no **Capítulo 6**).

DURÃO**GERAL, COM GRADUAÇÕES**

Você é muito resistente; some a sua graduação neste feito como um bônus nos seus salvamentos de Resistência. O seu salvamento de Resistência é limitado pelo nível de poder da campanha. O mestre pode estabelecer um limite para a quantidade de graduações que você pode ter neste feito; Durão é um talento ou qualidade inata, diferente do poder Proteção, que é uma característica sobre-humana. Um máximo de três graduações de Durão normalmente é um bom limite para jogos mais realistas.

FLANQUEAR APRIMORADO**COMBATE**

Quando flanquear um oponente, você ganha um bônus de +4 nas rolagens de ataque, em vez de +2 (veja o **Capítulo 8**).

GOLPE DEFENSIVO**COMBATE**

Se um oponente atacá-lo em corpo-a-corpo e errar, o seu próximo ataque corpo-a-corpo contra esse oponente ganha um bônus de +4. Você não ganha nenhum bônus contra oponentes que não o tiverem atacado ou que o tiverem atacado e acertado.

GOLPE DESEQUILIBRANTE**COMBATE**

Quando acerta um oponente com um ataque corpo-a-corpo, você pode escolher tirar seu equilíbrio ao invés de causar dano. O seu oponente faz um salvamento de Reflexo (CD 10 + o seu bônus de dano). Uma falha significa que ele fica sem o bônus de esquiva na Defesa na próxima rodada.

GOLPE EM SEQUÊNCIA**OPORTUNIDADE**

Se você fizer um acerto crítico com um ataque corpo-a-corpo, pode fazer um ataque corpo-a-corpo imediato contra o mesmo oponente como uma ação livre.

GOLPE FINAL**COMBATE**

Você pode fazer um golpe de misericórdia como uma ação padrão em vez de uma ação completa (veja **Defensores indefesos**, no capítulo **Combate** de *M&M*).

GOLPE MARCIAL**COMBATE, COM GRADUAÇÕES**

Pré-requisito: Artista Marcial.

Os seus ataques desarmados causam dano adicional: +1 por graduação neste feito. O seu dano máximo ainda é limitado pelo nível de poder da campanha, e o mestre pode estabelecer um limite no número de graduações que você pode ter neste feito baseado em coisas como estilo de luta e outros limites da campanha.



IMOBILIZAÇÃO ESMAGADORA**COMBATE**

Se você imobilizar um oponente que estiver agarrando, também pode causar o seu dano desarmado nele a cada rodada que o mantiver imobilizado. Você mantém o seu oponente imobilizado normalmente, mas também deve ficar imóvel você mesmo para causar dano. Você sofre uma penalidade de -4 na Defesa enquanto mantiver seu Imobilização Esmagadora, além de perder o bônus de esquiva contra qualquer um que não estiver agarrando, como normalmente.

MOBILIDADE**OPORTUNIDADE**

Você ganha um bônus de esquiva de +4 contra ataques de oportunidade provocados por se mover para fora de uma área ameaçada.

OPERAR AERONAVES**PROFICIÊNCIA, COM GRADUAÇÕES**

Escolha uma classe de aeronaves (aviões pesados, helicópteros, jatos ou naves espaciais). Você sabe operar essa classe de aeronaves. A classe aviões pesados pesadas inclui jumbos, aviões de carga, bombardeiros pesados e qualquer outro avião com três ou mais motores. Helicópteros incluem aqueles de combate e transporte de todos os tipos. Jatos incluem caças militares. Naves espaciais são veículos como ônibus espaciais.

Você não sofre penalidades em testes de Pilotar ou em rolagens de ataque com aeronaves da classe selecionada. Personagens sem este

feito sofrem uma penalidade de -4 em testes de Pilotar para operar aeronaves de qualquer destas classes e em rolagens de ataque feitos por armas dessas aeronaves. Não existe penalidade quando você opera uma aeronave comum.

Cada vez que comprar este feito, você escolhe uma classe diferente de aeronave.

OPERAR VEÍCULOS DE SUPERFÍCIE**PROFICIÊNCIA, COM GRADUAÇÕES**

Escolha uma classe de veículos de superfície (eixos pesados, veículos com esteiras, barcos a vela, barcos a motor ou navios). Você sabe operar essa classe de veículos. A classe eixos pesados inclui caminhões, tratores e trailers, bem como veículos de construção (como escavadeiras) e veículos blindados (transportes de tropas). Veículos com esteiras incluem tanques e outros veículos militares. Barcos a vela são movidos pelo vento. Barcos a motor são veículos aquáticos projetados para serem operados por uma pessoa, e normalmente não têm mais de 30 m de comprimento. Navios são grandes veículos aquáticos.

Você não sofre penalidades em testes de Dirigir ou em rolagens de ataque com veículos da classe escolhida. Personagens sem este feito sofrem uma penalidade de -4 em testes de Dirigir para operar veículos de qualquer destas classes e em rolagens de ataques feitos por armas desses veículos. Não existe penalidade quando você opera um veículo comum.

Cada vez que comprar este feito, você escolhe uma classe diferente de veículo de superfície.

OPORTUNIDADE APRIMORADA**OPORTUNIDADE**

Ao fazer um ataque de oportunidade, você recebe um bônus de +4 em sua rolagem de ataque. Este bônus se aplica apenas a ataques de oportunidade; ele não conta para outros ataques, como ataques surpresa ou situações em que o seu oponente está desprevenido.

OPORTUNISTA**OPORTUNIDADE**

Quando um aliado faz um ataque bem-sucedido contra um oponente que você esteja ameaçando, você ganha um ataque de oportunidade imediato contra esse mesmo oponente. Isso conta como o seu ataque de oportunidade da rodada. Um ataque bem-sucedido é aquele que acerta e contra o qual o oponente falha em seu salvamento (assim, um ataque de Armadilha ou Pasmal bem-sucedido contraria para os propósitos deste feito).

PASSO DE OPORTUNIDADE**OPORTUNIDADE**

Quando puder fazer um ataque de oportunidade, em vez de atacar você pode dar um passo de 1,5 m sem provocar ataques de oportunidade. Isso conta como o seu ataque de oportunidade da rodada.

PRIMEIRO SANGUE**COMBATE, COM GRADUAÇÕES**

Quando você ataca um oponente desprevenido (alguém que ainda não tenha agido no combate) cuja Iniciativa seja menor que a sua, aumente seu bônus de dano em +2. Oponentes imunes a acertos críticos não sofrem dano adicional. Graduações adicionais aumentam o seu bônus de dano em +1, até um máximo de +5. O seu bônus de dano total é limitado pelo nível de poder da campanha.



RENOMADO**REPUTAÇÃO, COM GRADUAÇÕES**

A sua reputação lhe precede. Para cada graduação neste feito, aumente o seu bônus de Reputação em 3 (veja **Reputação**, no **Capítulo 6**).

REFLEXOS DE COMBATE**OPORTUNIDADE, COM GRADUAÇÕES**

O número de ataques de oportunidade que você pode fazer por rodada aumenta em uma quantidade igual a sua graduação neste feito (mas você ainda só pode fazer um ataque por oportunidade). Além disso, você também pode fazer ataques de oportunidade quando desprevenido (veja **Ataques de oportunidade**, no **Capítulo 8**).

REVIDE**OPORTUNIDADE**

Se um oponente atacá-lo em corpo-a-corpo e errar, você pode fazer um ataque corpo-a-corpo imediato contra esse oponente como uma ação livre. Isso conta como o seu ataque de oportunidade da rodada.

SONO LEVE**GERAL**

Você não sofre o modificador de +10 na CD de testes de Notar por estar dormindo. Isso significa que você tem menos chance de ser pego de surpresa enquanto estiver dormindo. Você também pode agir imediatamente assim que acordar (os personagens normalmente ficam tontos por um turno depois de acordar).

TRUQUE APRIMORADO**COMBATE**

Você pode usar Blefar para fazer um truque como uma ação de movimento, em vez de uma ação padrão, sem a penalidade de -5. Em essência, este feito é um Desafio (Tarefa Rápida) aplicado à tarefa truque.

USAR ARMADURAS**PROFICIÊNCIA**

Você não sofre penalidades no bônus de ataque ou na Defesa por trajar armadura. Personagens sem este feito sofrem uma penalidade no bônus de ataque e na Defesa igual à Proteção da armadura.

USAR ARMA EXÓTICA**PROFICIÊNCIA, COM GRADUAÇÕES**

Escolha uma arma exótica. Você não sofre penalidades em rolagens de ataque com a arma escolhida. Personagens sem este feito sofrem uma penalidade de -4 em rolagens de ataque com armas exóticas.

Cada vez que comprar este feito, você escolhe uma arma exótica diferente.

USAR ARMAS ARCAICAS**PROFICIÊNCIA**

Você não sofre penalidades em rolagens de ataque com armas arcaicas. Personagens sem este feito sofrem uma penalidade de -4 em rolagens de ataque com armas arcaicas. Se este feito estiver disponível, deve ser considerado um pré-requisito para o aprendizado de qualquer estilo de luta armado (veja **Estilos de luta**, neste mesmo capítulo).

USAR ARMAS DE FOGO**PROFICIÊNCIA**

Você não sofre penalidades em rolagens de ataque com armas de fogo. Personagens sem este feito sofrem uma penalidade de -4 em rolagens de ataque com armas de fogo.

USAR ARMAS IMPROVISADAS**PROFICIÊNCIA**

Você não sofre penalidades em rolagens de ataque com armas improvisadas (objetos comuns mas de tamanho e forma razoáveis para serem usados como armas). Personagens sem este feito sofrem uma penalidade de -4 em rolagens de ataques com armas improvisadas. Note que personagens que sejam fortes o suficiente podem usar quase qualquer objeto grande e pesado como uma arma improvisada (veja **Armas improvisadas**, no capítulo **Combate** de *M&M*).

USAR ARMAS SIMPLES**PROFICIÊNCIA**

Você não sofre penalidades em rolagens de ataque com armas simples. Personagens sem este feito sofrem uma penalidade de -4 em rolagens de ataque com armas simples.

VASSOURADA**COMBATE**

Quando acerta um oponente com um ataque desarmado, você pode dividir o bônus de dano do seu ataque entre dano ao seu oponente e um ataque livre e imediato de derrubar. Por exemplo, se o bônus de dano do seu ataque é +4, você pode causar um dano de +1 e fazer um ataque de derrubar com +3 (no lugar do seu bônus de Força normal), causar um dano de +2 e fazer um ataque de derrubar com +2 ou qualquer outra combinação. Você deve designar pelo menos um bônus de +1 para o dano e para o ataque de derrubar para usar Vassourada. O ataque de derrubar é resolvido normalmente, incluindo o fato de seu oponente ter a oportunidade de derrubar você.

VELOCIDADE DO PENSAMENTO**COMBATE**

Você pode usar o seu modificador de Inteligência em vez do seu modificador de Destreza quando faz testes de Iniciativa. Outros modificadores de Iniciativa somam-se ao seu modificador de Int normalmente.

VOTO**COMBATE**

A sua forte devoção a uma aliança lhe dá um modificador adicional de +1 em ações de auxílio para ajudar aliados que compartilham de sua aliança (totalizando um bônus de +3 em vez de +2). Você também ganha um bônus de +1 em rolagens de ataque contra oponentes de alianças opostas (veja **Alianças**, no capítulo **Características** de *M&M*).

CAPÍTULO 5: PODERES

Os super-poderes estão no âmago do sistema de *Mutantes & Malfeitores* – e são a primeira coisa na qual as pessoas pensam quando imaginam personagens super-heróicos. Os poderes também são o elemento mais complexo do jogo; assim, este capítulo engloba a criação de poderes, como lidar com poderes problemáticos, e como modificar a maneira como os poderes funcionam, de forma a cobrir uma gama maior de estilos de jogo.

CRIAÇÃO DE PODERES

O material no capítulo **Poderes** de *M&M* permite que você crie praticamente qualquer poder usando poderes existentes, modificadores de poder e feitos de poder. Esta seção traz guias mais detalhadas sobre como criar poderes para customizar seus personagens. As regras para a criação de poderes apresentadas aqui são as mesmas que foram usadas para construir os poderes existentes em *M&M*. Elas adicionam alguma complexidade às regras de poderes, mas permitem maior flexibilidade e customização. Da mesma forma que outras regras neste livro, você pode escolher usá-las ou não, de acordo com o seu jogo de *M&M*.

EFEITOS

Os poderes são constituídos de diferentes tipos de *efeitos*. Alguns poderes têm apenas um efeito, enquanto outros têm muitos. Os efeitos são separados em tipos: efeitos de Alteração, Ataque, Característica, Defesa, Geral, Mental, Movimento e Sensorial. Estes são apresentados e explicados em maiores detalhes no capítulo **Poderes** de *M&M*. O tipo de um efeito determina as regras mais gerais envolvendo coisas como Imunidade a certos efeitos.

Os efeitos também têm três níveis básicos: efeitos menores custam 1 ponto de poder por graduação, efeitos moderados custam 2 pontos e efeitos maiores custam 3 pontos. Os modificadores de poder podem alterar esses custos, e alguns poderes têm custos mais altos por graduação, se tiverem efeitos mais abrangentes ou uma combinação de efeitos múltiplos.

MENORES

Efeitos menores custam 1 ponto de poder por graduação. Efeitos menores com alcance pessoal (que afetam apenas o usuário) têm duração sustentável ou permanente, e concedem o equivalente a um bônus de +1 por graduação a uma habilidade ou salvamento. Efeitos menores que afetam outras pessoas têm alcance de toque e bônus de dano, ou CD de salvamento, igual a +1 por graduação.

MODERADOS

Efeitos moderados custam 2 pontos de poder por graduação. Efeitos moderados pessoais tendem a ter aplicações ou benefícios mais abrangentes que os efeitos menores, e afetam mais de uma característica ou são úteis em um número maior de situações. Efeitos moderados que afetam outras pessoas são versões à distância de efeitos menores ou têm efeitos mais debilitantes, como Atordoar, Nausear ou Paralisar.

MAIORES

Efeitos maiores custam 3 pontos de poder por graduação e têm um impacto significativo. Efeitos maiores pessoais podem transformar completamente o personagem de alguma maneira; efeitos maiores que afetam outras pessoas podem ser versões de percepção de efeitos menores, versões à distância de efeitos moderados, ou outros poderes que têm impacto significativo no alvo ou no ambiente.

Alguns poderes em *M&M* são baseados em efeitos “variáveis”, que simulam ou duplicam outros efeitos, dependendo das circunstâncias. Eles funcionam da maneira a seguir.

PODER VARIÁVEL

Efeito: geral	Ação: padrão
Alcance: pessoal	Duração: sustentada
Custo: 4 a 8 pontos por graduação	

Você tem 5 pontos de poder por graduação em Poder Variável, que pode usar para adquirir outras características. Nenhuma característica pode ter uma graduação maior que a sua graduação em Poder Variável. O custo por graduação determina que tipos de características você pode adquirir.

- **4 pontos:** uma característica de um tipo específico (valores de habilidades, perícias, feitos, ou poderes de um tipo ou descritor específico) por vez. Assim, você pode adquirir qualquer perícia, uma de cada vez, por exemplo.
- **5 pontos:** qualquer característica por vez.
- **6 pontos:** múltiplas características de um tipo específico (valores de habilidades, perícias, feitos ou poderes de um tipo ou descritor específico), desde que o total das características não seja maior que (graduação × 5) pontos de poder.
- **7 pontos:** múltiplos poderes de qualquer tipo ou descritor por vez, desde que o total das características não seja maior que (graduação × 5) pontos de poder.
- **8 pontos:** qualquer combinação de características totalizando (graduação × 5) pontos de poder.

Alterar a alocação dos pontos de Poder Variável é uma ação padrão. A alocação desses pontos é sustentada; assim, se manutenção do Poder Variável for interrompida por alguma razão (falhar em um teste de Concentração, por exemplo), os pontos alocados voltam a um valor “nulo” – você perde quaisquer características adquiridas, e deve usar Poder Variável de novo para readquiri-las.

Quaisquer pontos de Poder Variável que você não possa gastar devido às limitações de seu poder são “perdidos”. Assim, um personagem com Poder Variável 1 (qualquer perícia, 4 pontos/graduação) pode adquirir 1 graduação em uma perícia qualquer por vez (uma vez que a característica é limitada pela graduação do poder). Isso custa apenas uma fração de um ponto de poder, mas os pontos remanescentes não podem ser alocados em outra coisa, uma vez que o poder também é limitado a uma perícia por vez. O mesmo acontece com feitos e poderes de custo baixo.



COM PODERES VARIÁVEIS VÊM GRANDES RESPONSABILIDADES

Poderes baseados em Poder Variável são, obviamente, muito flexíveis, capazes de simular uma grande variedade de outras características. A responsabilidade de controlar o uso de Poder Variável em uma campanha é colocada em grande parte nas mãos do mestre e de jogadores responsáveis. Caso contrário, exigiria a limitação do poder, o que o impediria de fazer aquilo que deveria fazer — permitir uma vasta gama de efeitos.

Tenha em mente que Poder Variável não deveria ser um poder do tipo “tudo que eu quiser”. Esse tipo de poder ilimitado não pertence aos jogadores, e é melhor se mantido como uma característica-X para os PNJs. Os limites da flexibilidade dos poderes de *M&M* são dados deliberadamente por Poder Variável, e pelo uso de esforço extra e pontos heróicos.

Muitos personagens de quadrinhos que *parecem* ter o poder de fazer qualquer coisa estão, na verdade, usando uma dessas opções, em termos de jogo. Por exemplo, o mago mestre ou o herói com o anel todo-poderoso podem fazer *praticamente* qualquer coisa. Entretanto, no geral, esses personagens têm certas características que usam o tempo todo (poderes e feitos de poder que compraram com pontos de poder) e “truques” que usam apenas de tempos em tempos, essencialmente façanhas de poder realizadas com esforço extra (ou pontos heróicos). É por isso que o poder Magia, por exemplo, não é um Poder Variável: todos os poderes no jogo têm o potencial de façanhas via esforço extra; assim, a “variabilidade” de Magia já foi construída de maneira a não permitir que os jogadores dupliquem qualquer efeito à vontade (o que poderia deixar o jogo lento e desequilibrado).

Embora você possa permitir Poderes Variáveis ilimitados em seus jogo de *M&M* caso assim o deseje, fique atento para as consequências dessa opção. Em particular, a necessidade de esforço extra e de pontos heróicos para façanhas de poder se torna muito menor, e os jogadores são encorajados a customizar os poderes de seus personagens de maneira a cobrir qualquer situação e desafio, tornando muito mais difícil desafiá-los. Poderes Variáveis ilimitados também reduzem a necessidade de equipes. Se cada herói pode fazer *tudo*, por que eles precisariam trabalhar em conjunto?

Você também deve estabelecer um descritor para o seu Poder Variável, limitando sua abrangência a características apropriadas a esse descritor. Por exemplo, um Poder Variável que imita outras características é limitado pelas características que outros personagens possuem, um Poder Variável que permite adaptações é limitado pelos estímulos aos quais se adapta, e assim por diante. Esse descritor não reduz o custo de Poder Variável a menos que seja muito específico — o mestre decide o que constitui um descritor específico o bastante para ser considerado uma falha. Use os poderes baseados em Poder Variável neste capítulo como exemplos de descritores.

De acordo com o mestre, você pode trocar a graduação máxima das características do Poder Variável por pontos de poder à taxa de 1 para 5 (ou seja, uma alteração de 1 na graduação máxima das características equivale a uma mudança de 5 nos pontos de poder disponíveis). Por exemplo, Poder Variável 4 normalmente equivale a 20 pontos de poder e características até graduação 4, mas você pode diminuir a graduação máxima para 3 e aumentar os pontos de poder disponíveis para 25, ou diminuir os pontos de poder para 10 e aumentar a graduação máxima para 6. A graduação máxima das características não pode ser reduzida para menos de 1, e os pontos de poder não podem ser diminuídos para menos de 5.

Segue um exemplo de um novo poder variável: criar diferentes tipos de Dispositivos à vontade.

ENGENHOCAS

Efeito: geral

Ação: padrão

Alcance: pessoal

Duração: contínua

Custo: 6 a 7 pontos por graduação

Você pode criar uma vasta gama de dispositivos (veja o capítulo **Poderes** de *M&M*) à vontade. Da mesma forma que Dispositivo, Engenhocas fornece 5 pontos de poder por graduação para criar esses itens e, se desejar, você pode distribuir seus pontos entre diversos dispositivos. Alterar seus pontos de Engenhocas é uma ação padrão e dura até que você deseje alterá-los de novo (o poder tem uma duração contínua, embora os poderes dos itens individuais tenham durações diferentes).

As suas engenhocas funcionam como dispositivos normais (veja o capítulo **Dispositivos & equipamento** de *M&M* para detalhes).

O custo de Engenhocas depende de quão fácil elas podem ser roubadas. Se as suas engenhocas são fáceis de perder (podem ser roubadas com um desarme bem-sucedido), o poder custa 6 pontos por graduação. Se elas são difíceis de perder (só podem ser roubadas quando você está indefeso), o poder custa 7 pontos por graduação. Se você não puder perder suas engenhocas, então na verdade você tem algum tipo diferente de poder, possivelmente Metamorfose (que permite que você transforme partes de si mesmo em diferentes itens, por exemplo).

MODIFICANDO PODERES EXISTENTES

A maneira mais fácil de criar um poder “novo” é modificar um poder existente, dando-lhe um novo nome e uma nova descrição.

Por exemplo, você quer criar um poder “Dor”, que causa dor debilitante ao alvo. Você olha os poderes de *M&M* e descobre alguns que se encaixam, como Atordoar e Nausear. Lendo as descrições de ambos, decide que Atordoar é mais adequado, uma vez que impede o alvo de agir, e o salvamento de Fortitude funciona bem.

Você pode simplesmente renomear o poder como “Dor” e usá-lo tal como está, ou pode modificá-lo. Talvez você decida que um salvamento de Vontade é mais adequado (um modificador Salvamento Alternativo de +0). Se você quiser que ele funcione à distância (o alcance de Atordoar normalmente é toque), então é necessário outro modificador. Por exemplo, se você é capaz de causar dor mentalmente a qualquer alvo que você possa perceber, é um modificador de +2 por alcance de percepção; se você pode se concentrar para manter o efeito é um modificador de +1 para duração de concentração, e assim por diante.

Você pode listar o poder como uma modificação de um poder existente, ou criar uma descrição nova para ele, como ficar melhor para o seu jogo. Algumas vezes, criar uma nova descrição para um poder ajuda a estabelecê-lo como um poder novo e “independente”, em vez de ser uma simples modificação, como no exemplo a seguir.

DOR

Efeito: ataque

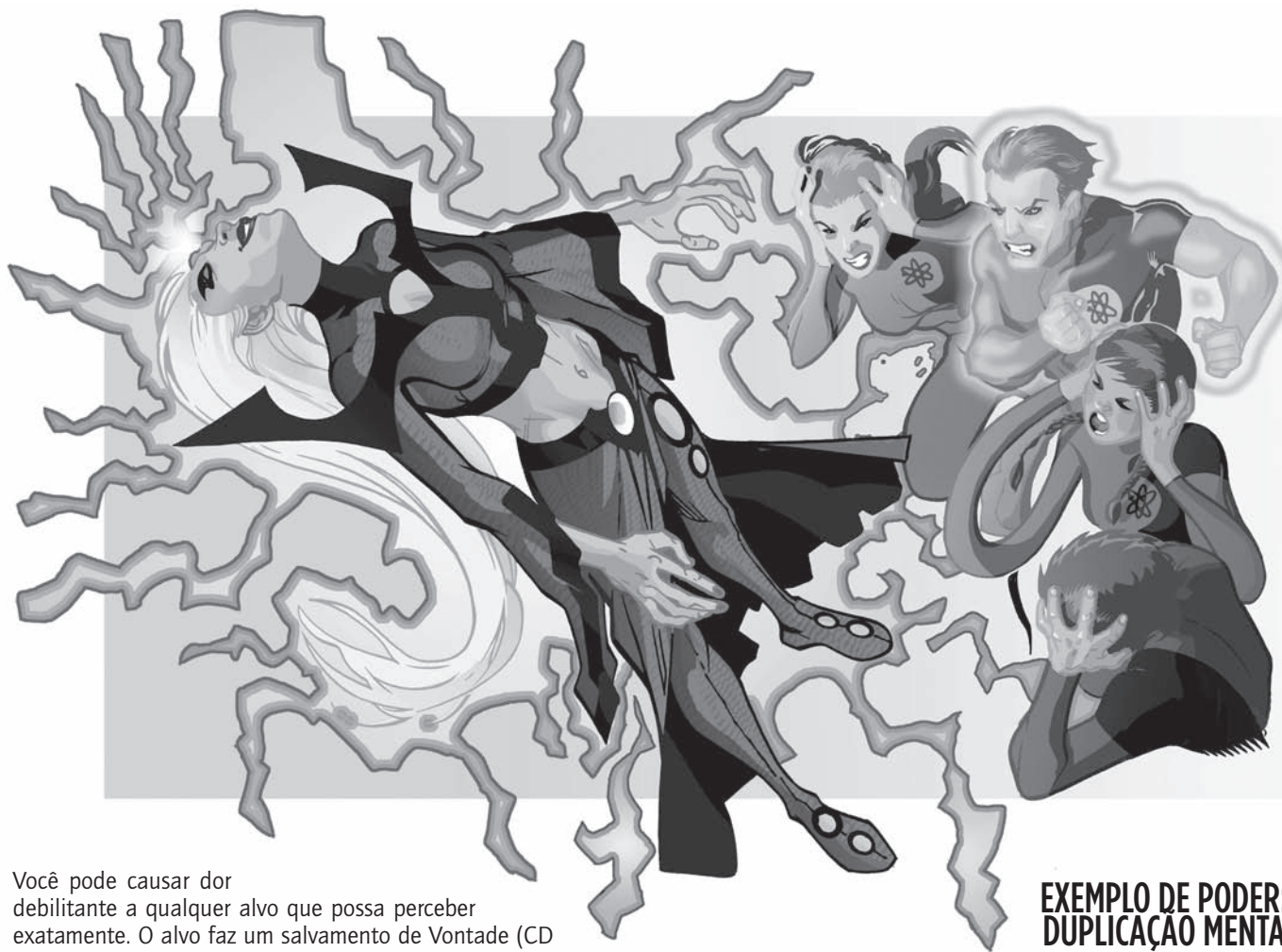
Ação: padrão

Alcance: percepção

Duração: concentração (D)

Custo: 4 pontos por grad.

Salvamento: Vontade



Você pode causar dor debilitante a qualquer alvo que possa perceber exatamente. O alvo faz um salvamento de Vontade (CD 10 + graduação do poder). Uma falha significa que o alvo fica tonto. Uma falha por 5 ou mais indica que o alvo fica atordoado, enquanto uma falha por 10 ou mais significa que o alvo fica inconsciente devido à dor. O alvo tem direito a um novo salvamento a cada intervalo na **Tabela de progressão universal**, começando um minuto depois de o efeito começar, com um bônus cumulativo de +1 por salvamento anterior.

CRIANDO NOVOS PODERES

Em alguns casos, alterar poderes existentes, mesmo com o uso de modificadores e feitos de poder, não cria o efeito que você quer. Nesses casos, a primeira coisa a fazer é questionar se você realmente quer esse efeito em seu jogo. Talvez os poderes existentes não consigam representá-lo justamente por ele ser descabido, mesmo na escala dos super-heróis de quadrinhos. Por exemplo, modelar um poder como a capacidade de movimentar corpos celestes (planetas, estrelas, etc.) está muito além do escopo do sistema de *M&M*. Teoricamente, você poderia fazê-lo com graduações suficientes de Telecinesia ou outro poder similar, mas, no geral, esta é uma habilidade melhor deixada como uma ferramenta de trama nas mãos do mestre (onde não precisa mesmo de valores de jogo).

Se o poder for apenas incomum, e não se encaixar bem em nenhum outro poder existente, a sua melhor opção é criar um novo poder. Use as regras para níveis de efeito neste capítulo e os poderes existentes como exemplos. Tente usar mecânicas de poderes existentes sempre que puder, e compare o custo do novo poder com os custos de poderes já existentes.

EXEMPLO DE PODER: DUPLICAÇÃO MENTAL

Um jogador deseja um personagem com um poder incomum: a habilidade de duplicar a mente de outras pessoas. Em essência, o personagem "absorve" e "copia" a mente do alvo, adquirindo todo o seu conhecimento e memória. Isso está muito além do escopo de Leitura Mental como apresentado em *M&M*, e pede por um novo poder.

Lendo o livro, o jogador conclui que Imitação de (Característica) é o melhor modelo para este poder. Afinal, o personagem está "imitando" a mente do alvo. O mestre decide que, em termos de jogo, isso significa que o personagem adquire todas as perícias mentais do alvo (que inclui Conhecimento, ou "tudo o que o personagem sabe"). Isso é parecido com a versão de 3 pontos de Imitação ("todas as características de um tipo específico"), mas mais restrito que "todas as perícias"; assim, o mestre diz que 2 pontos de poder por graduação é justo. O personagem ganha 5 pontos de poder em perícias mentais por graduação em Duplicação Mental, até um máximo igual às graduações que o alvo possui nas perícias.

Dentre as outras qualidades de Imitação, mestre e jogador usam como base o alcance de toque e a duração sustentável. O jogador quer que o poder seja à distância, mas o mestre o veta, dizendo que um poder à distância capaz de "sugar" todo o conhecimento de um alvo é eficaz demais. Assim, o alcance permanece como toque. O jogador quer que a duração do poder seja contínua — o personagem pode manter o conhecimento por tanto tempo quanto desejar. O mestre concorda, e isso aumenta o custo em 1, para um total de 3 pontos por graduação.

CONSTRUÇÃO DOS PODERES EXISTENTES

Esta seção analisa os poderes de *M&M*, dividindo-os nas partes que os compõem para que você veja como eles foram construídos. Isso permite que você reconstrua estes poderes da maneira que achar melhor, e também oferece exemplos para quando você quiser criar seus próprios poderes.

EFEITO	CUSTO
ABSORÇÃO	
Efeito menor de defesa, Impenetrável (+1), Limitado a dano físico ou energético (-1), Ligado a:	1
Fortalecer (1 ponto), Reação (+3), Pessoal (-1) <i>ou</i>	3
Cura (2 pontos), Reação (+4), Não pode curar venenos ou doenças (-1), Não pode curar condição atordoado (-1), Pessoal (-1).	3
ADAPTAÇÃO	
Poder Variável (6 pontos), Contínuo (+1), Ação Completa (-1).	6
ALONGAMENTO	
Efeito menor de alteração.	1
ANIMAR OBJETOS	
Efeito maior geral.	3
ARMADILHA	
Efeito moderado de ataque.	2
ATORDOAR	
Efeito moderado de ataque.	2
BOLSÃO DIMENSIONAL	
Super-Movimento (Dimensional), Ataque (+0) = 2 pontos por 1 graduação. Cada graduação adicional compra Progressão (massa) e adiciona +1 na CD do salvamento (2 pontos ao todo).	2
CAMPO DE FORÇA	
Efeito menor de defesa.	1
CAMUFLAGEM	
Efeito moderado sensorial.	2
COMPREENDER	
Efeito moderado sensorial.	2
COMUNICAÇÃO	
Efeito menor sensorial.	1
CONFUSÃO	
Efeito moderado mental.	2
CONTROLE AMBIENTAL	
Efeito menor ou moderado geral.	1 a 2
CONTROLE CINÉTICO	
Efeito menor de ataque.	2
CONTROLE CLIMÁTICO	
Efeito moderado geral.	2
CONTROLE DE (ELEMENTO)	
Efeito moderado geral, Percepção (+1), Limitado ao elemento (-1).	2

EFEITO	CUSTO
CONTROLE DE ANIMAIS	
Efeito moderado mental, Sustentado (+1), Limitado a animais (-1).	2
CONTROLE DE ENERGIA CÔSMICA	
Efeito moderado de ataque.	2
CONTROLE DE ESCURIDÃO	
Efeito moderado sensorial.	2
CONTROLE DE FOGO INFERNAL	
Efeito moderado de ataque.	2
CONTROLE DE FRICÇÃO	
Efeito menor de ataque, À Distância (+1), Estouro (+1).	3
CONTROLE DE FRIO	
Efeito moderado geral.	
CONTROLE DE LUZ	
Efeito moderado geral.	2
CONTROLE DE PLANTAS	
Efeito moderado de ataque, Estouro (+1), Exige plantas (-1).	2
CONTROLE DE PLASMA	
Efeito moderado de ataque.	2
CONTROLE DE PODER	
Efeito moderado mental, Sustentado (+1), Limitado aos poderes do alvo (-1).	2
CONTROLE DE RADIAÇÃO	
Efeito de ataque moderado.	2
CONTROLE DE SORTE	
Efeito menor geral, Percepção (+2).	3
CONTROLE DE VIBRAÇÃO	
Efeito moderado de ataque.	2
CONTROLE ELÉTRICO	
Efeito moderado de ataque.	2
CONTROLE EMOCIONAL	
Efeito menor mental, Sustentado (+1).	2
CONTROLE ESPACIAL	
Efeito moderado de movimento.	2
CONTROLE GRAVITACIONAL	
Efeito moderado geral, Estouro (+1), Limitado a para cima e para baixo (-1).	2
CONTROLE MAGNÉTICO	
Efeito moderado geral, Percepção (+1), Limitado a metais (-1).	2

EFEITO	CUSTO
CONTROLE MENTAL	
Efeito moderado mental.	2
CONTROLE SÔNICO	
Efeito menor sensorial, Estouro (+1).	2
CONTROLE TEMPORAL	
Super-Velocidade, À Distância (+1), Afeta Outros (+1).	7
CONTROLE VITAL	
Efeito moderado de ataque, Percepção (+2).	4
CORROSÃO	
Efeito menor de ataque (Golpe) Ligado a efeito menor de alteração (Drenar Resistência).	2
CRESCIMENTO	
Efeito maior de alteração. Cada graduação fornece For +2 (2 pontos), Con +1 (1 ponto) e um quarto de graduação de Super-Força, +1,5 m de velocidade e um ataque de área contra inimigos menores (1 ponto ao todo), com um modificador de -1 pelas limitações gerais.	3
CRIAR OBJETO	
Efeito moderado geral.	2
CURA	
Efeito moderado de alteração.	2
DEFLEXÃO	
Efeito menor, moderado ou maior de defesa.	1 a 3
DENSIDADE	
Efeito maior de alteração. Cada graduação fornece For +2 (2 pontos), meia graduação de Proteção (Impenetrável) (1 ponto) e um terço de graduação de Imóvel e Super-Força (1 ponto ao todo), com um modificador de -1 pelas limitações gerais.	3
DERRUBAR	
Efeito menor de ataque.	1
DESINTEGRAÇÃO	
Efeito moderado de ataque (Raio) Ligado a efeito menor de alteração (Drenar Resistência), À Distância (+1).	4
DISPOSITIVO	
5 pontos por graduação usados para adquirir as características do dispositivo, com um modificador de -1 ou -2 pelo tipo de dispositivo.	3 a 4
DRENAR (CARACTERÍSTICA)	
Efeito menor de característica, mais melhorias (em níveis maiores).	1 a 5
DUPLICAÇÃO	
Efeito moderado geral.	2
ELO ELETRÔNICO	
Efeito menor sensorial.	1
ENCOLHIMENTO	
Efeito menor de alteração.	1

EFEITO	CUSTO
ESCUDO	
Efeito menor de defesa.	1
ESCUDO MENTAL	
Efeito menor de defesa, Impenetrável (+1), Limitado a poderes mentais (-1).	1
ESCUDO SENSORIAL	
Efeito menor ou moderado de defesa, Impenetrável (+1), Limitado a ataques de Pasmor (-2).	1 a 2
FADIGA	
Efeito moderado de ataque.	2
FORMA (ALTERNATIVA)	
Uma coleção de poderes com 5 pontos por graduação. Você pode comprá-los individualmente, mas agrupá-los é mais simples e temático.	5
FORMA ASTRAL	
Comunicação (mental, 1 ponto), PES (três sentidos, 4 pontos).	5
FORTALECER (CARACTERÍSTICA)	
Efeito menor de característica, mais melhorias (em níveis maiores).	1 a 5
FUSÃO	
Efeito menor geral igual a Invocar (2 pontos), Contínuo (+1), Heroísmo (+1), Ação Completa (-1), Não pode coexistir (-1), Pessoal (-1).	1
GIRO	
Dois efeitos menores de defesa.	2
GOLPE	
Efeito menor de ataque.	1
(HABILIDADE) AUMENTADA	
Efeito menor de característica.	1
ILUSÃO	
Efeito menor sensorial, mais melhorias (em níveis maiores).	1 a 4
IMITAÇÃO DE (CARACTERÍSTICA)	
Poder Variável, Exige Alvo (-1), Toque (-2).	1 a 5
IMITAÇÃO DE ANIMAIS	
Poder Variável (8 pontos), Ação Livre (+2), Contínuo (+1), Limitado a características de animais (-1), Limitado a características físicas (-1).	9
IMITAÇÃO DE OBJETOS	
Poder Variável (7 pontos), Ação de Movimento (+1), Exige Alvo (-1), Limitado a características de objetos (-1).	6
IMÓVEL	
Efeito menor de defesa.	1
IMUNIDADE	
Efeito menor de defesa.	1
INTANGIBILIDADE	
Efeito maior de alteração com melhorias.	5

EFEITO	CUSTO
INVISIBILIDADE	
Duas ou quatro graduações de um efeito moderado sensorial.	4 ou 8
INVOCAR (CAPANGA)	
Efeito moderado geral.	2
LEITURA MENTAL	
Efeito menor mental.	1
MAGIA	
Efeito moderado geral.	2
MEMBROS ADICIONAIS	
Efeito menor de alteração.	1
METAMORFOSE	
Poder Variável (8 pontos), Ação de Movimento (+1), Limitado a características físicas (-1).	8
MORFAR	
Efeito menor, moderado ou maior de alteração.	1 a 3
NATAÇÃO	
Efeito menor de movimento.	1
NAUSEAR	
Efeito moderado de ataque.	2
NÊMESIS	
Poder Variável (7 pontos), Ação Livre (+2), Contínuo (+1), Exige Alvo (-1), Limitado aos poderes do alvo (-1).	8
NULIFICAR (PODER)	
Efeito menor, moderado ou maior de característica.	1 a 3
OBSCURECER	
Efeito menor sensorial, mais melhorias (em níveis maiores).	1 a 4
PARALISIA	
Efeito moderado de ataque.	2
PASMAR	
Efeito menor sensorial.	1
PES	
Efeito menor sensorial, mais melhorias (em níveis maiores).	1 a 4
POSSESSÃO	
Efeito moderado mental mais efeito menor de alteração, Sustentado (+1).	4
PROTEÇÃO	
Efeito menor de defesa.	1
RAIO	
Efeito moderado de ataque.	2
RAJADA MENTAL	
Efeito moderado de ataque, Percepção (+1), Salvamento Alternativo (Vontade) (+1).	4

EFEITO	CUSTO
RAPIDEZ	
Efeito menor geral.	1
REGENERAÇÃO	
Efeito menor de alteração.	1
SALTO	
Efeito menor de movimento.	1
SEPARAÇÃO ANATÔMICA	
Efeito moderado de alteração.	2
SUFOCAR	
Efeito moderado de ataque.	2
SUPER-FORÇA	
Efeito moderado de característica.	2
SUPER-MOVIMENTO	
Efeito moderado de movimento.	2
SUPER-SENTIDOS	
Efeito menor sensorial.	1
SUPER-VELOCIDADE	
Efeito moderado de ataque ou geral (repertório) mais efeito menor de característica (bônus em Iniciativa), Rapidez e Velocidade.	5
TELECINESIA	
Efeito moderado geral (equivalente a Força, À Distância [+1], Limitado a não causar dano [-1]).	2
TELEPATIA	
Efeito menor mental (Leitura Mental) mais efeito menor sensorial (Comunicação [mental]).	2
TELEPORTE	
Efeito moderado de movimento.	2
TRANSFERÊNCIA	
Drenar Ligado a Fortalecer.	2 a 10
TRANSFORMAÇÃO	
Efeito moderado de alteração, À Distância (+1) mais melhorias (em níveis maiores).	3 a 6
TROCA MENTAL	
Efeito moderado mental, Sustentado +1, Efeito Colateral (alvo controla seu corpo) (-1).	2
VELOCIDADE	
Efeito menor de movimento.	1
VIAGEM ESPACIAL	
Efeito menor de movimento.	1
Vôo	
Efeito moderado de movimento.	2

Além disso, o mestre diz que o poder tem que permitir um salvamento de Vontade que, se bem-sucedido, anula seus efeitos. Em troca, o jogador pede que o poder seja capaz de duplicar mais de uma mente por vez. O mestre concorda, e diz que o poder pode duplicar até duas mentes simultaneamente, como uma aplicação do modificador Alvo Extra, mas sem qualquer mudança no custo.

Com tudo decidido, o jogador escreve o novo poder, e depois o mostra para o mestre, para que ele seja aprovado.

DUPLICAÇÃO MENTAL

Efeito: alteração

Ação: padrão

Alcance: toque

Duração: contínua

Custo: 3 pontos por grad.

Salvamento: Vontade

Você pode "duplicar" a mente de outro personagem. Você precisa tocar o alvo, que faz um salvamento de Vontade. Se o salvamento for bem-sucedido, o poder não funciona. Se falhar, você ganha perícias mentais iguais às do alvo, até sua graduação $\times 5$ em pontos de poder. Assim, Duplicação Mental 8 permite que você ganhe até 40 pontos de poder em perícias, por exemplo.

Uma vez que este poder duplica perícias de Conhecimento, você passa a saber tudo que o alvo sabe, embora o mestre possa exigir um teste de Conhecimento (usando a graduação de perícia do alvo, mas o seu modificador de Int) para lembrar de informações específicas. Você mantém a duplicata da mente pelo tempo que quiser.

Você pode duplicar até duas mentes, e seus pontos de poder em perícias por graduação se aplicam a cada mente em separado. Assim, com Duplicação Mental 8, você ganha até 40 pontos de poder em perícias de *cada um* dos personagens duplicados. Você deve usar o seu poder separadamente contra cada alvo.

FALHAS

- **Múltiplas Personalidades (-1):** as mentes que você duplicou podem sobrepujar a sua própria, de vez em quando. Uma mente absorvida pode iniciar uma manobra agarrar mental (veja o capítulo **Combate** de *M&M*) contra você, usando as características mentais do alvo. Se vencer, controla o seu corpo como um uso do poder Possessão. Você precisa ser bem-sucedido em um salvamento de Vontade contra CD 10 + o bônus de salvamento de Vontade do alvo para recuperar o controle. Você também recupera o controle se o seu poder Duplicação Mental for nulificado.

EXEMPLO DE PODER: CONTROLE DE PROBABILIDADE

Para outro exemplo, um jogador deseja um personagem capaz de controlar as forças da probabilidade. Embora o jogador possa criar um personagem com o feito Sorte e o poder Controle de Sorte, nenhum dos dois simula exatamente o que ele está procurando. Conversando com o mestre, os dois têm a idéia de um poder que afete as rolagens de dado, uma vez que elas representam a "sorte" em termos de jogo.

Este é um exemplo de um poder criado do zero, usando outros poderes apenas como base para o seu custo. Embora muitos poderes novos possam ser baseados em poderes existentes, às vezes é necessário criar algo completamente diferente.

Inicialmente, o jogador sugere um poder que adicione sua graduação a uma rolagem de dado por rodada. O mestre fica preocupado — um poder assim é bom para melhorar rolagens baixas, mas também pode ser usado para tornar rolagens altas boas demais, o que é desequilibrado.

Assim, o mestre propõe uma variação; em vez de um bônus à rolagem de dados, o personagem ganha uma "margem de segurança" quanto às rolagens "aleatórias" — a sorte não é tão aleatória no que tange ao personagem, que ganha um grau de certeza. Considerando o benefício que isso traz, o mestre procura entre os poderes existentes, especialmente Poder Variável, e decide que o custo de 4 pontos por graduação parece justo. A maioria dos testes e rolagens não custam mais que 2 pontos por graduação (por exemplo, bônus de ataque e bônus de defesa), e 4 pontos é o nível de Poder Variável para "uma característica por vez". O mestre diz que o efeito é instantâneo, durando apenas uma rolagem, mas também o torna uma ação livre. O mestre escreve o poder e o jogador concorda que ele se encaixa no conceito do personagem.

CONTROLE DE PROBABILIDADE

Efeito: alteração

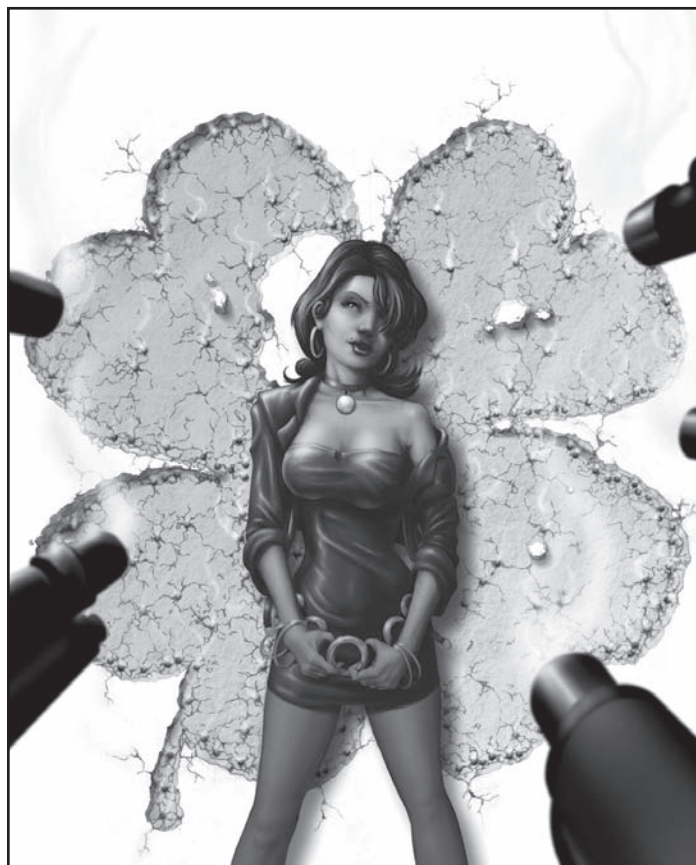
Ação: livre

Alcance: pessoal

Duração: instantânea

Custo: 4 pontos por graduação

Você tem algum controle sobre os caprichos do destino. A cada rodada, você pode escolher que o resultado *mínimo* de uma rolagem que você faça seja igual à sua graduação em Controle de Probabilidade. Se o resultado do dado for menor, use a graduação do poder em vez dele. Assim, se você tiver Controle de Probabilidade 12, pode escolher uma rolagem e garantir um resultado mínimo de 12, tratando qualquer rolagem menor que 12 como um 12. Um 20 adquirido através do poder Controle de Probabilidade não é considerado um 20 natural.



Controle de Probabilidade 1 garante apenas que um 1 natural em uma rolagem de ataque não seja uma falha automática. Aumentar a sua graduação aumenta a chance de bons resultados (ou, pelo menos, fornece alguma imunidade aos resultados ruins), enquanto que as graduações mais altas garantem que você realize façanhas incríveis com regularidade. A graduação máxima de Controle de Probabilidade é o nível de poder da campanha ou 20 (o que for menor).

De acordo com o mestre, você pode usar Controle de Probabilidade em múltiplas rolagens numa rodada, mas com efeitos menores. Assim, por exemplo, você pode dividir seu Controle de Probabilidade 12 em duas rolagens mínimas de 6, ou em qualquer outra combinação que some 12. Neste caso, o mestre pode permitir mais do que 20 graduações em Controle de Probabilidade, mas não que você aplique mais do que 20 graduações a uma única rolagem.

EXTRAS

- **Alcance (+1):** você pode usar Fortuna e/ou Pé-frio à distância. Por +2, você pode usar qualquer um dos dois ao alcance de percepção. Você deve ter os extras Fortuna ou Pé-frio para se beneficiar deste extra.
- **Fortuna (+1):** você pode conceder os benefícios de seu Controle de Probabilidade a outra pessoa com um toque.
- **Pé-frio (+1):** você pode causar azar com um toque (o que exige um acerto em um ataque corpo-a-corpo contra um alvo involuntário). O alvo pode fazer um salvamento de Vontade para evitar o efeito. Se ele falhar, escolha uma de suas rolagens na rodada seguinte; se a rolagem escolhida for menor ou igual à sua graduação em Controle de Probabilidade ela será tratada como 1, ou qualquer outro número até a sua graduação no poder (assim, 6 graduações permitem que você escolha qualquer número entre 1 e 6). Adquirir 1 na rolagem através de Controle de Probabilidade não é considerado um "1 natural".

FALHAS

- **Limitado (-1):** você só pode usar Fortuna ou Pé-frio (mas não ambos); o poder não o beneficia diretamente. Você deve ter o extra apropriado (Fortuna ou Pé-frio) para escolher esta falha.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS COMO PODERES

Habilidade Aumentada oferece regras para transformar outras características do jogo em poderes, incluindo bônus de ataque e defesa, jogadas de salvamento, perícias e feitos.

De acordo com o mestre, cada uma ou todas essas características podem se tornar poderes usando as mesmas regras de Habilidade Aumentada — a característica tem o mesmo custo, mas é um poder de duração contínua, o que significa que pode ser melhorada com esforço extra, mas também que pode ser contra-atacada ou nulificada por outros poderes.

Isso se encaixa bem em certos conceitos, tais como personagens com bônus de salvamento altos devido a seus poderes; poderes que concedam habilidade de combate, ou perícias ou feitos concedidos a personagens por forças externas, como dispositivos, encantamentos, ou "dons" sobre-humanos. Por exemplo, um personagem pode ser um inventor incrível — com o feito Inventor e muitas graduações nas perícias Conhecimento e Ofício — devido a um poder mutante, em vez de talento ou treinamento. Este personagem pode "forçar" suas perícias com esforço extra, mas também pode perdê-las diante de nulificadores de poderes mutantes, por exemplo.

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PODERES: PODERES DE ARTES MARCIAIS

Diversas habilidades lendárias são atribuídas aos mestres das artes marciais. Elas estão além do escopo dos estilos de luta descritos no **Capítulo 4**, mas podem ser simuladas com os poderes de *M&M*. Alguns desses poderes de artes marciais são descritos aqui, e o mestre pode usar as regras para a criação de poderes deste capítulo para criar outros.

CHI

Muitas técnicas das artes marciais são baseadas no controle do *chi* (ou *ki*), que significa "força vital". É a energia que flui através de todos os seres vivos, e os verdadeiros praticantes aprendem a usá-lo para vários efeitos — em especial, para elevar suas habilidades físicas a níveis sobre-humanos, aumentar sua capacidade de cura e se tornar mais resistentes a doenças e venenos. Os verdadeiros mestres do *chi* podem até mesmo se tornar imortais.

Ao observar os efeitos associados com o *chi*, podemos ver muitos poderes de *M&M*, especificamente Fortalecer, Cura e Imunidade. Alguém poderia criar um praticante *chi* simplesmente com esses três poderes com o descritor "*chi*" ou "força vital". Entretanto, o mestre quer criar um poder *Chi* para o jogo, e para isso começa a procurar entre os efeitos básicos de cada poder.

Aumentar qualquer valor de habilidade física custa 2 pontos por graduação. Entretanto, o *chi* é uma força pessoal, assim o mestre decide que o modificador Pessoal é apropriado, diminuindo o custo para 1 ponto. Cura também custa 2 pontos por graduação, e o mestre também decide aplicar o modificador Pessoal. Uma vez que os dois poderes têm o mesmo descritor, eles são Poderes Alternativos naturais em qualquer repertório.

Voltando-se para Imunidade, o mestre encontra algumas adequadas ao praticante *chi*: envelhecimento, doenças, venenos e condições ambientais como frio e calor, para refletir como alguns adeptos de ioga conseguem ignorar temperaturas extremas. Dada a natureza do *chi*, o mestre decide que essas imunidades devem ser sustentadas, em vez de permanentes. Isso é um modificador de +0, mas tem dois efeitos importantes: primeiro, torna importante a concentração do usuário do *chi*, tal como nas histórias de artes marciais. Segundo, permite que os personagens com o poder *Chi* aumentem a sua Imunidade através de esforço extra, talvez até ganhando outra Imunidade temporariamente. Isso também está de acordo com o material usado como fonte.

Juntando tudo, o mestre escreve o novo poder.

CHI

Efeito: característica	Ação: padrão/completa
Alcance: pessoal	Duração: instantânea
Custo: 1 ponto por graduação	

Você é capaz de controlar e canalizar o seu *chi* ou força vital. Escolha um dos seguintes efeitos quando adquirir este poder:

- Como uma ação padrão, você pode melhorar um de seus valores de habilidades físicas (Força, Destreza ou Constituição), como um uso de Fortalecer (veja o capítulo **Poderes** de *M&M*). Cada graduação melhora a característica-alvo em 1 ponto de poder. Esses pontos de poder desaparecem à razão de 1 ponto por rodada até desaparecerem totalmente.



- Como um ação de rodada completa, você pode curar a si mesmo, como um uso de Cura (veja o capítulo **Poderes** de *M&M*).

Você pode adquirir o outro efeito de *Chi* como um feito de Poder Alternativo do seu efeito primário.

FEITOS DE PODER

- **Imunidade:** você pode adquirir Imunidade a calor, doenças, envelhecimento, fome e sede, frio, sono, sufocamento ou venenos (veja o capítulo **Poderes** de *M&M*) como feitos de poder de *Chi*. Essas imunidades têm duração sustentável, o que significa que você tem que usar uma ação livre para ativá-las, uma ação livre a cada rodada para mantê-las, e pode ampliá-las com esforço extra.

DIM MAK

Dim mak é a lendária técnica do "toque da morte" de alguns artistas marciais – um leve toque causa morte instantânea, ou inflige um efeito parecido com uma doença degenerativa.

O mestre decide que o poder *Dim Mak* deve ser capaz dos dois efeitos – causar morte instantânea ou fazer com que a vítima degenera lentamente. Enquanto o primeiro poderia simplesmente ser um enorme bônus de dano, isso não reflete como o poder funciona, através da manipulação de energia vital. O mestre procura entre os poderes existentes e decide que Drenar é apropriado, particularmente Drenar Constituição.

Um alvo que tenha sua Constituição completamente drenada agoniza, com uma penalidade no teste exigido para sobreviver. Isso se parece com o efeito do "toque da morte". Além disso, o poder não deve funcionar em alvos que não tenham um valor de Constituição, como construtos ou mortos-vivos, o que também se parece com as lendas envolvendo este poder.

Drenar uma única habilidade custa 1 ponto por graduação. Uma vez que Drenar permite um salvamento, a graduação máxima do poder será limitada pelo nível de poder da campanha. Drenar já tem alcance de Toque, o que é adequado para um ataque corpo-a-corpo, e seu salvamento é Fortitude, o que o mestre decide ser adequado ao conceito do poder, representando a saúde do alvo do *chi*.

Para outros aspectos do poder, o mestre se volta para modificadores de poder e chega ao extra Doença (veja o capítulo **Poderes** de *M&M*). Parece com uma "doença degenerativa": um efeito diário sobre a vítima. Ele pode até mesmo ser contra-atacado por Cura, da mesma forma que é dito que alguns curandeiros chineses podiam combater o toque da morte.

Uma vez que um atacante, por definição, não vai usar os dois aspectos de *Dim Mak* ao mesmo tempo, eles podem ser Poderes Alternativos de um repertório. Com tudo isso em mente, além do custo aumentado de Drenar com o modificador Doença, o mestre escreve o poder.

DIM MAK (TOQUE DA MORTE)

Efeito: característica	Ação: padrão
Alcance: toque	Duração: instantânea
Custo: 1 ponto por grad.	Salvamento: Fortitude

O seu domínio das artes marciais é tão grande que você é capaz de causar a morte com um simples toque! Você deve tocar o alvo, fazendo uma rolagem de ataque corpo-a-corpo. Se você acertar, o alvo faz um salvamento de Fortitude para evitar perder uma quantidade de pontos de Constituição igual à sua graduação no poder. Alvos que sejam reduzidos a Con 0 ficam moribundos, e sofrem uma penalidade de -5 em testes para estabilizar. Se o alvo não morrer, os pontos de Constituição perdidos retornam à taxa de 1 por rodada.



FEITOS DE PODER

- **Degeneração:** em vez de causar perda instantânea de Constituição, o seu toque pode infligir uma lenta doença degenerativa. A sua graduação efetiva é um terço da normal (arredondada para baixo). O alvo faz um salvamento de Fortitude. Se for bem-sucedido, não há qualquer efeito. Se falhar, deve fazer um salvamento contra a mesma CD a cada dia seguinte. A cada falha, o alvo perde uma quantidade de pontos de Constituição igual à sua graduação efetiva. Um sucesso indica que nenhum efeito acontece naquele dia. Dois sucessos em sequência interrompem a degeneração. Cura também interrompe a degeneração com um teste de poder (CD 10 + $1/3$ da sua graduação em *Dim Mak*). O alvo não pode recuperar pontos de Constituição perdidos até que a degeneração seja interrompida ou sua Constituição seja reduzida a 0.

Revisando o poder, o mestre decide que *Dim Mak* é realmente uma habilidade perigosa e, assim, será uma "técnica secreta" na campanha. Para aprendê-la, um personagem deve cumprir uma série de exigências para se mostrar valoroso, sendo uma das quais a maestria de um estilo de combate apropriado (veja o **Capítulo 4**), e estudar com um mestre capaz de ensiná-lo. Isso permite que o mestre controle quais personagens adquirem o poder, e até que graduação. Isso é um exemplo de situação em que o mestre exerce controle sobre a aquisição de um poder e seu uso no contexto de uma campanha.

KIAI

O *kiai* ou "grito do espírito" é uma técnica usada por artistas marciais para canalizar o *chi* através de sua voz. Com um *kiai* poderoso, o praticante pode fortalecer seus próprios ataques, desequilibrar seus oponentes e mais — gritos realmente poderosos podem ensurdecer oponentes, curar os feridos e até mesmo esmagar objetos.

Esta é uma bela lista de poderes, e o mestre decide que deve ser isso mesmo: um repertório de Poderes Alternativos ligados por um descritor comum.

Do material base, o mestre decide pela seguinte lista de efeitos: atordoar, curar, ensurdecer e estilhaçar, mais a ampliação dos ataques das artes marciais.

Uma olhada rápida no capítulo **Poderes** de *M&M* revela os poderes adequados: Atordoar, Cura, Pasmal auditivo e Desintegração. Para a ampliação dos ataques, o mestre decide usar o poder Golpe, que amplia o dano corpo-a-corpo.

Mas estes efeitos são apenas o início. O mestre considera que um *kiai* afeta uma área no formato de cone na frente do usuário (um modificador de Área). Entretanto, o *kiai* é limitado à área diretamente em frente ao usuário, o que significa que o poder tem alcance de toque (uma falha para Pasmal e Desintegração, mas não para Atordoar ou Cura). Uma vez que a Cura do *kiai* é voltada para um alvo, o mestre decide que os dois modificadores não se aplicam a ele — ou a Golpe, que afeta apenas o usuário. Além disso, uma vez que o efeito tem o alcance de toque, o mestre decide por Corrosão em vez de Desintegração, uma vez que essa é a versão de toque desse poder. Com tudo isso em mente, o mestre escreve o seguinte.

KIAI (GRITO DO ESPÍRITO)

Efeito: característica	Ação: padrão ou mais
Alcance: toque	Duração: instantânea
Custo: 2 pontos por grad.	Salvamento: varia

Você pode emitir um poderoso "grito do espírito" com diversos efeitos. Escolha um dos seguintes efeitos quando você adquire este poder. Você pode adquirir os outros como Poderes Alternativos.

- **Atordoar:** você pode fazer um ataque de Atordoar (veja o capítulo **Poderes** de *M&M*) contra todos em uma área em forma de cone à sua frente com largura e comprimento (no final) de 3 metros por graduação de poder. A CD do salvamento de Fortitude é 10 + dois terços da sua graduação de *Kiai* (arredondado para baixo), e os alvos têm direito a um salvamento de Reflexo, como o normal para efeitos de área.
- **Cura:** você é capaz de usar o poder do seu grito do espírito para curar ferimentos. Isso funciona como um uso do poder Cura (veja o capítulo **Poderes** de *M&M*), com a sua graduação de *Kiai*.
- **Ensurdecer:** você pode fazer um ataque de Pasmal auditivo (veja o capítulo **Poderes** de *M&M*) contra todos em uma área em forma de cone na sua frente com largura e comprimento (no final) de 3 metros por graduação. A CD do salvamento de Fortitude é 10 + sua graduação de *Kiai*, e os alvos têm direito a um salvamento de Reflexo, como o normal para efeitos de área.
- **Estilhaçar:** você pode destruir objetos inanimados com o som da sua voz. Isso afeta uma área em forma de cone, como acima, e funciona como o poder Corrosão (veja o capítulo **Poderes** de *M&M*), mas afeta apenas objetos inanimados, não criaturas vivas ou construtos.

- **Golpe:** por emitir gritos poderosos, você amplia a força de seus ataques desarmados. Some a sua graduação de *Kiai* ao dano dos seus ataques desarmados como um Golpe (Pujante) (veja o capítulo **Poderes** de *M&M*). O dano total de seus ataques desarmados é limitado pelo nível de poder da campanha.

Se você for mudo, tiver sido silenciado ou de alguma outra maneira impedido de gritar, não pode usar o seu poder *Kiai*.

Revisando o poder, o mestre decide que uma desvantagem menor como ter que gritar para usar o poder equilibra o fato de não se cobrar um ponto pelo feito de poder Pujante, de Golpe — e de qualquer maneira é mais fácil considerar isso do que quebrar a cabeça por causa de um ponto. Da mesma forma que com *Dim Mak*, o mestre decide limitar o acesso a *Kiai* a personagens com treinamento em um estilo de combate ou outros pré-requisitos.

GOLPES ESPECIAIS

Muitos artistas marciais têm conhecimento esotérico de ataques capazes de causar muitos efeitos diferentes, de cegueira a dor, ou sintomas parecidos com doenças — de forma parecida ao famoso toque da morte. É bem fácil criar esses golpes especiais como poderes com alcance de toque. A seguir estão alguns exemplos.

GOLPE CEGANTE

Ao acertar os pontos nevrálgicos certos, o atacante pode causar cegueira temporária ao alvo. Isso é um ataque de Pasmal visual, que normalmente custa 2 pontos por graduação. O modificador de alcance de toque reduz esse custo para 1 ponto por graduação, exigindo um ataque corpo-a-corpo em vez de um ataque à distância. O mestre também decide aplicar o modificador Salvamento Alternativo, mudando o salvamento padrão de Reflexo para um de Fortitude, para melhor representar o efeito do ataque. Isso é um modificador de +0, assim não tem qualquer efeito sobre o custo, que continua em 1 ponto por graduação. A graduação (e assim a CD do salvamento) é limitada pelo nível de poder da campanha.

GOLPE DA NAJA

Este golpe funciona como a toxina de uma cobra. Procurando entre os poderes e modificadores, o mestre decide que Golpe com o modificador Veneno simula bem o efeito desejado. Veneno é um modificador de +1 e exige que o poder tenha um salvamento de Fortitude; assim, o modificador Salvamento Alternativo também é necessário. Uma vez que Golpe normalmente tem salvamento de Resistência, isso é outro modificador de +1, para um total de +2. Isso torna o custo final do poder 3 pontos por graduação. Como a técnica não se baseia na força do atacante, o mestre decide não aplicar o feito de poder Pujante (o que também evita a complicação de aplicar os modificadores ao valor de Força do personagem). A vítima do ataque faz um salvamento de Fortitude contra o dano inicial, então outro salvamento de Fortitude um minuto depois contra o mesmo dano; Cura ajuda contra o dano secundário por abrir uma brecha no "*chi* negativo" causado pelo ataque.

GOLPE DEBILITANTE

Em vez de causar dano, este golpe desorienta ou enfraquece o alvo. Isso é uma aplicação direta do poder Nausear. Como ele já tem alcance de toque, exige uma rolagem de ataque corpo-a-corpo e permite um salvamento de Fortitude, continua custando 2 pontos por graduação, como o normal.

GOLPE DO CHI

Em vez de acertar o corpo de seu adversário, você acerta seu *chi*, ou força vital, diretamente. O mestre decide que isso será um Golpe, mas com o modificador Salvamento Alternativo, mudando o salvamento de Resistência para Vontade (representando o espírito ou psique). Isso é um modificador de +1. Uma vez que o ataque não é baseado na força física do atacante, o feito de poder Pujante não se aplica. Isso dá ao poder um custo final de 2 pontos por graduação. O poder Escudo Mental (veja o capítulo **Poderes** de *M&M*) protege contra esse tipo de ataque como se fosse outro poder mental.

GOLPE PARALISANTE

Acertando certos nervos ou músculos, o atacante é capaz de causar paralisia. Isso é uma aplicação direta do poder Paralisia, ao custo normal de 2 pontos por graduação.

GOLPES ESPECIAIS COMO PODERES ALTERNATIVOS

De acordo com o mestre, os vários tipos de golpes especiais podem ser Poderes Alternativos de um repertório. Uma vez que o personagem aprenda um golpe especial, pode adquirir outros como Poderes Alternativos, embora o custo por graduação possa limitar as graduações disponíveis para alguns deles, dependendo de quantos pontos o personagem investiu no poder primário.

A ARTE DE CRIAR PODERES

Criar poderes em *M&M* é mais do que meramente reunir os números que, juntos, resultam nos poderes mais úteis e eficientes possíveis — ou, pelo menos, *deveria* ser mais do que isso.

Você vai perceber que muitas das indicações deste capítulo sobre desenvolver poderes são apenas isso: indicações, algumas vezes deliberadamente vagas justamente para fazer o mestre desenvolver a capacidade de julgamento necessária para acomodar a variedade de poderes encontrados em histórias em quadrinhos e em campanhas de *M&M*. Nem sempre existe uma única maneira "certa" de criar um poder; podem existir muitas maneiras certas, mas nem todas serão as mais adequadas para cada jogo.

CONTROLANDO O ABUSO

Qualquer sistema de criação de poderes focado em aspectos mecânicos está fadado à "apelação". Mais cedo ou mais tarde, um jogador vai encontrar um furo no sistema, e usá-lo para criar um poder "matador" — algo absurdamente eficiente, e injusto com os outros. Como mestre, você tem três opções para quando isso acontecer.

A primeira é simplesmente dizer "Bom, se está nas regras...", e aceitar que o jogo será arruinado. Os outros jogadores serão forçados a adotar táticas igualmente "otimizadoras", desenvolvendo para seus heróis outros poderes capazes de acabar com o jogo, num tipo de "corrida armamentista" de abuso. As coisas logo irão se resumir a discussões sobre regras, ou as aventuras acabarão em apenas uma rolagem de dado. Nada disso é divertido.

A segunda opção é usar intervenção do mestre para dar aos vilões Imunidade contra o poder problemático. Isso leva a jogadores frustrados, o que é compreensível, uma vez que terão gastado pontos em habilidades que nunca poderão usar. O mesmo se aplica para uma "corrida armamentista" em que o mestre tem que desenvolver poderes matadores para contrabalançar os dos heróis que, por sua vez, desenvolverão poderes ainda melhores. O jogo logo vai virar um debate sobre o que é "possível" de acordo com as regras do jogo, o que não é muito melhor que a primeira opção.

A terceira e mais eficiente opção é exercitar algum controle e fiscalização sobre a criação de poderes, seja sobre a escolha de poderes e modificadores encontrados no livro de regras, seja sobre a criação de poderes inteiramente novos. Se você sentir que uma característica qualquer pode se tornar um problema em seu jogo — ou se descobrir que ela *já* se tornou um problema — diga aos jogadores, de maneira educada mas firme, que você decidiu limitar a característica em questão. Isso pode se dar na forma de desvantagens exigidas, um limite à graduação máxima, ou o simples banimento da característica. Não há nada "injusto" nisso, desde que as regras se apliquem da mesma maneira a todos os jogadores.

Qualquer que seja o caso, dê uma olhada na Regra Número Um (na **Introdução** de *M&M*): faça o que for mais divertido para o seu jogo! O sistema de criação de poderes — e quaisquer outras regras — não deve sobrepujar o bom senso, e certamente não deve passar por cima do julgamento do mestre sobre o que é melhor para a série. Não permita que os jogadores enrolem você com o argumento "mas está nas regras". Só porque está nas regras não significa que você deve permitir em seu jogo. Da mesma forma, só porque determinado poder ou conceito aparece nas histórias em quadrinhos, você não tem que permiti-lo no seu jogo de *M&M*! É você quem estabelece as regras e quem decide sobre o que é mais divertido para todo mundo (incluindo você mesmo).

Perceba que não é uma questão de "favoritismo" se as restrições de poderes dos heróis não se aplicarem aos vilões! Normalmente se espera que os vilões tenham capacidades que os heróis não têm. Se você não estiver criando um desafio esmagador, sem chance dos heróis vencerem, não estará sendo injusto. Assim, mesmo que você impeça qualquer herói de ter, digamos, o poder Invocar (Capanga), não significa que um vilão não possa tê-lo, se isso for adequado ao seu conceito. Se você mostrar que suas decisões são apropriadas, não deverá haver qualquer problema.

USANDO REPERTÓRIOS DE PODERES

Repertórios de poderes — conjuntos de Poderes Alternativos — são uma das estruturas de poderes mais complexas em *M&M*, e exigem alguns cuidados no que tange a sua criação e uso em jogo. Os jogadores devem considerar esses cuidados quando criam personagens com repertórios de poderes, e o mestre deve ser cuidadoso quando avalia esses personagens e a maneira de lidar com eles no jogo.

A principal razão para a existência do feito Poder Alternativo é permitir alguma flexibilidade nos poderes dos personagens, considerando as restrições de custo dadas pela quantidade finita de pontos de poder. Ele é baseado na idéia de que quanto mais amplo um poder, menor é o seu retorno proporcional, uma vez que os personagens só podem usar um aspecto dele de cada vez.

O feito Poder Alternativo também é a base das façanhas de poder (um uso de esforço extra). Ele dá aos jogadores flexibilidade para desenvolver novas maneiras de usar os poderes de seus heróis, ao mesmo tempo em que traz um limite inerente na forma de fadiga ou custo em pontos heróicos. Isso ajuda a encorajar a criatividade e a simular a sensação das histórias em quadrinhos.

Entretanto, Poder Alternativo também pode ser abusado, espremendo os pontos de poder de um herói para extrair deles a maior "eficiência" possível, obtendo mais poderes pelo menor custo. As regras para Poder Alternativo a seguir foram desenvolvidas para limitar possíveis abusos, mas de maneira alguma podem eliminá-los por completo, e ainda assim manter a flexibilidade que esse feito deveria oferecer. Dessa forma, o mestre precisa supervisionar a criação e uso dos repertórios de poderes.

CRIANDO UM REPERTÓRIO DE PODERES

Antes de criar um repertório, a primeira pergunta que se deve fazer é: "Esse repertório é realmente necessário?". Alguns conceitos, como uma variedade de ataques diferentes, encaixam-se bem em um repertório. Outros, como um poder com alguns aspectos raramente usados, não precisam de repertórios — um poder assim fica melhor tendo seus aspectos adquiridos com esforço extra e o gasto de pontos heróicos, em vez de um conjunto permanente de Poderes Alternativos.

Se for decidido que um repertório é necessário, então o primeiro passo é decidir seu tema e descritores. É um repertório de ataques diferentes, como os "sistemas de armas" de um traje de combate? É um repertório de façanhas de poder para um poder temático, como uma coleção de feitiços para Magia? É um repertório de Formas Alternativas para um personagem metamorfo? E assim por diante. Os repertórios devem ter algum vínculo além de "todos os poderes que eu quero", e o mestre deve se sentir livre para vetar repertórios que não tenham um tema coerente.

O próximo passo é determinar o seu poder base. Este é o poder ao qual todos os feitos Poderes Alternativos estão ligados. As duas coisas mais importantes sobre o poder base são: 1) seu custo total, não incluindo os feitos Poderes Alternativos, mas considerando quaisquer outros feitos ou modificadores; e 2) o poder base deve ele mesmo ser apropriado como um Poder Alternativo, o que significa que não pode ter duração permanente.

Uma vez que o poder base tenha sido escolhido, você pode adicionar Poderes Alternativos ao repertório. Como apresentado na descrição dos feitos de poder, no capítulo **Poderes** de *M&M*, cada Poder Alternativo pode custar no máximo o mesmo que o poder base (incluindo aí todos os feitos que não sejam Poderes Alternativos, e todos os modificadores). Assim, se o poder base custa 24 pontos de poder, então cada um de seus Poderes Alternativos pode custar até 24 pontos de poder. Se o poder base tiver seis Poderes Alternativos, o custo total do *repertório* é de 30 pontos, mas o poder base e seus Poderes Alternativos ainda estão limitados a 24 pontos cada.

Entretanto, o custo não é o único fator que limita os Poderes Alternativos. Eles também estão limitados pelo nível de poder da série e pelo crivo do mestre. Por exemplo, 24 pontos de poder são suficientes para comprar Raio 12. Entretanto, se o nível de poder for 10, o Poder Alternativo não pode ter uma graduação em Raio maior que 10 (embora o jogador ainda possa gastar os pontos de poder restantes em feitos de poder). Da mesma forma, enquanto 24 pontos de poder são o suficiente para comprar Velocidade 24, o mestre pode julgar esse poder forte demais, e estabelecer um limite mais baixo.

Em alguns casos, isso pode resultar em pontos de poder "perdidos"; em outras palavras, o Poder Alternativo pode custar *menos* que o poder base. Entretanto, enquanto o custo do Poder Alternativo for maior do que 1 ponto de poder, o personagem estará em vantagem em termos de custo de pontos de poder; os jogadores devem ser lembrados disso, e encorajados a não insistir em espremer todos os pontos que "deveriam" ter em um Poder Alternativo. Lembre-se de que qualquer Poder Alternativo deve ser aprovado pelo mestre, que pode estabelecer qualquer limite que ache razoável.

Só um poder de um repertório pode ser usado por vez, trocando a "configuração" do repertório uma vez por rodada como uma ação livre. Um ponto de poder adicional por Poder Alternativo pode tornar cada um deles dinâmico, o que permite jogar com os pontos de poder, distribuindo-os entre os diferentes Poderes Alternativos. Um repertório dinâmico ainda está limitado ao total de pontos do poder base. No exemplo anterior, o jogador está limitado à divisão de 24 pontos de poder entre os poderes no repertório a cada rodada. Em



outras palavras, no caso de um repertório dinâmico o personagem *pode* usar mais de um poder do repertório por vez, contanto que o custo total dos poderes sendo usados não ultrapasse o custo do poder base.

FEITOS DE PODER E MODIFICADORES GERAIS

Alguns feitos de poder e modificadores podem ser aplicados a todo um repertório, em vez de apenas a um de seus poderes. Esses feitos e modificadores se aplicam "por cima" do repertório e *não* mudam quando o personagem muda a configuração do repertório. Um bom exemplo disso é o feito de poder Inato. Se um repertório for Inato, então o feito se aplica apenas uma vez sobre o todo. O poder ativo do repertório pode mudar a cada rodada, mas o repertório como um todo permanece Inato. Assim, um personagem que tenha um repertório cujo poder base tem 24 pontos, com três Poderes Alternativos e Inato, deve pagar um custo final de $(24 + 1 + 1 + 1 + 1)$ 28 pontos de poder, e todos os seus poderes serão Inatos.

O mestre deve ter certeza de que um feito ou modificador geral realmente se aplica a todos os poderes do repertório. Por exemplo, embora muitos poderes em um repertório possam ter o modificador Área, a menos que *todos* eles o tenham é melhor aplicar o modificador individualmente, em vez de como um modificador geral.

MELHORANDO UM REPERTÓRIO DE PODERES

O custo do feito Poder Alternativo assume que o Poder Alternativo tem um custo total menor ou igual ao poder base do repertório. Assim, quando o valor do poder base aumentar, o valor de qualquer Poder Alternativo também pode aumentar, na mesma proporção, sem custo adicional.

Por exemplo, se um personagem tiver um repertório de 24 pontos (o valor do poder base), e gastar pontos de poder para aumentar o valor do poder base para 27, então todos os Poderes Alternativos do repertório também podem ser aumentados para 27 pontos. Isso reflete a melhora em todos os aspectos de um repertório, como se o repertório fosse um único poder amplo com vários efeitos.

REPERTÓRIOS DE PODER NO JOGO

As principais dúvidas envolvendo os repertórios são quando os poderes individuais podem ser usados e o quanto eles duram se o jogador mudar para outro poder do repertório.

O mestre pode desejar que os jogadores declarem, durante o turno de seus personagens, a configuração de quaisquer repertórios. Uma opção justa é que o padrão de um repertório seja baseado no poder base antes de qualquer encontro, e que permaneça assim até que o jogador declare o contrário.

Alterar a configuração de um repertório, seja ele dinâmico ou não, é uma ação livre realizada no turno do personagem, e disponível apenas uma vez por rodada. Esta é uma limitação importante, uma vez que impede coisas como ter um poder Campo de Força, alternar para um Raio ou outro poder de ataque, e então voltar para o Campo de Força, tudo na mesma rodada como uma ação livre. O mestre deve ser muito cuidadoso quanto à alteração da configuração de um poder múltiplas vezes na mesma rodada.

Quando um personagem está usando o poder de um repertório, os outros poderes estão "desligados". Isso é relevante primeiro no que tange à duração de um poder. Quando um personagem usa um poder, e então troca para outro do repertório, o que acontece com o primeiro? A resposta, em parte, depende da duração do poder

em questão. Se for instantâneo, então o efeito permanece. Se você acertar alguém com um poder Raio e causar dano, e então trocar para um Poder Alternativo, o dano do Raio não desaparece. O alvo ainda tem que se recuperar normalmente. O mesmo é verdadeiro para outros poderes instantâneos como Armadilha ou Pasmal.

Poderes com duração de concentração ou sustentável deixam de funcionar se você trocar para um Poder Alternativo. Por exemplo, se você tiver um Campo de Força e trocar para um Poder Alternativo, o Campo de Força desaparece, e você não mais recebe os seus benefícios. Poderes permanentes não podem fazer parte de repertórios, uma vez que não podem ser desligados voluntariamente.

Poderes cuja duração é contínua *permanecem* funcionando mesmo se você trocar para um Poder Alternativo, desde que você continue o que quer que seja necessário para mantê-los (se houver algo). Assim, por exemplo, Controle Mental, cuja duração é contínua, exige concentração. Enquanto continuar se concentrando para manter o efeito de Controle Mental, você pode trocar para um Poder Alternativo e manter o Controle Mental. Perceba que a(s) ação(ões) exigida(s) para qualquer poder contínuo podem limitar a sua capacidade de fazer outras coisas (você não pode usar outra ação padrão enquanto estiver se concentrando, por exemplo, porque se concentrar é uma ação padrão). Ainda assim, esse limite não o impede de alterar a configuração do seu repertório.

Em casos em que não fica claro se o efeito de um poder qualquer permanece ou não depois de o personagem alterar o repertório, a decisão cabe ao mestre. Use o bom senso e as regras dadas aqui. Por exemplo, se um Raio flamejante atear fogo a um prédio de madeira, trocar para um repertório desse Raio não vai apagar o incêndio, que está queimando por si só. Por outro lado, se a Telecinesia sustentável de um personagem estiver segurando um prédio, trocar para um

Poder Alternativo irá encerrar o efeito anterior, fazendo com que o prédio caia, a menos que de alguma maneira seja apoiado para permanecer em pé (mesmo que apenas por alguns instantes).

POTENCIALIZADORES

Os personagens nas HQs e outras histórias muitas vezes possuem níveis ou graduações em poderes que só podem ser alcançados com grande dificuldade, ou que são limitados de alguma forma. *M&M* simula isso através de esforço extra (e as opções adicionais apresentadas no **Capítulo 6**): em troca de fadiga (ou de um ponto heróico), o personagem recebe um pequeno bônus, ou uma façanha de poder. Contudo, alguns conceitos e campanhas podem necessitar de opções adicionais de potencializadores (ou "power-ups") — maneiras pelas quais os personagens podem forçar seus poderes até o limite.

Essencialmente, potencializadores são graduações adicionais em um poder (aplicadas sobre as graduações normais do poder) com uma ou mais falhas. Quando o personagem acessa as graduações extras, a falha entra em cena. Assim, por exemplo, um personagem pode ter Raio 8 e, como um potencializador, Raio 4 com a falha Distração. Quando o personagem usa o potencializador para melhorar o seu Raio (para 12 graduações), ele tem de se concentrar mais do que o normal, perdendo o bônus de esquiva durante a rodada. Ele pode usar sua graduação 8 normalmente sem ficar distraído.

Isso faz com que os potencializadores custem menos que o normal, mas também limita sua utilidade. Boas falhas para graduações de potencializadores incluem Ação, Dissipação, Distração, Inconstante (o potencializador nem sempre funciona), Incontrolável (o potencializador só funciona quando o mestre assim o decidir) e Limitado (por tempo, circunstância, etc.).

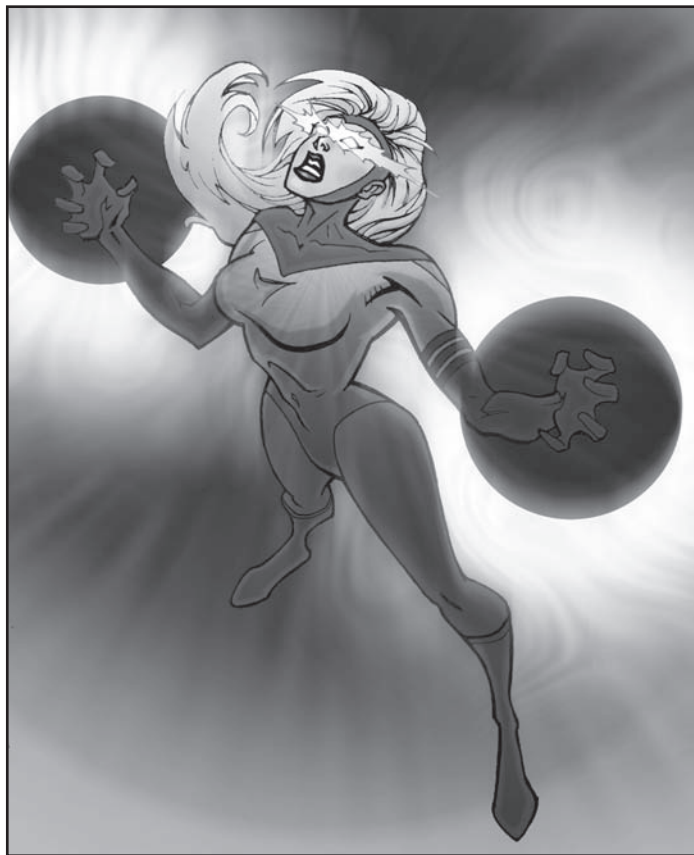
Exemplo: Madame Mental tem Rajada Mental 6. Em momentos de pressão — se alguém que ela ama estiver em perigo, por exemplo — ela pode usar Rajada Mental 12, mas fica fatigada (Cansativo), e também não tem qualquer controle sobre quando isso acontece (Incontrolável). As 6 graduações adicionais do potencializador para a sua Rajada Mental custam apenas 12 pontos, ou 2 pontos por graduação, devido ao modificador de poder de -2 sobre o custo normal de 4 pontos por graduação.

POTENCIALIZADORES E NÍVEL DE PODER

Fica a cargo do mestre se os potencializadores são afetados pelo nível de poder da campanha e, caso contrário, qual é o limite deles.

Se os potencializadores são afetados pelo nível de poder da campanha, então a graduação *total* de um poder, incluindo os seus potencializadores, deve ser considerada. Por exemplo, um Raio com um potencializador deve usar o dano máximo total, incluindo o potencializador, para determinar se está dentro do limite. Isso torna os potencializadores raros, uma vez que os jogadores dificilmente criam personagens abaixo do nível de poder da campanha.

Se os potencializadores puderem exceder os limites de nível de poder da campanha, você precisa decidir em quanto. Isso torna os potencializadores mais parecidos com esforço extra, que também pode exceder o NP da campanha. Uma boa regra é estabelecer uma fração, como um quarto ou a metade, e permitir que os potencializadores alcancem esse limite. Assim, em um jogo com NP 10, por exemplo, os potencializadores podem ir até NP 12 ou 15, enquanto os poderes normais estão limitados ao NP 10.



GERAÇÃO ALEATÓRIA DE PODERES

Para determinar aleatoriamente um super-poder, ou um conjunto de super-poderes, use as tabelas a seguir, que listam os principais poderes de *M&M* separados por categoria. Escolha as graduações de cada poder, ou role 1d20 para determiná-las aleatoriamente, como preferir.

d20	CATEGORIA
1-2	Ataque
3-4	Controle Corporal
5-6	Controle de Energia
7-8	Controle de Matéria
9-10	Controle de Poder
11-12	Defesa
13-14	Mágica
15-16	Mental
17-18	Movimento
19-20	Sensorial
d20	ATAQUE
1-3	Armadilha
4	Atordoar
5	Corrosão
6	Derrubar
7	Desintegração
8	Fadiga
9-11	Golpe
12-13	Nausear
14-15	Paralisia
16-18	Raio
19	Rajada Mental
20	Sufocar
d20	CONTROLE CORPORAL
1-2	Alongamento
3-4	Crescimento
5	Cura
6	Densidade
7	Drenar
8	Duplicação
9	Encolhimento
10-11	Forma Alternativa
12	Fortalecer
13	Habilidade Aumentada
14	Intangibilidade
15	Membros Adicionais
16	Metamorfose
17	Morfar
18	Separação Anatômica
19-20	Super-Força

d20	CONTROLE DE ENERGIA
10	Controle Cinético
3	Controle de Energia Cósmica
4-5	Controle de Escuridão
8	Controle de Fricção
1-2	Controle de Frio
11-12	Controle de Luz
15	Controle de Plasma
16	Controle de Radiação
20	Controle de Vibração
6-7	Controle Elétrico
18	Controle Espacial
9	Controle Gravitacional
13-14	Controle Magnético
17	Controle Sônico
19	Controle Temporal
d20	CONTROLE DE MATÉRIA
1-3	Controle Climático
4-6	Controle de Água
7-9	Controle de Ar
10-13	Controle de Fogo
14-15	Controle de Plantas
16-18	Controle de Terra
19	Controle Vital
20	Transformação
d20	CONTROLE DE PODER
1-2	Controle de Poder
3	Fusão
4-6	Imitação
7-8	Imitação de Animais
9-10	Imitação de Objetos
11-13	Invocar
14-15	Nêmesis
16-18	Nulificar
19-20	Transferência
d20	DEFESA
1-2	Absorção
3	Adaptação
4-7	Campo de Força
6-8	Deflexão
9-10	Escudo
11	Escudo Sensorial

12	Giro
13-14	Imóvel
15-17	Imunidade
18-20	Proteção
d20	MÁGICA
1-3	Animar Objetos
4-7	Controle de Fogo Infernal
8-9	Controle de Sorte
10-14	Forma Astral
15-20	Magia
d20	MENTAL
1	Confusão
2	Controle de Animais
3	Controle de Poder
4-5	Controle Emocional
6-7	Controle Mental
8-9	Escudo Mental
10-11	Leitura Mental
12-13	Possessão
14-15	Rajada Mental
16-17	Telecinesia
18-19	Telepatia
20	Troca Mental
d20	MOVIMENTO
3	Bolsão Dimensional
1-2	Escavação
17-18	Natação
9-10	Rapidez
7-8	Salto
14-16	Super-Velocidade
12-13	Velocidade
11	Viagem Espacial
4-6	Vôo
19-20	Teleporte
d20	SENSORIAL
1-2	Camuflagem
3-4	Compreender
5-6	Comunicação
7-8	Elo Eletrônico
9-10	Ilusão
11-12	Pasmar
13-14	PES
15-16	Obscurecer
17-20	Super-Sentidos

LIDANDO COM PODERES

Um dos aspectos mais difíceis de mestrar *M&M* é lidar com os efeitos dos diversos poderes que os heróis podem ter. Esta seção oferece conselhos sobre como lidar com poderes no contexto do jogo.

LIDANDO COM FAÇANHAS DE PODER

A existência de façanhas de poder em *M&M* fornece muita liberdade para a criatividade dos jogadores, permitindo-lhes solucionar os problemas da sessão de maneiras que você pode não ter previsto. Uma façanha de poder inesperada pode transformar um obstáculo que você criou para ser difícil em pouco mais que um inconveniente. Como você mantém o controle sobre as façanhas de poder em seu jogo?

Primeiro, pense se você *precisa* "controlar" as façanhas de poder. Se um jogador aparecer com uma façanha bem-bolada como a solução para um problema, que bom! É para isso que elas servem. É melhor ter seus jogadores aparecendo com aplicações interessantes de seus poderes do que se atendo aos métodos de sempre. Se os jogadores conseguiram superar um desafio mais rápido do que você esperava, você sempre poderá colocar outro no caminho, talvez dando-lhes mais oportunidades de ganhar pontos heróicos antes da cena final da aventura.

O problema surge quando uma façanha de poder força os limites da verossimilhança (mesmo para o gênero de super-heróis), ou quando se mostra tão eficaz que o jogador começa a depender dela, talvez desejando-a como um poder regular — o que apenas aumenta o problema.

Tenha em mente que as façanhas de poder *não* são desculpa para que um personagem ganhe qualquer feito de poder que o jogador deseje. A façanha tem que se encaixar no descritor e no tema do poder, e é o mestre quem dá o veredicto final quando necessário. Se sentir que uma façanha de poder não é apropriada, diga isso ao jogador, e peça para que ele a troque por outra.

Se uma façanha de poder que você aprovou se mostrar muito mais eficiente do que você antecipou, diga isso ao jogador, e informe-o de que você está suspendendo a disponibilidade da façanha em questão, tanto temporariamente, enquanto você a reavalia, quanto permanentemente, por ela estar desequilibrando o jogo. Novamente, só porque uma façanha de poder é possível "pelas regras", não quer dizer que você deva permiti-la em seu jogo.

JOGANDO (OU APELANDO) COM OS PODERES

Os poderes dão aos personagens *muitas* opções para solucionar problemas. Infelizmente, os jogadores algumas vezes preferem a solução mais óbvia e fácil do que a mais dramática e interessante em termos de história. E, mais importante, alguns jogadores tentam resolver todos os problemas de uma aventura sozinhos, tornando os heróis dos outros jogadores supérfluos!

Isso pode transformar as aventuras em exercícios de solução de problemas táticos, onde os poderes são mais importantes do que os heróis que os têm. E também pode se mostrar uma dor de cabeça para o mestre que esquecer de um poder qualquer quando planejar ou mestrar a aventura. Então, o que impede os heróis de tirar o maior proveito de seus poderes o tempo todo?

ESQUECIMENTO

Nas histórias, os heróis "esquecem" de seus poderes sempre que isso é dramaticamente apropriado. Os jogadores, por outro lado, raramente o fazem. Tendo investido pontos de poder nas habilidades especiais de um herói, o jogador — com razão — espera usá-las, o que pode criar alguns problemas para o mestre que esqueça de

um poder específico! Como você, o mestre, simula esse aspecto das histórias e ocasionalmente restringe o uso de poderes quando dramaticamente apropriado?

Uma das maneiras é o suborno. Se os jogadores estiverem dispostos a cooperar por algum tempo — pelo menos enquanto o vilão faz o seu discurso final (ou foge no último minuto) — eles ganham pontos heróicos que podem usar mais tarde. Isso recompensa os jogadores por permanecerem dentro do gênero, mas só funciona se todos estiverem dispostos a cooperar.

Outra opção é fazer com que os personagens realmente se tornem esquecidos! Várias armadilhas e perigos podem perturbá-los o suficiente para fazê-los esquecer o uso de alguns ou de todos os seus poderes no momento oportuno. Nas circunstâncias certas, você pode exigir um teste de Inteligência ou um salvamento de Vontade para simular que o herói está tendo dificuldade em pensar. Tenha em mente que embora os *jogadores* estejam tranquilos durante o jogo (ou assim esperamos), seus heróis podem não estar. Um herói que tenha acabado de acordar da inconsciência, por exemplo, ou que tenha sido drogado e amarrado a uma armadilha, pode levar algum tempo até desenvolver um bom plano, mesmo que o jogador encontre a solução de imediato. Use esta opção com moderação, uma vez que pode deixar os jogadores frustrados por fazê-los pensar que não controlam seus personagens. Novamente, pontos heróicos podem fazê-los se sentir melhor.

Finalmente, sob as circunstâncias certas, você pode simplesmente tirar os poderes dos heróis, ou apenas aqueles mais problemáticos. Oponentes espertos certamente tirarão vantagem de qualquer contra-ataque disponível, e soluções óbvias para os jogadores provavelmente também são óbvias para os vilões. Você até pode fazer isso retroativamente. Quando os jogadores o surpreenderem com um poder que você esqueceu que eles tinham ou com uma nova façanha de poder, sorria e diga-os que o vilão já havia pensado nisso, e desenvolvido um contra-ataque apropriado. Embora isso possa soar como trapaça, você está na verdade dando aos vilões preparados e inteligentes o que lhes é de direito. Se você quiser, pode premiar os personagens com pontos heróicos quando usar este mecanismo de defesa do mestre, como uma compensação pelo plano bem-bolado deles não funcionar.

Mais uma vez, você não deve tirar os poderes dos heróis com muita frequência, uma vez que tê-los e usá-los é parte da diversão do jogo! Ainda assim, eventualmente você pode confrontar os heróis com desafios que seus poderes não podem resolver sozinhos.

COMPLICAÇÕES

Códigos pessoais podem impedir os heróis de usar seus poderes sob determinadas circunstâncias. Por exemplo, muitos super-heróis não usam seus poderes para ganhar vantagens injustas, o que inclui não usá-los para atacar um oponente indefeso, ou para enriquecer.

Muitos heróis não usam seus poderes de maneira ilegal, independente das autoridades saberem ou não! Uma vez que o mestre é quem define o que são usos ilegais de poderes no mundo de jogo, isso dá algum controle sobre os poderes.

Heróis pacifistas não usarão seus poderes de maneira violenta — pelo menos não sem pensar bastante. A maioria dos heróis quatro-cores não usará seus poderes se isso puder causar a morte de algum oponente, mesmo se essa solução for a mais conveniente. Tais personagens, quando em situações em que não têm escolha além de matar, terão sérios dilemas morais. Por exemplo, o herói mata um criminoso para salvar um refém em risco de vida, ou tenta um plano mais arriscado que não matará o criminoso, mas que poderá resultar na morte do refém?

Outras complicações podem limitar o uso dos poderes de um herói. Talvez um super-herói relutante ou inexperiente tenha algo contra seu poder — imagine alguém com o poder de voar mas que tem medo de altura! Por outro lado, um herói pode se sentir compelido a usar um poder em determinadas circunstâncias, mesmo que não seja a coisa mais sábia a se fazer. Por exemplo, um curandeiro com um senso do dever para com todas as criaturas vivas pode se sentir obrigado a usar seu toque curativo em qualquer pessoa que precise — mesmo que essa pessoa seja um vilão.

Alguns super-heróis podem não usar seus poderes da maneira mais eficaz simplesmente porque isso não seria “divertido” ou “correto” (o que quer que isso signifique para o indivíduo). Por exemplo, heróis impulsivos não cooperarão com planos que exijam paciência e ações deliberadamente lentas. Aqueles com uma marca registrada vão querer deixá-la, mesmo que isso seja arriscado.

Para compensar essas complicações, conceda pontos heróicos aos jogadores que agirem da maneira mais difícil por ela ser mais adequada ao perfil de seus personagens.

CONSEQUÊNCIAS

Mesmo que os heróis não tenham razões para limitar o uso de seus poderes, existem consequências a considerar. Coisas como reputação negativa (veja o **Capítulo 6**) podem ser ferramentas poderosas para convencer os jogadores a usarem seus poderes mais moderadamente. Consequências possíveis incluem reputação negativa, problemas legais, novos inimigos e assim por diante.

Primeiro surgem as repercussões imediatas do uso desenfreado de poderes. Heróis que não demonstrem qualquer restrição em combate, por exemplo, podem ferir inocentes acidentalmente (ou uns aos outros!). Também podem causar danos colaterais, ameaçando não apenas a área ao redor, mas também locais históricos, monumentos, artefatos de valor inestimável ou obras de arte expostas em museus ou coleções privadas.

A seguir vêm as reações imediatas. Ignorar a lei pode levar um herói à prisão (ou, pelo menos, às margens da lei, se as autoridades locais forem incapazes de prendê-lo). Relatos dos delitos dos heróis serão transmitidos para todos os lados. Testemunhas podem ficar chocadas ou indignadas, e espectadores podem fugir, dar as costas em reprovação ou até mesmo se unir em uma turba enfurecida! Isso pode levar a novos erros dos heróis, aumentando o problema.

E existem as consequências de longo prazo. Abusos de poder darão aos heróis má reputação. As pessoas não confiarão neles e irão evitá-los (para não se tornarem as próximas vítimas de seu descaso pela segurança pública). Os superiores do grupo (se existirem) podem tomar ações punitivas. Se crimes tiverem sido cometidos, haverá processos, tanto por parte do governo quanto por parte de cidadãos. Além de uma reação oficial, as vítimas dos heróis (diretas ou indiretas) podem tomar para si a decisão de fazer alguma coisa. Elas podem buscar vingança — de imbróglis legais a tentativas de matar ou ferir os personagens.

Ao mesmo tempo, os heróis serão desprezados e evitados por seus iguais. Os heróis podem ter de ouvir discursos sobre qual é o comportamento adequado ou encarar o silêncio de pessoas que respeitam (e que um dia também os respeitaram). Em casos extremos, os heróis podem se ver caçados por ex-aliados que agora os vêem como fugitivos que devem ser trazidos à justiça.

Finalmente, alguns abusos podem ter efeitos de longa duração. Heróis que abusem de seus poderes de ler e controlar mentes, por exemplo, podem ter de encarar leis draconianas banindo o uso de tais poderes, ou até mesmo permitindo a prisão ou execução de qual-



quer um com poderes mentais! Super-heróis irresponsáveis podem fazer a opinião pública se voltar contra *todos* os super-heróis.

A chave para usar consequências para controlar o abuso de poderes é dar aos personagens a oportunidade de se redimir de seus erros antes deles irem longe demais. Sempre deve haver uma maneira pela qual os jogadores possam corrigir seus erros e se livrar dos problemas que causaram (se não de todos, pelo menos da maioria). Não precisa ser fácil nem imediato, mas deve ser possível; caso contrário, os jogadores não serão encorajados a agir de maneira diferente. Afinal de contas, se eles vão ser tachados de proscritos sociais de qualquer maneira, por que não fazer o que quiserem? Repercussões sem esperança de reparo podem arruinar a campanha.

Esta abordagem assume que os jogadores se importam com as consequências de suas ações. Se não for o caso, eles não têm qualquer razão para se redimir, e podem usar a repercussão de seus atos como desculpa para piorar as coisas ("Eu fui obrigado! Aquele policial ia atirar em mim primeiro!"). Nesse caso, um dos outros métodos desta seção pode funcionar melhor.

VIGILÂNCIA

Um "poder superior" pode monitorar os heróis, seja um governo, organização ou entidade cósmica, com autoridade para discipliná-los ou talvez até mesmo tirar seus poderes. Por exemplo, uma autoridade pode forçar psiônicos criminosos a usar "abafadores psíquicos" para nulificar seus poderes, e uma cabala de magos pode ter rituais que removem as habilidades mágicas daqueles que praticam o mal.

Em alguns casos, os heróis talvez nem saibam que estão sendo monitorados. Como um último recurso, você pode desenvolver um poder superior anteriormente desconhecido para intervir com pode-

res fora de controle dentro da campanha. Os deuses podem remover um poder particularmente problemático, ou uma organização cósmica pode aparecer para deixar os poderes do herói "de acordo com os estatutos intergalácticos". Esta é uma abordagem forte, mas eficiente.

Quando o infrator tiver aprendido a lição, a autoridade pode se mostrar satisfeita e restaurar seus poderes, embora possam existir crimes tão sérios a ponto de resultar na remoção permanente de poderes! A ameaça de punição por si só pode ser o suficiente para manter os heróis sob controle. Você deve ser leniente com "réus primários" ou infrações menores, aplicando punições suficientes apenas para ensinar aos violadores uma lição, mas sem estragar ou acabar com a campanha como um todo. Encoraje os jogadores a ver a situação como uma oportunidade de interpretação, e lembre-os de que podem evitá-la com um comportamento adequado.

REFORÇAR O GÊNERO

Uma maneira mais nebulosa — mas ainda eficiente — de controlar o uso de poderes é um simples acordo entre jogadores e mestre sobre as convenções do gênero. O mestre tem o direito de vetar qualquer ação da parte dos jogadores se percebê-la como não adequada ao gênero. Um simples "Não, eu não acho que seja adequado; por que você não tenta outra coisa?" normalmente é o suficiente.

Embora isso seja uma abordagem pesada para o controle de abusos, pode ser eficiente, desde que todos no grupo sintam-se confortáveis com ela. Ela pode se tornar um problema se os jogadores se sentirem "conduzidos" pelo mestre. Se eles não puderem fazer nada exceto o que o mestre quiser, podem acabar se perguntando por que se envolver com o jogo. Afinal, o mestre pode simplesmente dizer aos jogadores o que seus heróis devem fazer a cada rodada!

Tente reforçar o gênero na forma de conselhos em vez de controle direto sobre os jogadores e a campanha. Em vez de proibir uma ação, ofereça sugestões para os heróis. Crie algumas "regras da casa" com antecedência para que os jogadores saibam o que é esperado, como combate letal estando fora dos limites dos verdadeiros heróis, assim como abuso de poderes como Controle Mental, e coisas do tipo.

CONSISTÊNCIA OU REALISMO

Os super-poderes das HQs não são realistas; muitas vezes, violam as leis da física que conhecemos! Entretanto, os poderes podem (e normalmente devem) apresentar algum grau de consistência. Ou seja, os poderes seguem certas regras, mesmo que permitam aos personagens fazer coisas fantásticas que pessoas comuns não podem. As regras de *M&M* dão alguma consistência aos poderes, mas o resto vem da natureza do cenário e das regras definidas pelo mestre.

A menos que os poderes no cenário sejam especialmente misteriosos, os jogadores devem pelo menos saber o que esperar dos poderes de seus heróis e, no geral, dos PNJs típicos. Assim, por exemplo, se você planeja restringir certos poderes e habilidades aos PNJs, deve dizer isso aos jogadores. O mesmo é verdadeiro no caso de quaisquer exceções sobre a maneira como os poderes funcionam no cenário. Se não houver poderes dados pelos deuses exceto por aqueles de um único herói e sua nêmesis, por exemplo, deve haver uma boa razão para outros heróis cujos poderes têm origem divina.

Embora você possa mudar a maneira como os poderes funcionam ou revelar que o que os heróis pensam está errado, você não deve fazer isso com frequência, a menos que deseje minar o conforto e a familiaridade dos jogadores com o cenário. Isso pode ser apropriado em cenários cujo tema é horror ou conspiração, mas em outros casos deve ser evitado.



MANTENDO O REALISMO

Como conciliar realismo com poderes capazes de virar o mundo de ponta-cabeça? Existem várias maneiras de limitar a influência de poderes no cenário, permitindo que você mantenha as coisas mais ou menos realistas, se assim desejar (ou, pelo menos, tão realistas quanto possível em um cenário com super-poderes).

PODERES EMERGENTES

Um cenário de poderes emergentes ainda não teve tempo de mudar devido à existência de poderes — porque eles acabaram de aparecer! Embora o cenário possa acabar se tornando diferente, por enquanto ele é muito similar a um mundo sem quaisquer poderes; assim, a maioria das coisas permanece realista.

PODERES RAROS

Quanto mais raros forem os poderes, menor será o seu impacto sobre o cenário (a menos que eles sejam muito poderosos). Um punhado de indivíduos com poderes é bem diferente de milhares. Poderes com origens misteriosas ou acidentais reforçam isso. Se for difícil ou impossível replicar os poderes, eles tendem a permanecer raros.

PODERES SECRETOS

Os poderes têm menos influência no cenário se forem mantidos em segredo e usados apenas nos bastidores. Os poderes têm de ser sutis o suficiente para permanecerem escondidos ou os super-heróis têm de ter uma boa razão para escondê-los do resto do mundo. Por exemplo, um cenário com poderes psíquicos de baixo nível — basicamente coisas como PES e Telepatia — pode não ser muito diferente do nosso mundo, especialmente se os psiônicos tiverem deliberadamente induzido as pesquisas nesse campo ao erro (ou se os pesquisadores mais céticos forem, na verdade, psis com poderes nulificadores!).

PODERES INCONSTANTES

Quanto mais inconstantes forem os poderes, menos eles afetarão o cenário, uma vez que as pessoas nem sempre poderão contar com eles. As pessoas não criarão instituições centradas nos poderes se não puderem confiar neles. Se os poderes forem especialmente inconstantes, as pessoas podem sequer acreditar que eles existem! Isso torna a investigação científica dos poderes difícil, uma vez que os métodos científicos exigem algum grau de constância.

PODERES CUSTOSOS

Da mesma forma, se os poderes forem perigosos, difíceis ou custosos, têm menos chance de serem usados de maneira casual e, assim, de afetarem o dia-a-dia. Se o custo-benefício de usar uma máquina de raio X for maior do que o de usar a visão de raio X de um super-herói, a máquina permanecerá em uso. Se desenvolver os poderes (considerando que isso possa ser feito) for muito custoso, será um processo raro. Isso é especialmente verdadeiro para poderes com um custo além de dinheiro ou recursos materiais. Por exemplo, se existir um processo para se desenvolver poderes que seja confiável, mas que cause a morte dos sujeitos dentro de um ano, poucas pessoas estarão dispostas a se submeter a ele.

PODERES DEPENDENTES

Tornar os efeitos dos poderes dependentes de manutenção por parte de seus usuários limita a capacidade de um poder de mudar o cenário. Por exemplo, uma pessoa é capaz de transmutar a matéria, mas

suas transmutações só duram enquanto ele as mantiver (duração sustentável). Assim, a possibilidade de se produzir em massa elementos raros, como plutônio, ou valiosos, como ouro ou diamantes, é limitada. Em cenários com super-inventores, os Dispositivos criados por eles normalmente só funcionam com eles ou outros super-heróis. Tentar comercializar os Dispositivos, ou mesmo tentar fazer cientistas e engenheiros comuns compreendê-los, sempre falha.

PODERES SEMI-REALISTAS

Alguns poderes se tornam menos eficientes, e menos capazes de mudar as coisas, se forem restritos a resultados mais realistas. Uma pessoa com graduações suficientes de Super-Força, por exemplo, pode erguer um tanque, embora uma criatura do tamanho e forma de um humano normal jamais conseguisse exercer a pressão necessária para erguer algo tão grande e pesado (sem mencionar que a pessoa erguendo tal peso afundaria no chão, ou que o esforço quebraria o objeto). Se essas restrições afetarem todos os poderes, o mestre deve considerá-las um modificador de +0; se afetarem apenas alguns, o mestre pode tratá-las como uma desvantagem que concede pontos aos personagens.

IMPLICAÇÕES REALÍSTICAS

Embora a maioria dos poderes não seja realista, seus efeitos — em indivíduos e no mundo — podem o ser. Alguns mundos, como os dos gibis quatro-cores, são quase iguais ao nosso, apesar da existência de pessoas com poderes fantásticos. As implicações legais e sociais de certos poderes podem ajudar a mantê-los sob controle e impedi-los de mudar demais o nosso mundo. De fato, leis e convenções sociais podem ser desenvolvidas com essa intenção. Se telepatas existirem, podem surgir leis para proteger a privacidade e os direitos de “mundanos” incapazes de se proteger contra quem quer tente ler suas mentes, por exemplo.

PODERES QUE PARAM A TRAMA

Os poderes, no geral, complicam a trama. Concedem ataques e defesas que não são facilmente sobrepujados, e dão aos jogadores muitas opções. Entretanto, alguns poderes são especialmente problemáticos, e têm o potencial de acabar com alguns enredos se não forem devidamente considerados. Pense nesses poderes quando estiver criando suas aventuras. Tenha em mente que mesmo que os heróis não tenham esses poderes em suas fichas de personagens, poderão usá-los com uma façanha de poder.

PES E VISÃO DE RAIOS

Se um segredo ou mistério estiver atrás de uma barreira, esses e outros poderes sensoriais parecidos podem acabar com o enredo.

Use as regras para estender buscas da perícia Procurar. Só porque um personagem vê através de paredes não significa que ele sabe automaticamente onde procurar uma coisa! Vascularizar uma área grande pode ser como procurar uma agulha em um palheiro, mesmo com poderes sensoriais. Certas coisas podem ser capazes de bloquear PES e visão de raio X. Nenhum desses poderes concede outras habilidades sensoriais; eles apenas superam distâncias e barreiras físicas. Além disso, ser capaz de ver alguma coisa não é o mesmo que ser capaz de compreendê-la. Coisas como códigos ou linguagens secretas ou obscuras podem iludir *voyeurs* super-poderosos.

Se existirem maneiras de detectar o uso de PES, visão de raio X e poderes sensoriais parecidos (como detecção), então os personagens provavelmente serão mais cautelosos ao usá-los. Tal detecção



pode vir de outros com poderes, tecnologia, ou mecanismos similares (como cristais que brilham na presença de energias psíquicas ou mágicas, por exemplo).

CURA

Com a habilidade de permitir que os personagens se recuperem instantaneamente de seus ferimentos, Cura pode reduzir danos mais sérios a inconvenientes menores. Isso pode encorajar os heróis a assumirem riscos, já que eles sabem que podem ser "remendados" na hora.

É claro que, embora os jogadores saibam disso, pode ser difícil para os personagens se jogar de cabeça em algo que possa lhes ferir. Só porque você sabe que o curandeiro do grupo pode curá-lo, isso não torna um ferimento menos doloroso ou traumático. Em campanhas realistas, o mestre pode exigir salvamentos de Vontade para que os heróis se coloquem deliberadamente em risco de sofrer ferimentos sérios ("Eu vou deixar a armadilha esmagar meu braço, porque depois o curandeiro dá um jeito"). Uma falha indica que o personagem perde a coragem, e não consegue levar o plano adiante.

Uma limitação para Cura é a falha Empática: o curandeiro assume as condições de dano do paciente, e precisa se recuperar. Isso pode deixar os curandeiros mais cautelosos quanto a curar grandes quantidades de ferimentos. O mestre pode manter a natureza exata dos ferimentos de um paciente em segredo; os curandeiros provavelmente não irão assumir ferimentos cuja verdadeira severidade desconheçam. Um teste bem-sucedido de Medicina (CD 10) pode dar ao curandeiro uma idéia geral da gravidade de um paciente.

Outro problema de Cura é que pode salvar personagens que deveriam morrer — o estranho misterioso cujo último suspiro é uma mensagem, o alvo de um assassinato que deveria colocar a história em movimento, e assim por diante. Se um curandeiro estiver à mão, a vítima pode se recuperar, terminando com o enredo.

Entretanto, isso só é um problema se o curandeiro tiver tempo de agir. Um ataque que mate o alvo instantaneamente não dá chance para uma cura. Por outro lado, se o alvo tiver que suspirar algumas últi-

mas palavras, então o curandeiro pode ter tempo para intervir. Nesses casos, você pode ter de armar alguma coisa contra o curandeiro. Algumas opções incluem fazer com que o ataque que atingiu o alvo de maneira fatal também atordoe (ou nocauteie) o curandeiro, dar um jeito de que o curandeiro não esteja presente quando o estranho agonizante aparecer, ou fazer com que o sujeito morra de algo que o curandeiro não pode tratar de imediato.

Por último, é preferível que a habilidade de trazer os mortos de volta à vida (via o extra Ressurreição) seja mantida além da capacidade dos heróis. Ela é melhor como uma ferramenta de trama, sob o controle do mestre, e usada apenas quando apropriado.

INCORPÓREO

O nível incorpóreo do poder Intangibilidade permite que os heróis possam ir a virtualmente qualquer lugar, passando pela maioria das barreiras, e que se tornem virtualmente invulneráveis. O preço é que, no geral, eles não podem afetar o mundo físico.

Medidas comuns contra seres incorpóreos incluem ataques que não sejam físicos ou de energia, como gás venenoso ou vácuo, e efeitos mentais. Essas medidas funcionam contra a maioria dos alvos incorpóreos (a menos que eles tenham outros poderes apropriados, como Imunidade).

Façanhas de poder são maneiras úteis de impedir que personagens incorpóreos se tornem confiantes demais. Esforço extra pode permitir que os personagens com os poderes apropriados disparem ataques com o feito de poder Afeta Incorpóreo, o que pode resolver o problema, se ficar incorpóreo for a defesa primária do alvo.

Controle o extra Afeta Corpóreo com cuidado, uma vez que supera o revés primário desse poder, ao permitir que os personagens usem suas habilidades livremente enquanto incorpóreos. Um ajuste em potencial é exigir limitações no extra Afeta Corpóreo. Talvez os heróis só possam adquirir ou usar poderes com Afeta Corpóreo como façanhas de poder.

INVISIBILIDADE

Invisibilidade consegue evitar muitos problemas comuns e pode eliminar a necessidade de perícias como Furtividade. Heróis invisíveis podem simplesmente passar por sentinelas, ouvir conversas, atacar de surpresa, e assim por diante. Em muitos casos não há problema em permitir que eles assim o façam, mas esse poder também pode arruinar alguns desafios de uma aventura.

A primeira coisa a se ter em mente é que existem outras maneiras de detectar um personagem invisível. Invisibilidade é camuflagem visual, o que significa que não afeta coisas como um sonar (ou mesmo audição normal), faro ou meios de detecção exóticos, como scanners de alta tecnologia e sentidos mentais.

Truques comuns para frustrar invisibilidade incluem cobrir o alvo com farinha, fuligem, tinta e similares. O alvo fica visível só por um segundo, e então o material usado se torna invisível também. Coisas como espalhar água ou farinha no chão (para que o personagem invisível deixe pegadas) podem ser mais eficientes.

Como última alternativa contra oponentes invisíveis, desligue as luzes! Mergulhar uma área na escuridão (ou enchê-la com fumaça, névoa, etc.) não anula a invisibilidade, mas seus oponentes também não conseguem ver você.

CONTROLE MENTAL E POSSESSÃO

Estas vantagens podem forçar a cooperação de PNJs, e não apenas neutralizar um inimigo em combate, mas ainda torná-lo um aliado compulsório! Isso é especialmente problemático no que tange aos antagonistas mais importantes; os heróis estão em seu confronto final com o vilão, e um herói acaba dominando sua vontade e forçando-o a se render. Que anticlímax, hein?

Um jeito de lidar com esses problemas é garantir que os seus vilões mais importantes tenham um salvamento de Vontade alto o suficiente para protegê-los pelo menos a maior parte das vezes. Você também pode conceder a eles Escudo Mental, garantindo um bônus adicional em salvamentos contra esse tipo de controle. Isso casa bem com megalomaniacos que desejam dominar o mundo e outros vilões mestres, especialmente se o antagonista tiver poderes mentais.

Se um herói usar Controle Mental em um adversário principal, isso não significa que a aventura acabou. Em vez de ser o fim da luta, pode ser o início de um duelo de vontades, como um agarrar mental (nenhum grande vilão irá concordar em se render!). O Controle Mental do herói serve como distração e pode enfraquecer o vilão, adicionando mais emoção à batalha em vez de acabar com ela.

Por outro lado, sintase livre para permitir que os heróis controlem ou possuam antagonistas menores. De fato, muitos lacaiois provavelmente têm salvamentos de Vontade baixos, o que os torna vulneráveis a essa tática. Se você quiser desafiar um herói que pode controlar mentes, use grupos de adversários muito grandes para serem controlados de uma vez só ou oponentes que não tenham mentes para serem controladas, como mortos-vivos e robôs.

Você pode diminuir o custo de Controle Mental e Possessão se esses poderes tiverem a falha "Limitado contra personagens importantes". Você também pode achar a opção Agarrar Mental para Efeitos, no **Capítulo 8**, útil como limitação desses poderes.

LEITURA MENTAL

Se um mistério depende de algo que um PNJ sabe, Leitura Mental pode acabar com a aventura com um único teste de poder. Os heróis podem ter códigos pessoais que os impedem de usar leitura de mentes casualmente; entretanto, mesmo isso pode não impedir que um personagem assim o faça quando a necessidade for muito grande.

Da mesma forma que com Controle Mental, você pode dar aos personagens importantes um bônus de Vontade suficiente para resistir a tentativas de leitura de mentes, mas isso pode parecer trapaça. É justo para alguns oponentes, mas se for o caso o tempo todo, os jogadores podem ficar frustrados. O mesmo é verdadeiro para o caso de você usar oponentes imunes à leitura de mentes.

Um caminho do meio para cenários em que a leitura de mentes é uma habilidade conhecida é permitir que os antagonistas tomem precauções, mas apresentá-las como desafios em vez de obstáculos intransponíveis. Por exemplo, os oponentes podem usar suas próprias habilidades mentais para condicionar seus agentes a esquecer certas informações, exigindo um teste de poder oposto para alcançar a informação. O mesmo serve para vilões que condicionam seus lacaiois a se auto-destruir em vez de se entregar a uma sonda mental. Será que os heróis conseguem recuperar uma informação útil a tempo?

Antagonistas com inimigos capazes de ler mentes não irão dividir informações cruciais — e um lacaio não pode revelar aquilo que não sabe. Em vez de alcançar imediatamente a resposta para uma pergunta, alguém lendo mentes pode conseguir pistas que levarão os heróis ainda mais longe na aventura. Ler a mente de um possível assassino dá pistas sobre seu empregador, que, por sua vez, pode ser o braço-direito do vilão, levando os personagens até ele.

AGARRAR MENTAL

Outro aspecto problemático de Leitura Mental é a habilidade de iniciar uma manobra agarrar mental (veja o capítulo **Poderes** de *M&M*). Isso abre a possibilidade de alguém com poderes mentais incapacitar um oponente ou, pelo menos, distraí-lo enquanto os outros membros do grupo acabam com ele. Essa mecânica busca representar um combate mental, comum entre personagens mentalistas de quadrinhos, mas jogadores espertos podem tentar abusar dela.

Uma opção para administrar a manobra agarrar mental é fazer com que ela exija ações do agressor, mas *não* do defensor; em outras palavras, o alvo da manobra se defende com uma ação livre. Assim, os jogadores não podem usar agarrar mental como uma maneira de "prender" um oponente e mantê-lo fora de ação em um combate. Imobilizar seu alvo ainda funciona, mas até chegar a isso o defensor pode continuar agindo normalmente, o que inclui ataques físicos contra o atacante.

Dar essa liberdade para o alvo de agarrar mental faz com que iniciar esse ataque seja muito mais arriscado, e encoraja os aliados do atacante a proteger seu amigo de um contra-ataque. A manobra não limita as opções do defensor a menos que ele esteja mentalmente imobilizado, colocando o efeito no mesmo nível de outros poderes mentais.

MORFAR

A habilidade de se parecer com outra pessoa (ou com qualquer outra coisa) pode ser tão útil quanto invisibilidade, e até mais, quando o personagem pode personificar alguém. Por exemplo, um metamorfo pode ganhar acesso a informações restritas ou pode dar ordens aos subordinados de seus inimigos.

Morfar exige um teste de Disfarce para determinar sua eficiência, e permite um teste de Notar para superá-lo ou, pelo menos, perceber que alguma coisa está errada. Embora Morfar possa permitir que você se pareça e até fale como alguém específico, não lhe concede a habilidade de agir como a pessoa personificada. Testes de Blefar e Performance (atuação) são necessários para fazer alguém acreditar que você é a pessoa verdadeira, especialmente se você estiver agindo de maneira inconsistente. Assim, quando alguém que se parece com o Líder Maligno ordena que seus guardas tirem-no da cela, um teste de perícia deve ser exigido para que os guardas aceitem a ordem (com uma penalidade considerável se eles souberem que recém prenderam um metamorfo naquela cela!).

POSCOGNIÇÃO

A habilidade de "ler" o passado de um local ou objeto pode dar aos heróis informações consideráveis. Quer saber quem é o assassino? Tentar descobrir o que aconteceu naquele quarto fechado? Use poscognição e todos os segredos serão revelados.

O mestre deve fazer com que algumas leituras psicométricas sejam vagas, dando pistas suficientes para mover o enredo, mas não para acabar com ele. Poscognição pode dar imagens ou visões nubladas, talvez marcadas pelos diferentes pontos de vista das pessoas envolvidas no evento.

Criminosos espertos podem usar contramedidas para cobrir seus rastros, apagando ou "borrando" traços psíquicos, talvez até mesmo deixando "armadilhas" psíquicas para investigadores poscognitivos. Por exemplo, um malfeitor que assassinou alguém pode matar uma outra pessoa no mesmo local 24 horas depois, criando distúrbios psíquicos para obscurecer o crime anterior e levar os poscognitivos a seguir uma pista errada.

“RESETS” PRECOGNITIVOS

Uma opção para lidar com precognição é permitir que o jogador use a presciência de seu personagem como uma habilidade meta-jogo. Por exemplo, com um uso bem-sucedido de precognição, o jogador pode gastar um ponto heróico para “refazer” uma cena, “resetando” as coisas a um ponto no passado, como um jogo salvo em um videogame. Os eventos que ocorreram depois daquele ponto eram apenas uma visão!

Assim, por exemplo, quando o grupo cai em uma armadilha, o jogador do precog usa seu poder e gasta um ponto heróico. Os eventos “retornam” ao momento anterior aos heróis dispararem a armadilha. O precog agarra o braço de um de seus aliados e diz “Espere, é uma armadilha!”. O mestre também pode usar esta opção como uma “rota de fuga” se a aventura não estiver dando certo; diga que os eventos que estão causando problemas eram um aviso precognitivo e recomece o jogo em um momento anterior da aventura, para que os heróis possam tentar de novo.

Cuide para que esta habilidade não se torne problemática. Se os jogadores sentirem que têm uma segunda chance sempre que algo der errado, podem acabar jogando como num videogame, explorando cada opção possível, sabendo que podem retornar ao momento em que “salvaram o jogo” quando as coisas derem errado. Os pontos heróicos disponíveis limitam os “resets” precognitivos, mas você também deve se sentir livre para limitar os jogadores quando necessário.

PRECOGNIÇÃO

Precognição é uma habilidade especialmente problemática, uma vez que os jogadores têm de ter a liberdade de tomar decisões sobre as ações futuras de seus heróis, ou o jogo não será muito divertido! Assim, precognição raramente é confiável.

O mestre deve recheiar as visões precognitivas com simbolismos e imagens parecidas com sonhos, deixando-as abertas à interpretação. Isso dá maior amplitude para fazer a visão se encaixar nos eventos do jogo à medida que eles se desenrolarem. Você deve considerar se uma visão precognitiva é algo que *deve* acontecer ou algo que *pode* acontecer. Esta última opção é mais fácil, mas encoraja o uso de precognição como um meio de detectar e evitar problemas.

TELEPORTE

Este poder permite que os heróis superem limitações normais de distância e também muitas outras barreiras. Ele enfraquece muitos desafios – portas trancadas, gaiolas e abismos, por exemplo.

Isso não é um problema se as aventuras não forem baseadas nesses desafios. Mas se esse for o caso, você precisa encontrar uma maneira de limitar a mobilidade do herói. Isso pode ser tão simples quanto usar uma contramedida para esse poder, ou tão complexo quanto criar outros desafios. Para um obstáculo simples, mas eficaz, lembre-se que Teleporte exige perceber exatamente o destino; colocar a gaiola do teleportador pendurada acima de um poço em uma sala escura irá impedi-lo de se teleportar cegamente para fora.

PODERES QUE PARAM O JOGO

Além dos poderes mencionados acima, que podem atrapalhar a trama, alguns poderes podem congelar o próprio jogo, enquanto os jogadores brincam com a sua mecânica.

O maior problema nesta categoria são os poderes que dão pontos que os jogadores podem mudar de característica para característica. Exemplos incluem Adaptação, Animar Objetos, Imitação,

Metamorfose e Nêmesis. Como impedir que o jogo pare enquanto os jogadores calculam e recalculam os pontos?

Uma maneira é fazer os jogadores trazerem muitas das configurações de seus poderes já prontas. Por exemplo, fichas para objetos animados para o herói com Animar Objetos, e formas com seus poderes já calculados para o metamorfo. Um pouco de preparação pode cortar em muito o tempo tomado por esses poderes.

Você pode tratar esses poderes como repertórios abertos; o personagem tem uma lista de características estabelecidas, mas pode fazer “façanhas de poder” sem esforço extra redistribuindo seus pontos a um novo conjunto de características. Não permita que os jogadores se percam decidindo onde colocar seus pontos, e encoraje-os a usar seus truques mais conhecidos e só desenvolver outros poucos a cada jogo. Então, faça-os anotar esses truques novos depois do jogo, para que os tenham prontos para usar mais tarde.

Você também pode “chutar” os efeitos desses poderes quando necessário, usando a graduação de poder como uma regra geral para o quão eficientes serão as características alocadas por um personagem. E daí se sobrar ou faltar um ou outro ponto de poder? O objetivo é manter o jogo em movimento em vez de discutir sobre a alocação de meia dúzia de pontos. Dê uma olhada na opção **Poderes variáveis dinâmicos** mais adiante neste capítulo, que explora esta idéia em mais detalhes.

OPÇÕES E VARIAÇÕES PARA OS PODERES

Esta seção apresenta opções e variações para os poderes.

LIMITE DE PONTOS POR NÍVEL DE PODER

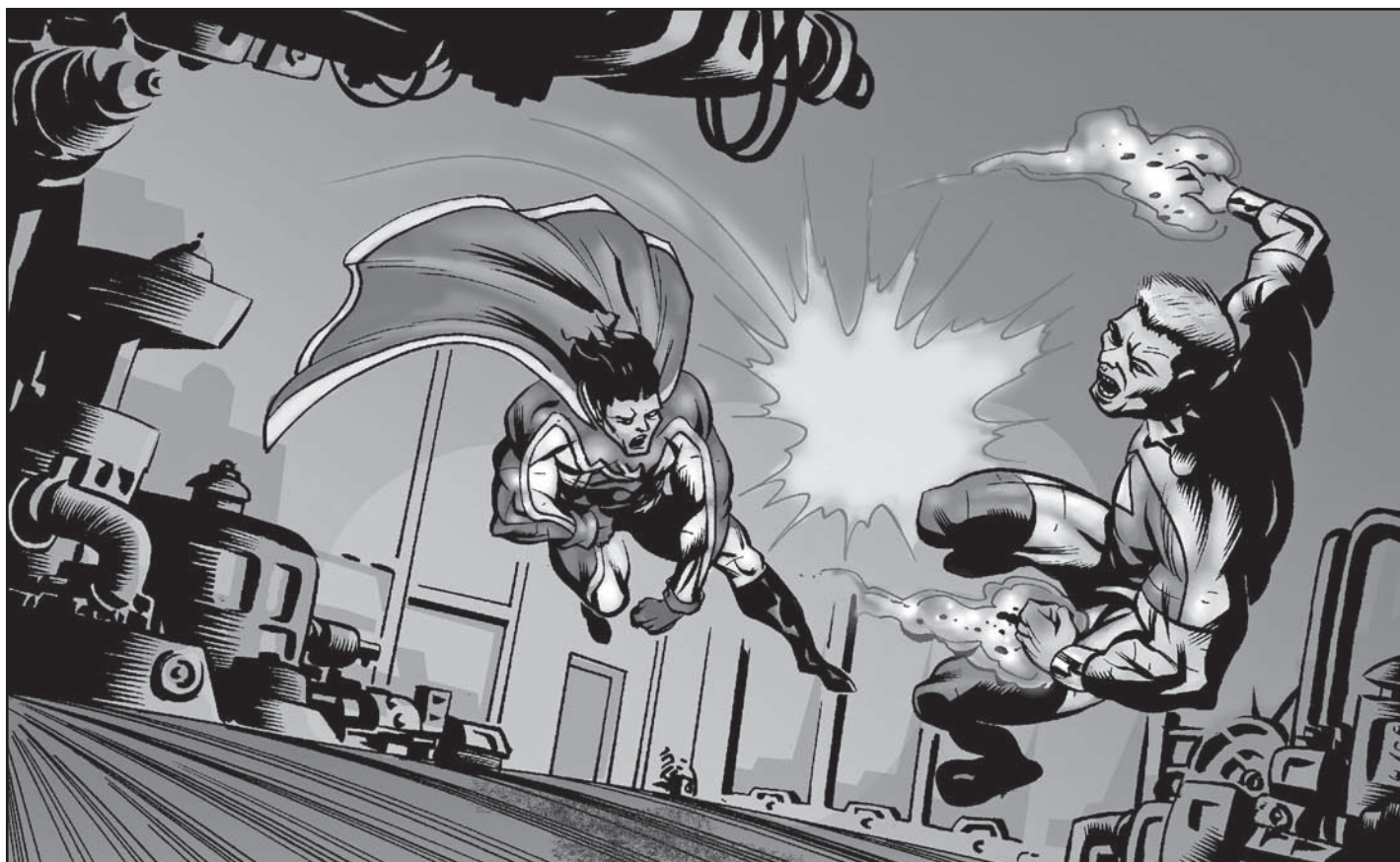
Nas regras padrão de *M&M*, o nível de poder limita a graduação de alguns poderes ao limitar a CD dos salvamentos e características como bônus de habilidades, mas não restringe a disponibilidade dos poderes de nenhuma outra maneira.

Nesta variação, além dos limites normais, o nível de poder restringe os poderes que provocam jogadas de salvamento a um valor em pontos, baseado apenas na graduação do poder, de não mais do que $(NP \times 2)$. Perceba que isso não inclui feitos de poder, mas inclui extras e falhas; o limite é o custo final em pontos de poder.

Exemplo: em um jogo de NP 11, os poderes com jogadas de salvamento estão limitados a um total de 22 pontos. Assim, um personagem pode ter no máximo 11 graduações em um poder que custe 2 pontos por graduação, 7 em um de 3 e 5 graduações em um poder que custe 4 pontos por graduação. Uma vez que o limite de CD também se aplica, um poder de 1 ponto por graduação também está limitado a 11 graduações.

PODERES INCONFIÁVEIS

Embora alguns poderes exijam rolagens de ataque ou testes para serem bem-sucedidos, o uso de poderes em *M&M* normalmente não exige uma rolagem. Mestres que queiram tornar o uso de poderes menos confiável podem exigir um teste de poder com uma CD igual a $10 +$ o número de graduações do poder que o jogador deseja usar. Se o teste for bem-sucedido, o poder funciona normalmente (exigindo quaisquer rolagens ou testes que ele normalmente exigiria). Se o teste falhar o poder não funciona, e a ação é perdida.



Isso significa que usar um poder com as graduações máximas tem uma chance de 55% de sucesso, uma vez que a CD é a graduação do poder +10, mas personagens mais poderosos terão uma chance maior de sucesso usando seus poderes em graduações mais baixas. Também significa que gastar um ponto heróico num teste de confiabilidade garante seu sucesso (uma vez que um ponto heróico é no mínimo 11).

Naturalmente, esta opção é mais adequada a campanhas em que os poderes são menos confiáveis do que na maioria dos cenários de super-heróis. Possibilidades incluem campanhas cômicas, de super-heróis sem treinamento, de poderes psíquicos secretos e similares.

Se apenas alguns dos poderes forem inconfiáveis, isso pode ser tratado como uma falha de -1.

TESTES DE CONCENTRAÇÃO PARCIAIS

Normalmente, o teste de Concentração para manter um poder é tudo-ou-nada. Com esta opção, um teste de Concentração pode ser *parcialmente* bem-sucedido — para cada ponto pelo qual o resultado superar CD 10, o personagem pode manter uma graduação do poder, até o máximo do personagem (com um resultado igual a 10 + a graduação do poder). Isso torna mais difícil a possibilidade de um poder falhar por completo.

Exemplo: *Sônico, voando, é atordoado por um carro arremessado. Ele precisa fazer dois testes de Concentração para manter seus poderes Vão e Campo de Força, ambos com CD 19 (10 + graduação do poder). Ele soma 10 em seu primeiro teste e 14 no segundo. O primeiro teste não supera a CD 10; assim, o poder de voar de Sônico desliga. Por sorte, seu segundo teste supera a CD 10 em 4, e ele retém 4 gradua-*

ções de Campo de Força. Ele vai precisar delas, pois o chão está se aproximando... E rápido!

TEMPO DE ATORDOAMENTO

Quando um personagem é atordoado, os efeitos dessa condição, especialmente o teste de Concentração exigido para manter qualquer poder sustentável, são aplicados imediatamente. A condição atordoado é removida na contagem de Iniciativa anterior a quando entrou em jogo, mas o herói não pode restaurar poderes perdidos até sua próxima ação.

Nesta variação, o teste de Concentração para manter um poder não chega antes da próxima ação de um personagem. Quando um personagem for atordoado, quaisquer poderes sustentáveis permanecem ativos até a ação do personagem, quando uma ação livre é exigida para mantê-los. Se o personagem for incapaz de realizar ações por estar atordoado (ou devido a alguma outra condição), só então um teste de Concentração é exigido para manter os poderes sustentáveis funcionando. Se falhar, o poder é desligado, mas a quantidade de tempo durante a qual o personagem precisa ficar sem os benefícios do poder é geralmente mais curta — exatamente uma rodada, em vez de algo entre uma e duas rodadas.

CONTRA-ATAQUE PARCIAL

Normalmente, uma tentativa de contra-atacar um poder é tudo-ou-nada. Com esta opção, uma tentativa de contra-ataque pode ser *parcialmente* bem-sucedida — mesmo que a tentativa de contra-ataque falhe em superar o resultado do teste de poder oposto, os efeitos do outro poder são reduzidos à diferença entre os resultados dos testes, se essa for menor que a graduação normal do poder.

Exemplo: Sereia tenta contra-atacar o Raio de chamas 11 do Cavaleiro Branco com seu Controle de Água 10. Ambos fazem testes opostos de poder — Sereia soma 18, e o Cavaleiro Branco, 23. Normalmente, a tentativa de Sereia falharia e o Raio do Cavaleiro Branco teria efeito completo. Nesta variação, o Raio de chamas do vilão racista é reduzido a 5 ($23 - 18$), a diferença entre os testes de poder. Se o teste de Sirena tivesse sido 12 ou menos (para uma diferença de 11 ou mais), o Raio do Cavaleiro Branco permaneceria 11, uma vez que a diferença seria maior do que a graduação normal de seu poder.

PONTOS DE ENERGIA

Normalmente, usar um poder não exige mais esforço do que usar uma perícia ou outra característica. Em algumas campanhas, o mestre pode instituir o uso de *pontos de energia* para medir quanto e com que frequência os personagens podem usar seus poderes.

Os personagens têm uma quantidade de pontos de energia igual a seu valor de Constituição $\times 10$; assim, um personagem com Constituição 11 tem 110 pontos de energia. Usar um poder não-permanente custa uma quantidade de pontos de energia igual à metade de seu custo em pontos de poder, arredondado para baixo. Usar Raio 11, por exemplo, custa 11 pontos de energia (a metade de 22). O custo é pago a cada rodada que o efeito esteja em uso, no começo da ação do personagem. Os personagens recuperam o seu valor de Constituição em pontos de energia por minuto.

Os personagens podem aumentar sua energia ao custo de 1 ponto de poder por 20 pontos de energia adicionais. Personagens com 10 ou menos pontos de energia ficam fatigados. Personagens com 0 pontos de energia ficam exaustos. Se um personagem com 0 pontos de energia gastar ainda mais energia, precisa fazer um salvamento de Fortitude (CD 5 + o total de pontos de energia gastos) no começo de cada rodada para se manter consciente.

Se esta opção estiver em uso, o mestre pode permitir que os modificadores de poder alterem o custo de pontos de energia da maneira a seguir.

- **Custo de energia reduzido:** com um extra de +1, o efeito custa metade da quantidade normal de energia (um quarto do custo em pontos do poder, sem contar este modificador). Com um modificador de +2, o efeito não custa nada.
- **Custo de energia aumentado:** custar +50% (uma vez e meia) de energia é uma falha de -1. Custar +100% (o dobro) de energia é uma falha de -2.

Personagens sem valor de Constituição não têm pontos de energia. Seus poderes devem ter o extra Custo de Energia Reduzido, mas um modificador de +1 é o suficiente para um poder não custar qualquer energia para eles. Eles não ficam fatigados ou exaustos por não terem pontos de energia.

Dispositivos devem tirar energia de seus usuários ou ter uma fonte independente, ao custo de 1 ponto de poder por 20 pontos de energia. Um feito de poder do poder Dispositivo chamado Fonte de Energia Dupla permite que um dispositivo tire energia tanto do usuário quanto de sua própria fonte.

SALVAMENTOS CONTRA FADIGA

Como uma alternativa aos pontos de energia, o mestre pode decidir que alguns ou todos os poderes da campanha exigem um salvamento contra fadiga quando forem usados. O tipo de salvamento é determinado pelo poder: Fortitude para poderes que exigem esforço físico,

Vontade para poderes que exigem esforço mental. O mestre pode estabelecer salvamentos diferentes para poderes e descritores diferentes.

A CD do salvamento é 10 + as graduações do poder usadas; assim, os jogadores podem deliberadamente limitar o uso dos poderes de seus personagens para tornar mais fácil sobrepujar a fadiga. Um salvamento bem-sucedido significa que não há efeito. Uma falha significa que o personagem fica fatigado, uma falha por 5 ou mais significa que ele fica exausto e uma falha por 10 ou mais significa que ele fica inconsciente. Os resultados da fadiga também são cumulativos; assim, três resultados fatigado o deixam inconsciente. O mestre pode limitar o efeitos à fadiga independente de por quanto o teste falhar. Isso impede um poder de exaurir ou nocautear um personagem de uma vez só; pelo menos três falhas são necessárias para que um super-herói fique inconsciente devido à fadiga.

Esta abordagem é mais adequada para cenários em que o uso de poderes deve exigir esforço, e ser mais equilibrado com perícias e feitos mundanos, como muitos cenários de fantasia ou cenários modernos de "poderes psíquicos". Como com as outras opções neste capítulo, o mestre decide se salvamentos contra fadiga contam como falhas e reduzem o custo de um poder ou não.

INTENSIFICADORES DE PODER

As regras de esforço extra descrevem maneiras de melhorar as características de um herói em troca de fadiga, limitando a quantidade de vezes que os heróis podem levar suas habilidades além dos limites. Pontos heróicos podem ajudar a aliviar essa fadiga, encorajando os jogadores a usar esforço extra com maior assiduidade.

Esta opção permite outros usos de esforço extra ao exigir um componente no lugar da fadiga normalmente exigida. A natureza desse componente fica a cargo do mestre, mas deve ser algo raro e controlável, para que não se torne acessível muito facilmente durante a campanha. Exemplos de intensificadores de poder incluem drogas ou agentes bioquímicos projetados para tanto, cristais místicos, fontes de energia super-científica, e assim por diante.

Exemplo: André decide que em sua campanha certos cristais raros agem como intensificadores de poderes psíquicos. No entanto, concentrar poder através da matriz cristalina faz com que ela rache e quebre; assim, cada cristal só pode ser usado uma vez. Um psi que use um cristal intensificador pode aplicar esforço extra aos seus poderes sem sofrer qualquer fadiga.

Perceba que os intensificadores de poder podem permitir apenas alguns usos de esforço extra; coisas como aumentar a capacidade de carga ou o movimento podem não funcionar, dependendo do intensificador e o tipo de característica que ele afeta.

Muitas coisas podem limitar os intensificadores de poder em um cenário, incluindo raridade, custo e efeitos colaterais.

- **Raridade:** intensificadores de poder não devem estar disponíveis em qualquer loja da esquina. Faça deles coisas que os heróis devem procurar com afinco. Conseguir um intensificador pode ser um desafio que os heróis devem superar, da mesma forma que outros obstáculos. Estoques devem ser limitados, de maneira que os heróis não consigam acumular grandes quantidades. Os intensificadores não são tão valiosos quanto os pontos heróicos (eles não podem fazer as mesmas coisas) mas devem estar disponíveis de maneira similar.
- **Custo:** uma maneira de tornar os intensificadores de poder raros é tornar seu preço elevado. Uma CD de compra de 25 a 30 torna difícil consegui-los; a menos que o herói seja rico, ou

tenha um patrono com muitos recursos, os intensificadores disponíveis serão poucos. Intensificadores caros podem se tornar contrabando valioso e alvos de roubo.

- **Efeitos colaterais:** alguns intensificadores de poder podem causar efeitos colaterais, de coisas quase inofensivas a problemas sérios, como vício ou dreno de habilidades. Fadiga é um efeito colateral obviamente fraco, uma vez que os intensificadores de poder deveriam *substituir* a fadiga causada por esforço extra. Efeitos colaterais devem ser menos severos, ou durar mais tempo, oferecendo uma vantagem a curto prazo (não sofrer fadiga) em troca de uma desvantagem a longo prazo (como ficar viciado no intensificador). Um efeito colateral possível para um intensificador de poder é mácula (veja **Mácula**, no **Capítulo 6**).

PROGRESSÕES ALTERNATIVAS

Embora a Tabela de progressão universal de *M&M* ofereça uma boa gama de melhorias para os efeitos do jogo, alguns grupos podem querer progressões mais rápidas ou lentas, adequadas ao seu estilo de jogo, seja ele com personagens de nível baixo, alto ou até mesmo "cósmico". A maneira mais fácil para se alcançar isso sem limitar as graduações — ou exigir quantidades enormes delas — é mudar a taxa da Tabela de progressão universal.

- **Progressão lenta:** uma progressão lenta é 1,5 vezes o valor anterior, arredondando para cima. Assim, a progressão se torna 1, 2, 3, 5, 8, 12, 18, 27, e assim por diante.
- **Progressão rápida:** uma progressão rápida remove todas as entradas na tabela começando com 2, progredindo da seguinte maneira: 1, 5, 10, 50, 100, 500, 1.000, e assim por diante.
- **Progressão épica:** uma progressão épica remove todas as entradas da tabela começando em 2 ou 5, e aumenta em fatores de 10 — 1, 10, 100, 1.000, 10.000, e assim por diante.

SALVAMENTOS PARCIAIS E PODERES DE CARACTERÍSTICA

Nesta variação, poderes envolvendo características que permitem jogadas de salvamento (como Drenar e Transferência) podem ter efeito reduzido dependendo do salvamento do alvo. Em vez do poder ter efeito total no caso de uma falha no salvamento, tem graduações de efeito iguais à margem pela qual o salvamento falhou ou a graduação do poder, o que for menor.

Exemplo: um personagem é acertado por *Drenar Sabedoria* 8. Normalmente, este poder exige um salvamento de CD 18, e drena 8 pontos de poder do valor de Sabedoria do alvo caso este falhe em seu salvamento. Com esta variação, o poder ainda tem CD 18, mas o alvo sofre apenas 1 ponto de dreno por ponto da sua margem de falha, até um máximo de 8 (no caso do resultado de seu salvamento ser 10 ou menos).

PODERES VARIÁVEIS DINÂMICOS

Efeitos de poderes variáveis (apresentados anteriormente neste capítulo) fornecem uma quantidade de pontos de poder que podem ser designados a diferentes características a cada uso. Por exemplo, o poder Imitação de Animais fornece uma quantidade de pontos que o jogador pode designar a diferentes características para duplicar habilidades de animais. Embora isso forneça uma definição clara do que um poder variável pode conceder a um personagem, tam-

bém exige certa quantidade de cálculos de última hora para alocar esses pontos, o que pode tomar muito tempo de jogo, a menos que grande parte do trabalho seja feita com antecedência.

Grupos que achem que poderes variáveis consomem muito tempo podem usar esta opção, que permite que um poder variável (qualquer poder que normalmente conceda uma quantidade de pontos a serem alocados) simplesmente conceda um total de graduações em poderes igual ao dobro de suas graduações, sem que qualquer poder tenha mais graduações que ele. Assim, um personagem com *Metamorfose* 10 pode ganhar até 20 graduações em outros poderes, contanto que nenhum deles tenha mais de 10 graduações.

Esta opção é, no geral, mais rápida e fácil de usar durante o jogo, mas sacrifica alguma precisão, uma vez que o custo por graduação dos diferentes poderes varia. O mestre deve monitorar a alocação de graduações e vetar certas coisas, como adquirir um poder com muitos extras em um verdadeiro "negócio da China".



CAPACIDADE DE MANOBRAS DE VÔO

CAPACIDADE DE MANOBRAS	PERFEITA	BOA	MÉDIA	RUIM	DESAJEITADA
Velocidade mínima	Nenhuma	Nenhuma	Metade	Metade	Metade
Pairar	Sim	Sim	Não	Não	Não
Recuar	Sim	Sim	Não	Não	Não
Reversão	-0 m	-1,5 m	—	—	—
Curva	Qualquer	90°/1,5 m	45°/1,5 m	45°/1,5 m	45°/3 m
Curva no lugar	Qualquer	+90°/-1,5 m	+45°/-1,5 m	Não	Não
Curva máxima	Qualquer	Qualquer	90°	45°	45°
Ângulo de subida	Qualquer	Qualquer	60°	45°	45°
Velocidade de subida	Total	Metade	Metade	Metade	Metade
Ângulo de descida	Qualquer	Qualquer	Qualquer	45°	45°
Velocidade de descida	Dobro	Dobro	Dobro	Dobro	Dobro
Entre descida e subida	0	0	1,5 m	3 m	6 m

- **Velocidade mínima:** um personagem voando que não mantenha a velocidade mínima deve pousar no fim da rodada. Se não pousar, na rodada seguinte perde suas ações e cai 45 m. Se bater no chão, sofre o dano normal de queda. Se não bater, na rodada seguinte deve gastar suas ações para fazer um salvamento de Reflexo (CD 20); se for bem-sucedido recomeça a voar, se falhar, cai mais 45 m. Isso se repete até que o personagem seja bem-sucedido no salvamento ou bata no chão.
- **Pairar:** a habilidade de ficar parado no ar.
- **Recuar:** a habilidade de voar para trás.
- **Reversão:** a velocidade que o personagem gasta para começar a recuar.
- **Curva:** quanto o personagem pode virar depois de percorrer a distância indicada.
- **Curva no lugar:** um personagem com capacidade de manobra boa ou média pode gastar velocidade para virar no lugar.
- **Curva máxima:** quanto o personagem pode virar independente do espaço.
- **Ângulo de subida:** o ângulo no qual o personagem pode subir.
- **Velocidade de subida:** quão rápido o personagem pode subir.
- **Ângulo de descida:** o ângulo no qual o personagem pode descer.
- **Velocidade de descida:** um personagem voando pode percorrer o dobro de sua velocidade quando mergulha.
- **Entre descida e subida:** um personagem com capacidade de manobra média, ruim ou desajeitada deve voar uma distância mínima depois de descer antes de poder subir novamente.

Ainda assim, para grupos que preferem jogar de maneira mais rápida e simples essa variação funciona bem.

CAPACIDADE DE MANOBRAS DE VÔO

Em nome da simplicidade, assume-se que o movimento de vôo é igual às outras formas de movimento em *M&M*. Aqueles interessados em um sistema mais detalhado de movimento em vôo podem usar as seguintes regras opcionais.

Personagens que voam têm uma *capacidade de manobra*, que mede o quão gracioso é o seu vôo. A capacidade de manobra começa em média (desajeitada para planadores), e pode ser aumentada através do uso de feitos de poder: cada feito de poder aumenta a capacidade de manobra em um nível. Redução na capacidade de manobra é uma desvantagem física incomum: leve (-1 ponto) para capacidade de manobra pobre, moderada (-2 pontos) para desajeitada. Planadores não podem ter mais que capacidade de manobra média. Consulte a tabela **Capacidade de manobra de vôo** para informações sobre as diferentes capacidades de manobra.

TESTES DE CAPACIDADE DE MANOBRAS

Como opção, o mestre pode exigir dos jogadores testes de Acrobacia para que seus personagens possam fazer as manobras listadas na tabela acima. Isso é como um desafio para capacidade de manobra (veja **Desafios** no **Capítulo 1**). Uma manobra da capacidade

do personagem tem CD 10; cada aumento na capacidade adiciona 5 à CD, e cada redução subtrai 5. Assim, um personagem voando deve ser bem-sucedido em um teste de Acrobacia (CD 20) para subir a toda a sua velocidade (o que exige capacidade de manobra perfeita). Por outro lado, o mesmo personagem pode fazer uma curva de 45°/3 m automaticamente (CD 0), uma vez que exige apenas capacidade de manobra desajeitada. Os personagens podem escolher 10 em testes de capacidade de manobra, mas não 20.

DESVANTAGENS DE VÔO

Um meio termo entre usar ou não as regras de capacidade de manobra é transformar alguns de seus elementos em desvantagens para o poder Vôo. Pelas regras básicas, Vôo tem capacidade de manobra perfeita. Limitações sobre a capacidade de manobra de um personagem são tratadas como desvantagens, com a restrição normal de que o valor total de desvantagens seja menor que o custo total do poder. As desvantagens a seguir valem -1 ponto cada uma.

- **Curvas largas:** você não consegue executar curvas maiores do que 45° por ação de movimento enquanto estiver voando, embora possa diminuir sua velocidade de vôo enquanto fazendo uma curva, caso dejesse.
- **Pista necessária:** você precisa de uma pista reta para levantar vôo e aterrissar. Você não consegue levantar vôo ou aterrissar verticalmente, ou pairar no ar.

- **Só para a frente:** você não pode voar para trás.
- **Velocidade mínima:** você não pode voar a menos da metade da sua velocidade máxima, ou começa a cair. Você pode recomendar o seu poder Voo como uma ação de movimento, a menos que outras circunstâncias o impeçam (como outras desvantagens).

NULIFICAR BASEADO EM PONTOS

Normalmente, um uso de Nulificar (veja o capítulo **Poderes** de *M&M*) é um teste oposto entre a graduação de Nulificar e a graduação do poder sendo nulificado (ou a Vontade do usuário do poder sendo nulificado, o que for maior). Isso é vantajoso quando nulificando poderes com um custo por graduação maior do que 2 pontos, uma vez que tais poderes são desproporcionalmente fáceis de nulificar em comparação a seu custo. Mestres preocupados com isso podem usar a variação a seguir.

Role o teste de Nulificar normalmente, mas para o teste oposto, use um bônus igual ao custo total do poder, dividido por 2. Assim, um poder cujo custo total seja de 30 pontos tem um bônus de +15 em testes opostos para evitar ser nulificado. Para repertórios, some o custo do poder base a todos os feitos Poder Alternativo, e divida o total por 2, para descobrir o bônus.

Isso torna a dificuldade de nulificar um poder proporcional ao seu custo. Nulificar poderes que custem 1 ponto por graduação se torna mais fácil, nulificar poderes que custem 2 pontos por graduação permanece a mesma coisa e nulificar poderes mais caros do que isso se torna mais difícil. Esta opção é mais complicada do que a regra padrão, e o jogo pode ficar mais lento quando Nulificar for usado.

COMBOS DE PODER

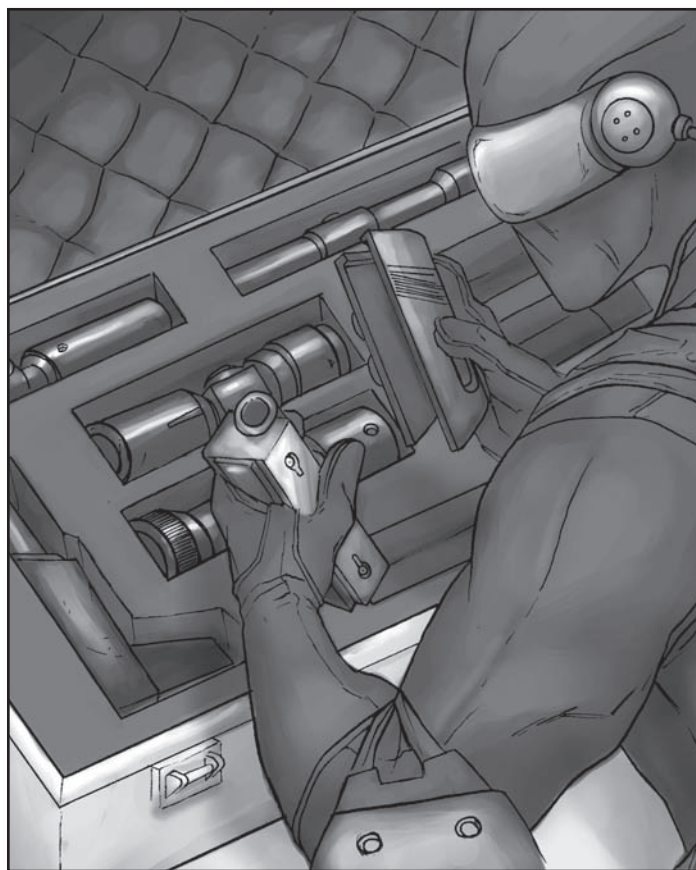
Esta variação encoraja os jogadores a agrupar poderes em um único poder sob um descritor comum, e oferece um desconto por isso.

Para criar um combo de poder, pegue um grupo de efeitos que constituem um único poder, como "Controle Climático". Reduza o custo de cada efeito em 1 ponto por graduação (mas não para menos de 1 ponto por graduação) e some os custos dos efeitos, adicionando 1 ao total para determinar o custo final por graduação do combo. Falhas de poder que se aplicam a *todos* os efeitos no combo podem ser aplicados ao custo final, reduzindo-o ainda mais.

O problema de um combo de poder é que ele é tratado como um único efeito em relação a efeitos como Drenar e Nulificar. Assim, um efeito de alteração afeta todo o combo de uma vez só, mesmo se normalmente funcionasse apenas em um efeito por vez.

REPERTÓRIOS NULOS

O repertório de poder padrão de *M&M* é constituído de um poder base e uma série de feitos Poder Alternativo que podem substituir o poder base. Nesta variação, o poder "base" de um repertório é um poder "nulo", um conjunto de pontos de poder que não fazem nada por si só. O repertório então exige pelo menos um feito Poder Alternativo para ser útil. Na prática, Repertório de Poder se torna um poder por si só.



REPERTÓRIO DE PODER

Efeito: característica

Ação: livre

Alcance: pessoal

Duração: contínua

Custo: 1 ponto por graduação

Você tem 1 ponto de poder por graduação em Repertório de Poder, que pode usar para duplicar os efeitos de outros poderes. Você pode alocar seus pontos de poder uma vez por rodada, como uma ação livre, a qualquer poder permitido (veja a seguir).

Cada poder ao qual você possa alocar seus pontos é um feito de poder separado. Assim, ser capaz de gastar seus pontos de Repertório de Poder para duplicar o poder Raio é um feito de poder. Duplicar Raio com o extra Área é outro feito de poder; para duplicar o poder Voo você adiciona um terceiro feito, e assim por diante.

Você só pode mudar a alocação de seus pontos de poder uma vez por rodada, embora isso seja feito como uma ação livre.

Esta abordagem torna os repertórios um tipo de poder mais distinto. Se for usada, então o feito Poder Alternativo não deve existir, exceto talvez como uma opção de esforço extra. Se quiser remover esta habilidade de esforço extra, então vale a pena usar esta variação de repertório.

POR TRÁS DA MÁSCARA: COMBOS DE PODER

Combos de poder são como os poderes eram construídos na primeira edição de *M&M* (não disponível no Brasil), e são oferecidos aos jogadores que preferem esse método. Ele premia conceitos de personagens coerentes, mas pode deixar os poderes baratos demais. Além disso, pode prejudicar conceitos de personagens que não tenham um tema que os unifique.

REPERTÓRIOS AMPLOS

Como apresentado nas regras padrão de *M&M*, um repertório é constituído de um poder base e um ou mais feitos Poder Alternativo. Os pontos do poder base podem ser remanejados entre ele e o(s) Poder(es) Alternativo(s). Poderes Alternativos Dinâmicos permitem que esses pontos sejam compartilhados, mas eles ainda assim não podem exceder o valor do poder base. Um repertório amplo aumenta a quantidade de pontos de poder disponíveis para a distribuição entre os poderes no repertório.

AMPLO

MODIFICADOR DE +1

Quando aplicado ao poder base de um repertório, este modificador fornece 2 pontos de poder por graduação do poder base para distribuir entre os poderes do repertório. Nenhum poder pode ter mais pontos de poder alocados do que o custo do poder base, sem contar este modificador, mas os pontos podem ser compartilhados entre os Poderes Alternativos Dinâmicos do repertório. Você pode aplicar este modificador múltiplas vezes; a cada aplicação, ele aumenta a quantidade de pontos de poder disponíveis para o repertório em 2 por graduação do poder base. Você pode aplicar Amplo como um modificador parcial para afinar a quantidade de pontos de poder concedidos (veja o capítulo **Poderes** de *M&M* para detalhes sobre modificadores parciais).

Exemplo: *Jacó, o jogador de Dédalo, quer criar um repertório amplo para o seu traje de poder. O poder base da armadura é Raio 12 (24 pontos de poder). Os Poderes Alternativos Dinâmicos são Armadilha 12, Pasmal 12 e*

Telecinesia 12, cada um custando 2 pontos de poder (para 2 graduações do feito Poder Alternativo). Jacó então aplica o modificador Amplo ao Raio (o poder base). Isso permite que Dédalo distribua um total de 48 pontos entre os poderes do repertório: 24 pontos do poder base, mais 24 do modificador Amplo. Isso significa que Dédalo pode usar dois dos poderes deste repertório simultaneamente e com todo seu poder.

PODER ALTERNATIVO COMO UMA FALHA

Nesta variação, Poder Alternativo não é um feito, mas uma falha de -1 aplicada a cada poder no repertório, exceto ao poder base. Os Poderes Alternativos não podem exceder o custo do poder base antes da falha Poder Alternativo ser aplicada. Assim, um poder base de 20 pontos pode ter Poderes Alternativos cujo custo não exceda 20 pontos antes da aplicação da falha Poder Alternativo.

A falha tem as mesmas limitações e segue as mesmas regras do feito Poder Alternativo. As principais mudanças são: 1) Poderes Alternativos ficam mais caros; e 2) Poderes Alternativos não estão mais disponíveis como façanhas de poder, uma vez que façanhas só podem adicionar feitos a um poder, não modificadores.

O mestre pode manter Poder Alternativo como uma façanha de poder, uma vez que isso é um elemento significativo de *M&M*, e excluí-lo pode restringir demais a quantidade de efeitos de poder disponíveis aos heróis.

Nesta variação, um Poder Alternativo Dinâmico (normalmente 2 graduações no feito Poder Alternativo) é um feito de poder chamado Dinâmico aplicado a um poder com a falha Poder Alternativo, concedendo o benefício usual de distribuir os pontos de poder entre os diferentes Poderes Alternativos do repertório. Dinâmico também pode ser aplicado ao poder base, como normal.

EFEITOS ALTERNATIVOS

Nesta variação, o feito Poder Alternativo é substituído por um feito chamado "Efeito Alternativo", porque é limitado a substituir um poder por outro do mesmo tipo. Por exemplo, ele só pode substituir um poder de ataque por outro de ataque, ou um poder de movimento por outro de movimento. Isso limita as opções para os repertórios, e os torna mais controláveis.

Uma variação ainda mais restritiva é limitar o Poder Alternativo apenas a versões do *mesmo* poder. Ou seja, os únicos Poderes Alternativos que você pode ter para Raio são outros Raios, possivelmente com feitos e modificadores diferentes. Assim, você pode ter um repertório com um Raio padrão, Raio com o modificador Área, Raio com graduações de Teleguiado, etc. — mas não com um poder que não seja Raio. Esta opção ainda fornece alguma flexibilidade e redução de custos, mas sem a amplitude de opções fornecida pelos repertórios normais.

O padrão é que as alterações a Poder Alternativo também sejam aplicadas às emulações do feito através de esforço extra, embora o mestre possa permitir mais ou menos liberdade, como desejado.

RECUO DE ÁREA

De acordo com o mestre, um ataque de área pode ter um modificador de +0 para que seu recuo faça o alvo ir para dentro, rumo à fonte do efeito, em vez de para fora, para longe da fonte do efeito. Os prós e contras deste modificador geralmente se anulam e, como outros modificadores de poder, é uma modificação permanente sobre como o poder funciona.



Esta opção pode simular ataques como implosões, campos gravitacionais e outros ataques que se originam fora da área e se movem para dentro, em vez de se expandir a partir de um ponto comum. Para um ataque de área que tenha recuo tanto para dentro quanto para fora, compre um como um Poder Alternativo do outro.

AURA E EFEITOS QUE SE ACUMULAM

De modo geral, *M&M* tenta minimizar efeitos e poderes que envolvem múltiplos salvamentos, particularmente múltiplos salvamentos para evitar o mesmo efeito (como dano). A razão é que múltiplos salvamentos favorecem o atacante, uma vez que existe uma chance crescente de que o alvo falhe em seu salvamento. Assim, por exemplo, um poder de ataque que exija dois salvamentos contra dano é desproporcionalmente eficiente comparado a um poder que exige apenas um, uma vez que há mais chance de o alvo sofrer dano.

Entretanto, o modificador Aura (veja o capítulo **Poderes** de *M&M*) permite exatamente isso, uma vez que permite que um poder com alcance de toque afete automaticamente qualquer um tocando o personagem. Assim, um Golpe com o extra Aura pode permitir que um personagem "atinga duas vezes" um mesmo alvo, forçando dois salvamentos de Resistência: um contra o ataque desarmado, o outro contra o poder Golpe da aura. Isso pode criar o problema descrito acima: a aura é desproporcionalmente eficaz, em especial quando tanto ela quanto o ataque têm um bônus de dano parecido.

Se este problema surgir no seu jogo, existem várias opções para resolvê-lo, incluindo somar as graduações do poder com aura para limites de nível de poder, usar a regra de ataques combinados, e limitar as circunstâncias em que a aura é eficaz. Use estas opções da maneira que achar mais adequado para o seu jogo.

SOMANDO GRADUAÇÕES DO PODER COM AURA

Nesta opção, um poder de aura com um salvamento de Resistência (ou seja, que tenha o mesmo salvamento que um ataque desarmado) se soma com o ataque desarmado do personagem para os propósitos de limite de nível de poder no que tange a dano. Assim, se um personagem tiver um bônus de dano desarmado de +2 em um jogo de NP 10, sua aura não pode ter um bônus de dano maior do que +8, para um total de +10 com o dano desarmado (presumindo que o jogador não tenha feito nenhuma troca).

O alvo ainda faz dois salvamentos contra dano, mas o limite significa que a CD média será menor, o que impede que um personagem tenha dois "ataques" no limite do NP. Isso favorece personagens com aura e danos de corpo-a-corpo baixos, o que representa bem os personagens dos gibis — a maioria dos personagens de quadrinhos com poderes de aura tendem a depender do dano da aura em vez do dano mais brutal do combate corpo-a-corpo, e raramente somam os dois.

ATAQUES COMBINADOS DE AURA

Você pode tratar uma situação em que uma aura que cause dano e um ataque desarmado se juntem como um ataque combinado (veja o capítulo **Combate** de *M&M*).

Na prática, use o dano mais alto, acrescentando um bônus de +2 se o outro bônus de dano estiver dentro de 5 pontos. Se não, use apenas o maior bônus. Isso reverte os ataques desarmados/de aura a um único salvamento de Resistência. Além disso, faz com que um personagem que tenha uma aura com um bônus de dano alto e um ataque desarmado com um bônus de dano baixo não use este último, e vice-versa, simplificando o jogo.

AURA E AGARRAR

Por fim, você pode aplicar uma variação na qual poderes com o extra Aura não funcionam em conjunto com ataques desarmados (use o modificador Ligado para isso); o contato de um soco não dura tempo suficiente para permitir que sua aura afete alguém. Em vez disso, a aura só funciona em alguém que toque você (o que inclui acertá-lo com um ataque desarmado) ou em alguém que você agarre (o que garante um contato de longo prazo). Isso torna a aura mais defensiva, e menos um bônus que se acumula.

OUTROS SALVAMENTOS IMPENETRÁVEIS

O modificador Impenetrável normalmente se aplica apenas aos salvamentos de Resistência. Entretanto, ele também pode ser aplicado aos outros salvamentos da mesma maneira. Ele custa 1 ponto por +1 de bônus de salvamento Impenetrável, e permite que o personagem ignore efeitos com um modificador de CD menor do que o bônus de Impenetrável — em outras palavras, seu salvamento é automaticamente bem-sucedido. Assim, um herói com Vontade Impenetrável +5 ignora efeitos cuja CD do salvamento seja +4 ou menos, sendo automaticamente bem-sucedido no salvamento.

Isso pode acelerar certos aspectos do jogo, mas um uso mais abrangente do modificador Impenetrável pode resultar em uma "defesa impenetrável", em que os personagens se tornam Impenetráveis a virtualmente *qualquer coisa* (qualquer coisa menor que determinado limite, pelo menos). Você pode limitar seu uso apenas a um ou dois dos salvamentos do personagem, ou decidir que o bônus de um salvamento que pode ser Impenetrável não pode exceder o nível de poder da campanha (o que permite que poderes de mesmo nível ainda afetem o personagem).

Se Impenetrável estiver disponível para outros salvamentos, o modificador Penetrante também deve estar disponível para ataques que não causam dano, como uma contramedida.

ACUMULANDO IMPENETRÁVEL E PENETRANTE

Com esta opção, os modificadores Impenetrável e Penetrante podem ser "acumulados" em poderes, com os efeitos a seguir.

- Uma defesa com um modificador Impenetrável a mais que os modificadores Penetrante do ataque ignora o ataque completamente se o bônus de CD do ataque for menor que o bônus de salvamento da defesa.
- Um ataque com um modificador Penetrante a mais que os modificadores Impenetrável da defesa força um salvamento contra o ataque mesmo se o bônus de CD do ataque for menor que o bônus de salvamento da defesa.

Assim, um ataque com Penetrante 3 (modificador de +3) supera uma defesa com Impenetrável 2 (modificador de +2), porque tem mais modificadores Penetrante que a defesa tem modificadores Impenetrável. Uma defesa com Impenetrável 2 ignora um ataque com Penetrante 1 e um bônus menor, porque tem mais modificadores Impenetrável que o ataque tem modificadores Penetrante.

PROGRESSÃO DE IMPENETRÁVEL E PENETRANTE

Uma vez que o benefício de modificadores adicionais de Impenetrável e Penetrante é limitado, o mestre pode torná-los uma aplicação do feito de poder Progressão em vez de um modificador adicional. Essa variação encoraja os jogadores a ter múltiplos níveis de Impenetrável e Penetrante em seus poderes, já que seu custo-benefício é maior.

SALVAMENTOS DE PODERES LIGADOS

Quando um personagem faz salvamentos contra um grupo de poderes ligados que exijam salvamentos diferentes (veja o modificador de poder Ligado no capítulo **Poderes** de *M&M*), você pode permitir que o jogador gaste um único ponto heróico para repetir todas as jogadas de salvamento, uma vez que os poderes ligados constituem um único "ataque", mesmo se exigirem salvamentos diferentes.

Isso inclui poderes que exijam dois ou mais salvamentos diferentes de uma vez só, como Corrosão e Desintegração, e poderes com o modificador Aura. Isso ajuda a fazer os pontos heróicos igualmente eficazes contra esses poderes.

MODIFICADOR DE PODER: SEM SALVAMENTO

Alguns conceitos de poderes não permitem jogadas de salvamento: por exemplo, considere um poder Drenar que, em contato com o alvo, *sempre* funciona, independentemente da Fortitude do alvo. Esse modificador é parecido com um poder com alcance de percepção, que não exige rolagens de ataque e ultrapassa automaticamente a Defesa normal. Assim, deve ter um custo pelo menos igual ao custo de aplicar o modificador Alcance até tornar um poder de toque em percepção: +2 ao custo das graduações de poder. Assim, um Drenar que custe 2 pontos por graduação deve custar 4 pontos por graduação se nenhum salvamento for permitido contra os seus efeitos.

Sem Salvamento é um modificador *muito* poderoso, e o mestre deve pensar bem antes de permitir que um herói o tenha. Ele nunca deve ser aplicado a efeitos que exijam salvamentos de Resistência, apenas aos de Fortitude, Reflexo e Vontade, e normalmente é melhor se aplicado a poderes com outras limitações — em especial Incontrolável, uma vez que coloca grande parte do poder sob o controle do mestre e ajuda a prevenir qualquer abuso da sua capacidade de evitar a maioria dos salvamentos. Ele também jamais deve ser aplicado a um poder que não exija uma rolagem de ataque, como o efeito de um poder de área ou com alcance de percepção. Um poder que acerte automaticamente e que não permita um salvamento é quase que certamente arrasador demais para qualquer herói que não seja parte do enredo e controlado pelo mestre.

Perceba também que um poder com o modificador Sem Salvamento ainda deve ter um salvamento; o alvo simplesmente não pode fazê-lo em situações normais. Entretanto, qualquer feito que permita a um alvo ser automaticamente bem-sucedido em um salvamento, como o poder Imunidade, o protege contra o efeito de Sem Salvamento. Assim, se um personagem tem Imunidade 30 (Fortitude), então Drenar 5 (Sem Salvamento) não tem efeito sobre o personagem.

Exemplo: *Absorbina tem uma habilidade Incontrolável que drena a força vital de qualquer um que ela toque. Ela tem Drenar Todos os Valores de Habilidades 5 com os seguintes modificadores: Aura (+1, seu poder afeta qualquer um que ela toque automaticamente), Permanente (+0, diferente de Sustentado, ela não pode ativar e desativar sua aura) e Sem Salvamento (+2). Isso dá um total de 5 pontos por graduação (2 pontos + 1 + 0 + 2) ou, no total, 25 pontos de poder. Em qualquer momento que Absorbina toque alguém, o personagem perde 5 pontos de seus valores de habilidades; a única defesa é não tocá-la. Alvos imunes a efeitos de Fortitude não são afetados por seu dreno de força vital, pois não têm "força vital". Assim, ela não pode drenar robôs ou zumbis, por exemplo.*

FORA DE CONTROLE

Algumas vezes os super-poderes saem de controle, muitas vezes com consequências graves. Esta é uma nova desvantagem de poder, conhecida como Fora de Controle. A desvantagem Fora de Controle normalmente é Comum e Maior, valendo 4 pontos de poder. Poderes com essa desvantagem são opcionais, uma vez que são um pouco complexos e exigem um sistema separado para controlar os pontos de controle, apresentado aqui.

E EU GANHO PONTOS POR ISSO?

Fica a cargo do mestre decidir se os personagens ganham os pontos por Fora de Controle. Se essa desvantagem for exigida de todos os super-humanos do cenário, o mestre pode dizer que ela não vale nenhum ponto, uma vez que é específica à campanha e todos os super-humanos a possuem. Por outro lado, o mestre pode decidir que os personagens merecem pontos extras por ter de lidar com os riscos de Fora de Controle.

QUANDO UM PODER FICA FORA DE CONTROLE

Um poder fica fora de controle quando qualquer uma das condições a seguir acontece.

- O herói usa esforço extra para melhorar um poder de alguma maneira, seja aumentando a sua graduação ou adicionando um feito de poder. A chance de um poder ficar fora de controle é a mesma independente do personagem gastar ou não um ponto heróico para evitar a fadiga do esforço extra.
- O jogador tira 1 em qualquer rolagem envolvendo o uso ativo de um poder (incluindo rolagens de ataque e testes de perícia, habilidade ou poder). Isso não se aplica a usos passivos de poder, como Proteção.
- O personagem fica atordoado. Isso pode ocorrer em combate ou devido a outros efeitos.
- O herói fica sob estresse extremo. Isso pode acontecer devido a complicações mentais ou psicológicas, ou pode ser decorrência da interpretação, de acordo com o mestre. Também é possível deixar os poderes de alguém fora de controle usando perícias de interação como Blegar e Intimidar, mas o mestre deve exigir pelo menos dois sucessos, e pode conceder ao personagem um bônus de +2 ou mais nos testes opostos para evitar esse tipo de manipulação.

Quando qualquer uma das condições acontecer, o jogador faz um salvamento de Vontade com uma Classe de Dificuldade de 10 mais o seu nível de poder (o nível de poder da campanha, no caso de um PJ, ou o seu próprio nível de poder, no caso de um PNJ). Assim, da mesma forma que super-humanos se tornam mais poderosos, seus poderes se tornam mais difíceis de serem controlados (embora seus bônus de Vontade também possam aumentar).

Em casos em que múltiplas condições acontecerem, cada condição adicional aumenta a CD do salvamento em +2. Um personagem só precisa fazer um salvamento de Vontade por rodada para evitar ter seus poderes fora de controle, independente do número de condições, e faz apenas um salvamento por condição enquanto a condição se aplicar. Assim, apenas um salvamento é exigido por um atordoamento ou por uma condição de estresse emocional, por exemplo, mesmo se durar mais do que uma rodada.

Um salvamento de Vontade bem-sucedido significa que o poder não fica fora de controle, mas o personagem ganha um ponto de

controle. Um salvamento falho significa que um poder fica fora de controle. Os jogadores podem gastar pontos heróicos para melhorar seus salvamentos de Vontade e evitar que seus poderes fiquem fora de controle.

EFEITOS DE PODERES FORA DE CONTROLE

Um poder fora de controle é parecido com um uso descontrolado de esforço extra, com os resultados escolhidos pelo mestre.

O personagem fica atordoado pelo poder fora de controle, e sofre os efeitos normais desta condição: perde de seu bônus de esquiva, sofre uma penalidade de -2 em Defesa e não pode realizar ações. O jogador pode gastar um ponto heróico para eliminar esta condição, mas isso não impede que o poder saia de controle.

Na rodada seguinte após recuperar o controle de seus poderes, o personagem fica fatigado, mas pode se recuperar dessa fadiga normalmente. Se o personagem já estiver fatigado (devido a um uso anterior de esforço extra, por exemplo), fica exausto; se já estiver exausto, fica inconsciente. O jogador também pode gastar pontos heróicos para ignorar a fadiga de um poder fora de controle.

No caso de um poder fora de controle, aplique os efeitos de esforço extra e da falha Incontrolável ao poder em questão. O mestre decide os efeitos exatos de qualquer poder fora de controle, mas pode usar sugestões dos jogadores, se quiser. A seguir estão alguns efeitos típicos de poderes fora de controle.

- O poder é usado em um ataque imediato contra um alvo escolhido aleatoriamente, com um bônus de +2 na sua graduação. Esse ataque é rolado normalmente, usando o bônus normal de ataque do personagem.
- O personagem adquire um novo feito de poder (como em um uso normal de esforço extra) que se ativa sozinho. Por exemplo, um super-herói com um Raio elétrico pode adquirir uma versão de área, emitindo uma rajada omnidirecional de eletricidade, ou um efeito de Pasmado, liberando um clarão de luz cegante, como fanfarras de poder.
- Um dos outros poderes do personagem se ativa aleatoriamente com um bônus de +2 na sua graduação, como um personagem voador que de repente levanta vôo a velocidade máxima ou um teleportador que desaparece em pleno ar.

PODERES CONTÍNUOS FORA DE CONTROLE

Se um poder como Raio ficar fora de controle, seus efeitos ocorrem e terminam imediatamente (embora suas consequências possam durar mais tempo). No entanto, um poder sustentável ou contínuo fora de controle pode se manter assim depois da rodada inicial. A cada nova rodada depois que o poder ficar fora de controle, o jogador deve fazer um novo salvamento de Vontade com a mesma CD, mas com um bônus de +1 para cada salvamento anterior. Um salvamento bem-sucedido indica que o super-herói recupera o controle de seu poder, e os efeitos cessam.

No caso de um salvamento mal-sucedido, o poder continua fora de controle por mais uma rodada, com os mesmos efeitos, ou com novos efeitos, de acordo com o mestre. Não há crescimento no poder, mas um voador fora de controle pode mudar de direção subitamente, ou um personagem transmitindo suas emoções pode mudar o sentimento sendo transmitido.

Um salvamento de Vontade bem-sucedido para recuperar o controle de um poder não dá pontos de controle, diferente de um salvamento para impedir que um poder fique fora de controle.



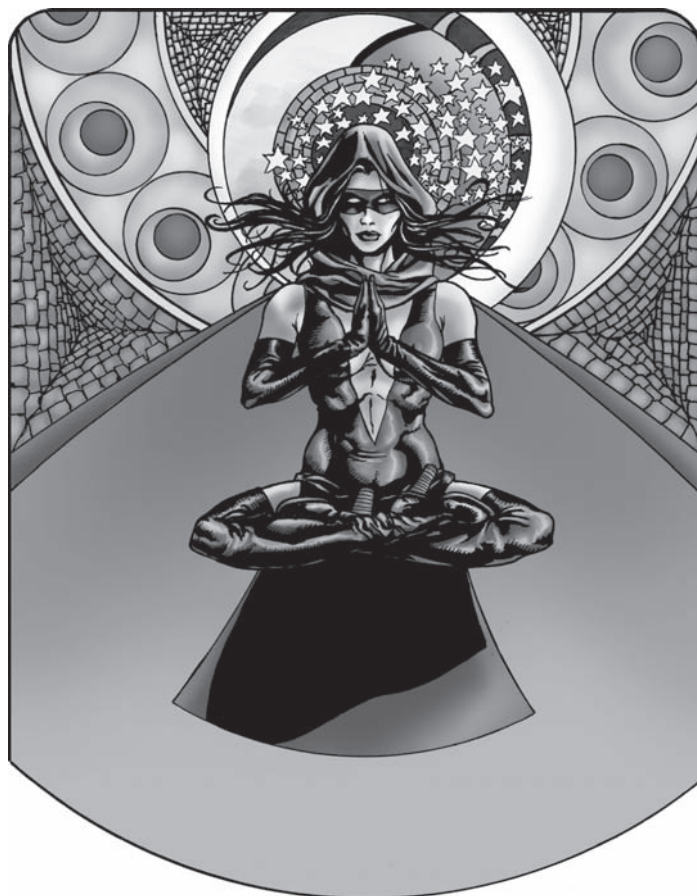
PONTOS DE CONTROLE

A seção anterior descreve os efeitos de um poder fora de controle. Esses efeitos mudam caso o personagem tenha acumulado pontos de controle por ter resistido ao descontrole anteriormente. Cada salvamento de Vontade bem-sucedido para evitar que um poder fique fora de controle dá ao personagem um ponto de controle. Um personagem pode acumular uma quantidade ilimitada desses pontos, e é difícil se livrar deles (veja a seguir). Pontos de controle representam um acúmulo de poder; resistir ao descontrole só faz com que o personagem atrase o momento em que ele acontece — além de garantir que ele seja mais severo quando finalmente acontecer.

Quando um personagem com pontos de controle falha em um salvamento de Vontade para evitar o descontrole, os pontos de controle aumentam os efeitos do descontrole. O mestre aplica todos os pontos de controle acumulados como se fossem pontos heróicos, diferente apenas no fato de que os pontos de controle devem ser gastos de uma vez só e seus efeitos são cumulativos. Pontos de controle podem ter qualquer um dos efeitos dos pontos heróicos, e permitem níveis múltiplos de esforço extra (de maneira parecida com Esforço Extraordinário — veja o **Capítulo 6**).

A seguir estão alguns exemplos de efeitos de pontos de controle.

- Aumentos adicionais na graduação do poder em questão: +2 por ponto de controle. Como regra geral, a maioria dos poderes não deve exceder duas vezes a sua graduação normal, mas isso fica a cargo do mestre.
- Feitos de poder adicionais. O mais comum é o feito Progressão (veja o capítulo **Poderes** de *M&M*).



- Melhorar as rolagens associadas com o poder fora de controle. Um ponto de controle permite que o mestre some +10 a qualquer rolagem do poder fora de controle cujo resultado seja 10 ou menos. Dois pontos de controle transformam qualquer rolagem em um 20 (mas não em um 20 natural).

Depois que um personagem sofre descontrole, o total de seus pontos de controle se torna 0. Ele volta a acumular pontos de controle devido a salvamentos de Vontade por resistir ao descontrole até um novo descontrole.

ELIMINANDO PONTOS DE CONTROLE

Naturalmente, os personagens tentarão evitar que seus poderes fiquem fora de controle tanto quanto puderem. Entretanto, quanto mais você tenta evitar que isso aconteça, pior será quando você inevitavelmente sucumbir e perder o controle. Um personagem com pontos de controle suficientes pode causar danos consideráveis. Assim, os personagens também podem procurar maneiras de eliminar seu excesso de poder, desenvolvendo vários tipos de "válvulas de escape" para mantê-los sob controle.

Uma forma é o personagem deixar um poder fora de controle *deliberadamente*, mas sob condições controladas. Você sempre pode escolher não fazer o salvamento para evitar o descontrole, o que quer dizer que algumas pessoas podem escolher um local apropriadamente isolado para deixar um poder fora de controle com alguma segurança, "aliviando a pressão" antes de perder o controle em um momento crucial.

O problema é a natureza imprevisível de um poder fora de controle. O personagem não tem qualquer controle sobre *como* o descontrole se manifesta, e quanto mais amplos os poderes de um personagem, mais imprevisível o descontrole se torna. Uma vez que o descontrole pode adicionar feitos de poder a um poder fora de controle (incluindo Poderes Alternativos), não há como prever o que pode acontecer. Assim, é questionável se um local é realmente "seguro". Por exemplo, mesmo que o personagem deixe um poder fora de controle em uma área isolada, como o Deserto do Saara ou a Antártica, ainda assim pode haver consequências — incluindo um desastre ambiental! Uma onda de choque maciça pode criar uma tempestade no deserto, ou um pulso de calor pode derreter uma quantidade enorme de gelo polar.

Personagens capazes de sobreviver no espaço e deixar a Terra para trás têm uma outra opção: deixar seus poderes fora de controle nas profundezas do Universo, onde não haja nada por perto num raio de milhões de quilômetros. Esta é a alternativa mais segura, mas ainda assim não há como saber o que vai acontecer. Um herói no espaço ainda é capaz de gerar pulsos de energia que podem afetar a Terra de alguma maneira, de interferência nas comunicações ao bombardeamento do planeta com níveis elevados de radiação, por exemplo. Considere coisas como poderes mentais, então, e quase qualquer coisa pode acontecer.

O outro problema de deixar um poder fora de controle deliberadamente é que o descontrole atordoa o personagem (a menos que o jogador use um ponto heróico). Isso significa que o personagem pode ficar sem seus poderes depois do descontrole. Assim, um herói no espaço deve ter as imunidades apropriadas; se não, a cura se torna pior que a doença, à medida que o personagem fica exposto ao vácuo do espaço. Também existe a possibilidade de se encontrar algum problema no caminho para o local isolado onde o personagem planeja permitir o descontrole, o que pode deixar um dos poderes do personagem fora de controle prematuramente. Por fim,

um oponente pode esperar e tentar tirar vantagem da desorientação e fadiga momentâneas do personagem.

A outra maneira de eliminar pontos de controle é o inverso do descontrole deliberado. Um personagem que se priva de usar *qualquer* de seus poderes por determinado tempo pode lentamente eliminar o excesso de energia que leva ao descontrole. Isso toma um tempo considerável: o personagem não pode usar seus poderes por uma semana inteira para eliminar um único ponto de controle. Isso inclui poderes contínuos, que devem ser desativados durante esse período. Poderes permanentes ainda funcionam, mas o personagem não pode usar qualquer outro de seus poderes durante esse período. O uso de *qualquer* poder, mesmo por um momento, indica que o personagem deve reiniciar todo o processo.

O problema desta abordagem é que o personagem se torna um mortal comum durante o processo de eliminar pontos de controle. Isso deixa os super-heróis vulneráveis aos seus inimigos (embora os heróis não precisem sair espalhando a notícia de sua vulnerabilidade...). Isso também impede que os personagens persigam quaisquer objetivos ou desenvolvam quaisquer atividades que exijam seus poderes. Na verdade, alguns super-heróis simplesmente *não podem* tirar uma semana de férias quando existe tanta coisa a fazer. O mestre pode exigir salvamentos de Vontade para resistir à tentação de usar seus poderes enquanto tentando eliminar seus pontos de controle.

Um personagem que esteja evitando usar quaisquer poderes, mas que seja forçado a tanto em uma situação em que seu poder se mostra necessário, pode ser considerado sob o tipo de estresse que pode deixar um poder fora de controle. Assim, o esforço de tentar desesperadamente não usar um poder pode ser a causa do descontrole que o personagem esperava evitar!

VARIAÇÕES DE FORA DE CONTROLE

A regra padrão é que o descontrole é potencialmente danoso a todos *exceto* o personagem. Entretanto, isso não tem que ser o caso. O mestre que quiser adicionar um elemento de risco diferente pode decidir que os próprios personagens correm os maiores riscos. Poderes fora de controle podem destruir seus usuários ou alterá-los além de qualquer possibilidade de reconhecimento.

FORTITUDE FORA DE CONTROLE

Nesta variação, substitua os salvamentos de Vontade por Fortitude para evitar que um poder fique fora de controle. Isso faz com que impedir que um poder fique fora de controle seja uma questão de saúde e resistência, em vez de força de vontade e autocontrole. Personagens fortes e saudáveis são menos suscetíveis a perder o controle de seus poderes do que aqueles mais fracos, e a disciplina mental não tem nada a ver com esse tipo de controle. Isso significa que o descontrole é um processo biológico, talvez até mesmo ligado a algum tipo de doença degenerativa ou defeito físico capaz de afetar aqueles com menos Fortitude.

PENALIDADE DE PONTOS DE CONTROLE

A regra padrão diz que o acúmulo de pontos de controle não tem qualquer efeito adverso nos personagens até que eles falhem em um salvamento de Vontade e um de seus poderes fique fora de controle. Alguns mestres podem querer que esse acúmulo deixe os personagens mais suscetíveis ao descontrole. Nesse caso, aplique uma penalidade ao salvamento de Vontade para evitar o descontrole igual ao total de pontos de controle. Assim, um personagem com 3 pontos de controle sofre uma penalidade de -3 em salvamen-

tos para evitar que um de seus poderes fique fora de controle. Isso significa que existe um número finito de pontos de controle que um personagem pode acumular antes de inevitavelmente falhar em seu salvamento de Vontade, e torna o acúmulo de pontos de controle uma questão ainda mais delicada.

DANO DE DESCONTROLE

Em vez de (ou em adição a) seus outros efeitos, um poder fora de controle pode causar danos duradouros ou permanentes ao personagem, ou até mesmo sua morte. Quando um poder fica fora de controle, o jogador deve fazer um salvamento de Fortitude contra um bônus de dano letal igual à metade do nível de poder do personagem. Você pode decidir que o dano de poderes fora de controle é resistido por um salvamento diferente, como Vontade. Também pode decidir que a quantidade de pontos de controle aumenta o dano de um poder fora de controle, em 1 por ponto de controle. Isso significa que um descontrole maciço tem mais chance de ferir ou matar.

MÁCULA DE UM PODER FORA DE CONTROLE

Poderes fora de controle podem transformar seus usuários. Em vez de (ou em adição a) seus outros efeitos, um poder fora de controle dá ao personagem mácula (veja **Mácula** no **Capítulo 6**). Cada salvamento falho contra o descontrole resulta em 1 ponto de mácula, embora o mestre possa alterar essa quantidade.

Mácula devido ao descontrole pode ser de qualquer tipo encontrado na campanha, embora máculas biológicas e psicológicas sejam as mais comuns. Se super-poderes forem inerentemente "malignos" (todos derivarem de uma fonte maligna, por exemplo), então a mácula moral é uma opção.

MORTE E PODERES FORA DE CONTROLE

A morte violenta de um super-humano pode causar uma catástrofe. A hipótese geral é que a morte de um personagem *não* deixa um poder fora de controle se ele morrer instantaneamente ou se estiver inconsciente no momento de sua morte. Se não houver qualquer chance de reação, então não há qualquer chance de um poder ficar descontrolado. Por outro lado, uma morte prolongada e dolorosa certamente exige um salvamento de Vontade para impedir o descontrole, e alguns personagens podem escolher não resistir, tentando um último movimento de vingança contra seus assassinos.

De acordo com o mestre, um poder fora de controle pode ocorrer quando um personagem morre sob quaisquer condições. Esta abordagem pode diminuir a quantidade de violência em uma campanha se Fora de Controle for uma desvantagem comum ou padrão, uma vez que os super-heróis não tentarão matar uns aos outros se souberem que cada um é uma bomba prestes a explodir. É melhor derrotar um inimigo e depois se livrar dele em algum local seguro, onde o resultado de um poder fora de controle não puder ser tão perigoso, ou então deixá-lo em uma armadilha que "certamente" irá destruí-lo...

Finalmente, sempre existe a possibilidade de que o descontrole devido à morte de um super-herói faça alguma coisa completamente incomum. Talvez uma maldição, ou talvez aquele último descontrole dê origem a um "fantasma" que pode causar problemas no futuro.

Se existir a possibilidade de a morte causar descontrole, este pode ser ainda mais intenso que o descontrole normal. O mestre pode decidir aplicar pontos de controle a esse tipo de descontrole, usando as regras de último esforço do **Capítulo 6**, o que vai garantir que a morte de qualquer super-herói seja um evento espetacular (e, potencialmente, um verdadeiro cataclisma).

CAPÍTULO 6: CARACTERÍSTICAS

Muitas características fazem parte da vida de um personagem de *Mutantes & Malfeitores* — e este capítulo traz diferentes maneiras de lidar com elas. Este capítulo foca opções para esforço extra e pontos heróicos, dois dos maiores recursos dos personagens. Também traz regras para reputação, além de um sistema para lidar com diferentes tipos de “mácula”— desde mutação física até corrupção moral e loucura.

OPÇÕES E VARIAÇÕES PARA AS CARACTERÍSTICAS

Esta seção apresenta opções e variações para diferentes características, incluindo esforço extra, pontos heróicos, alianças, complicações e desvantagens.

O CHAMADO

O *chamado* de um personagem é o propósito, a motivação ou a razão dele ser como é. É o que o fez se tornar um herói, e a força motriz de sua personalidade.

Em termos de jogo, um chamado é um tipo de complicação, influenciando o comportamento do personagem e oferecendo oportunidades para que o jogador conquiste pontos heróicos. Quando os heróis agem de acordo com seu chamado, ganham pontos heróicos. Isso encoraja os jogadores a definir claramente as personalidades de seus personagens, e a interpretá-las de acordo. Exemplos de chamado incluem os seguintes.

- **Patriotismo:** “Meu país em primeiro lugar” é o lema do personagem. Deveres para com a nação sobrepõem outras preocupações, e podem causar complicações quando o patriotismo do personagem entra em conflito com outros objetivos ou motivações.
- **Responsabilidade:** ela vem com grandes poderes; o herói se sente responsável pelos outros, sendo capaz de se sacrificar pessoalmente quando necessário.
- **Busca pela justiça:** o herói coloca a justiça acima de tudo mais — incluindo a lei, quando essas duas forças entram em conflito. O herói pode quebrar a lei para que a justiça seja feita, ou violar leis injustas, criando conflitos com aqueles que juraram defendê-las ou mantê-las.
- **Vingança:** personagens com este chamado buscam vingança por algum erro, real ou imaginário. Os heróis podem querer vingar a morte de um ente querido, tratamento injusto, algum acidente terrível ou qualquer outro erro similar.

O mestre pode criar novos chamados, e também encorajar os jogadores a fazerem o mesmo para seus personagens.

ESFORÇO EXTRA E EVOLUÇÃO

Com esta variação, o esforço extra é exigido para a evolução através do uso de pontos de poder ganhos. Uma vez que não se pode realmente evoluir sem desafios, você deve usar esforço extra pelo menos

uma vez em uma característica, se não mais, antes de poder gastar pontos de poder para adquiri-la.

Por exemplo, para adquirir um novo feito de poder, você deve ter adquirido o feito em questão pelo menos uma vez usando esforço extra durante o jogo. Da mesma forma, você deve usar esforço extra para melhorar um teste de Força para aumentar sua Força, ou para melhorar seu movimento para aumentar sua graduação em um poder de movimento. O mestre decide quantos usos de esforço extra são necessários para que você possa aumentar uma característica, baseado no ritmo de evolução da campanha. Pode ser uma vez só, mas também podem ser necessárias dez vezes!

Uma vez que tenha usado esforço extra uma quantidade de vezes suficiente, você pode gastar pontos de poder para melhorar a característica em questão. Veja **Evoluindo**, no **Capítulo 1**, para mais informações sobre esta e outras opções de evolução.

CONCENTRANDO-SE EM ESFORÇO EXTRA

No geral, esforço extra não exige qualquer... Bem, qualquer esforço para ser usado. O jogador simplesmente declara que está usando esforço extra, e o personagem ganha o bônus automaticamente, além de sofrer fadiga (ou gasta um ponto heróico para cancelar a fadiga). Uma opção é exigir que o personagem seja bem-sucedido em um teste de Concentração para conseguir usar esforço extra. O teste é feito como uma reação, sua CD deve ser pelo menos 15, e uma falha indica que o personagem não consegue usar esforço extra, mas também não sofre fadiga. Esta opção encoraja os personagens a desenvolver Concentração, e também reflete o quão importante é a concentração de um personagem em algumas histórias em quadrinhos. Esta opção torna esforço extra menos confiável, obrigando os personagens a não dependerem tanto dele. Os personagens não podem escolher 10 ou 20 nesse teste, uma vez que esforço extra não é, por definição, um teste “de rotina”.

ESFORÇO EXTRAORDINÁRIO

Esforço extra e os pontos heróicos permitem que os personagens realizem muitas coisas. Entretanto, algumas vezes mesmo esforço extra não é o suficiente, e é necessário esforço *extraordinário*. Nesses casos, você pode usar a seguinte opção.

Uma vez por aventura, um jogador pode usar esforço extraordinário. Quando faz isso, pode gastar qualquer quantidade de pontos heróicos restantes, além de sofrer até três níveis de fadiga (o que deixa inconsciente um personagem sem fadiga) para usar esforço extra. Estes esforços extras podem ser aplicados para qualquer um dos benefícios normais, e se somam. Assim, um herói que use esforço extraordinário gastando três pontos heróicos e sofrendo dois resultados de fadiga pode aplicar cinco esforços extras a uma tarefa. O jogador não pode gastar pontos heróicos (se ainda tiver algum) para evitar a fadiga do esforço extraordinário.

ÚLTIMO ESFORÇO

Esta opção vai além até mesmo de esforço extraordinário (acima): além de todos os efeitos de esforço extraordinário, os personagens





ESFORÇO DE PODER

Com esta opção os personagens podem trocar pontos de poder investidos em um poder por usos de esforço extra. Cada ponto de poder perdido *permanentemente* fornece ao herói um uso de esforço extra, até um limite estabelecido pelo mestre; uma quantidade de pontos igual ao nível de poder da campanha é uma boa medida.

O mestre que achar esta opção poderosa demais pode decidir que cada novo uso de esforço de poder custa o dobro do anterior; assim, se o primeiro uso custa 1 ponto de poder, o segundo custará 2, o terceiro 4, e assim por diante. Além disso, o mestre também pode permitir ao herói um último esforço (veja acima), para um bônus adicional.

Esforço de poder é mais adequado para situações em que os heróis usam seus poderes ao máximo, mas perdem uma parte de seu poder, ou todo ele, como resultado de tensão tremenda. Encaixa-se bem naquelas situações do tipo "grande truque, mas você só consegue fazer uma vez", como mover montanhas (literalmente), ou outras proezas igualmente incríveis. É uma maneira especialmente fabulosa para um personagem sair de cena envolto em glória, salvando o mundo (ou, quem sabe, o universo), mas tendo que abandonar a vida de super-herói quando a poeira baixar.

ESFORÇO DE PODER TEMPORÁRIO

Uma variação da perda permanente de pontos de poder é a aquisição temporária da desvantagem Perda de Poder (veja o **Capítulo 6** de *M&M*). Em essência, o jogador decide que o seu personagem sofrerá Perda de Poder como uma complicação depois de usar um poder para conseguir um "adiantamento" de um ponto heróico. Esta é uma boa opção para situações em que um herói leva seus poderes ao limite, perdendo-os temporariamente, mas sem as condições de dano que acompanham esforço extraordinário.

PONTOS HERÓICOS E DESVANTAGENS

Entre as dificuldades que os heróis têm de superar, estão suas desvantagens. Para refletir isso, o mestre pode adotar a seguinte opção. Ao adquirir uma desvantagem, o jogador pode escolher entre receber pontos de poder ou um ponto heróico a cada vez que a desvantagem entrar em jogo (além de quaisquer outros pontos heróicos que o personagem possa receber da situação em questão). Na prática, você dá ao mestre uma arma para usar contra o seu personagem, em troca de receber um ponto heróico sempre que o mestre usar essa arma.

Exemplo: um herói é *Vulnerável a Fogo*, mas o jogador escolhe não receber pontos de poder pela desvantagem. Sempre que o herói enfrentar um oponente com poderes de fogo, ou tiver de superar um desafio envolvendo fogo, recebe um ponto heróico. Se o vilão usar um jato de chamas e derrotar o herói, e depois colocá-lo em uma armadilha de fogo, são quatro pontos heróicos (um pela derrota, um pela armadilha e um para cada uso da desvantagem).

sofrem dano por se esforçarem além dos limites de suas habilidades. A progressão é de dano é abatingido, desabilitado, inconsciente, moribundo, morto; cada condição fornece um uso adicional de esforço extra. Último esforço pode ser combinado com pontos heróicos e o gasto de níveis de fadiga. Assim, um herói pode ganhar até cinco usos de esforço extra (além dos usos por pontos heróicos e níveis de fadiga), mas morreria no final da ação.

Último esforço deve ser reservado para situações verdadeiramente dramáticas, em que os heróis sacrificam tudo para alcançar o sucesso.

No geral, uma desvantagem não deve render mais do que um ponto heróico por encontro. Ou seja, você não recebe um ponto heróico por cada *ataque* de um oponente contra a sua Vulnerabilidade, por exemplo, apenas um ponto heróico por sua Vulnerabilidade surgir naquele encontro específico.

Esta opção pode encorajar os jogadores a escolherem desvantagens para seus personagens, mas o mestre deve ser cuidadoso para não permitir desvantagens demais; um número de desvantagens igual ao nível de poder da campanha é um limite razoável.

PONTOS HERÓICOS INDIRETOS

Em vez de usar pontos heróicos verdadeiros, o mestre pode premiar os jogadores com uma vantagem de valor equivalente ao de um ponto heróico em um encontro posterior. Por exemplo, em vez de um ponto heróico, o mestre pode premiar os jogadores com o equivalente ao uso inspiração, fornecendo a eles uma informação sobre os planos do vilão ou a localização de sua base secreta. Na prática, o mestre está “pré-gastando” o ponto heróico dos jogadores.

O mestre também pode conceder aos heróis um uso gratuito de esforço extra quando lidarem com um desafio específico. Talvez se uma pessoa que o herói ama for seqüestrada ou ameaçada, o herói ganhe um uso de esforço extra para salvar a pessoa em questão. Isso encoraja os heróis a se esforçarem até seus limites ou realizarem façanhas de poder com mais frequência.

PONTOS HERÓICOS MÁXIMOS

Nesta variação o mestre define uma quantidade máxima de pontos heróicos que os personagens podem acumular. Normalmente, essa quantidade é a metade do nível de poder do personagem, mais quaisquer pontos extras concedidos pelo feito Sorte. Os jogadores devem ser encorajados a gastar alguns pontos heróicos caso alcancem esse máximo antes do fim da aventura, uma vez que não poderão adquirir quaisquer pontos heróicos adicionais, além de perder pontos heróicos não gastos até o final da aventura.

Se algum ou todos os heróis tiverem alcançado seu limite de pontos heróicos, o mestre pode conceder pontos heróicos adicionais na forma de pontos heróicos indiretos (veja acima).

PONTOS HERÓICOS PRÉ-DEFINIDOS

Nesta variação, o mestre não concede pontos heróicos durante o jogo. Em vez disso, os heróis começam cada aventura com uma quantidade pré-definida de pontos heróicos, normalmente a metade do nível de poder da campanha mais quaisquer pontos extras concedidos pelo feito Sorte, até um máximo igual ao nível de poder da campanha. E isso é tudo o que eles têm durante toda a aventura.

Esta variação pode acelerar o jogo, já que o mestre não precisa se preocupar em conceder pontos heróicos durante a aventura, e torna os pontos heróicos um recurso mais manejável, uma vez que os jogadores sabem exatamente quantos têm para toda a aventura. Os jogadores devem ser encorajados a conservar seus pontos heróicos no começo do jogo, para que ainda tenham alguns no final. A tentação dos pontos heróicos pré-definidos é gastar todos eles logo de início, não deixando nada para quando os heróis realmente precisarem deles. Por outro lado, esta opção simula bem situações em que a sorte dos heróis “se esgota” caso eles dependam demais dela.

PONTOS HERÓICOS NÃO-RENOVÁVEIS

Normalmente, os pontos heróicos são recuperados no início de cada aventura (ou no início de cada sessão de jogo, de acordo com o mestre). Nesta variação, os pontos heróicos *nunca* são recuperados — uma vez gastos, eles se foram permanentemente. Assim, se os jogadores quiserem ter mais pontos heróicos, deverão conquistá-los durante o jogo. As boas novas são que os pontos heróicos conquistados passam de uma aventura para a outra.

Essa variação tende a diminuir o uso dos pontos heróicos — afinal, os jogadores gastarão menos se souberem que não vão recuperá-los automaticamente.

PONTOS HERÓICOS PARA EVOLUÇÃO

Nesta variação, o mestre *não* concede aos personagens pontos de poder ao final da sessão de jogo. Em vez disso, os jogadores podem converter os pontos heróicos restantes em pontos de poder, em uma razão de 1:1. Isso faz com que os jogadores tenham de decidir entre gastar seus pontos heróicos durante o jogo ou guardá-los para evoluir seus personagens. Esta opção tende a diminuir o ritmo de evolução dos personagens, o que pode ser adequado para alguns estilos de jogo, uma vez que os heróis que usam seus pontos heróicos com regularidade não evoluirão tão rápido quanto aqueles que não fazem o mesmo.

PENALIDADES SOBRE OS PONTOS HERÓICOS

Conceder pontos heróicos serve como uma “isca”, encorajando os jogadores a fazer coisas dentro do jogo (e dentro do espírito do jogo) para acumular pontos heróicos. O mestre também pode usar os pontos heróicos como um “castigo”, para desencorajar “mau comportamento”, ao tirar pontos heróicos dos personagens que fizerem certas coisas. Por exemplo, em um jogo estilo “quatro-cores”, um herói que mate ou mesmo desfira um golpe letal contra um oponente pode perder um ponto heróico (ou mesmo *todos* os seus pontos heróicos!). Em essência, o jogador paga um ponto heróico como “prenda” por pisar fora dos limites do jogo. O mestre não deve usar esta variação com muita frequência, e deve sempre avisar os jogadores antes de tirar um ponto heróico, dando-lhes a chance de mudar de idéia e tomar uma ação diferente, não penalizável.

PONTOS HERÓICOS AVANÇADOS

Os pontos heróicos são um recurso eficiente, mas o mestre pode desejar ampliar a sua utilidade em algumas campanhas, especialmente em cenários “quatro-cores” exagerados, como as aventuras *pulp* ou os desenhos animados que passam de manhã. Para tanto, aplique uma ou mais das seguintes opções.

- Em vez de repetir uma rolagem, gastar um ponto heróico permite que o jogador role o dado mais uma vez, e adicione o resultado à rolagem anterior. Se o segundo resultado for menor que 10, trate-o como 10. Assim, um ponto heróico assegura *pelo menos* um bônus de +10, e possivelmente mais.
- Um jogador pode gastar um ponto heróico para tratar qualquer rolagem de dado como um 20. Isto não conta como um 20 natural. Em essência, isso permite que o jogador gaste um ponto heróico para escolher 20 em *qualquer* rolagem, mesmo naquelas em que escolher 20 não seria possível. Esta opção torna o feito Esforço Supremo obsoleto, uma vez que faz a mesma coisa.



- Gastando um ponto heróico, o personagem é automaticamente bem-sucedido em uma jogada de salvamento, incluindo salvamentos de Resistência. Isso garante que, com um ponto heróico, um personagem possa escapar de qualquer efeito indesejado.
- Os jogadores podem gastar pontos heróicos para alterar ou “editar” dramaticamente os eventos da história para se adequarem a seus personagens. O grau dessa “edição” fica a cargo do mestre. Mudanças extremas podem custar múltiplos pontos heróicos.

PONTOS VILANESCOS

Outra opção para reforçar o clima de história em quadrinhos de um jogo de *M&M* é dar “pontos vilanescos” para os personagens que realizem ações malignas ou cruéis; em outras palavras, para os personagens que estejam agindo mais como vilões do que como heróis. Esta opção é mais adequada para campanhas em que as fronteiras entre o bem e o mal são claras; ela não funciona bem onde as diferenças entre heróis e vilões são obscuras.

RECEBENDO PONTOS VILANESCOS

Os personagens podem receber pontos vilanescos quando cometerem atos perversos, como matar um inimigo, arriscar a vida de inocentes, e assim por diante. No geral, o mestre deve avisar os jogadores quando suas ações lhes darão pontos vilanescos, dando-lhes a oportunidade de mudar de ideia, se quiserem.

Se um herói receber um ponto vilanesco, sua quantidade máxima de pontos heróicos será reduzida em um (veja **Pontos heróicos máximos**, na página anterior). Cada ponto vilanesco adicional reduz em mais um sua quantidade máxima de pontos heróicos. Um herói cuja quantidade máxima de pontos heróicos tenha sido reduzida a zero ou menos se volta completamente para a vilania.

O jogador *pode* gastar os pontos vilanescos de seu herói (com os mesmos benefícios de um ponto heróico). Entretanto, gastar um ponto vilanesco dá ao herói *outro* ponto vilanesco (e o primeiro ponto vilanesco não é perdido), de maneira que a descida do herói rumo à vilania se acelera.

ELIMINANDO PONTOS VILANESCOS

Os heróis podem eliminar pontos vilanescos através de atos de heroísmo e redenção. Quando um jogador ganha um ponto heróico devido a uma ação heróica, pode abrir mão do ponto heróico para eliminar um ponto vilanesco.

Se estiver usando o sistema de pontos heróicos pré-definidos, o mestre decide quando o herói realizou um ato suficientemente heróico para eliminar um ponto vilanesco.

REPUTAÇÃO

Esta opção traz regras para determinar se um personagem será reconhecido, e como isso irá afetar sua relação com quem lhe reconhecer. A fama pode ser útil em certas situações, mas inconveniente em outras.

Um personagem que seja reconhecido recebe um modificador nos testes de perícias de interação realizados contra o PNJ que o reconheceu. O modificador será um bônus, se o personagem for bem-visto pelo PNJ em questão, ou uma penalidade, se for mal-visto.

BÔNUS DE REPUTAÇÃO

Cada personagem tem um bônus de Reputação, que determina a chance de um PNJ reconhecê-lo. A maneira como o PNJ reconhece o personagem o vê depende da opinião desse PNJ em relação ao personagem, o que é determinado pelo mestre.

DETERMINANDO O BÔNUS DE REPUTAÇÃO

O bônus de Reputação de um personagem é baseado em dois fatores: o seu nível de poder e a quantidade de pontos de poder gastos nos feitos Discreto ou Renomado.

Todos os personagens têm um bônus de Reputação básico igual ao seu nível de poder. Para os heróis, isto é o nível de poder da campanha. Para os PNJs, isto é o seu nível de poder. Assim, um herói em uma campanha de NP 11 tem um bônus de Reputação básico de +11 (o que significa que um PNJ com Inteligência 10 irá reconhecê-lo com uma rolagem de 14 ou mais no teste de Reputação).

O mestre pode modificar o bônus de Reputação básico de acordo com a campanha. Se os heróis são alguns dos únicos indivíduos super-poderosos do cenário, por exemplo, então podem ser muito famosos, tendo um bônus de Reputação básico igual ao nível de poder da campanha multiplicado por 1,5 ou por 2. Se eles forem agentes disfarçados ou, de alguma outra maneira, agirem “longe das câmeras”, seu bônus de Reputação básico pode ser menor, ou mesmo +0.

Cada graduação no feito Renomado aumenta o bônus de Reputação do personagem em 3. Cada graduação no feito Discreto reduz a Reputação do personagem em 3. Veja o **Capítulo 4** para a descrição desses feitos.

REPUTAÇÃO POR EVENTOS

A reputação também muda de acordo com os atos que os personagens fizerem — mas apenas se as outras pessoas ficarem sabendo deles, é claro. Quando um personagem realiza uma ação importante, o mestre pode aumentar seu bônus de Reputação. Esse aumento pode ser de +1 (para atos locais, como salvar a cidade de um desas-

tre, parar uma onda de crimes, etc.) a +4 (para coisas como salvar — ou tentar dominar — o mundo). Tenha em mente que o bônus de Reputação mede apenas o quão conhecido o personagem é, não como as pessoas se sentem em relação a ele.

Da mesma forma, o mestre pode diminuir o bônus de Reputação de um personagem caso ele se mantenha longe da mídia, escondido, ou de outra maneira passe um tempo sem chamar atenção. As pessoas seguem suas vidas, e esquecem as manchetes mais antigas. Ainda assim, um herói ou vilão com um bônus de Reputação alto tem que ficar fora de circulação por anos antes da maioria das pessoas esquecê-lo.

BÔNUS DE REPUTAÇÃO E IDENTIDADE SECRETAS

Os personagens com identidades secretas têm dois bônus de Reputação: um para a identidade uniformizada, o outro para a identidade civil. O personagem deve usar o bônus apropriado para cada situação. Uma razão pela qual super-heróis mantêm identidades secretas é deixar sua reputação (e o reconhecimento que vem com ela) de lado para levar vidas "normais".

TESTES DE REPUTAÇÃO

Normalmente, o personagem não decide usar seu bônus de Reputação; em vez disso, o mestre decide quando a sua reputação é relevante para uma cena ou encontro. Quando for relevante, o mestre faz um teste de Reputação para cada PNJ que pode ser influenciado pela fama do personagem.

Um teste de Reputação é uma rolagem de d20 + o bônus de Reputação do personagem + o modificador de Inteligência do PNJ. O mestre pode substituir o modificador de Int pelo bônus de uma especialização relevante da perícia Conhecimento, como Conhecimento (arcano) para heróis com poderes mágicos, Conhecimento (história) para heróis míticos e Conhecimento (manha) para heróis "das ruas".

A CD padrão para um teste de Reputação é 25. Se um PNJ for bem-sucedido no teste, reconhece o personagem. Esse reconhecimento implica um bônus ou penalidade em um teste subsequente de perícia de interação baseado na reação do PNJ. Um personagem com um bônus de Reputação de +24 ou mais é imediatamente reconhecido por virtualmente qualquer pessoa.

MODIFICADORES POR REPUTAÇÃO

Quando um PNJ com uma Inteligência de 5 ou mais tiver uma opinião positiva sobre a sua reputação, você ganha um bônus em testes de Blefar, Diplomacia, Obter Informação e Performance igual à metade do seu bônus de Reputação, arredondado para baixo.

Quando um PNJ com uma Inteligência de 5 ou mais tiver uma opinião negativa sobre a sua reputação, você sofre uma penalidade em testes de Blefar, Diplomacia, Obter Informação e Performance igual à metade do seu bônus de Reputação, arredondado para baixo, mas ganha o mesmo valor como um bônus para testes de Intimidar.

O bônus ou penalidade se aplica apenas quando você estiver interagindo fora de combate com um PNJ que o reconheça, e conheça a sua reputação. Aqueles que não conhecerem sua reputação não são afetados de qualquer maneira por ela.

REPUTAÇÃO DE PNJS

Os jogadores decidem como os seus personagens agem. No entanto, eventualmente, um PNJ pode fazer um teste de uma

POSTURA: HERÓI CONTRA HERÓI

Nas histórias em quadrinhos, os heróis sempre acabam lutando entre si antes de unir forças contra um vilão. Eventualmente isso acontece devido à enganação de um vilão ou a controle mental, mas na maior parte das vezes acontece simplesmente por um "erro de comunicação" — os heróis costumam assumir que todos os outros usando um uniforme e uma máscara estão fazendo o mal, e reagem de acordo.

Se você quiser refletir esse clichê dos gibis, assuma que a postura inicial dos heróis PNJs em relação aos personagens jogadores é hostil, especialmente se os PJs estiverem envolvidos em algum tipo de atividade suspeita. Se os personagens jogadores forem especialmente conhecidos, a postura inicial dos heróis PNJs pode ser indiferente, em vez de hostil (embora ela possa se tornar menos favorável se os PJs estiverem envolvidos em algo suspeito, ou se o PNJ tiver razões para acreditar que os personagens jogadores não são dignos de confiança).

Naturalmente, os PJs podem tentar convencer os heróis PNJs de suas intenções benignas, mas talvez eles sejam capazes de fazê-lo apenas depois que a luta começar!

perícia de interação que seria modificada pela sua reputação. Por exemplo, um PNJ pode usar Blefar para mentir para os heróis (que por sua vez usariam Intuir Intenção para tentar perceber a mentira). Se um PNJ tentar assustar os heróis, o mestre pode fazer um teste de Intimidar para determinar se os heróis acham o PNJ assustador ou não. De maneira similar, um teste de Diplomacia pode mostrar se os personagens acham um PNJ persuasivo ou não. Por fim, os jogadores podem querer saber se os seus heróis reconhecem um PNJ em especial. Testes de Reputação podem ser realizados em todas essas situações.

O mestre pode fazer o teste de Reputação em segredo para verificar se os personagens reconhecem um PNJ ou não. Isso impede os jogadores de usar o resultado de seus testes de Reputação como um meio de verificar a importância de cada PNJ que encontrarem.

Se um PNJ for reconhecido, modifique o resultado de seus testes de perícias de interação pelo seu bônus de Reputação (veja **Testes de perícias**, acima).

MÁCULA

Alguns personagens de quadrinhos sofrem de problemas progressivos; em outras palavras, de algum tipo de *mácula*, seja ela uma doença descontrolada, corrupção oriunda do próprio mal ou insanidade. As regras opcionais desta seção estão voltadas para estes e outros tipos de mácula em jogos de *M&M*.

TIPOS DE MÁCULA

"Mácula" é um termo geral para algum problema progressivo enfrentado por um personagem. Ela pode se manifestar de muitas formas, e fica a cargo do mestre quais formas de mácula existem na campanha, se é que existe alguma. Algumas possibilidades incluem as seguintes.

- **Mácula biológica** é algum tipo de mutação ou transformação do corpo da vítima. Ela pode ser qualquer coisa, de uma doença descontrolada a algum tipo de "evolução" rumo a outra forma, algo diferente do humano.
- **Mácula moral** algumas vezes é chamada de corrupção. É essencialmente a mácula da mente, coração ou alma do per-

sonagem (ou todos os três) pelo mal. Ela representa uma erosão da moral do personagem; a corrupção que estabelece o caminho para a vilania, seja contra ou de acordo com a vontade do personagem.

- **Mácula psicológica** é o toque da loucura, uma demência se intrometendo na psique do personagem. Quanto mais ela progride, mais a conexão do indivíduo com a realidade se enfraquece, desaparecendo rumo à mais completa insanidade.

CAUSAS DA MÁCULA

Muitas coisas podem causar mácula, mas, em última análise, a mácula no jogo deve ser causada pelas decisões do personagem; caso contrário, será simplesmente uma punição arbitrária por parte do mestre. Ou seja, a mácula deve ser um efeito colateral de uma escolha feita pelo jogador. Isso torna a mácula um mecanismo para dar uma consequência à decisão em questão.

Assim, por exemplo, a mácula moral pode resultar de escolhas morais tomadas por alguém. Se você decidiu fazer o mal, arrisca ser corrompido por essa escolha. Da mesma forma, se alguém faz algo que resulta em traumas emocionais, a mácula psicológica pode ocorrer. Mesmo a mácula biológica pode ser o resultado de uma escolha de usar produtos com efeitos colaterais, ou de entrar em uma área tomada por substâncias tóxicas ou mutagênicas, por exemplo. É claro que a escolha de evitar a mácula nem sempre é fácil — os heróis podem ser obrigados a negociar com as forças do mal, fazer atos traumáticos ou usar produtos nocivos —, mas isso ainda assim deveria ser uma escolha, uma decisão, para ter algum significado.

A única ocasião em que a mácula deve ser imposta é quando o jogo tem como tema o horror, onde um avanço lento e inevitável à corrupção e à loucura é um elemento importante ao gênero. Nesses casos, a mácula pode ser usada para enfatizar a sensação de vulnerabilidade e injustiça. Na maioria dos jogos de *M&M*, entretanto, é melhor que se resume a uma questão de escolha ou decisão.

ADQUIRINDO MÁCULA

Como a maioria das coisas em *M&M*, a mácula é medida em termos de pontos, assim como os pontos dos valores de habilidades ou os pontos de poder. Mas como um personagem adquire pontos de mácula?

Em primeiro lugar, o mestre deve decidir que tipos de ação causam mácula. Assim que isso estiver decidido, um jogador que realize uma dessas ações ganha um ponto de mácula automaticamente. Isso torna as consequências daquela escolha certas (pelo menos em termos de mácula). Entretanto, isso pode deixar alguns jogadores especialmente cautelosos. Se eles souberem que ganharão mácula caso tomem uma ou outra ação, eles podem (e provavelmente irão) evitar fazê-lo.

Uma alternativa é fazer com que algo que cause mácula cause apenas à *possibilidade* da aquisição de um ponto de mácula. A melhor mecânica pra isso é um salvamento: se bem-sucedido, o personagem não adquire qualquer ponto de mácula; se falhar, o personagem adquire 1 (ou mais) pontos de mácula. O tipo de salvamento — e a Classe de Dificuldade — dependem do tipo de mácula, e muitas vezes também de sua causa.

Salvamentos de Fortitude são mais adequados para a mácula biológica, que afeta o corpo e a saúde do personagem. Salvamentos de Vontade são mais adequados para a mácula moral ou psicológica, mas também são adequados para a mácula biológica causada por ações realizadas pelo personagem de maneira voluntária (como a

retroalimentação psíquica de um dispositivo que causa mácula biológica). Salvamentos de Reflexo e Resistência normalmente não são adequados para resistir à mácula.

A Classe de Dificuldade do salvamento é baseada na causa da mácula. Foi uma dose pequena ou gigantesca de radiação mutagênica? O personagem cometeu uma infração menor ou um pecado terrível? A ação foi perturbadora ou capaz de estilhaçar a sanidade de alguém? Como regra geral, a CD do salvamento de mácula é 10 + metade do nível de poder da campanha, o que dá uma boa chance de sucesso para a maioria dos personagens.

Outra boa maneira de os personagens adquirirem mácula é através de esforço extra. Alguns ou todos os usos de esforço extra, especialmente aqueles envolvendo poderes, podem causar mácula. Assim, por exemplo, sempre que você usar esforço extra para realizar uma façanha de poder ou ampliar um poder, pode se expor à mácula. Outra opção é tornar a mácula uma alternativa à fadiga de esforço extra; assim os jogadores terão de escolher entre um nível de fadiga ou um ponto de mácula. Se este for o caso, você pode decidir que os pontos heróicos não podem reduzir a fadiga de esforço extra; apenas adquirir um ponto de mácula pode fazê-lo. Isso mantém esforço extra útil, mas dá vazão àqueles que desejarem sofrer a mácula.

EFEITOS DA MÁCULA

E o que os pontos de mácula fazem depois de adquiridos? Normalmente, a mácula impõe algum tipo de problema, como desvantagens ou perda de habilidade — caso contrário, não haveria razão para evitá-la. A mácula também pode fornecer *benefícios*, embora esses normalmente sejam ofuscados pelos problemas.

DESVANTAGENS

O efeito mais comum da mácula é a imposição de desvantagens. Essas desvantagens podem incluir coisas normalmente consideradas complicações, como traços de personalidade, aparência incomum, vícios, e assim por diante (veja **Desvantagens e complicações**, no capítulo **Características** de *M&M*).

Como regra geral, as desvantagens impostas pela mácula devem ter um valor em pontos de poder igual ao total de pontos de mácula. Assim, um personagem com 3 pontos de mácula tem 3 pontos de poder em desvantagens oriundas da mácula. Perceba que os personagens não ganham quaisquer pontos de poder por essas desvantagens, nem elas contam como complicações no que tange à premiação com pontos heróicos; elas são o preço que o personagem tem de pagar por ter sido maculado.

Fica a cargo do mestre se os personagens têm ou não de adquirir desvantagens relacionadas à mácula imediatamente, ou se eles podem “retardar” alguma mácula e não adquirir desvantagens até que a mácula alcance um certo total. Uma boa regra é permitir que os jogadores escolham, mas exigir que a desvantagem tenha um valor igual aos pontos de mácula não alocados. Assim, quanto mais você retardar a escolha de desvantagens ligadas à mácula, pior essa desvantagem será, desde uma desvantagem incomum, menor (1 ponto) até algo muito comum, maior (5 pontos).

O mestre também pode criar estruturas específicas de desvantagens relacionadas à mácula, como uma “pirâmide”, onde a primeira desvantagem equivale a apenas 1 ponto, mas cada desvantagem depois da primeira deve valer mais de 1 ponto. Assim, a segunda desvantagem deve ser de 2 pontos, a terceira de 3, e assim por diante. O tempo entre a aquisição de uma desvantagem e outra aumenta, mas a severidade de cada uma também.



O mestre também decide que tipos de desvantagem são apropriados, e pode permitir que os personagens os escolham, ou impor cada um deles diretamente. Certos tipos de desvantagens são mais ou menos adequados para certos tipos de mácula, como apresentado na seção **Exemplos de mácula**.

PERDA DE HABILIDADE

Um problema especialmente debilitante da mácula pode ser a perda de pontos de valores de habilidades. Por exemplo, um personagem pode perder um ponto de Sabedoria (ou qualquer outra habilidade) para cada ponto de mácula. Esta perda afeta o personagem normalmente, e se uma habilidade for debilitada (cair a 0), os efeitos se tornam mais severos. Este efeito é mais adequado para representar um tipo de doença ou outra degeneração da saúde física ou mental do personagem.

BENEFÍCIOS

A mácula também pode ter como efeito colateral alguns benefícios, embora os problemas normalmente devam ofuscá-los. O benefício mais comum, fora qualquer ganho que os personagens tenham ao fazer a ação que causa a mácula, é fazer dos pontos de mácula um pré-requisito para certas características.

Por exemplo, se você quiser transformar a magia em um “poder proibido” em sua campanha (talvez incluindo aí alguns poderes problemáticos como Controle Mental e Invocar), pode decidir que um personagem sem um certo nível de mácula moral ou psicológica não é capaz de gastar pontos de poder em poderes mágicos. Isso faz com que todos os feiticeiros tenham sido corrompidos por suas artes, sejam quais fossem suas intenções originais para aprender magia.

Este tipo de “mácula como pré-requisito” é uma maneira eficiente de controlar o acesso a certas características, e cria a sensação certa em determinados cenários, em especial aqueles em que o poder (ou certos tipos de poder) não vem sem um preço.

LIMITES DA MÁCULA

O mestre deve decidir se existe um limite para quanta mácula você pode acumular e, se esse for o caso, qual é esse limite, e o que acontece quando ele é alcançado.

Os efeitos da mácula podem criar um limite inerente. Por exemplo, se cada ponto de mácula resulta na perda de um ponto de Constituição, então a vítima ficará moribunda quando sua Constituição chegar a 0, o que impede que alguém tenha mais mácula do que a sua Constituição menos 1. Por outro lado, alguns efeitos da mácula não têm limites pré-definidos. Em teoria, um personagem pode acumular desvantagens ligadas à mácula indefinidamente, por exemplo. Pode ser útil estabelecer um máximo para a mácula por duas razões. A primeira é manter a mácula indesejável e dar aos jogadores razões para evitá-la. A outra é construir alguma tensão dramática enquanto os personagens se aproximam dos efeitos finais do acúmulo de mácula.

Seja qual for o efeito exato de se alcançar o limite da mácula, em termos de jogo o que acontece é que o personagem deve ser retirado das mãos do jogador, tornando-se um PNJ. Isso pode se dar devido a insanidade permanente, corrupção além de qualquer redenção, transformação física (ou psicológica) total ou até mesmo a morte.

Onde fixar esse limite depende de quando você quer que os personagens o alcancem, mas algo em torno de 20 pontos de mácula é

adequado. Um limite mais baixo (em torno de 10 pontos) é melhor para cenários em que qualquer mácula é um problema sério, e no qual personagens maculados estão sempre perto do limite. Um limite mais alto (em torno de 30 pontos) é mais adequado para campanhas em que a mácula é um problema, mas raramente se torna tão forte que um personagem sucumbe a ela.

ELIMINANDO MÁCULA

Uma vez que você tenha adquirido maculado, é possível se livrar dela? Se sim, como? No geral, se livrar da mácula deve ser possível, mas difícil, e deve ser uma opção dos jogadores fazer o que for necessário para livrar seus personagens da mácula.

O processo de eliminar a mácula deve ser difícil o bastante para que adquiri-la seja um risco significativo. Se for fácil se livrar da mácula, ninguém terá problemas em adquiri-la. Alguns jeitos possíveis de se eliminar a mácula incluem os seguintes.

- **Abstinência:** o personagem deve se abster de alguma atividade para se livrar da mácula, normalmente o que quer que tenha causado a mácula em primeiro lugar. Por exemplo, se usar certos poderes causa mácula, então o personagem tem de se abster de usar esses poderes por um tempo (o que pode ser bem inconveniente). Uma boa medida é uma semana por ponto de mácula, mas mais tempo pode ser exigido.
- **Penitência:** o personagem tem de fazer alguma coisa quanto à causa da mácula para se livrar dela. Por exemplo, mácula causada por cometer erros pode exigir que o personagem retrate seus erros e busque o perdão para remover a mácula, enquanto mácula que reflete o fato de um personagem estar fora de sin-

tonia consigo mesmo pode exigir ações mais afinadas com o verdadeiro eu do personagem para eliminar o problema.

- **Tratamento:** existe algum tipo de tratamento para eliminar a mácula. No geral, deve consumir tempo, ser difícil, caro ou todas as três opções. Mácula biológica pode ser tratável com medicamentos, e os personagens podem remover mácula psicológica com sessões de terapia. O mestre deveria decidir o curso do tratamento, teste(s) exigido(s), e quanta mácula cada tratamento elimina.

EXEMPLOS DE MÁCULA

Aqui vão três exemplos de como a mácula funciona. Eles não são os únicos, e o mestre deve se sentir livre para criar suas próprias variações. Quaisquer desses exemplos podem coexistir em um mesmo cenário, fazendo com que um mesmo personagem possa ter múltiplas formas de mácula!

CORRUPÇÃO

Nesta aplicação da mácula, bem e mal são mais do que conceitos morais abstratos — ou pelo menos o mal o é. Aqueles que realizam atos maléficos têm uma mancha em suas almas. Essas trevas podem devorar o espírito até que não fique nada dentro, apenas vazio e corrupção.

ADQUIRINDO CORRUPÇÃO

Os personagens adquirem corrupção através de atos maléficos. A definição exata de "maléficos" fica a cargo do mestre, mas, no geral, significa qualquer atitude deliberada que prejudique outros por razões que não sejam defesa própria ou de outras pessoas. Em alguns casos, você pode querer limitar a lista de "pecados" em potencial. Por exemplo, talvez o assassinato e a tortura possam corromper, enquanto o roubo, não.

EFEITOS DA CORRUPÇÃO

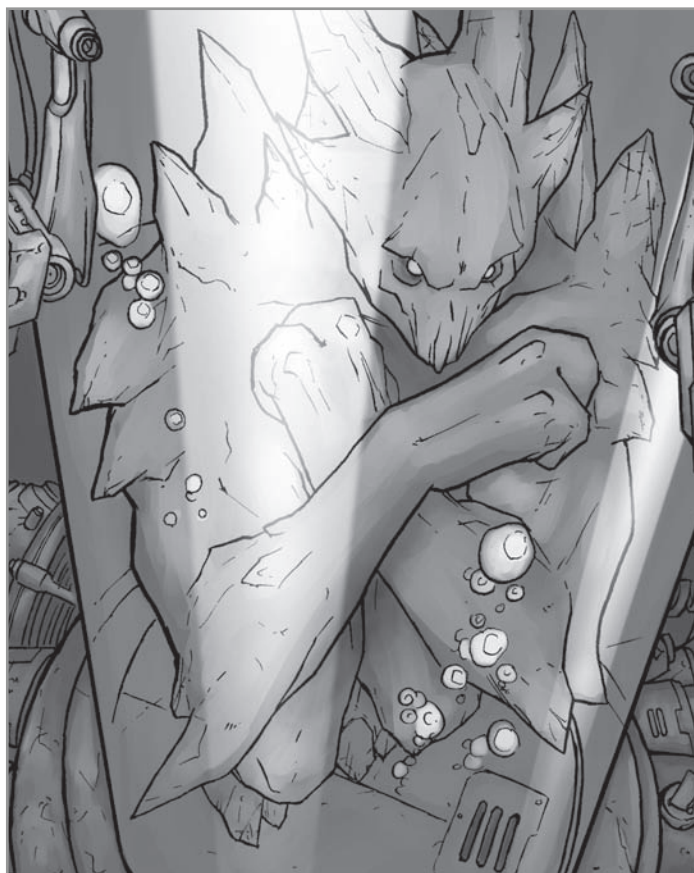
Pontos de corrupção impõem desvantagens associadas com sociopatias ou até mesmo comportamento psicopata. Quanto mais corrupção o personagem acumula, piores (ou mais numerosas) as desvantagens se tornam, e mais chance o personagem tem de contrair ainda mais corrupção, renovando o ciclo. Um personagem corrompido também perde a habilidade de usar poderes com o descritor sagrado ou bom. Por outro lado, um personagem corrompido pode ganhar a habilidade de usar poderes profanos ou malignos.

ELIMINANDO CORRUPÇÃO

A corrupção é removida não apenas através da abstenção de atos malignos, mas também da realização de atos benignos em um esforço de redenção. Um ato verdadeiramente bom e nobre remove um ponto de corrupção do personagem. É claro que quaisquer desvantagens devido à corrupção tornarão mais difícil permanecer na estrada da redenção; o jogador pode ter de gastar pontos heróicos para permitir que seu personagem supere as desvantagens por tempo suficiente para fazer a coisa certa.

LOUCURA

Há um limite para o que a mente pode agüentar antes de sucumbir. Existem coisas que ninguém deveria ver, saber ou fazer, e elas podem trazer a loucura, levando à insanidade total.



POR TRÁS DA MÁSCARA: MÁCULA

A mácula é algo desagradável, inadequada para os jogos de *M&M* mais tradicionais, estilo quatro-cores. Entretanto, é útil para cenários mais realistas com poderes sobre-humanos, em especial quando levam em conta os efeitos desses poderes sobre as pessoas que os usam. Muitas histórias de pessoas com poderes envolvem o risco da corrupção: “o poder corrompe, e o poder absoluto corrompe absolutamente”, como diz o ditado. A mácula é a ferramenta certa para explorar este e outros temas similares durante o jogo.

O truque para equilibrar a mácula é torná-la mais difícil, mas não impossível, de ser evitada. Afinal de contas, se fosse fácil de ser evitada, não seria um grande problema, seria? Devem existir razões para os heróis contraírem mácula, mesmo que não queiram. Esforço extra é um bom exemplo. Existe uma vantagem clara em arriscar contrair mácula: você não fica fatigado por exercer esforço extra como outras pessoas. É uma vantagem interessante, se você estiver disposto a sofrer as consequências. É o mesmo caso com a corrupção moral. Certas ações podem ser mais corriqueiras, mas se sofrem o risco de corrupção, também existe um preço a ser pago por se escolher “o caminho mais fácil”.

A mácula é uma ferramenta útil para equilibrar poderes problemáticos, como Leitura Mental ou Precognição — apenas aplique uma mácula como “preço”. Ler a mente de alguém sem permissão talvez leve à corrupção. Perscrutar o futuro talvez exponha os pré-cogs a coisas “fora do tempo”, que a mente mortal não deveria vislumbrar. Viagem temporal pode causar um “rompimento quântico” das moléculas do viajante, resultando em uma quantidade de efeitos colaterais, e assim por diante. Você não tem que afastar os poderes mais problemáticos, mas os jogadores terão boas razões para usá-los com mais cuidado.

Uma opção é tornar a mácula um pré-requisito para certos poderes, limitando-os apenas a personagens maculados (que é uma boa maneira de limitá-los aos vilões sem dizer com todas as letras que você os está limitando apenas aos vilões). Veja **Benefícios** em **Efeitos da mácula** para mais sobre isso.

ADQUIRINDO LOUCURA

Personagens sofrem de loucura devido a eventos traumáticos. Esses eventos exigem salvamentos de Vontade (ou de Estabilidade, se você estiver usando essa variação — veja o **Capítulo 2**) com uma Classe de Dificuldade ligada à intensidade do trauma, algo entre CD 10 (sofrer um ferimento doloroso ou um choque súbito) até CD 30 ou mais (tortura prolongada ou testemunhar “coisas que o homem não deveria saber”). Se o salvamento falhar, o resultado é um ponto de loucura. Um sucesso significa que, dessa vez, não há nenhum efeito.

EFEITOS DA LOUCURA

A loucura causa desvantagens mentais com um valor em pontos igual aos pontos de loucura acumulados. O jogador e o mestre devem escolher essas desvantagens de maneira a refletir os efeitos do(s) trauma(s) que causaram a loucura: ser atacado por uma nuvem de aranhas pode causar aracnofobia, por exemplo. Com o acúmulo de pontos de loucura, o personagem pode desenvolver novas desvantagens, ou as já existentes podem se tornar mais severas.

Em cenários em que a loucura está ligada a certos poderes — especialmente poderes mágicos ou psíquicos —, os pontos de loucura podem aumentar o nível de poder de um personagem. Por exemplo, talvez os poderes mágicos do cenário estejam disponíveis apenas para personagens com pontos de loucura, e qualquer poder individual não pode ter um custo ou graduação maior que o total de pontos de loucura do personagem (ou a quantidade total vezes algum multiplicador, como x2, x5, etc.).

ELIMINANDO LOUCURA

Eliminar pontos de loucura exige tempo, descanso e, normalmente, alguma forma de tratamento psicológico. O mestre pode estabelecer uma quantidade de tempo ou tratamento para os personagens eliminarem pontos de loucura, como um mês de descanso, ou uma semana de terapia. Dependendo do estilo do jogo, esse tempo pode ser mais longo, como meses de terapia por ponto de loucura, sem que o simples descanso tenha qualquer efeito. Se durante o processo o personagem tiver que fazer um salvamento de Vontade contra a loucura, o tempo é perdido, e o processo deve começar de novo.

MUTAÇÃO

A vida é impossivelmente complexa, uma galáxia de incontáveis células. E é preciso muito pouco — apenas uma pequena alteração no DNA — para as coisas mudarem. Tais mudanças podem se espalhar, transformando uma pessoa em alguma outra... Coisa.

ADQUIRINDO MUTAÇÃO

Os personagens normalmente contraem pontos de mutação através da exposição a agentes mutagênicos como radiação ou certos produtos químicos. Em alguns cenários, a exposição a coisas como “energia caótica” ou certos poderes também pode causar mutações. Os personagens normalmente fazem salvamentos de Fortitude para evitar o acúmulo de pontos de mutação, com a CD determinada pela intensidade do agente mutagênico: de CD 10 para algo bem brando a 30 ou mais para agentes mutagênicos especialmente intensos.

EFEITOS DA MUTAÇÃO

A mutação geralmente causa desvantagens de valor igual aos pontos de mutação acumulados. Múltiplas mutações que afetem a aparência são tratadas como uma versão mais intensa da mesma mutação (desde que o seu único efeito seja causar uma reação ruim nas pessoas devido à aparência estranha do personagem).

As mutações também podem conceder novos poderes, dependendo de sua natureza, embora os personagens não possam dizer muito sobre a natureza desses poderes. Eles podem ter certas falhas ou desvantagens de poder, como Efeito Colateral, Incontrolável ou Força Total. A exposição a mutagênicos pode ser a origem dos poderes de um personagem; nesse caso a mutação é simplesmente um mecanismo de campanha, e não uma aplicação de mácula.

ELIMINANDO MUTAÇÃO

Pontos de mutação são difíceis de se eliminar, visto que são mudanças permanentes na estrutura fisiológica do personagem. A não ser que o personagem consiga um corpo novo (!), a única maneira de remover mutação provavelmente será uma cara (e complexa) terapia genética, ou o uso de certos poderes. Talvez Cura com um feito de poder específico possa remover pontos de mutação. Em certas campanhas, pode não haver maneiras de se eliminar pontos de mutação!

CAPÍTULO 7: DISPOSITIVOS & EQUIPAMENTO

O livro básico de *Mutantes & Malfeitores* descreve os dispositivos e os equipamentos que os personagens provavelmente usarão. Este capítulo aprofunda essas informações, apresentando os níveis tecnológicos de um cenário, regras para combates com veículos e cenas de perseguição e várias outras opções envolvendo equipamentos, especialmente as relacionadas a proficiência (treinamento para utilizar um determinado equipamento).

NÍVEIS TECNOLÓGICOS

Níveis tecnológicos fornecem um meio detalhado de descrever as diferenças no desenvolvimento tecnológico, e são apresentados aqui como uma ferramenta para o mestre destinada a cenários onde a tecnologia é um elemento especialmente importante.

Um nível tecnológico (NT) é uma indicação do progresso de uma sociedade ou civilização (que pode estar localizada em um planeta que não seja a Terra). Esse progresso geralmente permeia todos os aspectos de uma cultura, principalmente em níveis superiores (NT 5 ou maior), quando a comunicação a longa distância é virtualmente instantânea. Mesmo em níveis inferiores, é improvável — mas não impossível — que um grupo esteja em um nível tecnológico em alguns aspectos mas em outro nível em outros.

Níveis tecnológicos podem variar de um lugar a outro no mesmo mundo e até no mesmo continente.

NT 0: IDADE DA PEDRA

As maiores realizações da Idade da Pedra são o uso do fogo, a domesticação de animais e a invenção da agricultura. Um indivíduo vivendo numa sociedade desta época é primitivo, mas não necessariamente ingênuo, estúpido ou facilmente amedrontado por alta tecnologia. Armas comuns em uma civilização de NT 0 incluem o porrete, a adaga, a lança e o arco. Armaduras feitas de pele e couro são possíveis, assim como escudos feitos de palha. Não existe comunicação além da tribo local ou do povoado. Viagens são realizadas a pé ou por canoas e embarcações simples. Trabalhos simples em madeira, pedra e cerâmica são possíveis.

NT 1: IDADE DO METAL

As primeiras civilizações humanas começaram a trabalhar o metal no final da Idade da Pedra. A maleabilidade do cobre fez com que ele fosse o primeiro a ser “domado”. A adição do estanho criou uma liga mais forte — o bronze —, que permitiu a fabricação de ferramentas e armas de grande durabilidade. Essas ferramentas aprimoradas, por sua vez, tornaram possível o trabalho com o ferro, que substituiu o bronze como o metal preferido para ferramentas e armas.

Na sociedade da Idade do Metal, avanços na construção e agricultura permitiram a concentração da população em grupos maiores, com um aumento proporcional do acúmulo e compartilhamento de conhecimento. O surgimento de cidades-estados, nações e impérios começa na Idade do Metal. Esforços organizados para aprimorar a comunicação possibilitam a existência de sociedades regionais. Galés e pequenas embarcações são capazes de realizar viagens relativamente longas, e algumas culturas constroem estradas e canais de ligação para lugares distantes. Os aprimoramentos na agricultura

permitem o surgimento de artesãos, artífices, soldados profissionais e outras profissões não ligadas diretamente à obtenção de comida.

A espada substitui o porrete como a arma preferida da infantaria. As bigas dominam as campanhas antes da cavalaria (auxiliada pela criação do estribo) torná-las obsoletas. As primeiras forças militares e sistemas táticos aparecem. As armaduras podem ser fabricadas de placas ou escamas costuradas, elos de metal ou mesmo couraças forjadas. Além disso, uma variedade de armas de metal para combate corpo-a-corpo domina os campos de batalha.

NT 2: IDADE MÉDIA

As civilizações em ascensão atravessam um período turbulento neste nível tecnológico. O desenvolvimento continua na arquitetura, comércio, metalurgia e matemática. A disseminação mais ampla de informações se torna possível graças a técnicas mais avançadas de impressão. As comunicações marítimas dominam a parte final deste estágio de desenvolvimento, e caravelas e galeões abrem as portas para o próximo nível tecnológico.

Assim como o número de pessoas aumenta e o conhecimento sobre agricultura evolui, um percentual grande da população se muda para vilas e cidades. No fim deste nível tecnológico, o sistema feudal — em que uma pequena classe de nobres governa uma grande população de trabalhadores rurais — começa a ruir. Habilidades especializadas evoluem, universidades aparecem e nasce a classe média. As primeiras corporações emergem de grupos de comerciantes. A evolução do comércio e finanças distribui riquezas entre os membros da sociedade, diluindo o poder da nobreza.

As ferramentas de combate passam por uma evolução significativa. Armaduras de malhas e placas sofisticadas protegem guerreiros de ferimentos, e a arquitetura de fortificações se torna uma arte. No final da Idade Média, a introdução de armas rústicas de pólvora sinaliza o fim dos cavaleiros, armaduras pesadas e exércitos organizados armados de espada.

NT 3: ERA DA RAZÃO

A Era da Razão é um momento na história humana em que o desenvolvimento de idéias e as sistematizações de pensamentos foram mais importantes do que as invenções tecnológicas. O método científico aprimora o entendimento do mundo. As experiências se tornam os meios pelos quais as propriedades físicas da natureza são examinadas. O estudo de várias disciplinas científicas — biologia, química, medicina, eletromagnetismo e astronomia — florescem. Instrumentos como o microscópio e o telescópio permitem aos cientistas aumentar o alcance de suas descobertas e observações. A nova confiança na ciência gera agitações em toda a sociedade. A superstição diminui e a exploração do mundo alcança seu ápice. As sociedades começam a experimentar novas formas de organização, como a democracia. Corporações e alianças econômicas continuam a se desenvolver. Economicamente, este nível tecnológico é a transição das fábricas em cabanas da Idade Média para a industrialização.

O canhão se torna um fator dominante nos mares, enquanto o mosquete e os canhões puxados a cavalo governam a terra. Até mesmo os confiáveis arcos desaparecem, substituídos pelos arcabuzes. Armas leves de combate corpo-a-corpo permanecem comuns.



NÍVEIS TECNOLÓGICOS VARIÁVEIS

Os níveis tecnológicos apresentados aqui não são, obviamente, as únicas possibilidades, principalmente no que diz respeito a tecnologias "futuras" que ainda nem foram inventadas! Mestres devem se sentir livres para reorganizar os níveis tecnológicos para se encaixarem em seus próprios cenários e jogos. Alguns podem precisar de um conjunto mais detalhado de NTs, estendendo-se além do NT 9, enquanto outros podem substituir a "Era do Diamante" da nanotecnologia pelo NT 8 – Era da Energia – ou até mesmo pelo NT 7 ou 6. A estrutura dos níveis tecnológicos serve para comparar as tecnologias relativas dos cenários (e partes de cenários) e determinar o que pode ser considerado um equipamento "comum" em cada um deles.

NT 4: ERA INDUSTRIAL

No quarto nível tecnológico, o conhecimento teórico da era anterior amadurece, e começa a ser usado na prática. A utilização da hidráulica, do vapor e da energia elétrica causa uma explosão do comércio e da indústria. Tecnologias como o telégrafo, o telefone e o rádio tornam a comunicação global possível. O surgimento de técnicas de fabricação permite a construção de navios de guerra pesados, transporte ferroviário e arquitetura de tamanhos antes inimagináveis. Pioneiros aventuram-se no alto da atmosfera e descem às profundezas do oceano.

A urbanização é completa, e indivíduos se reúnem em ambientes menores onde podem trocar mercadorias e informações mais facilmente. As corporações expandem seu poder, muitas se estabelecendo por todo o mundo já conhecido. Os governos se baseiam em fatores políticos e econômicos.

As formas de guerrear se alteram rapidamente durante o período. Aviões e submarinos juntam-se à lista de recursos militares. Rifles, pistolas e metralhadoras seguras e certeiras se tornam comuns. Máquinas de guerra mecânicas anunciam a primeira grande mudança na arte da guerra desde o fim dos cavaleiros.

NT 5: ERA DA INFORMAÇÃO

A Era Industrial se baseia na energia química, mas na Era da Informação o que predomina são as tecnologias de computação e eletrônica. Os sistemas de informação via satélite e a internet conectam o mundo digitalmente. Este nível tecnológico também testemunha a introdução da energia nuclear, reduzindo a importância dos combustíveis fósseis. Os automóveis substituem as locomotivas como forma comum de viagem. Os primeiros passos rumo ao espaço envolvem foguetes enormes, sondas e satélites primitivos e corajosas missões de curto prazo.

A tecnologia do período permite uma grande participação popular no governo. O surgimento de alianças internacionais começa a dissolver as fronteiras entre nações. As corporações reúnem poder e começam a ameaçar a autoridade governamental. A tecnologia tem um impacto maior no estilo de vida do que na sociedade como um todo. A maioria das armas deste tempo são versões refinadas dos equipamentos da Era Industrial. Rifles, metralhadoras e morteiros pesados são ainda utilizados pelos soldados do mundo. Sistemas de mira computadorizados e armas teleguiadas fazem a guerra se tornar mais precisa e eficiente. Armas estratégicas testadas, mas nunca usadas, exibem o poder de exterminar a espécie humana em minutos.

NT 6: ERA DA FUSÃO

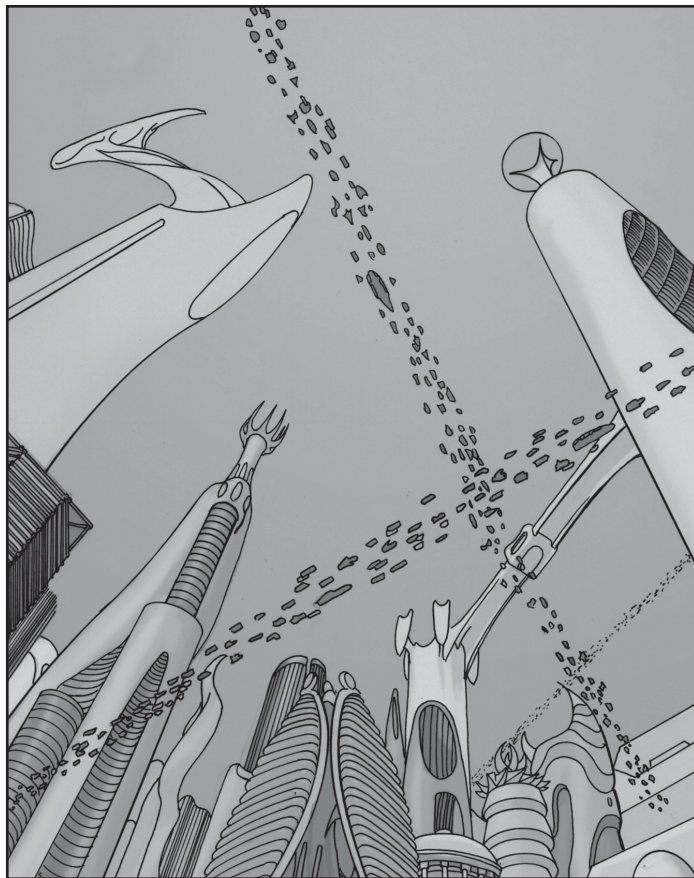
Tecnologias de fusão fornecem energia eficiente e barata, quase eliminando completamente a necessidade de combustíveis químicos. A exploração e colonização do espaço se tornam possíveis. Computadores se tornam ainda mais acessíveis, seguros e poderosos, guiando o desenvolvimento de sistemas virtuais e espalhando o acesso a internet global.

Lentamente, a sociedade experimenta outra revolução. Nações são substituídas por poderes mundiais, incluindo mega-corporações, e a linha divisória entre cidadania nacional e emprego corporativo se desfaz. Armados com os meios para erradicar toda a espécie humana, os poderes mundiais mantêm os conflitos no nível de discussões e espionagem, e a integração dos avanços da Era da Informação procede pacificamente.

Avanços científicos em engenharia genética conduzem a uma evolução artificial e às primeiras tentativas de manipular geneticamente a espécie humana, autorizadas pelo governo e pelas corporações. Os resultados iniciais são encorajadores, com a manifestação de mutações positivas e negativas na espécie. Cientistas aperfeiçoam a tecnologia de clonagem e os primeiros clones completos são criados.

Nos anos finais dessa era, a primeira aplicação da indução de gravidade surge na forma de veículos militares e civis que podem se locomover pelo ar sem propulsão física ou consumo de combustível.

Explosivos químicos e armas de fogo permanecem como armas disponíveis; a tecnologia de fusão não pode ser efetivamente miniaturizada para armas de combate pessoal. Contudo, a química avançada e a tecnologia de supercondução mudam os materiais e as capacidades de várias armas. Naves espaciais se tornam possíveis, propelidas



por poderosos impulsos de fusão, mas ainda necessitam de reatores em massa para atravessar o universo.

A era testemunha a colonização de outros planetas e asteróides no mesmo sistema estelar.

NT 7: ERA DA GRAVIDADE

Quando este nível tecnológico surge, a invenção de duas tecnologias anuncia a chegada às estrelas. O reator de indução gravitacional substitui o reator de fusão como uma forma de energia ainda mais eficiente, que pode ser miniaturizada com facilidade. Com o uso de reatores em massa, os poderes mundiais exploram e colonizam o sistema solar. No geral, a vida no mundo natal não se altera.

A integração da tecnologia de indução gravitacional permite a naves espaciais irem de uma estrela a outra. A reorganização política e econômica ocorre enquanto a espécie humana se espalha para locais distantes do seu lar.

As armas de fogo com projéteis estão em seus últimos dias, e armas de energia bruta se tornam disponíveis. Armaduras fortificadas estão disponíveis para guerreiros desta época, e armas de combate corpo-a-corpo experimentam um ressurgimento, graças em grande parte a uma mudança nas táticas militares — os conflitos armados raramente acontecem entre exércitos, mas mais frequentemente entre pequenas unidades, em condições em que armas de ataque à distância não são efetivas.

A tecnologia da computação une cada sociedade, colônia e posto avançado de um sistema estelar em uma única rede de informações, possibilitando uma troca sem paralelos de dados sobre negócios, entretenimento e pesquisa.

NT 8: ERA DA ENERGIA

A contínua miniaturização da tecnologia de motores de indução permite que usinas do tamanho de bolas de gude aproveitem as forças primais da criação. Campos de força pessoais e poderosas armas de energia dominam o campo de batalha. Sensores, escudos e motores miniaturizados permitem a produção em massa de espaçonaves de combate pequenas e práticas. Por outro lado, as técnicas de construção avançadas permitem a aparição de cidades enormes e auto-sustentáveis no espaço.

NT 9 E ALÉM

Geralmente, estes níveis tecnológicos estão além da compreensão. Contudo, podem existir mundos isolados ou espécies ainda não descobertas que tenham acesso a eles. Em muitos casos, as tecnologias marcantes de uma era anterior são abandonadas em prol de tecnologias mais elegantes e poderosas.

O controle da matéria em nível subatômico, a conversão total da matéria para energia e vice-versa, a habilidade de viajar pelo tempo e por outras dimensões e o poder de “dobrar” o espaço para encurtar distâncias são todos possíveis nesse estágio de desenvolvimento.

PERÍCIAS E NÍVEL TECNOLÓGICO

No geral, tentar usar uma perícia tecnológica (como Computadores, Conhecimento e Desarmar Dispositivo) em um alvo de nível tecnológico maior é mais difícil. Aumente a CD da tarefa em +5 por diferença de NT. Em alguns casos, utilizar uma perícia tecnológica em um alvo de nível tecnológico *menor* pode impor uma penalidade de -2 por diferença de NT (um programador moderno teria dificuldade de trabalhar com as primeiras máquinas baseadas em válvulas). O mestre pode reduzir ou descartar esses modificadores

em algumas campanhas. Tenha em mente que os super-heróis dos gibis trabalham regularmente com tecnologia alienígena avançada, então o nível tecnológico geral da *campanha* pode ser maior (talvez muito maior) do que o nível tecnológico da Terra.

EQUIPAMENTO E NÍVEL TECNOLÓGICO

De acordo com o mestre, o nível tecnológico da campanha ou do cenário primário (como o planeta Terra) pode ditar quais itens estão disponíveis como equipamento em vez de dispositivos. Por exemplo, em uma Terra de NT 5 (o mesmo do mundo moderno), itens mais avançados não são considerados equipamento, mesmo se forem comuns em mundos alienígenas de NT maior. Por outro lado, em uma campanha futurística de viagens espaciais, itens de NT 7 podem ser considerados equipamento, com apenas itens da Era da Energia e além considerados dispositivos de “superiência”.

COMPRANDO ITENS DE NÍVEL TECNOLÓGICO MAIOR OU MENOR

Os níveis tecnológicos são relativos e, dependendo da economia de uma campanha, o mestre pode determinar que certos itens de NT maior ou menor são indisponíveis, mais baratos, ou mais caros. Com o propósito de equilibrar o jogo, o mestre que queira permitir itens de NT maior ou menor deve aplicar os modificadores na CD de compra descritos a seguir.

- -2 na CD de compra para cada nível tecnológico menor que o atual, exceto em casos de antiguidades valiosas.
- +5 na CD de compra para equipamentos do próximo nível tecnológico (o que equivale a comprar uma tecnologia “de ponta”).

NÍVEIS TECNOLÓGICOS MENORES

A maioria das campanhas está situada no nível tecnológico 5. Consequentemente, campanhas situadas no futuro retratarão sociedades com NT 6 ou maior. Ainda assim, os personagens podem encontrar sociedades atrasadas, através de viagens no tempo, visitas a outros mundos (ou a áreas subdesenvolvidas do planeta) ou outras ferramentas de trama. Por isso, os níveis tecnológicos inferiores foram incluídos aqui. Também, como já mencionado, cenários para campanhas de super-heróis normalmente possuem um NT geral maior (com a presença de supergêneos e culturas alienígenas), mesmo que o nível tecnológico da Terra permaneça basicamente inalterado.

COMBATE EM VEÍCULOS

Esta seção lista alguns modificadores gerais que você pode usar quando estiver resolvendo um combate com veículos, deixando as especificidades para o mestre e o senso comum. Quando alguns ou todos os participantes estiverem em veículos, utilize as indicações a seguir.

AÇÕES DOS PASSAGEIROS

Passageiros em um veículo (qualquer um que não esteja pilotando o veículo) sofrem uma penalidade de -2 para rolagens de ataque enquanto o veículo estiver em movimento. O mestre pode solicitar que os passageiros de veículos em alta velocidade façam testes de Acrobacia para manterem o equilíbrio.



AÇÕES DO PILOTO

O piloto (ou motorista) de um veículo deve fazer uma ação de movimento a cada rodada para conduzir o veículo. O piloto também pode fazer uma ação padrão, mas sofre uma penalidade de -4 nos testes de manobra nas rodadas em que fizer isso.

VELOCIDADE DO VEÍCULO

A velocidade do veículo deve ser controlada da mesma forma que a velocidade do personagem, incluindo modificadores para Defesa em veículos em alta velocidade. Perceba que a velocidade de um veículo é seu *único* valor de velocidade, já que veículos não fazem várias ações de movimento para alcançar ritmo acelerado ou total.

ALCANCE DE ATAQUE

Os ataques feitos em veículos possuem os seus alcances normais. Você só pode usar um ataque corpo-a-corpo em um veículo se o alvo estiver no mesmo veículo que você, ou se a distância até o outro veículo for 0 (veja **Perseguição**, a seguir).

CAINDO DE UM VEÍCULO

Cair de um veículo causa dano igual à velocidade do veículo, ou de acordo com a distância da queda, o que for maior (máximo de +20 de dano). O dano é tratado como dano de queda em todos os aspectos.

AÇÕES DE COMBATE EM VEÍCULOS

Ações durante combate em veículos são tratadas como ações de combate pessoal. Em geral, durante uma rodada, um personagem pode realizar duas ações de movimento, uma ação de movimento

e uma ação padrão, ou uma ação completa. Ações livres podem ser realizadas normalmente. A não ser que seja especificado o contrário, as ações levam o mesmo tempo dentro e fora de veículos.

- **Ações Livres:** falar com alguém ou se abaixar atrás de uma porta são exemplos de ações livres. Personagens podem fazer quantas ações livres o mestre permitir durante uma única rodada.
- **Ações de Movimento:** mudar de posição dentro de um veículo é normalmente uma ação de movimento, especialmente se o personagem tiver de trocar de lugar com outro personagem.
- **Ações Padrão:** qualquer um a bordo de um veículo pode atacar com uma arma própria, e pilotos e canhoneiros podem atacar com qualquer arma do veículo controlada por eles.
- **Ações Completas:** já que o piloto deve fazer uma ação de movimento para conduzir o veículo, não pode fazer uma ação completa, a menos que a inicie em uma rodada e a complete na rodada seguinte.

ATACANDO VEÍCULOS

Atacar um veículo é como atacar um personagem. Veículos normalmente possuem uma penalidade de tamanho em sua Defesa, e no geral são alvos mais fáceis de acertar do que personagens.

O motorista de um veículo pode realizar uma ação padrão para "manobras evasivas" durante uma rodada. Se o fizer, naquela rodada substitua a Defesa do veículo pelo resultado do teste de perícia relevante (Dirigir ou Pilotar), modificado pelo tamanho do veículo. Por exemplo, um personagem pilotando um caça Descomunal (-4 de modificador de tamanho) realiza uma ação evasiva e o teste de Pilotar resulta em 22.

Com o modificador de tamanho a Defesa do avião fica em 18 durante aquela rodada — bem melhor que a Defesa padrão de 6.

Assim como no combate corpo-a-corpo, alguém pode “lutar defensivamente” enquanto dirigindo um veículo, o que garante um bônus de +2 em esquiva para a Defesa do veículo e impõe uma penalidade de -4 em rolagens de ataque feitas pelos seus ocupantes.

ATACANDO OCUPANTES

Um ataque contra o ocupante de um veículo é realizado como qualquer outro ataque. Lembre-se, porém, de que um personagem dentro de um veículo ganha um bônus na sua Defesa pela velocidade do veículo, assim como por qualquer cobertura que ele forneça.

DANO EM VEÍCULOS

Os veículos sofrem dano como equipamentos (veja **Danificando equipamento**, no capítulo **Dispositivos & equipamento** de *M&M*, e **Danificando objetos**, no capítulo **Combate** de *M&M*): um veículo “ferido” sofre a penalidade normal de -1 para salvamentos de Resistência mais uma penalidade de -1 para testes envolvendo o veículo ou a perda de uma característica ou ponto de valor por ferimento. Um veículo “desabilitado” não funciona mais. Um veículo que seja desabilitado enquanto estava se movendo perde uma graduação em velocidade por rodada, até que pare. O motorista não pode tentar qualquer manobra a não ser uma curva de 45 graus. Um veículo marítimo desabilitado começa a afundar lentamente. Um veículo “moribundo” está destruído.

CONSERTANDO VEÍCULOS

Consertar o dano em veículos requer as ferramentas apropriadas e uma garagem, hangar ou local semelhante. Um personagem sem as ferramentas apropriadas sofre uma penalidade de -4 nos testes da perícia Ofício (mecânica), como o normal. Consertar uma condição ferido é um teste simples de Ofício (CD 15, uma hora) e consertar uma condição desabilitado é um teste estendido de Ofício (CD 25, um dia). Veículos destruídos não podem ser consertados.

TESTES DE COLISÃO

Um teste de colisão é necessário quando uma manobra o exige, ou quando o veículo sofre dano que resulta em um destes testes.

O teste de colisão é um teste de manobra contra CD 15, para veículos terrestres e aquáticos, e CD 10, para veículos aéreos e espaciais. Cada veículo só faz um teste de colisão por rodada, mesmo que mais de um seja exigido: cada teste adicional aumenta a CD em 5. Terreno aberto diminui a CD em 5, terreno estreito aumenta a CD em 5 e terreno fechado mantém a CD normal (veja **Terrenos**, a seguir).

Se falhar no teste, o veículo colide com um obstáculo (ou outro veículo, se a manobra assim especificar). O veículo e o obstáculo (e qualquer ocupante de ambos) sofrem +1 de dano por graduação de velocidade do veículo, +1 por ponto pelo qual a CD excede o resultado do teste. Os ocupantes podem fazer salvamentos de Reflexo (CD igual à CD do teste de colisão) para reduzir o dano à metade.

O motor de um veículo aéreo ou espacial pode pifar em um teste de colisão mal-sucedido se não houver nenhum obstáculo para colidir. O piloto pode religar o motor com um teste bem-sucedido de Ofício (mecânica) contra CD igual ao do teste de colisão.

Um teste falho de colisão para o personagem possui o mesmo efeito que para o veículo: o personagem colide com um obstáculo e sofre dano. Um personagem que falhe no salvamento de Reflexo contra o dano da colisão é considerado caído após a colisão.

COMBATE MONTADO

Personagens podem cavalgar em combate com diversas montarias, de cavalos a dragões, de grifos a monstros marinhos. Tais montarias são geralmente capangas, embora algumas possam ser parceiros (veja o capítulo **Feitos** de *M&M*). Use as regras a seguir para personagens montados em combate.

Sua montaria age no seu resultado de Iniciativa. Você se move à velocidade da montaria, mas ela utiliza suas próprias ações para se mover.

COMBATER COM UMA MONTARIA

Com um teste de Cavalgar (CD 5), você pode guiar sua montaria com os joelhos e usar ambas as mãos para lutar. Isto é uma ação livre.

Você também pode usar “manobras evasivas”, mas substituindo o teste de Dirigir ou Pilotar por um teste de Cavalgar, e lutar defensivamente enquanto montado. Veja **Atacando veículos**, acima.

Quando você ataca uma criatura que seja menor que a sua montaria e que esteja a pé, você ganha o bônus de +1 em ataques corpo-a-corpo por estar em terreno mais alto. Mesmo que sua montaria esteja se movendo em ritmo total, você não recebe penalidades em ataques corpo-a-corpo enquanto montado.

Se a sua montaria fizer uma carga, você também recebe a penalidade em Defesa. Se você fizer um ataque no final da carga, recebe o bônus em ataque.

Se você fizer um ataque à distância quando sua montaria estiver se movendo em ritmo acelerado, recebe uma penalidade de -4 na rolagem de ataque. Se você fizer um ataque à distância quando ela estiver se movendo em ritmo total, recebe uma penalidade de -8. Em ambos os casos, você pode realizar o ataque a partir do momento em que sua montaria chega na metade da distância que percorrerá. Você também pode fazer ações de movimento (como sacar uma arma) normalmente enquanto sua montaria estiver se movendo.

Se a sua montaria cair, você deve fazer um teste de Cavalgar (CD 15) para ter uma queda suave e não sofrer dano. Se o teste falhar, você recebe +1 de dano por queda (ou mais, se sua montaria estiver muito acima do solo).

Se for nocauteado e ficar inconsciente enquanto estiver cavalgando, você tem uma chance de 50% de permanecer na sela. Caso contrário, você cai e recebe +1 de dano por queda (ou mais, se sua montaria estiver muito acima do solo). Sem você para guiá-la, sua montaria geralmente evita combates.

MONTARIAS INTELIGENTES

As regras para o combate montado consideram que a montaria possui uma inteligência animal, como um cavalo. Se você estiver montando um ser inteligente (que possua um valor de Inteligência maior do que 3), então o mestre pode conceder à montaria uma liberdade maior de ação.

Presume-se que sua montaria age no seu resultado de Iniciativa, e faz apenas o que você mandar. De acordo com o mestre, faça testes de Iniciativa separadamente para você e sua montaria. A montaria carrega você automaticamente e se move utilizando suas próprias ações e seu próprio resultado de Iniciativa, e pode fazer outras ações quando ela ou você acharem apropriado. Logo, uma montaria poderia se mover e realizar uma ação padrão (como um ataque) no resultado de Iniciativa dela, então você agiria no seu resultado de Iniciativa.

Esta opção é mais detalhada, mas exige que você mantenha o controle das Iniciativas e das ações suas e de sua montaria em separado.

PERSEGUIÇÕES

Cenas com veículos frequentemente envolvem perseguições, com personagens e veículos seguindo uns aos outros. A seguir está um sistema de perseguição abstrato, que não usa mapas, miniaturas ou ferramentas similares. Isso o torna mais simples e rápido.

COMEÇANDO A PERSEGUIÇÃO

Em uma perseguição o *perseguidor* está tentando alcançar o *alvo*. A distância entre os dois é chamada *vantagem*, medida em *comprimentos* — unidades abstratas ajustáveis à situação. Um comprimento pode ser apenas trinta centímetros em uma perseguição a pé, mas milhares de quilômetros em uma perseguição espacial!

Uma perseguição começa com uma vantagem de 8 comprimentos, mas o mestre pode ajustar isso de acordo com as condições. A vantagem nunca pode ser menor que 0 ou maior que 30. Se alguma manobra colocar a vantagem além desses valores, ajuste o comprimento ao valor permitido mais próximo.

O perseguidor quer diminuir a vantagem o suficiente para realizar uma manobra final e alcançar o alvo, enquanto que o alvo quer aumentar a vantagem o suficiente para realizar uma manobra final e escapar. A perseguição continua até que ocorra uma manobra final bem-sucedida, uma colisão, ou o perseguidor desista.

PASSOS DE UMA PERSEGUIÇÃO

Siga esses passos durante uma perseguição.

1. ESCOLHA AS MANOBRAS

Cada personagem ou veículo envolvido escolhe uma manobra dentre as disponíveis.

2. TESTES DE MANOBRAS

Os participantes revelam suas manobras. Cada um faz um teste de manobra, utilizando a característica apropriada. Este é um teste oposto entre o perseguidor e o alvo. Se um dos testes for bem-sucedido, os efeitos da manobra são aplicados. Se nenhum for bem-sucedido, ou se os testes empataram, a perseguição continua. Se ambos são bem-sucedidos, aplique o efeito da manobra com o teste mais alto.

A característica usada para o teste de manobra depende da perseguição. Para veículos, o teste de manobra é normalmente feito com as perícias Dirigir ou Pilotar. Para indivíduos, normalmente é feito com a perícia Acrobacia. O mestre pode determinar características diferentes para as manobras, de acordo com a perseguição.

3. RESOLVA AS MANOBRAS

Aplique a manobra do vencedor à perseguição e ajuste os comprimentos entre o perseguidor e o alvo, se necessário.

4. OBSTÁCULOS

Obstáculos podem surgir durante a perseguição. Obstáculos servem para deixar a perseguição mais emocionante, e sua frequência depende do terreno. Se a perseguição não estiver interessante, o mestre pode adicionar mais obstáculos, para “esquentar” a ação.

Quando um obstáculo surge, o perseguidor e o alvo fazem um teste de obstáculo — um salvamento de Reflexo ou um teste de perícia, o que for mais apropriado, contra a CD do obstáculo. O mestre pode aplicar um modificador de +2 ou -2 devido às circunstâncias. Se o teste de obstáculo falhar, um teste de colisão deve ser feito.

5. OUTRAS AÇÕES

Tenha a perseguição terminada devido a uma manobra final ou não, os envolvidos podem realizar quaisquer ações que desejarem.

6. DANO E TESTES DE COLISÃO

Aplique todo o dano infligido em participantes da perseguição (devido a ataques e outros fatores) e veja se algum deles deve fazer um teste de colisão. Situações que exigem esses testes são explicadas no texto.

TERRENO

O terreno em uma perseguição pode ser aberto, fechado ou estreito. Ele define certas condições, incluindo com qual frequência surgem obstáculos, e a Classe de Dificuldade para evitá-los.

TERRENO ABERTO

Terreno aberto é fácil de atravessar, com poucos obstáculos. Exemplos incluem estradas, planícies, oceanos, céus limpos e basicamente qualquer espaço vazio.

Velocidade: perseguições em terreno aberto começam a três quartos da velocidade máxima. O participante mais rápido recebe um bônus de +2 nos testes de manobras. Se apenas um participante está em terreno aberto, este participante recebe o bônus.

Chance de Obstáculo: 18 ou mais.

CD dos Obstáculos: 12.

TERRENO FECHADO

Terreno fechado é geralmente apertado e cheio de coisas para se passar por cima, raspar ou quebrar. Exemplos incluem ruas de cidade, estradas esburacadas, rios estreitos, docas movimentadas, um céu nublado ou uma seção do espaço com entulhos e poeira espacial.

Velocidade: perseguições em terreno fechado começam à metade da velocidade máxima.

Chance de Obstáculo: 17 ou mais.

CD dos Obstáculos: 18.

TERRENO ESTREITO

O tipo de terreno mais perigoso, terreno estreito é cheio de obstáculos e condições que se alteram a cada momento. Exemplos incluem ruas movimentadas, ladeiras íngremes, corredeiras, estacionamentos cobertos ou um campo de asteróides.

Velocidade: perseguições em terreno estreito começam a um quarto da velocidade máxima.

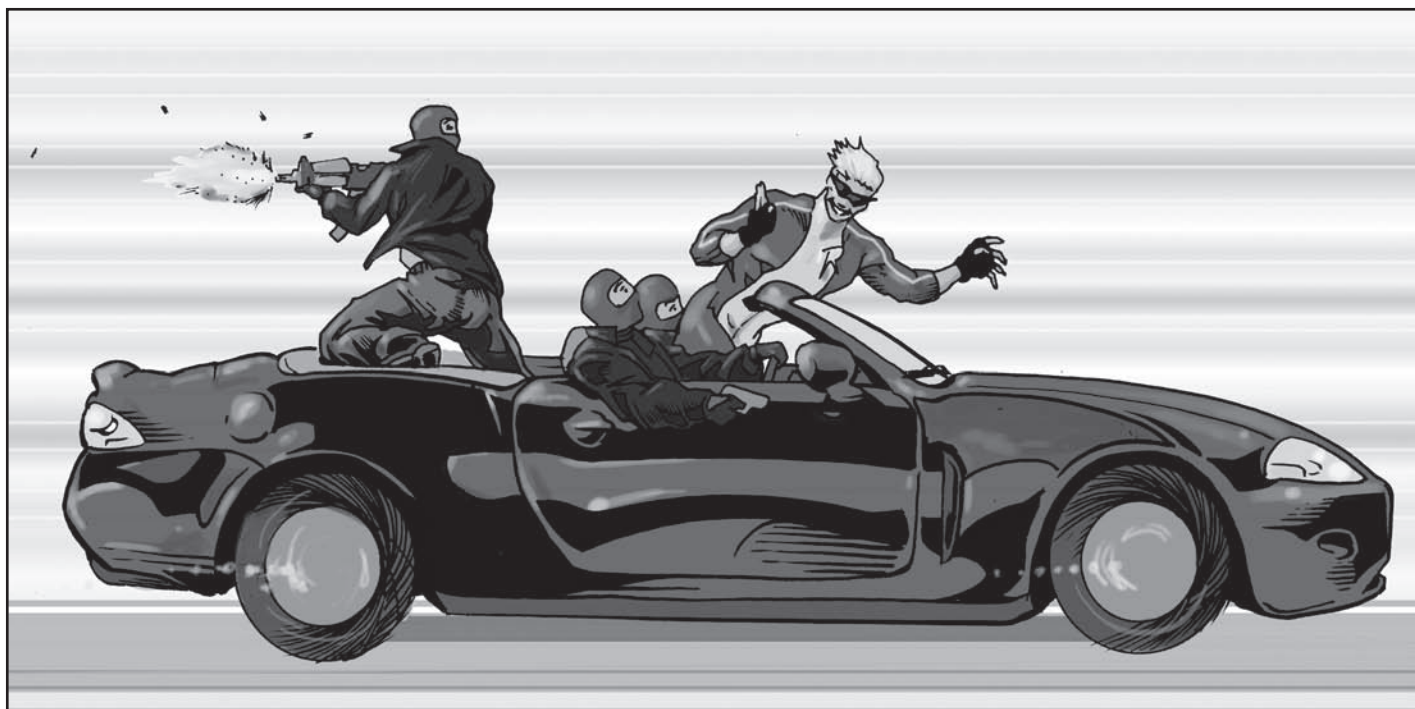
Chance de Obstáculo: 16 ou mais.

CD dos Obstáculos: 24.

VELOCIDADE

Obviamente, personagens e veículos mais rápidos têm um benefício na perseguição. O tipo de terreno determina a velocidade inicial, baseada na velocidade do participante mais rápido. A velocidade muda durante a perseguição, de acordo com as manobras usadas.

Caso a velocidade da perseguição exceda a velocidade total de um participante ou veículo, o personagem sofre um nível de fadiga, enquanto o veículo sofre um nível de desgaste (veja o poder Dispositivo, no capítulo **Poderes** de *M&M* para detalhes sobre itens desgastados). Participantes podem evitar isso diminuindo sua veloci-



dade, mas sofrem uma penalidade de -2 nos testes de manobra por graduação diminuída, para refletir a dificuldade da manobra necessária para recompor-se da velocidade perdida.

Exemplo: Johnny Foguete está perseguindo um carro em fuga. Johnny possui Super-Velocidade 10 (30 km), enquanto o carro tem Velocidade 5 (750 m). A perseguição começa em terreno fechado (nas ruas da cidade), então a velocidade inicial é a metade da máxima de Johnny, ou 15 km. Isto está muito acima da velocidade máxima do carro, então o motorista deve escolher entre deixar o carro sofrer um nível de desgaste por rodada ou sofrer uma penalidade de -8 nos testes de manobra (pois há uma diferença de 4 graduações entre 15 km e 750 m). Em todo caso, a velocidade do veículo não aumenta de fato — o desgaste ou a penalidade nos testes refletem o uso até o limite do veículo, ou as manobras complicadas necessárias para evitar um perseguidor mais rápido. Provavelmente Johnny pegará os bandidos facilmente, ou o carro enguiçará após algumas rodadas de desgaste. Porém, um motorista audaz ainda pode escapar se escolher as manobras certas (embora arrisque uma colisão no processo).

MANOBRAS

Como a perseguição é abstrata, a distância percorrida e a localização específica de cada participante são deixadas para sua imaginação.

O que é realmente importante é a vantagem — a distância entre o perseguidor e o alvo. Algumas manobras requerem certa vantagem, então lembre-se de atualizá-la no início de cada rodada.

DESCRIÇÃO DAS MANOBRAS

As manobras são divididas nas categorias perseguidor e alvo. Cada manobra possui uma descrição geral, que você pode adaptar para a perseguição. As manobras possuem as informações a seguir.

- **Final:** uma manobra final tem um pré-requisito que deve ser cumprido antes de ser realizada. Mas, se for bem-sucedida, termina com a perseguição.
- **Vantagem:** a vantagem mínima ou máxima necessária para realizar a manobra.
- **Velocidade:** algumas manobras modificam a velocidade da perseguição. Se o perseguidor e o alvo escolherem manobras que alterem a velocidade, só a maior alteração se aplica.
- **Sucesso:** os efeitos da manobra caso o personagem vença o teste oposto na rodada.
- **Especial:** qualquer informação adicional sobre a manobra.

MANOBRAS DO PERSEGUIDOR

As manobras do perseguidor tentam reduzir a velocidade do alvo e aprisioná-lo.

PERSEGUIÇÕES E INTERVENÇÃO DO MESTRE — FUGAS AUTOMÁTICAS

Você pode decidir que um PNJ escapa da perseguição automaticamente usando intervenção do mestre. Você deve premiar os jogadores com um ponto heróico quando isso acontece, normalmente para garantir a fuga de um vilão que aparecerá mais tarde em outra cena da aventura. Você também pode garantir a fuga de certos alvos ao dar aos heróis outras coisas para se preocuparem. Caso o vilão fugitivo destrua os cabos de sustentação de uma ponte, por exemplo, os heróis devem interromper a perseguição para ajudar as pessoas em perigo. Jogadores devem ganhar um ponto heróico por esse tipo de atraso que permitiu ao vilão escapar (assim como para qualquer grande ato de heroísmo durante a tentativa de resgate).

ABALROAR**FINAL**

O perseguidor acelera e bate no alvo.

Vantagem: 5 comprimentos ou menos.

Sucesso: o perseguidor vence a perseguição, colidindo com o alvo como um ataque de encontros (veja o capítulo **Combate** de *M&M*).

ARRANCADA

O perseguidor acelera para conseguir alcançar o alvo.

Vantagem: qualquer.

Velocidade: aumente a velocidade da perseguição em um quarto (arredondado para baixo).

Sucesso: reduza a vantagem em um número de comprimentos igual à diferença entre os testes de manobra.

Especial: se o perseguidor usar esforço extra com esta manobra, aumente a velocidade da perseguição em um terço e reduza a vantagem pelo dobro da diferença entre os testes de manobra. O perseguidor (ou seu veículo) sofre o efeito do esforço extra.

ATROPELAR**FINAL**

O perseguidor bate na traseira do alvo e provoca uma colisão.

Vantagem: 2 comprimentos ou menos.

Sucesso: o perseguidor vence a perseguição. Se o teste de manobra do perseguidor exceder o do alvo por 5 ou mais, o alvo colide com um obstáculo (o alvo falha em um teste de colisão, mas o perseguidor consegue parar em segurança).

EMPARELHAR

O perseguidor emparelha com a velocidade e o movimento do alvo, forçando-o a diminuir a velocidade relativa até quase parar, o que estabiliza a perseguição para que outros ataquem.

Vantagem: 10 comprimentos ou menos.

Sucesso: reduza a vantagem em 1 comprimento. O perseguidor (e qualquer passageiro) ganha o benefício de auxílio (bônus de +2) para qualquer ataque contra o alvo nesta rodada.

ENCURRALAR**FINAL**

É difícil aprisionar um oponente sem danos, mas às vezes isso é necessário.

Vantagem: 5 comprimentos ou menos.

Sucesso: o perseguidor vence a perseguição, encurralando o alvo em um canto onde não há opções de fuga.

FECHADA**FINAL**

O perseguidor ultrapassa o alvo e pára à sua frente, obrigando-o a parar.

Vantagem: 0 comprimentos.

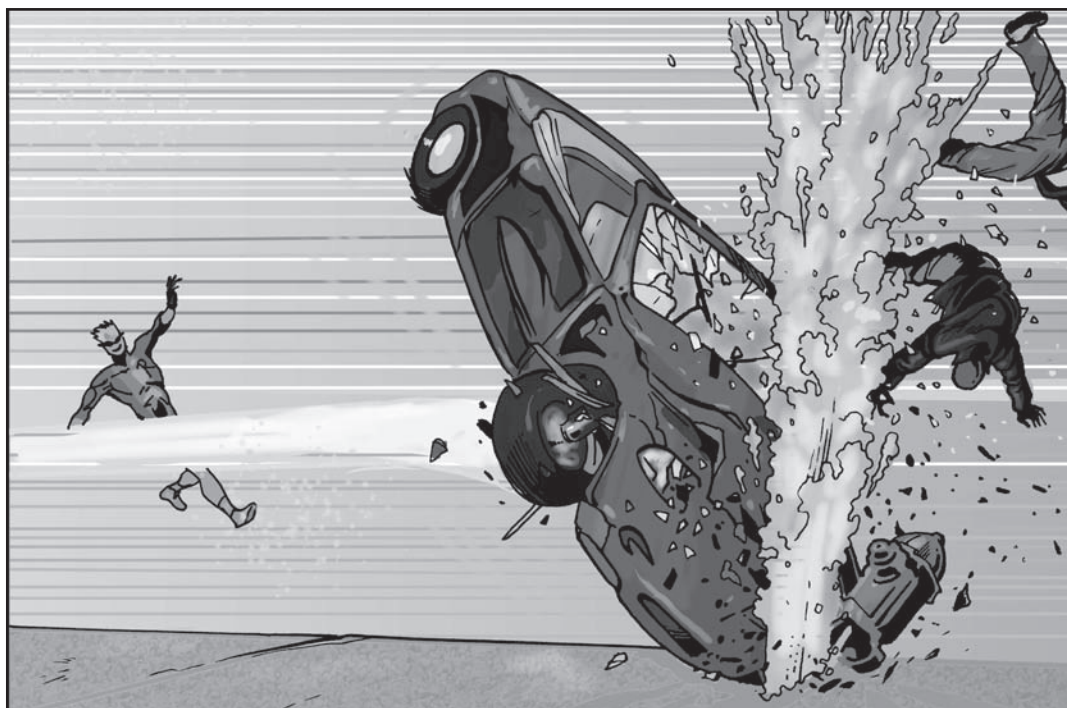
Velocidade: o perseguidor vence a perseguição, fechando o alvo. Se o alvo falhar no seu teste de manobra, colide com o perseguidor. O perseguidor pode fazer um salvamento de Reflexo (CD 15) para evitar a colisão (no caso de um veículo, o perseguidor ejeta ou salta antes que o alvo colida com o veículo).

INTERCEPTAR

Chegar até o alvo por outro ângulo pode ser um atalho útil, mas também envolve obstáculos imprevistos e a perda do contato visual.

Vantagem: qualquer.

Sucesso: reduza a vantagem em um número de comprimentos igual ao dobro da diferença entre os testes de manobra. O perseguidor deve fazer um teste de colisão.



PASTOREAR

O perseguidor pressiona o alvo, conduzido-o a um terreno perigoso.

Vantagem: 10 comprimentos ou menos.

Sucesso: reduza a vantagem em 1 comprimento. Cada participante deve fazer um teste de colisão, mas a CD do alvo é aumentada pela diferença entre os testes de manobra.

Especial: se o teste de manobra do perseguidor exceder o do alvo por 5 ou mais, o perseguidor pode mudar o terreno em um tipo (aberto para fechado, por exemplo) até o final da rodada; isto reduz ou aumenta o CD do teste de colisão em 5.

MANOBRAS DO ALVO

As manobras do alvo visam escapar do perseguidor.

CAVALO-DE-PAU

Quando o perseguidor se aproxima, o alvo diminui sua velocidade e, subitamente, vira e parte para a direção contrária!

Vantagem: 10 comprimentos ou menos.

Velocidade: reduza a velocidade de perseguição em um quarto.

Sucesso: aumente a vantagem em um número de comprimentos igual ao dobro da diferença entre os testes de manobra.

CURVA FECHADA

FINAL

O alvo conduz o perseguidor a uma curva difícil, para que ele desista da perseguição.

Vantagem: 20 comprimentos ou mais.

Velocidade: reduza a velocidade em um terço.

Sucesso: o alvo vence a perseguição, fazendo uma curva que o perseguidor não consegue. Ambos devem fazer testes de colisão.

DESAPARECER

FINAL

O alvo desaparece em uma explosão de velocidade, deixando todos os perseguidores comendo poeira.

Vantagem: 30 comprimentos.

Velocidade: aumente a velocidade da perseguição em um terço.

Sucesso: o alvo vence a perseguição e foge.

EMBOSCADA

Em vez de correr, o alvo conduz o perseguidor a uma emboscada.

Vantagem: 10 comprimentos ou menos.

Sucesso: aumente a vantagem em 1 comprimento. O alvo (e qualquer passageiro) ganha o benefício de auxílio (bônus de +2) para qualquer ataque contra o perseguidor nesta rodada.

Especial: se o teste de manobra do alvo exceder o do perseguidor por 5 ou mais, o alvo pode se tornar o perseguidor até o fim da rodada (o que permite que o alvo use armas apontadas para a frente contra o perseguidor, por exemplo).

FAÇANHA

FINAL

O alvo faz uma manobra difícil, que o perseguidor não pode imitar.

Vantagem: 20 comprimentos ou mais.

PERSEGUIÇÕES E ATAQUES TELEGUIADOS

Você pode usar o sistema de perseguição para ataques com o feito de poder Teleguiado, caso um alvo tente fugir do ataque. O ataque é o perseguidor, e possui uma graduação de Velocidade igual à sua graduação do poder. Se for bem-sucedido em alcançar o alvo, acerta-o. Se o alvo for bem-sucedido em escapar, o ataque erra. O ataque pode realizar tantas manobras quanto normalmente poderia fazer rolagens de ataque. Quando se esgotam as rolagens, perde a perseguição. Se o ataque teleguiado "colidir" por algum motivo, erra seu alvo pretendido e acerta alguma outra coisa (normalmente algum obstáculo).

Sucesso: o alvo vence a perseguição. Se o teste de manobra do alvo exceder o do perseguidor por 5 ou mais, o perseguidor deve fazer um teste de colisão.

ISCA

O alvo controla o rumo da perseguição, levando o perseguidor a todo tipo de problemas.

Vantagem: qualquer.

Sucesso: aumente a vantagem em 1 comprimento. Cada participante deve fazer um teste de colisão, mas a CD do perseguidor é aumentada pela diferença entre os testes de manobra.

Especial: se o teste de manobra do alvo exceder o do perseguidor por 5 ou mais, o alvo pode se tornar o perseguidor até o fim desta rodada (o que permite que o alvo use armas apontadas para a frente contra o perseguidor, por exemplo). Se o teste de manobra do alvo exceder o do perseguidor por 5 ou mais, o alvo pode mudar o terreno em um tipo (aberto para fechado, por exemplo) até o final da rodada; isto reduz ou aumenta a CD do teste de colisão em 5.

OBSTÁCULO À FRENTE

FINAL

O alvo entra em um local com muitos obstáculos para escapar.

Vantagem: 25 comprimentos ou mais.

Sucesso: o alvo vence a perseguição. Ambos os participantes devem fazer testes de colisão.

PÉ NA TÁBUA

Uma manobra em que o alvo acelera para aumentar a distância entre ele e o perseguidor.

Vantagem: qualquer.

Velocidade: aumente a velocidade da perseguição em um quarto.

Sucesso: aumente a vantagem em um número de comprimentos igual à diferença entre os testes de manobra.

ZIGUEZAGUE

O alvo "costura" entre obstáculos ou outros veículos, deixando-os no caminho do perseguidor.

Vantagem: qualquer.

Sucesso: aumente a vantagem em um número de comprimentos igual ao dobro da diferença entre os testes de manobra. O alvo deve fazer um teste de colisão.

OPÇÕES E VARIAÇÕES PARA OS EQUIPAMENTOS

A seção a seguir apresenta opções e variações que podem ser usadas com equipamentos — e também com dispositivos.

O DINHEIRO FALA

A riqueza pode ser muito influente em alguns círculos. Para demonstrar isso, o mestre pode permitir que um personagem, durante determinada interação social, substitua o bônus de uma perícia de interação (como Blefar, Diplomacia ou Intimidação) pelo seu bônus de Riqueza. Nessas situações, a riqueza e a influência do personagem são levadas em conta, seja através de suborno, de formas mais sutis de demonstração de riqueza ou de "doações para a caridade".

Exemplo: Hieronymus King é incrivelmente rico (Riqueza +30). Ao negociar com funcionários públicos teimosos, o sr. King deixa claro que pode compensá-los pelos transtornos. O mestre permite que o jogador use o bônus de Riqueza no lugar do bônus de Diplomacia, permitindo que o personagem feche o acordo de forma fácil e rápida.

Em vez de substituir o bônus de perícia pelo bônus de Riqueza, o bônus de Riqueza do personagem pode fornecer sinergia (veja o **Capítulo 3**) ou auxílio (veja a **Introdução** de *M&M*) para o teste de perícia apropriado. Isso funciona bem com a opção Alta Sinergia, permitindo que grandes níveis de Riqueza forneçam grandes bônus.

Independente da opção que o mestre permitir, cada uso reduz o bônus de Riqueza em 1, que é recuperado normalmente (veja o capítulo **Dispositivos & equipamento** de *M&M*).

PROFICIÊNCIA

As regras de *M&M* consideram que os personagens sabem como usar seu equipamento dentro dos limites de seus bônus e graduações de perícia. O mestre pode incluir regras de *proficiência* para refletir o conhecimento do personagem em tarefas mais complexas, como empunhar armas ou operar veículos. Personagens adquirem proficiência em diferentes tarefas através de feitos (veja o **Capítulo 4**). Personagens que não são proficientes sofrem uma penalidade de -4 em rolagens de ataque ou testes de perícias feitos com o item com o qual não são proficientes. Personagens proficientes não sofrem penalidade.

Personagens que não são proficientes em usar armaduras sofrem uma penalidade para os bônus de defesa e ataque igual à graduação de Proteção da armadura, pois não estão acostumados a lutar confinados.

EQUIPAMENTO GRATUITO

Em alguns cenários, o mestre pode conceder equipamento sem custo em pontos de poder, apenas custo monetário, utilizando Riqueza. Os personagens podem ter qualquer equipamento que possam comprar e que o mestre permita, mantendo-se em mente que alguns itens são legalmente restritos ou simplesmente indisponíveis. Esta opção é mais adequada a campanhas em que o equipamento não compete com o poder inato, equilibrando o custo de uma arma de fogo ou de um colete à prova de balas em relação ao custo de disparar raios ou ser invulnerável. Exemplos incluem jogos de espionagem ou aventuras *pulp* onde poderes e dispositivos são raros, e a maioria dos personagens tem um equipamento de algum tipo.



Dispositivos podem existir neste tipo de campanha, e o mestre pode cobrar pontos de poder por eles, pois são itens únicos que excedem as capacidades do equipamento normal. Perceba, porém, que alguns cenários consideram certos dispositivos como "equipamento". Por exemplo, um cenário *high-tech* pode possuir equipamento avançado ao alcance de todos (veja **Níveis tecnológicos**, neste capítulo, para mais informações). Do mesmo modo, um cenário de fantasia pode possuir equipamentos mágicos que não existam no nosso mundo, mas sejam comuns lá. Essas coisas não são dispositivos se estiverem disponíveis para qualquer um no cenário.

MUNIÇÃO

A munição é desconsiderada em *M&M*, assim como é ignorada nos quadrinhos durante a maior parte do tempo. Suponha que a capacidade de munição de uma arma é grande o suficiente para que não seja uma falha significativa. Recarregar serve basicamente para "causar impacto", e personagens raramente ficam sem munição, a não ser como um contratempo ocasional.

Mestres interessados em armas mais realistas podem exigir que os jogadores controlem o gasto da munição. Pistolas têm pentes com 6 a 15 tiros, submetralhadoras possuem entre 15 e 30 tiros, e fuzis de assalto possuem 30 ou mais. Armas de energia possuem entre 30 e 50 tiros antes de esgotar sua bateria. Recarregar uma arma é uma ação de movimento, exceto para personagens com o feito Saque Rápido, que podem fazê-lo com uma ação livre. A munição é simplesmente uma das desvantagens normais do equipamento, sem custo em pontos. De acordo com o mestre, ter que contabilizar a munição é uma desvantagem de poder para um Dispositivo: 25 usos antes da recarga é uma desvantagem de 1 ponto, 10 usos vale 2 pontos, e 5 usos vale 3 pontos. Neste caso, esgotar a munição não é considerado uma complicação, pois os personagens já receberam pontos adicionais devido à desvantagem.

Para um efeito auto-sustentado que se enfraquece com o tempo, como o impulso de um foguete ou o gás de uma granada, aplique o extra Duração para tornar o poder contínuo, então aplique a falha Dissipação: o poder auto-sustentado perde 1 ponto de poder por rodada, enfraquecendo até que seu efeito acabe. Por exemplo, uma granada de fumaça poderia gerar Obscurecer 3 (visual) com os modificadores prévios, durando por um minuto (1 rodada por ponto de poder), mas diminuindo sua área de efeito de 4,5 metros até 1,5 metro antes de desaparecer totalmente.

PENALIDADES DE ARMADURA

Armaduras tendem a ser pesadas e rígidas, dificultando o movimento do usuário. De acordo com o mestre, personagens com armaduras recebem uma penalidade nos testes de Acrobacia, Arte da Fuga, Escalar, Furtividade e Nadar igual ao bônus de Resistência da armadura.

Além disso, personagens não proficientes em usar armaduras sofrem a mesma penalidade para seus bônus de ataque e defesa (pois é muito difícil moverem-se dentro da armadura). A proficiência elimina a penalidade do bônus de ataque e defesa, mas não dos testes de perícia. Armaduras compradas como dispositivos não impõem essa penalidade, sendo tão fácil se mover dentro delas quanto em roupas normais.

PENALIDADES DE ARMADURA REDUZIDAS

Se a penalidade igual ao bônus de Resistência da armadura parecer muito pesada, você pode reduzi-la a uma fração (metade ou um quarto) do bônus. A proficiência também pode reduzir as penalidades de armadura em testes de perícia, ou até mesmo eliminá-las.

SOLICITANDO EQUIPAMENTO

Em alguns cenários, personagens podem possuir acesso a equipamentos de um patrono ou organização. Neste tipo de jogo, você pode usar uma das opções a seguir para resolver os pedidos de equipamentos dos personagens.

A opção mais simples é permitir aos jogadores rearranjarem os pontos de equipamento de seus personagens (provenientes do feito Equipamento) no início de cada aventura. Por exemplo, se o personagem possui 30 pontos de equipamento (6 graduações do feito), pode escolher um total de 30 pontos de equipamento no começo de cada missão. No fim da aventura o personagem devolve qualquer equipamento que sobrar, e no início da próxima pega equipamento novo.

Outra opção é usar o sistema de "solicitação" de equipamento, que mede a influência do personagem dentro da organização. O personagem faz um teste de Diplomacia (CD 10 + o custo em pontos do equipamento) para cada item desejado. Se o teste for bem-sucedido, a agência ou patrono concorda em atender a solicitação. Se falhar, o equipamento é restrito ou indisponível. Já que o personagem pode escolher 10 no teste, equipamento com um custo igual ou menor que o bônus de Diplomacia do personagem está disponível automaticamente. Bônus de Reputação pode substituir o bônus de Diplomacia, se esta opção estiver sendo utilizada (veja **Reputação**, no **Capítulo 6**). Isso se baseia mais em quão conhecido é o personagem do que em sua persuasão. Permita aos jogadores escolherem, se você quiser que ambos sejam igualmente eficientes.

Você pode experimentar opções para se adequar a seu jogo. Por exemplo, os personagens podem ter algum equipamento que sempre carregam, alguns pontos de equipamento que redistribuem de uma aventura para outra, e alguns equipamentos que devem solicitar (fazendo um teste de Diplomacia ou Reputação).

PERÍCIAS DE RITUAIS ALTERNATIVAS

De acordo com o mestre, outras perícias além de Conhecimento (arcano) podem ser utilizadas para preparar e realizar rituais mágicos. Exemplos de perícias compatíveis para o teste de projeto incluem Conhecimento (teologia e filosofia) para rituais religiosos e Concentração para foco mental. Perícias possíveis para o teste de construção incluem Conhecimento, Ofício, Performance, Prestidigitação e Profissão. Ao fazer combinações diferentes de perícias, você pode criar estilos diferentes de ritual. Cada estilo pode ser governado por um feito Ritualista diferente. A seguir estão alguns exemplos.

- **Clerical:** use Conhecimento (teologia e filosofia) para os testes de projeto e construção.
- **Mágico:** use Performance (atuação ou mágica de palco) para o teste de projeto e Prestidigitação para o teste de construção.
- **Psíquico:** use Concentração ou Conhecimento (ciências comportamentais) para o teste de projeto e Concentração para o teste de construção.
- **Tecnomântico:** use Conhecimento (tecnologia) para o teste de projeto e Computadores para o teste de construção (representando a capacidade do personagem fazer coisas incríveis através dos computadores e da internet).
- **Xamanístico:** use Notar para o teste de projeto (representando a percepção das forças naturais e espirituais) e Performance para o teste de construção (representando a obtenção do favor do mundo espiritual).

CAPÍTULO 8: COMBATE

O combate é um elemento importante das aventuras de *M&M* — afinal, qual gibi não traz pelo menos uma luta entre heróis e vilões? O combate é planejado para ser ágil e refletir a realidade das histórias em quadrinhos. As opções neste capítulo modificam as regras de combate para que elas simulem outros estilos, do muito simplificado ao realista e letal.

RITMO DO COMBATE E INTERVENÇÃO DO MESTRE

Um dos usos de intervenção do mestre é garantir que o combate seja emocionante e ocorra de acordo com o ritmo da aventura. É anticlimático os heróis invadirem a sala de controle do vilão e acabarem com ele no primeiro ataque! Da mesma forma, não é muito divertido se os capangas supostamente “fracotes” do vilão estiverem arrebatando os heróis devido ao azar dos jogadores nos dados.

Você pode usar intervenção do mestre para levar o combate à direção desejada. Por exemplo, se o vilão fosse cair devido ao primeiro ataque dos heróis, decida que em vez disso ele só fica atordoadado — de preferência pelo tempo suficiente para que os heróis desativem sua Máquina do Juízo Final. Premie o jogador sortudo com um ponto heróico, que ele poderá gastar no teste de Desarmar Dispositivo necessário para desligar o invento!

USANDO MAPAS E FIGURAS

Alguns grupos usam mapas quadriculados e figuras — marcadores ou miniaturas — para determinar a posição dos personagens durante o combate, seja para usar as regras de movimento tático (veja a seguir) ou simplesmente para visualizar e controlar a luta mais facilmente. Isso é útil para combates em ambientes complexos ou com um grande número de combatentes.

OPÇÕES E VARIAÇÕES PARA COMBATE

Esta seção apresenta opções e variações para combate, movimento e dano, permitindo que você altere o estilo das lutas em seu jogo. Algumas das variações deixam os combates de *M&M* mais parecidos com os de outros jogos.

TESTES DE INICIATIVA POR RODADA

Normalmente, um único teste de Iniciativa determina a ordem em que o personagem age durante todo o combate. Se você quiser que isso varie, pode fazer com que cada personagem faça um teste de Iniciativa por rodada. Isso significa que cada personagem pode mover-se para cima ou para baixo na ordem de Iniciativa, o que dificulta o planejamento de ações. Por outro lado, fazer um teste de Iniciativa a cada rodada adiciona uma rolagem a mais, o que deixa o combate mais lento.

Personagens que não forem agir em uma rodada (por estarem atordoados, indefesos, etc.) ainda fazem o teste de Iniciativa, porque as circunstâncias podem mudar a ponto de permiti-los agir (através do uso de pontos heróicos, efeitos externos, etc.).

ACERTOS AUTOMÁTICOS

Nos casos em que o bônus de ataque é maior ou igual à Defesa do alvo (não o bônus de defesa), o mestre pode determinar que o ataque acerta automaticamente, sem a necessidade de uma rolagem. Isso elimina a chance de um erro automático (ao rolar um 1), assim como a de um acerto crítico. O mestre pode dar a opção de se fazer a rolagem (ganhando a chance de um acerto crítico em troca do risco de um erro automático). Esta opção diminui o número de rolagens em combates desequilibrados.

DESAFIOS DE COMBATE

Você pode aplicar a opção Desafios do **Capítulo 1** para rolagens de ataque, permitindo aos personagens aceitar uma penalidade em suas rolagens, ou um aumento no bônus de defesa do alvo, em troca de um efeito adicional caso o ataque acerte.

Alguns feitos de *M&M* podem ser considerados “desafios de combate”. Ataque Poderoso, por exemplo, impõe uma penalidade na rolagem de ataque em troca de um aumento no dano. Se Ataque Poderoso for um desafio de combate, todos os personagens poderão usá-lo automaticamente, e não precisarão do feito. A seguir estão alguns desafios de combate.

- **Ataque Acurado:** quando você faz um ataque, pode aceitar uma penalidade de até -5 no modificador de CD do salvamento, e adicionar o mesmo número ao seu bônus de ataque. O seu modificador de CD do salvamento não pode ser reduzido abaixo de +0, e o seu bônus de ataque pode, no máximo, dobrar. As mudanças no ataque e na CD do salvamento devem ser declaradas antes da rolagem de ataque, e duram até a sua próxima rodada.
- **Ataque Defensivo:** quando você faz um ataque, pode aceitar uma penalidade de até -5 no seu bônus de ataque, e adicionar o mesmo número como um bônus de esquiva à sua Defesa. O seu bônus de ataque não pode ser reduzido abaixo de +0, e o seu bônus de esquiva pode, no máximo, dobrar. As mudanças no ataque e na Defesa devem ser declaradas antes da rolagem de ataque, e duram até a sua próxima rodada.
- **Ataque Imprudente:** quando você faz um ataque, pode aceitar uma penalidade de até -5 no seu bônus de defesa, e adicionar o mesmo número ao seu bônus de ataque. O seu bônus de defesa não pode ser reduzido abaixo de +0, e o seu bônus de ataque pode, no máximo, dobrar. As mudanças no ataque e na Defesa devem ser declaradas antes da rolagem de ataque, e duram até a sua próxima rodada.
- **Ataque Poderoso:** quando você faz um ataque, pode aceitar uma penalidade de até -5 no seu bônus de ataque, e adicionar o mesmo número à CD do salvamento contra o seu ataque. O seu bônus de ataque não pode ser reduzido abaixo de +0, e o seu modificador de CD de salvamento pode, no máximo, dobrar. As mudanças no



ataque e na CD do salvamento devem ser declaradas antes da rolagem de ataque, e duram até a sua próxima rodada.

- **Anular:** quando faz uma manobra que concede ao alvo a oportunidade de fazer a mesma manobra contra você (como Desarmar ou Derrubar), você pode aceitar uma penalidade de -5 na rolagem de ataque para não conceder essa oportunidade ao alvo. Assim, se você sofre uma penalidade de -5 em sua rolagem de ataque para desarmar um inimigo, ele não terá a oportunidade de desarmá-lo.
- **Imitar Feito:** ao aceitar uma penalidade de -5 na sua rolagem de ataque, você ganha o benefício de um feito para este ataque, ou até a sua próxima rodada se o feito não se aplicar a um ataque específico. Os feitos que você pode imitar com este desafio de combate são Ação em Movimento, Alvo Esquivo, Ataque Atordoante, Ataque Dominó, Ataque Furtivo, Golpe Crítico, Luta Cega, Prender à Distância, Prender Arma, Quebrar Arma e Saque Rápido. Ao imitar Golpe Crítico, você não precisa ter Oponente Favorito. O mestre pode adicionar outros feitos a essa lista.

MARGEM DE SUCESSO

Normalmente, a rolagem de ataque não afeta o dano do ataque, exceto em acertos críticos. Nesta variação, adicione a diferença entre a rolagem de ataque do atacante e a Defesa do defensor à CD do salvamento do ataque, para representar o efeito de um acerto preciso. Acertos críticos não concedem +5 de dano (o benefício já está incluído no bônus da margem do acerto). Logo, uma rolagem de ataque de 25 contra Defesa 18 concede +7 à CD do salvamento do ataque.

Nesta variação, você pode diminuir a CD básica, para compensar o aumento do dano fornecido pela margem de sucesso. Por exemplo, usar uma CD básica de 10 + bônus de dano para salvamentos

de Resistência ajuda a garantir que ataques extremamente bem-sucedidos não sejam "irresistíveis".

Você também deve decidir aplicar a margem de sucesso antes ou depois das defesas Impenetráveis. Se aplicar antes, defesa Impenetrável se torna mais fraca, pois um acerto com uma margem de sucesso alta pode superá-la. Se aplicar depois, defesa Impenetrável se torna mais forte, já que a margem de sucesso não ajuda a superá-la.

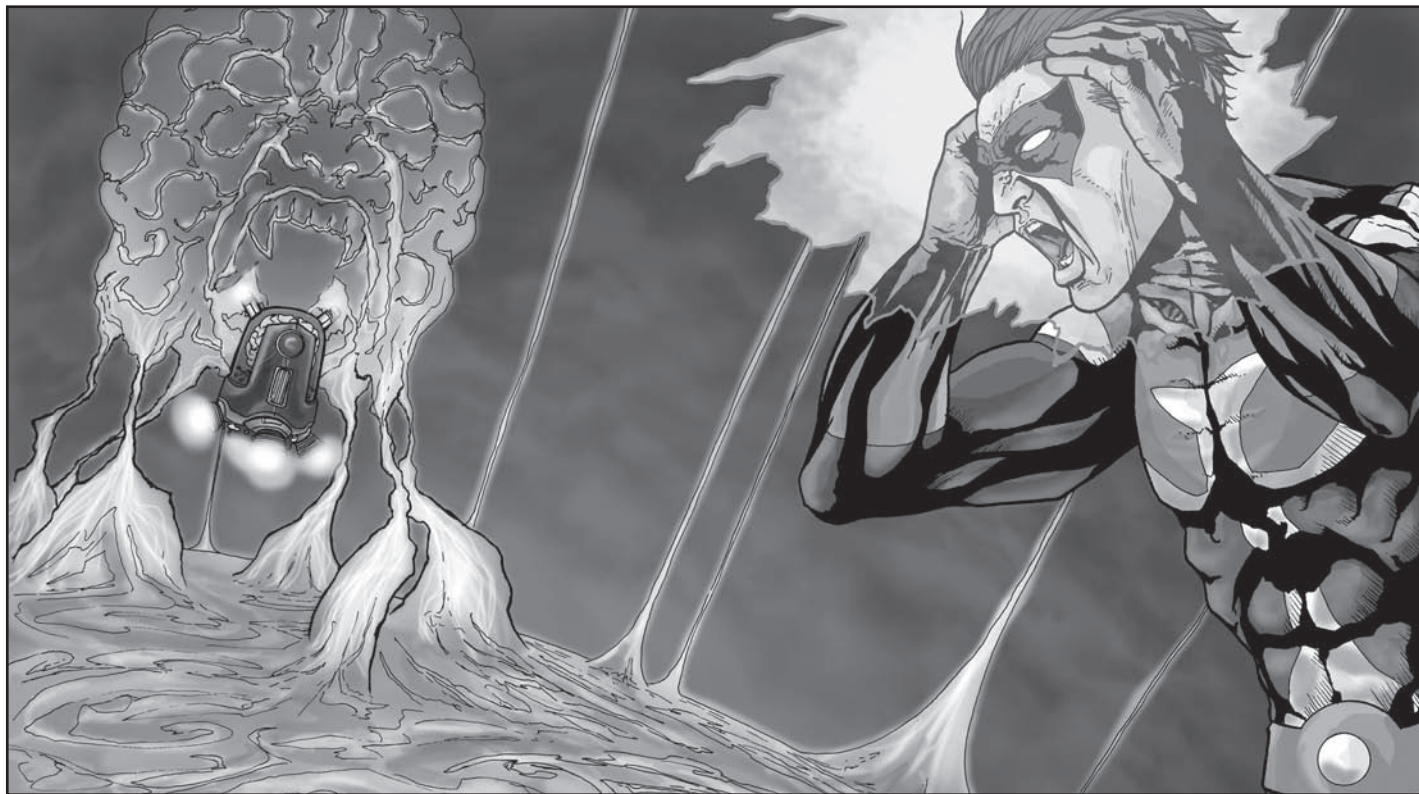
ROLAGEM DE DEFESA

Se o combate for mais aleatório, será mais difícil para os jogadores prever o seu resultado, o que diminui a capacidade deles dizerem coisas como "meu herói sempre acerta esses capangas". Uma forma de fazer o combate ser mais aleatório é usar rolagens de defesa — sempre que um personagem é atacado, em vez de usar sua Defesa normal, ele rola 1d20 e soma seu bônus de defesa. Cada ataque se torna uma rolagem oposta, com atacante e defensor comparando suas rolagens modificadas. Uma forma de ver isso é considerar que, sem esta variação, os personagens sempre escolhem 10 em suas rolagens de defesa — e por isso somam 10 ao seu bônus de defesa para determinar sua Defesa.

A rolagem de defesa é:

Rolagem de defesa = 1d20 + bônus de defesa + modificador de tamanho.

Esta variação torna o combate mais emocionante, principalmente se os heróis tiverem um bônus de ataque alto e estiverem acostumados a acertar quase sempre. Infelizmente, também torna o jogo mais lento, porque dobra o número de rolagens em um combate. Um meio-termo é fazer com que cada defensor realize uma rolagem de defesa por rodada (em vez de uma por ataque), usando seu total contra todos os ataques da rodada. Você também pode realizar apenas



uma rolagem de defesa no início do combate, e usá-la contra todos os ataques daquele combate. Todavia, esta opção penaliza muito jogadores que tirarem números baixos — e premia muito aqueles que tirarem números altos —, por isso deve ser usada com cautela.

DEFESA FORA DE TURNO

Quando você é atacado, pode abrir mão de seu próximo turno para realizar a ação defesa total, o que fornece um bônus de esquiva de +4 na Defesa. Você deve declarar a defesa fora de turno antes da rolagem de ataque ser realizada, e não pode usá-la se estiver desprevendo no início do combate. Sua Iniciativa não se altera; você simplesmente não age no seu próximo turno. Você mantém o bônus de esquiva até sua próxima ação, no turno seguinte àquele do qual você abriu mão.

Esta opção fornece uma tática adicional, e funciona bem quando muitos atacantes lutam contra apenas um inimigo. Quem for atacado pelo inimigo pode usar a defesa fora de turno para se salvar, enquanto os demais o atacam.

COMBATE MENTAL

Nesta variação, um poder com alcance de percepção não afeta seu alvo automaticamente, e exige uma “rolagem de ataque mental” para acertar. Isso funciona como uma rolagem de ataque comum, mas usa um bônus de ataque mental — e possivelmente um bônus de defesa mental. Esses bônus são adquiridos da mesma forma que os bônus de ataque e defesa normais, mas custam apenas 1 ponto de poder por +1. Bônus de ataque e defesa mentais são limitados pelo nível de poder, como os bônus de ataque e defesa normais. A média do bônus de ataque mental e do modificador de CD do salvamento de um efeito mental não pode exceder o nível do poder. A mesma limitação se aplica à média do bônus de defesa mental e do bônus de salvamento de Vontade.

O combate mental procede como um combate comum — o atacante faz uma rolagem de ataque mental contra CD 10 + o bônus de defesa mental do alvo. Se o ataque acertar, o alvo faz um salvamento contra o efeito. Esta variação torna o combate mais lento, pois adiciona uma rolagem aos poderes mentais, e adiciona mais complexidade à criação do personagem, pois os jogadores devem se preocupar com ambos os bônus de ataque e defesa, físicos e mentais. É melhor usar esta variação em campanhas nas quais os poderes mentais são muito comuns ou se você quiser fazer com que os combates mentais sejam mais parecidos com os físicos.

FALHA NO SALVAMENTO DE RESISTÊNCIA

Nesta opção, um 1 natural em um salvamento de Resistência sempre resulta em, no mínimo, uma condição machucado ou ferido, mesmo que o salvamento fosse ser bem-sucedido. Isso significa que nenhum alvo é verdadeiramente imune a dano enquanto um salvamento for exigido. Isso faz a Resistência Impenetrável ser ainda mais valiosa, porque elimina a necessidade do salvamento contra dano (e, assim, o risco de se rolar um 1).

DANO AUTOMÁTICO

Nesta variação, *sempre* que um personagem fizer um salvamento de Resistência, sofrerá algum dano. Mesmo um salvamento de Resistência bem-sucedido resulta em uma condição machucado ou ferido, com a falha mantendo seus efeitos normais. Isto significa que a única forma de não sofrer dano de um ataque é possuir uma defesa Impenetrável e não precisar fazer o salvamento de Resistência.

Nesta variação, é possível vencer mesmo inimigos muito resistentes com ataques fracos, pois cada ataque que acerte causa uma penalidade no salvamento. Assim, mesmo um inimigo com Resistência +50 eventualmente irá falhar no salvamento. Resistência Impenetrável se torna mais valiosa (já que evita o dano), e o mestre pode restringir o acesso a ela, aumentar seu custo ou limitar a quantidade de graduações que os personagens podem adquirir.

CAPANGAS MAIS RESISTENTES

Normalmente, uma falha em um salvamento de Resistência deixa um capanga inconsciente ou morto. Nesta variação, capangas que falhem no salvamento de Resistência só ficam atordoados; eles devem falhar por 5 ou mais para ficar inconscientes ou morrer. Isso permite ocasiões em que os heróis apenas atordoam os capangas, e torna esses rivais um pouco mais perigosos. É mais compatível com gêneros em que os capangas são mais ameaçadores.

ROLAGEM DE DANO

Em vez do salvamento de Resistência do alvo para resistir ao efeito do ataque (ou em adição a ele), o atacante pode fazer uma rolagem de dano. A rolagem de dano é:

Rolagem de dano = 1d20 + bônus de dano.

A Classe de Dificuldade da rolagem de dano é:

CD da rolagem de dano = 7 + bônus do salvamento de Resistência.

Quando acerta um ataque, o atacante faz uma rolagem de dano e consulta a tabela **Rolagem de dano** para descobrir a condição causada. Fora isso, o dano funciona como determinado nas seções **Dano** e **Recuperação**, do capítulo **Combate** de *M&M*. Nesta opção os personagens não podem usar pontos heróicos para evitar dano, mas podem usá-los para *causar* dano, equilibrando as coisas. Isso é mais apropriado para campanhas de alta mortalidade, onde a habilidade de causar dano é mais comum que a habilidade de resistir a ele.

ROLAGEM DE DANO

A ROLAGEM DE DANO...	EFEITO	
	DANO NÃO-LETAL	DANO LETAL
Falha	Nenhum	Nenhum
É bem-sucedida	Machucado	Ferido
É bem-sucedida por 4 ou mais	Machucado + Atordoado	Ferido + Atordoado
É bem-sucedida por 9 ou mais	Abatido	Desabilitado
É bem-sucedida por 14 ou mais	Inconsciente	Moribundo

Você pode deixar as CDs da rolagem de dano pré-calculadas, para acelerar o combate. Por exemplo, as CDs da rolagem de dano contra um PNJ com Resistência +5 são 12/16/21/26. Um personagem que some menos de 11 na rolagem de dano não causa nenhum efeito, um que some de 12 a 15 causa uma condição machucado, um que some de 16 a 20 causa um atordoamento, e assim por diante.

SALVAMENTO CONTRA ATORDOAMENTO

Nesta opção, um personagem pode fazer um salvamento de Fortitude para não ser atordoado pelo dano de um ataque. A CD

é 10 + o bônus de dano do ataque. Isso adiciona variabilidade às chances de atordoamento, e fornece uma vantagem para personagens com salvamento de Fortitude alto. No entanto, adiciona uma rolagem ao combate, o que pode deixar as coisas mais lentas.

MORTE INSTANTÂNEA

De acordo com o mestre, um salvamento de Resistência contra dano letal que falhe por 20 ou mais causa morte imediata, em vez da condição moribundo. Isso serve para campanhas realistas; personagens pouco protegidos (ou azarados) vão morrer, mais cedo ou mais tarde. Os jogadores podem, obviamente, gastar pontos heróicos para melhorar salvamentos ruins de Resistência.

ACERTOS CRÍTICOS DOBRADOS

Normalmente, um 20 natural em uma rolagem de ataque é um acerto crítico, que aumenta o dano do ataque em +5. Nesta opção, quando fizer um acerto crítico, faça uma segunda rolagem. Se a segunda rolagem também for 20, então o alvo do ataque fica imediatamente inconsciente (se o dano é não-letal) ou moribundo (se é letal). Outra opção é fazer com que um acerto crítico dobrado aumente o dano em +10 — o que provavelmente terá o mesmo resultado.

FALHAS CRÍTICAS

Nesta variação, se um jogador tira um 1 natural em uma rolagem de ataque, pode fazer uma falha crítica. Ele deve fazer um teste de Destreza contra CD 10. Se falhar, seu personagem se atrapalha de alguma forma — em termos de regras, fica tonto por uma rodada. A natureza exata da trapalhada é decidida pelo mestre; pode ser derubar uma arma, perder o equilíbrio, trombar em um objeto...

Falhas críticas se encaixam melhor em campanhas realistas. O mestre deve decidir se uma falha crítica é um contratempo (o que faz com que ela renda um ponto heróico ao jogador que sofreu-lo).

RECUO LETAL

Para mais realismo, ataques letais podem usar apenas a metade do seu bônus de dano para propósitos de recuo. Isso demonstra que ataques letais geralmente "empurram" menos do que os não-letais.

ATAQUES LETAIS PENETRANTES

Se quiser tornar o dano letal mais perigoso, considere que ataques letais são automaticamente Penetrantes, sem custo adicional (a não ser o próprio custo de ser um ataque de dano letal, conforme a seção **Custo de ataque letal**). Isso significa que ataques letais superam defesas Impenetráveis, a menos que níveis "acumulados" de Impenetrável estejam disponíveis (veja o **Capítulo 5**).

CUSTO DE ATAQUE LETAL

Pelas regras padrão de *M&M* qualquer ataque pode causar dano letal ou não-letal, dependendo do que o atacante quiser. Esta variação obriga os personagens a pagar pela habilidade de causar dano letal, de um jeito ou de outro.

PENALIDADE NA ROLAGEM DE ATAQUE

Nesta opção, o personagem deve escolher um tipo de dano para cada ataque que possuir. Ele pode usar o outro tipo, mas sofre uma penalidade de -4 nas rolagens de ataque. Por exemplo, você pode usar um ataque letal para infligir dano não-letal (ou vice-versa), mas

recebe uma penalidade de -4 em suas rolagens de ataque se fizer isso. De acordo com o mestre, um feito de poder pode estar disponível para remover essa penalidade (o equivalente da opção **Dano alternado**, logo abaixo).

DANO ALTERNATIVO

Nesta opção, o tipo de dano que um ataque causa é definido quando o ataque é adquirido. Assim, quando um personagem adquire um poder como Golpe, por exemplo, escolhe que tipo de dano esse poder causa. Essa escolha é definitiva. Nesta opção, todos os poderes de dano (como Golpe e Raio) possuem duas versões — uma letal e outra não-letal. Estas podem ser tratadas como poderes separados; se você quiser usar ambas, adquira uma como Poder Alternativo da outra. Por ser um feito de poder, você pode adquiri-lo usando esforço extra.

DANO LETAL COMO UM EXTRA

Por fim, a habilidade de infligir dano letal pode ser um extra (chamado "Letal") aplicável a qualquer ataque que possa infligir dano. Assim, ataques letais custam um ponto de poder a mais por graduação do que ataques não-letais, e podem ser considerados poderes separados (já que extras mudam permanentemente a forma como um poder funciona). Esta opção faz com que os ataques letais sejam mais caros e menos acessíveis, pois você não pode adquirir um extra através de esforço extra. Contudo, você pode adquirir uma versão letal de um ataque não-letal como um Poder Alternativo.

Exemplo: em uma campanha usando a opção *Dano Letal como um Extra*, o relâmpago do Capitão Trovejante é um Raio 12 que causa dano não-letal. Se o Capitão quiser infligir dano letal com seu relâmpago, deve adquirir o poder Raio (Letal) como um Poder Alternativo de seu Raio normal. O custo do Raio é 24 (2 x 12 graduações). Um Raio com o extra *Letal* custa 3 pontos por graduação. Assim, se o Capitão usar uma fação de poder para adquirir Raio (Letal) a sua graduação máxima será 8 (3 x 8 graduações).

SALVAMENTO CONTRA FADIGA

Normalmente, quando um personagem usa esforço extra, sofre fadiga automaticamente. Nesta variação, quando um personagem usa esforço extra, pode fazer um salvamento para "evitar a fadiga". Se for bem-sucedido, não sofre fadiga; se falhar, a fadiga é aplicada normalmente. A CD do salvamento é 10 + o nível de poder. O salvamento pode ser Fortitude ou Vontade, de acordo com o mestre. Você pode deixar os jogadores escolherem qual salvamento usar (o que torna mais provável que eles sejam bem-sucedidos).

NÍVEIS ADICIONAIS DE FADIGA

Nas regras padrão de *M&M* há apenas dois níveis de fadiga: fadigado e exausto. Após estes, o personagem fica inconsciente. Isso é feito para tornar as ações cansativas importantes no jogo: quando um personagem exerce um esforço real, há um efeito real, e os personagens não podem "dar tudo de si" por muito tempo, pois estarão ultrapassando seus limites.

Todavia, se quiser encorajar um estilo de jogo mais épico — ou simplesmente fazer com que o esforço extra esteja mais disponível para seus jogadores —, você pode estender os níveis de fadiga existentes. Isso permite que os personagens se esforcem por mais tempo, e mais frequentemente, sem ficar inconscientes. Um exemplo

é adicionar o nível de fadiga "cansado" antes do nível fatigado: -1 em Força e Destreza, para representar um nível comedido de esforço. Da mesma forma, você pode adicionar o nível "esgotado" após o exausto: -8 em Força e Destreza e a limitação de só poder realizar uma ação padrão ou de movimento por rodada.

DEFESA ATIVA

No lugar do bônus fixo de +4 pela ação defesa total, o mestre pode permitir uma rolagem de defesa, com um mínimo de 12 (o bônus base de 10 que todos os personagens possuem e um bônus de +2 pela ação de defesa). Qualquer rolagem menor que 12 é tratada como 12. Isto adiciona alguma variabilidade à defesa total, tornando-a uma rolagem oposta contra a rolagem de ataque do atacante, mas adiciona outra rolagem ao combate. Personagens com o feito Defesa Aprimorada adicionam +2 a essa rolagem.

ATAQUES DE OPORTUNIDADE

As regras padrão de combate supõem que os combatentes evitam ataques ativamente — você não precisa declarar nada de especial para que seu personagem esteja na defensiva. Às vezes, no entanto, um combatente baixa sua guarda. Quando isso acontece, combatentes próximos a ele podem atacá-lo livremente. Estes ataques são chamados *ataques de oportunidade*.

Ataques de oportunidade provocam um aumento de complexidade ao combate que não é apropriado para todas as campanhas de M&M. Portanto, o mestre deve decidir se os ataques de oportunidade são permitidos ou não no seu jogo. Eles adicionam mais realismo ao combate, mas também tornam as coisas mais lentas e os combatentes mais cautelosos. Ataques de oportunidade são mais apropriados a cenários realistas e agressivos.

TIPO DE ARMA

Você pode usar uma arma de combate corpo-a-corpo (ou um ataque desarmado, se ele for considerado um ataque armado) para fazer ataques de oportunidade sempre que as condições para esse ataque surgirem (veja **Provocando um ataque de oportunidade**).

ÁREA AMEAÇADA

Você ameaça a área na qual puder fazer um ataque corpo-a-corpo. Se estiver usando a opção Movimento Tático, isso normalmente equivale a todos os quadrados adjacentes a você, embora alguns personagens tenham um alcance estendido para ataques corpo-a-corpo devido a feitos ou poderes. Um inimigo que faça determinadas ações (veja **Provocando um ataque de oportunidade**) em uma área ameaçada provoca um ataque de oportunidade. Você só pode fazer ataques de oportunidade com ataques corpo-a-corpo.

PROVOCANDO UM ATAQUE DE OPORTUNIDADE

Duas ações provocam ataques de oportunidade: sair de uma área ameaçada e fazer uma ação que baixe sua guarda.

SAIR DE UMA ÁREA AMEAÇADA

Quando você se move para fora de uma área ameaçada (um quadrado ameaçado, se estiver usando a opção Movimento Tático), provoca um ataque de oportunidade. Há duas exceções para isso. Você não provoca um ataque de oportunidade quando se move apenas um passo de 1,5 metro, ou quando recua, movendo-se diretamente para longe de todos os oponentes ameaçando a área na qual você está.



Se você não iniciar a rodada em uma área ameaçada, mas se deslocar para uma, deve parar lá, ou provocará um ataque de oportunidade ao deixar a área.

FAZER UMA AÇÃO QUE BAIXE SUA GUARDA

Realizar certas ações em uma área ameaçada provoca ataques de oportunidade, porque elas desviam sua atenção do combate. A seguir estão as ações que provocam ataques de oportunidade.

- **Agarrar:** agarrar um oponente — física ou mentalmente — provoca um ataque de oportunidade. Se você possuir o feito Agarrar Instantâneo, iniciar a manobra agarrar não provoca um ataque de oportunidade.
- **Atacar uma arma:** esta manobra provoca um ataque de oportunidade, a menos que você tenha o feito Quebrar Aprimorado.
- **Ataques desarmados:** fazer um ataque desarmado contra um oponente armado provoca um ataque de oportunidade. Se você possuir o feito Artista Marcial, seus ataques desarmados são considerados armados.
- **Derrubar:** esta manobra provoca um ataque de oportunidade, a menos que você tenha o feito Derrubar Aprimorado.
- **Desarmar:** esta manobra provoca um ataque de oportunidade, a menos que você tenha o feito Desarmar Aprimorado.
- **Manipular objetos:** pegar, descartar ou reaver um objeto provoca um ataque de oportunidade, assim como sacar, descartar ou recarregar uma arma.
- **Mirar:** mirar provoca um ataque de oportunidade.

- **Movimento total:** mover-se em ritmo total provoca um ataque de oportunidade, se você sair de uma área ameaçada (veja acima).
- **Usar uma perícia ou efeito que exija uma ação completa:** isto inclui os vários poderes que exigem uma ação completa, como Cura ou Teleporte com alcance estendido.

Você pode "afinar" o uso de ataques de oportunidade na sua campanha ao variar a lista de ações que os provocam. Logo, se você quer tornar certos efeitos menos úteis, faça com que eles provoquem ataques de oportunidade. Por exemplo, se todos os poderes que exigirem uma ação padrão ou mais provocarem ataques de oportunidade, as coisas tornam-se muito diferentes, com Concentração se tornando uma perícia vital para o combate.

FAZENDO ATAQUES DE OPORTUNIDADE

Um ataque de oportunidade é um ataque corpo-a-corpo, e você só pode fazer um por rodada. Você não precisa fazer um ataque de oportunidade se não quiser.

AGINDO NA DEFENSIVA

Nesta opção, um personagem pode fazer um teste de Concentração para "agir na defensiva" e evitar a distração causada por uma ação descuidada. Se o teste for bem-sucedido, o personagem evita qualquer ataque de oportunidade que a ação normalmente provocaria. A CD do teste de Concentração é 15, ou mais para

ações particularmente descuidadas, de acordo com o mestre. Agir na defensiva usando um poder que provoca ataques de oportunidades requer um teste contra CD 10 + a graduação do poder. Os personagens podem usar menos graduações de um poder para tornar mais fácil o teste de Concentração.

A desvantagem de agir na defensiva é que, se o teste de Concentração falha, o personagem não consegue realizar a ação. O tempo gasto é perdido e nada acontece. Todavia, o personagem não provoca um ataque de oportunidade. Por exemplo, uma tentativa de mirar na defensiva requer um teste de Concentração. Se for bem-sucedido, o personagem consegue mirar sem causar ataques de oportunidade. Se falhar, o personagem não consegue mirar e gasta a ação completa exigida para tal ação.

FEITOS OPCIONAIS

Alguns dos feitos opcionais do **Capítulo 4** servem para fazer ou evitar ataques de oportunidade. Veja a descrição de cada feito para mais detalhes.

ATAQUES MÚLTIPLOS

As regras padrão de *M&M* permitem apenas um ataque por rodada (como uma ação padrão). Personagens podem conseguir alguns dos efeitos de ataques múltiplos com extras como Automático ou Ligado.

Uma das principais razões para limitar ataques múltiplos em *M&M* é que eles causam um efeito desproporcionalmente maior em seus alvos. Já que ataques múltiplos exigem múltiplos salvamentos, há uma chance maior de que o alvo falhe drasticamente em uma das rolagens, saindo do combate por algum motivo (inconsciência, paralisia, transformação e assim por diante).

Uma forma de compensar isso é permitir que um jogador que gaste um ponto heróico para rolar de novo um salvamento contra um ataque de um oponente possa rolar de novo os salvamentos contra *todos* os ataques desse oponente por uma rodada.

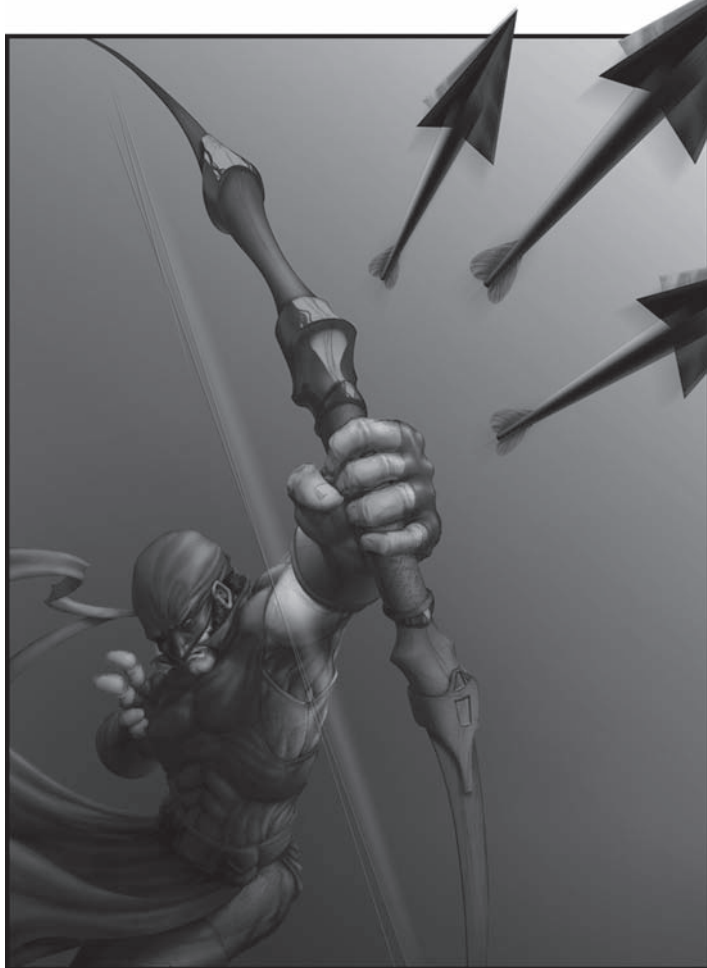
Isso significa que um ponto heróico fornece o mesmo benefício contra oponentes com um único ataque contra oponentes com ataques Automáticos ou Ligados, tornando esses ataques um pouco menos eficientes.

Se quiser incluir algum tipo de ação de ataque múltiplo, você tem várias opções: os personagens podem ser capazes de fazer ataques múltiplos através de poderes, perícia em combate (bônus de ataque) ou ataques com a mão inábil. Todas essas opções complicam o combate, e tornam-no mais lento, pois cada personagem poderá fazer várias rolagens de ataque em uma rodada (obrigando seus oponentes a fazerem várias jogadas de salvamento).

ATAQUES EXTRAS

Efeito: geral	Ação: completa
Alcance: pessoal	Duração: instantânea
Custo: 5 pontos por graduação	

Você pode fazer múltiplos ataques em uma rodada. Ao realizar uma ação completa, você pode fazer uma quantidade de ataques igual à sua graduação neste poder +1, todos com seu bônus de ataque total. Os ataques devem ser feitos com a mesma arma ou poder, mas podem ser feitos contra alvos diferentes. Você pode se mover no máximo 1,5 m entre cada ataque, a não ser que possua o feito Ação em Movimento. Nesse caso, seu movimento total não pode exceder sua velocidade.



Exemplo: *Combador é um robô construído para se mover com velocidade cegante e lutar contra vários oponentes. Ele possui Ataques Extras 3, por 15 pontos de poder, permitindo que ele realize até 4 ataques por rodada como uma ação completa.*

Perceba que Ataques Extras pode ser extremamente efetivo quando combinado com Ataque Dominó. Um personagem com ambos poderia atacar e incapacitar vários oponentes, pois o efeito de Ataques Extras potencializa o efeito de Ataque Dominó — quando o personagem não conseguir incapacitar um oponente, pode fazer um ataque extra contra ele, tendo uma nova chance de incapacitá-lo e, com isso, reiniciar seu ciclo de matança. Personagens com Ataques Extras e Ataque Dominó podem ser “exércitos de um homem só”, capazes de lidar com grandes grupos de oponentes de uma só vez.

ATAQUES ITERATIVOS

Com esta opção, você ganha ataques adicionais na rodada, cada um com um bônus de ataque igual ao anterior -5. Você ganha ataques extras enquanto o seu bônus de ataque for +1 ou maior. Por exemplo, se seu bônus de ataque for +5 ou menor, você não ganha nenhum ataque adicional (porque o bônus de ataque do segundo ataque seria +0 ou menor). Se seu bônus de ataque estiver entre +6 e +10, você ganha um ataque extra, com um bônus entre +1 e +5. Se seu bônus de ataque estiver entre +11 e +15, você ganha dois ataques extras, o primeiro com um bônus entre +6 e +10 e o segundo com um bônus entre +1 e +5, e assim por diante.

Utilizar ataques iterativos exige uma ação completa, então você não pode se mover mais do que 1,5 metro. Todos os ataques iterativos devem ser feitos com a mesma arma ou poder, mas podem ser feitos contra alvos diferentes. Personagens qualificados para ataques iterativos podem não utilizá-los e só realizar um ataque normal como uma ação padrão durante a rodada.

Modificadores por feitos como Ataque Acurado e Ataque Poderoso são aplicados a todos os ataques da sequência. Se alguma modificação para o bônus de ataque reduzir o bônus de um ataque a menos que +0, o personagem perde o ataque. Por exemplo, usar um Ataque Poderoso no máximo (modificador de -5 para o bônus de ataque) significa sacrificar automaticamente um ataque. O inverso não é verdadeiro — se alguma modificação para o bônus de ataque aumentar o bônus de um ataque a mais do que +5, o personagem não ganha um ataque adicional.

Como opção, o mestre pode permitir ataques iterativos, mas exigir que os jogadores tenham um feito (Ataque Iterativo) ou gastem um ponto heróico para utilizá-los (veja **Opções como feitos**, no **Capítulo 4**).

ATAQUES COM A MÃO INÁBIL

Com esta opção, você pode fazer um ataque adicional a cada rodada com sua mão inábil. Todavia, lutar desta forma é difícil, e você sofre uma penalidade de -6 no ataque com sua mão hábil e -10 no ataque com sua mão inábil. Você pode reduzir essa penalidade de duas maneiras. Primeiro, se a arma da mão inábil for leve, cada penalidade é reduzida em 2 (ataques desarmados ou poderes sempre são considerados armas leves). Segundo, o feito Ambidestria reduz a penalidade da mão hábil em 2 e a penalidade da mão inábil em 6.

A tabela **Penalidades de ataques com a mão inábil**, a seguir, resume esses fatores.

PENALIDADES DE ATAQUES COM A MÃO INÁBIL

CIRCUNSTÂNCIA	MÃO HÁBIL	MÃO INÁBIL
Penalidades normais	-6	-10
Arma da mão inábil é leve	-4	-8
Feito Ambidestria	-4	-4
Arma da mão inábil é leve e feito Ambidestria	-2	-2

RECUPERAÇÃO IMEDIATA

No final de cada combate ou encontro, personagens que tenham recebido dano podem fazer um teste de recuperação imediato para cada condição de dano, começando pela mais grave. Esses testes não gastam nenhuma ação. Se o teste for bem-sucedido, apague a condição de dano do personagem. Se falhar, a condição permanece, e o personagem não pode mais fazer testes de recuperação (pois condições menos graves não podem se recuperar a menos que as condições mais graves recuperem-se primeiro). O personagem passa a se recuperar de qualquer condição remanescente à taxa normal.

Esta opção permite que personagens sofram dano em um encontro e se recuperem rapidamente para o próximo. A recuperação imediata é um adendo aos benefícios de efeitos como Cura e Regeneração ou o gasto de pontos heróicos para recuperação.

PONTOS DE VIDA

As regras de dano de *M&M* visam acelerar o jogo e simular todo tipo de dano que os personagens sofrem nas HQs. Alguns jogadores podem preferir um sistema de dano mais compatível com outros jogos; nesse caso, a variação a seguir pode ser usada. Ela exige o uso de dados adicionais usados em outros jogos de RPG, disponíveis em lojas especializadas.

PONTOS DE VIDA DOS PERSONAGENS

Personagens neste sistema possuem *pontos de vida*, que medem sua capacidade de resistir a dano. Os personagens possuem pontos de vida igual ao seu valor de Constituição mais seu bônus de Constituição multiplicado por 3. Assim, um personagem de Constituição 10 possui 10 pontos de vida, e um personagem de Constituição 30 possui 60 pontos de vida. Personagens sem um valor de Constituição possuem pontos de vida iguais a 5 vezes sua Resistência. Capangas têm metade dos pontos de vida de personagens normais, arredondados para baixo.

Quando o personagem sofre dano letal, perde pontos de vida. Personagens ficam desabilitados com 0 pontos de vida, moribundos com -1 ou menos pontos de vida e mortos com -10 ou menos pontos de vida. Se um único ataque letal causar mais dano que o valor de Constituição do personagem, ele deve fazer um salvamento de Fortitude (CD 15) ou será imediatamente reduzido a -1 pontos de vida.

Ataques não-letais não tiram pontos de vida. Em vez disso, causam *dano não-letal*. Quando o total de dano não-letal iguala os pontos de vida atuais, o personagem fica abatido. Quando o total de dano não-letal excede os pontos de vida atuais, o personagem fica inconsciente. Se um único ataque não-letal causar mais dano que o valor de Constituição, o personagem fica atordoado por uma rodada.

RECUPERAÇÃO

Os personagens recuperam uma quantidade de pontos de vida igual ao seu bônus de Constituição (mínimo 1) por dia de descanso. Eles diminuem seu dano não-letal numa quantidade igual ao seu bônus

de Constituição (mínimo 1) por minuto de descanso. Regeneração acelera as taxas de recuperação normalmente, enquanto um uso de Cura recupera 1d6 pontos de vida (ou elimina 1d6 de dano não-letal) por graduação do poder. Cuidados médicos (veja a perícia Medicina) dobram as taxas de recuperação.

DADOS DE DANO

Em vez de ter um bônus de dano, os ataques infligem um número de dados de dano. Um ataque com um bônus de dano de +1 causa 1d4 pontos de dano. Um ataque com bônus de +2 causa 1d6 pontos de dano, e um ataque com bônus de +3 causa 1d8 pontos de dano. Um ataque com bônus de dano igual a +4 ou mais causa um número de d6 de dano igual ao bônus de dano do ataque menos 2. Assim, um ataque com bônus de dano de +8 provoca 6d6 pontos de dano. Dano letal e dano não-letal são calculados da mesma forma. Um acerto crítico dobra o dano que um ataque inflige. Role o(s) dado(s) normalmente e multiplique o total por dois. Ataques que não infligem dano, como Armadilha e Pasmarr, exigem possuem seus efeitos normais.

REDUÇÃO DE DANO

Neste sistema, poderes que antes forneciam um bônus de Resistência agora fornecem Redução de Dano, diminuindo o dano sofrido pelo personagem. Multiplique o bônus de Resistência por 2, e reduza o dano sofrido por esse valor. Se o dano for reduzido a 0 ou menos, o personagem não sofre nada. Por exemplo, um herói com Proteção 11 ignora 22 pontos de dano de cada ataque. Defesas com o extra Impenetrável multiplicam o bônus por 3 em vez de 2 para propósitos de Redução de Dano. Logo, Proteção Impenetrável 11 fornece Redução de Dano 33. O bônus de Resistência do feito Rolamento Defensivo também se torna Redução de Dano, mas com as mesmas limitações de antes.

DANIFICANDO OBJETOS

Objetos têm pontos de vida iguais a sua Resistência x 5 e Dureza (Redução de Dano) igual ao dobro de sua Resistência. Quando um objeto atinge 0 pontos de vida, está quebrado ou destruído.

PONTOS HERÓICOS

Heróis podem gastar pontos heróicos para se recuperar de dano. Um ponto heróico permite a recuperação imediata de um número de pontos de vida ou dano não-letal igual ao bônus de Constituição do personagem (mínimo 1).

RESULTADOS FIXOS

Em vez de rolar um dado, o mestre pode determinar um resultado fixo, como 3 pontos de dano por ponto de bônus de dano (logo, um bônus de dano de +12 causa 36 pontos de dano). Você também pode combinar resultados fixos com dados, como rolar apenas os dois últimos dados de dano. Resultados fixos podem acelerar as coisas, pois os jogadores não precisarão rolar e somar tantos dados.

PONTOS DE VITALIDADE E FERIMENTO

Pontos de vitalidade e ferimento são uma variação dos pontos de vida. Em vez de um único valor de pontos para refletir dano, os personagens possuem dois.

Pontos de vitalidade representam a capacidade de evitar ferimentos, jogando-se no chão, esquivando-se, ou escapando do ferimento de outro jeito. Personagens têm pontos de vitalidade igual ao dobro

de seu valor de Constituição (quatro vezes a Resistência, para personagens sem valores de Constituição). Personagens sem pontos de vitalidade sobrando sofrem pontos de ferimento.

Pontos de ferimento representam a capacidade de resistir a ferimentos — a perda desses pontos representa danos físicos que o personagem sofreu. Personagens possuem pontos de ferimento igual ao seu valor de Constituição (ou o dobro de sua Resistência, caso não possuam Constituição). Os pontos de ferimento funcionam como os pontos de vida, em termos de condições (veja **Pontos de vida**).

Nesta variação, capangas não possuem pontos de vitalidade; eles só possuem pontos de ferimento, sendo mais vulneráveis a ataques.

ACERTOS CRÍTICOS E PONTOS DE FERIMENTOS

Como uma opção, um acerto crítico ignora a vitalidade e inflige dano diretamente nos pontos de ferimento, em vez de infligir dano duplo. Isto faz com que os acertos críticos sejam ainda mais importantes, pois provavelmente causarão lesões mais sérias ou mesmo matarão personagens. Esta opção é mais adequada a cenários realistas, onde os personagens podem sofrer danos muito graves através de acertos críticos.

SEGURO CONTRA UM ACERTO

Mesmo numa luta equilibrada, é possível que um personagem falhe catastroficamente em um salvamento de Resistência e fique abatido ou desabilitado devido a um único ataque. Gastar um ponto heróico geralmente elimina esse perigo, pois assegura um resultado mínimo de 11 no dado, e um resultado mediano entre oponentes equilibrados normalmente não causa mais do que um ferimento.

Alguns jogadores podem não gostar da chance de cair com um único acerto de um oponente equilibrado (embora isso seja muito comum nos quadrinhos). Se você quiser fornecer "seguro contra um acerto" para os personagens, use a variação a seguir.

A primeira falha em um salvamento de Resistência que um personagem tiver em um determinado encontro não pode infligir mais que uma condição machucado ou ferido. Depois disso, os salvamentos de Resistência têm seus efeitos normais. Você pode estender isso para que uma segunda falha em salvamento de Resistência não cause mais que uma condição atordoado. Dessa forma, são necessárias no mínimo três falhas em salvamentos de Resistência para que um personagem fique abatido ou desabilitado, e no mínimo quatro para que um personagem fique inconsciente ou moribundo.

Esse "seguro" só se aplica quando o personagem está atento e capaz de reagir a ataques. Se o personagem está desprevenido ou o ataque é surpresa (vindo de um inimigo invisível, por exemplo), os efeitos são normais, independente deste ser o primeiro salvamento. Emboscadas e ataques surpresa ainda podem ter efeitos graves.

DANO TUDO OU NADA

Nesta variação, as únicas condições de dano são machucado, ferido, inconsciente, moribundo e morto. Um salvamento falho de Resistência resulta em uma condição machucado, e uma falha por 15 ou mais resulta em inconsciência. Se o ataque causar dano letal, então um salvamento falho resulta em uma condição ferido, e uma falha por 15 ou mais deixa o personagem moribundo.

Nesta variação, personagens não sofrem os efeitos prejudiciais do dano até que caiam, e estão aptos a se recuperar mais rápido (pois não precisam se recuperar de nenhuma condição intermediária). Os personagens também podem sofrer mais dano, pois não existem condições intermediárias para escalar ataques mais fracos em

direção as condições mais severas. No sistema de dano padrão, um personagem que está abatido e sofre outra condição abatido fica inconsciente. Nesta variação, um personagem que sofreu várias condições machucado e falha em um salvamento de Resistência por 10 ainda está apenas machucado, não nocauteado.

Os combates tendem a durar mais nesta variação, e poderes de duração sustentada são mais efetivos, pois a fonte mais comum de atordoamento (danos de ataques) é removida. Você pode adicionar os resultados de atordoamento em falhas no salvamento de Resistência por 5 ou mais, para obter tais resultados.

MODIFICADORES NA MARGEM

Em vez de se aplicarem diretamente aos salvamentos de Resistência, os modificadores de machucado e ferido aplicam-se apenas se o salvamento *falhar*, aumentando a margem (e a severidade) da falha.

Exemplo: se o Capitão Trovejante tiver três condições machucado, normalmente sofreria uma penalidade de -3 nos salvamentos de Resistência. Nesta variação, não há modificadores para o salvamento de Resistência do Capitão, mas se ele falhar no salvamento deve subtrair 3 do resultado. Logo, se o Capitão fizer um salvamento de Resistência contra CD 28 e somar um 26 (uma falha), a penalidade faz com que o salvamento vire 23 (uma falha por 5), que significa que o herói não está apenas machucado, mas também atordoado. Por outro lado, se o resultado tivesse sido 28 (o suficiente para ser bem-sucedido), o modificador não iria afetá-lo.

Esta variação torna mais difícil derrotar oponentes. Além disso, coloca mais previsibilidade nos salvamentos de Resistência falhos, pois um modificador de -4 garante que as falhas serão de pelo menos 5, por exemplo.

ALTERANDO MARGENS DE DANO

O mestre pode alterar as margens de dano para salvamentos de Resistência para obter resultados diferentes. Por exemplo, o mestre pode determinar que um personagem deve falhar por 10 ou mais no salvamento de Resistência para ficar atordoado, e por 15 ou mais para ficar abatido ou desabilitado. Isso significa que personagens podem sofrer mais acertos, e lutar por mais tempo antes de acumular dano ou cair devido a um salvamento de Resistência ruim.

Como opção, um salvamento que falhe por 5 ou mais ainda resulta em atordoamento, mas o personagem deve falhar no salvamento de Resistência por 15 ou mais para ficar abatido. Isso significa que resultados de atordoamento são mais comuns, mas nocautes com um único acerto são mais raros, e exigem mais dano acumulado. Talvez os limites de dano sejam: sucesso = nenhum dano, falha = 1 acerto, falha por 5 ou mais = tonto (só possui uma ação parcial na próxima rodada), falha por 10 ou mais = atordoado, falha por 15 ou mais = abatido, falha por 20 ou mais = inconsciente. As possibilidades são incontáveis.

O mestre também podem alterar a Classe de Dificuldade para salvamentos de Resistência, tornando-os mais fáceis ou mais difíceis, tendo como base CD 10 + o bônus de dano ou 20 + o bônus de dano (em vez da CD padrão de 15 + o bônus de dano).

MARGENS DE DANO VARIÁVEIS

Certos grupos podem achar que a Classe de Dificuldade para salvamentos de Resistência é muito previsível, pois não se altera de um ataque para outro. Uma forma de se resolver isso é fazer com que a



CD de um salvamento de Resistência seja 10 + o bônus de dano + 1d6. Isso deixa a CD média parecida com o padrão de 15 + o bônus de dano, mas adiciona alguma variabilidade.

MARGENS PERCENTUAIS

Em vez de determinar a severidade de um salvamento de Resistência de acordo com a falha por 5, 10 ou 15 pontos, a severidade do dano é determinada pela *porcentagem* da Classe de Dificuldade pela qual o salvamento falhou. Isso é demonstrado na tabela **Salvamentos percentuais de resistência**.

SALVAMENTOS PERCENTUAIS DE RESISTÊNCIA

A JOGADA DE SALVAMENTO É...	DANO NÃO-LETAL	EFEITO
		DANO LETAL
100% ou maior que a CD	Nenhum	Nenhum
Menor que 100% da CD	Machucado	Ferido
Menor que 75% da CD	Machucado + Atordoado	Ferido + Atordoado
Menor que 50% da CD	Abatido	Desabilitado
Menor que 25% da CD	Inconsciente	Moribundo

DIFICULDADE PERCENTUAL DO DANO

CD DO SALVAMENTO	<100%	75%	50%	25%
15	14	11	7	3
16	15	12	8	4
17	16	12	8	4
18	17	13	9	4
19	18	14	9	4
20	19	15	10	5
21	20	15	10	5
22	21	16	11	5
23	22	17	11	5
24	23	18	12	6
25	24	18	12	6
26	25	19	13	6
27	26	20	13	6
28	27	21	14	7
29	28	21	14	7
30	29	22	15	7
31	30	23	15	7
32	31	24	16	8
33	32	24	16	8
34	33	25	17	8
35	34	26	17	8
36	35	27	18	9
37	36	27	18	9
38	37	28	19	9
39	38	29	19	9
40	39	30	20	10

Por exemplo, um ataque com bônus de dano de +10 possui uma CD de salvamento de 25 (15 + 10). Um salvamento de 25 ou mais (100% da CD) resulta em nenhum dano. Um salvamento entre 24 e 19 causa uma condição machucado, entre 18 a 13 causa uma condição atordoado, entre 12 a 7 uma condição abatido, e um salvamento de 6 ou menos resulta em inconsciência (comparado com os alcances padrão de 25+, 24 a 21, 20 a 16, 15 a 11 e 10 ou menos).

Esta abordagem abrange os efeitos mais extremos dos bônus de danos muito altos ou baixos. Porém, requer mais cálculos e matemática durante o jogo. Mestres usando esta opção podem consultar a tabela **Dificuldade percentual do dano** para acelerar as coisas.

NÚMERO MÁXIMO DE ACERTOS

Nas regras padrão de *M&M* os personagens podem acumular um número ilimitado de acertos (machucado/ferido) — embora, na prática, chegue uma hora em que a quantidade de acertos é tal que o personagem não vai conseguir fazer um um salvamento de Resistência sem ser tirado de combate. Os mestres podem usar a opção Número Máximo de Acertos para mudar isso.

Nesta variação, o único resultado de um salvamento de Resistência é um acerto; não há efeitos adicionais por falhas de 5 ou mais. Em vez disso, os personagens sofrem condições de dano adicionais quando os acertos se acumulam até um nível definido pelo mestre: três acertos para combates curtos e cinco acertos (ou mais) para combates longos. A não ser que o número máximo de acertos seja 1, não há como um personagem neste sistema cair com apenas um soco, pois um ataque nunca inflige mais do que um único acerto. Na prática, o mestre define o número de ataques bem-sucedidos necessários para derrotar um personagem.

DETERMINANDO O NÚMERO MÁXIMO DE ACERTOS

O número máximo de acertos pode ser determinado de várias formas, dependendo de como o mestre deseja utilizar este sistema.

NARRATIVA

O total máximo de acertos pode variar de acordo com a importância do personagem na história. Por exemplo, os heróis e os vilões podem receber até 3 acertos, enquanto capangas apenas 1 (ou seja, qualquer ataque bem-sucedido acaba com um capanga). "Chefões finais" podem receber até 5 acertos, exigindo mais ataques bem-sucedidos — e o esforço conjunto de vários heróis — para serem derrotados. O número necessário de acertos para acabar com um oponente pode variar de aventura a aventura ou de cena a cena. Por exemplo, na cena inicial de uma aventura, o mestre estabelece que o máximo de acertos dos personagens é 2, mas no clímax da sessão, o mestre eleva o máximo para 5, dando aos heróis mais fôlego do que na luta contra o vilão que os derrotou na cena anterior.

VALOR DE HABILIDADE

O máximo de acertos de um personagem pode ser igual ao seu bônus de Constituição. Um único acerto derrota personagens com um modificador de habilidade menor que +1. Se o mestre quiser lutas mais velozes, pode usar a metade do bônus.

PONTOS DE PODER

O máximo de acertos de um personagem pode ser baseado no seu total de pontos de poder, normalmente dividindo-os por 30 e arredondando-os para baixo. Assim, personagens mais poderosos podem sofrer mais acertos, independente de seu valor de Constituição.

PONTOS HERÓICOS

O máximo de acertos de um personagem pode ser igual aos seus pontos heróicos. A sacada aqui é que os acertos sofridos pelo personagem *reduzem* seus pontos heróicos. Quando o personagem estiver com 0 pontos heróicos, está inconsciente ou desabilitado. Na prática, gastar um ponto heróico inflige dano ao personagem. Esta opção é mais adequada para jogos “carniceiros”, que forcem os jogadores a administrarem mais cuidadosamente seus pontos heróicos.

ATAQUES COM VÁRIOS ACERTOS

Na regra padrão, um ataque bem-sucedido nunca causa mais do que um acerto, independente do resultado do salvamento de Resistência. Embora essa opção seja adequada a jogos estilo “quatro-cores”, o mestre pode determinar que ataques causam vários acertos. Nesse caso, para cada 5 pontos pelos quais o salvamento ficar abaixo da CD, o personagem sofre um acerto adicional. Logo, se o salvamento de Resistência falha, o personagem sofre um acerto; se falha por 5 ou mais, sofre dois acertos; se falha por 10 ou mais, sofre três acertos, e assim por diante. Nesse caso, um único ataque ainda pode desabilitar ou nocautear um personagem com múltiplos acertos, se o salvamento falhar por uma margem suficiente.

PONTOS HERÓICOS E MÁXIMO DE ACERTOS

Mestres usando este sistema de dano devem modificar a utilização de pontos heróicos. Gastar um ponto heróico elimina um acerto (letal ou não-letal) do total atual do personagem. Isto reflete a maior importância do total de acertos neste sistema.

ACERTOS CRÍTICOS VARIÁVEIS

Um acerto crítico normalmente impõe +5 para a CD do salvamento do ataque, provavelmente aumentando o dano para o próximo resultado mais alto. Esta variação permite que um acerto crítico cause um dentre vários efeitos diferentes, dependendo da intenção e vontade do atacante.

Essencialmente, quando um personagem faz um acerto crítico, pode escolher um efeito adicional para o ataque, com o valor máximo de 10 pontos de poder (em vez do bônus de +5 na CD do salvamento). Isso inclui qualquer efeito de poder que o mestre julgue adequado ao ataque. Efeitos normalmente associados a acertos críticos incluem Atordoar, Derrubar, Drenar, Nausear e Pasmear, mas outros podem ser apropriados, de acordo com o mestre.

Example: o Arqueiro faz um acerto crítico com uma flecha de luva de boxe. Em vez do dano adicional, decide infligir o efeito Atordoar, juntamente com o dano normal. O mestre acha razoável e concorda. Já que o poder Atordoar custa 2 pontos por graduação, o Arqueiro pode forçar o alvo a fazer um salvamento de Fortitude contra CD 15 contra o efeito de Atordoar, juntamente com um salvamento de Resistência para o dano da flecha.

Isso adiciona variedade aos efeitos dos acertos críticos, e permite que os jogadores escolham-nos da maneira que preferirem. Se desejar, você pode fazer com que esta variação só esteja disponível caso o jogador gaste um ponto heróico para alterar o efeito do acerto crítico para algo diferente do dano adicional. Isso torna esta opção menos freqüente, e evita que as decisões sobre os efeitos dos acertos críticos atrasem o jogo.

MOVIMENTO TÁTICO

O combate em *M&M* é abstrato em relação à movimentação dos personagens. Porém, alguns grupos preferem visualizar esse aspecto do combate, usando mapas quadriculados e miniaturas. Você pode fazer isso usando as regras básicas de *M&M*, mas personagens com poderes de movimento podem facilmente ir de um lugar a outro no mapa com uma única ação de movimento. Isso não é adequado a um estilo de luta tático. Nesse caso, você pode usar a opção a seguir.

Os personagens possuem três ritmos de movimento: normal, acelerado e total. Esses valores continuam os mesmos para personagens normais (9 m, 18 m e 36 m). A diferença está nos personagens com poderes de movimento. A graduação do poder de movimento se torna seu movimento em ritmo total. Seu movimento normal é 9 m, mais 1,5 m por graduação, e seu movimento acelerado é o dobro disso — 18 m mais 3 m por graduação. Logo, um personagem com Vão 6 possui um movimento normal de 18 m $((6 \times 1,5) + 9)$, um movimento acelerado de 36 m, e um movimento total de 1,5 km.

O movimento e o posicionamento são visualizados mais facilmente com o uso de miniaturas representando os personagens e oponentes. A escala do jogo considera que um quadrado de 2,5 cm de lado no mapa equivale a um quadrado de 1,5 m de lado no mundo do jogo. Use incrementos de 1,5 m para movimentos e posicionamentos sempre que possível. Calcular distâncias mais precisas do que isso normalmente não compensa o esforço.

Se você quiser utilizar bonecos de super-heróis ao invés de miniaturas, ajuste a escala proporcionalmente. Bonecos cinco vezes maiores do que as miniaturas de 3 centímetros utilizariam a escala de 12,5 cm para 1,5 m, por exemplo.



ESCALA PADRÃO

Quadrado de 2,5 cm no tabuleiro = área de 1,5 m de lado no mundo de jogo.

"Adjacente" = a 2,5 cm (no mapa) ou 1,5 m (no mundo de jogo) de distância.

Miniatura de 30 mm = um personagem de 1,80 m (tamanho Médio).

Um personagem Médio ocupa um quadrado de 2,5 cm de lado.

ATÉ ONDE SEU PERSONAGEM PODE IR?

Você pode percorrer uma distância igual à sua velocidade como uma ação de movimento e ainda fazer algo, como atacar. Você pode percorrer uma distância igual ao dobro da sua velocidade como uma ação completa. Você pode percorrer uma distância igual a quatro vezes sua velocidade (também como uma ação completa), mas perde seu bônus de esquiva. Por fim, se você fizer algo que exija uma ação completa e não seja se movimentar, pode dar um passo de 1,5 m.

Carga: um personagem carregando muito peso move-se mais devagar do que o normal (veja **Capacidade de carga**, no capítulo **Habilidades** de *M&M*).

ATRAVESSANDO

Você não pode atravessar uma área ocupada por um oponente, já que ele irá impedi-lo. Normalmente, para atravessar uma área ocupada por um oponente você deve antes derrotá-lo. No entanto, em alguns casos você pode atravessar uma área ocupada por outro personagem.

- **Personagem amistoso:** você pode atravessar uma área ocupada por um personagem amistoso, pois ele não irá se opor a você.
- **Inimigo que não seja um obstáculo:** você pode atravessar uma área ocupada por um inimigo que no momento não seja um obstáculo — por exemplo, um oponente inconsciente, amarrado ou atordoado. Um inimigo não é considerado um obstáculo quando não puder agir.
- **Acrobacia:** Você pode usar Acrobacia para atravessar uma área ocupada por um inimigo.
- **Área ocupada por personagem três categorias de tamanho maior ou menor:** você pode atravessar uma área ocupada por um oponente três categorias de tamanho maior ou menor do que você.

PERSONAGENS MENORES E MAIORES EM COMBATE

Um personagem menor do que Pequeno ou maior do que Médio usa regras especiais de movimento tático. Essas regras dizem respeito ao espaço ocupado pelo personagem.

FACE

"Face" é a largura do personagem no combate. Essencialmente, é a borda entre o espaço quadrangular que o personagem ocupa e os espaços adjacentes a ele. Essas faces são abstratas, não "frente, trás, esquerda e direita" porque combatentes estão constantemente se movendo durante a batalha. A menos que um personagem esteja imóvel, ele praticamente não possui frente ou lado esquerdo — pelo menos nenhum que possa ser localizado no tabuleiro.

OPONENTES GIGANTES

Personagens gigantes (de tamanho Grande, Enorme, Descomunal, Colossal e Incrível) ocupam mais espaço do que personagens Médios. Mais combatentes podem atacá-los porque mais combatentes podem cercá-los. Como regra geral, considere que cada 1,5 m de extensão da criatura pode ser preenchido por um combatente Pequeno ou Médio,

e que outros quatro combatentes podem se posicionar nas "esquinas" onde um lado se encontra com o outro. Isso é o que permite que até oito pessoas possam cercar um personagem Médio ao mesmo tempo: uma fica a cada face de 1,5 m, e uma outra em cada esquina.

CRATURAS MUITO PEQUENAS

Criaturas muito pequenas (Mínimas, Diminutas, Ínfimas e Minúsculas) devem estar no seu espaço para que possam atacá-lo. Você pode fazer um ataque em seu próprio espaço se precisar; logo, pode atacar oponentes muito pequenos normalmente.

VARIAÇÃO: MOVIMENTO HEXAGONAL

É mais fácil controlar situações táticas em um mapa com grade, mas essa grade não precisa ser quadriculada — esta variação substitui os quadrados por hexágonos.

A principal vantagem desta variação é que ela elimina a necessidade da regra de movimento diagonal "cada dois quadrados diagonais contam como três". Os personagens simplesmente se movem de hexágono para hexágono adjacente, mudando de direção conforme quiserem. Para determinar a distância entre dois hexágonos, apenas conte cada hexágono pelo caminho mais curto (na maioria dos casos existirá mais de um caminho mais curto).

Utilizar um tabuleiro dividido em hexágonos muda pouco o jogo, mas impõe um "dilema arquitetônico" para o mestre. A maioria das construções é baseada em ângulos de 45 e 90 graus. Assim, ao sobrepor uma grade hexagonal a uma estrutura, surgem hexágonos partidos, alguns dos quais não serão grandes o bastante para um personagem de tamanho Médio. Use esta variação somente se você se sentir confortável ajustando espaços partidos na hora.

Em grades hexagonais, áreas de efeitos são contadas em hexágonos em vez de quadrados, mas afora isso permanecem iguais.

FLANQUEAR

Se você estiver atacando um oponente, e um aliado posicionado do lado diretamente oposto também estiver atacando este inimigo, você e seu aliado *flanqueiam* o oponente. Vocês dois ganham um bônus de +2 em rolagens de ataque. Personagens com duas graduações no feito Esquiva Fabulosa não podem ser flanqueados.

AGARRAR MENTAL PARA EFEITOS

Se você quiser limitar a utilidade dos poderes mentais em sua campanha, pode exigir que o usuário realize uma manobra agarrar mental contra o alvo e o imobilize antes de usar qualquer poder mental que exija um salvamento. O alvo não sofre a penalidade de -4 por estar mentalmente imobilizado; o salvamento mantém a CD normal.

Por exemplo, um personagem com Controle Mental deve primeiramente entrar em um duelo de vontades com o alvo (uma manobra agarrar mental, em termos de regras). Só quando o alvo estiver imobilizado mentalmente fará o salvamento contra o Controle Mental. Nesta variação, qualquer personagem com um poder mental que exija um salvamento pode iniciar uma manobra agarrar mental, mas só com o propósito de utilizar este poder.

Esta variação torna os poderes mentais mais difíceis de usar no meio de um combate, a menos que você possua uma superioridade mental esmagadora (suficiente para imobilizar mentalmente seu alvo de forma imediata). Já que imobilizar mentalmente alguém leva no mínimo uma rodada, todos os efeitos mentais levarão pelo menos uma rodada adicional (se não mais) para afetarem o alvo. Você pode abrandar isso ao fazer com que a manobra não gaste

POR TRÁS DA MÁSCARA: AGARRAR PARA EFEITO

Utilize a variação Agarrar Mental para Efeitos quando você quiser que o uso de certos poderes seja um verdadeiro duelo — não apenas uma rolagem de ataque e uma jogada de salvamento, mas sim uma verdadeira disputa. É útil, por exemplo, para simular aquelas cenas dos quadrinhos onde o herói diz “Não... devo... desistir...!”. Também é útil em cenários onde todos os poderes envolvem a mesma fonte ou efeito similar — manipulação da realidade ou mágica primitiva, por exemplo — onde todos os super-humanos automaticamente possuem uma habilidade inata de cancelar o poder de um oponente. Isso encoraja a sutileza e um grau de precaução — o que não é necessariamente o objetivo de um jogo heróico estilo “quatro-cores”, mas funciona bem em cenários mais realistas.

tempo; a disputa acontece instantaneamente nas mentes do atacante e do defensor. Ainda assim, os efeitos mentais se tornam menos confiáveis, já que na prática o alvo ganha duas (ou mais) chances de evitá-los, em vez de apenas uma.

VARIAÇÃO: AGARRAR MENTAL PARA TODOS OS PODERES

Se você *realmente* quiser limitar o uso de poderes na campanha, pode exigir uma manobra agarrar mental bem-sucedida para a utilização de *qualquer* poder contra um alvo inteligente. Logo, você não precisa agarrar mentalmente apenas para controlar o intelecto de um alvo, mas também para afetá-lo com Raio, Transformação ou qualquer outro poder direto que permita um salvamento. Talvez todos os super-heróis possuam algum tipo de defesa inata contra os poderes dos outros, e a manobra simbolize a superação dessa defesa.

Esta exigência pode se estender a todos os alvos inteligentes ou só a um subtipo. Por exemplo, talvez a manobra agarrar mental seja exigida apenas se o poder afetar um super-herói; pessoas normais são afetadas normalmente. Isso concede aos super-heróis — mesmo àqueles mais fracos — alguma resistência inata a poderes. A resistência também pode ser limitada a apenas seres vivos: máquinas inteligentes ou mortos-vivos, por exemplo, não teriam direito.

Use esta variação se você quiser criar um estilo de jogo próprio, em que poderes exigem mais esforço e contam com a força de vontade do usuário para sobrepujar resistências. Isso limitará efeitos diretos de poder (que exijam a manobra agarrar mental) e encorajará efeitos indiretos (que não a exijam). Por exemplo, nesta variação é mais eficiente pegar um objeto com sua Super-Força ou Telecinesia e arremessá-lo contra um oponente do que usar um Raio contra ele (pois o último exige uma manobra agarrar mental).

TRAUMA MENTAL

Trauma mental é o dano psicológico causado por experiências terríveis: horror, violência e sofrimento. Quando confrontadas com essas coisas, algumas pessoas entram em colapso. Esta variação é mais apropriada para cenários realistas, onde espera-se que os personagens sofram consequências por lidar com situações apavorantes. Quando confrontados com uma situação particularmente hedionda, os personagens fazem salvamentos de Vontade. A CD do salvamento depende das circunstâncias.

TRAUMA MENTAL

SITUAÇÃO	CD
Testemunhar a morte de um amigo. Matar um inimigo no calor da batalha.	10
Testemunhar uma tortura ou morte terrível. Ser torturado.	15
Testemunhar um amigo ser morto de maneira terrível. Cometer assassinato.	20
Testemunhar mortes e destruição em larga escala. Cometer assassinato a sangue frio.	25
Encontrar um horror de proporções cósmicas.	30

Se você for bem-sucedido no salvamento de Vontade, nada acontece; você lida bem com as circunstâncias e segue em frente. Se você falhar no salvamento, seu personagem perde o controle momentaneamente. Você, o jogador, tem três opções.

- O personagem fica em pânico, largando quaisquer itens que estiver segurando e fugindo cegamente da fonte do medo.
- O personagem fica indefeso — encolhido, encurvado em posição fetal ou de pé em estado de choque.
- Você gasta um ponto heróico e o personagem fica tonto por uma rodada. O personagem então supera o horror da situação e age normalmente.

Os primeiros dois efeitos duram todo o encontro (ou de acordo com o mestre). Gastar um ponto heróico a qualquer momento, independente do efeito, permite ao herói superar o trauma na rodada seguinte.

TRAUMA MENTAL E COMPLICAÇÕES

O trauma mental também pode ter um impacto a longo prazo, além do impacto a curto prazo. Quando um personagem falha em um salvamento de Vontade, além dos efeitos normais, obtém um número de complicações psicológicas igual à CD do salvamento dividida por 10. Logo, uma falha em um salvamento de Vontade contra CD 20 resulta em duas complicações. O personagem sofre os efeitos dessas complicações, mas *não* ganha pontos heróicos por causa delas. As complicações são permanentes, mas o mestre deve permitir que os personagens as eliminem com tempo e tratamento psicológico. O mínimo de um mês por complicação é recomendado. O jogador e o mestre podem cooperar para definir quais complicações são mais adequadas à natureza do trauma mental que as causou.

TRAUMA MENTAL E PODERES FORA DE CONTROLE

Se você estiver usando a desvantagem Fora de Controle do **Capítulo 5**, uma falha em um salvamento de trauma mental pode deixar um poder fora de controle, além das três opções listadas acima para falhas em salvamentos. Uma combinação de trauma mental e fora de controle é perfeita para cenários onde os heróis lutam para manter o domínio de suas emoções e poderes.

TRAUMA MENTAL E MÁCULA

Se você estiver usando as regras de Mácula do **Capítulo 6**, uma falha em um salvamento de trauma mental pode causar mácula psicológica (ou de outros tipos).

TRAUMA MENTAL E SALVAMENTOS DE ESTABILIDADE

Se você estiver usando os salvamentos de Estabilidade do **Capítulo 2**, pode usá-los no lugar de salvamentos de Vontade para trauma mental.

CAPÍTULO 9: O MESTRE DO JOGO

Há vários elementos a serem considerados em um jogo de *M&M*. Este capítulo fornece ferramentas e conselhos que o mestre pode utilizar durante seus jogos, principalmente sobre o ambiente e os perigos ambientais, sobre o sistema legal e, por fim, sobre a criação de aventuras, incluindo a elaboração de desafios e recompensas interessantes.

O AMBIENTE

O ambiente pode desafiar os heróis de muitas maneiras — desde catástrofes que afetam o público até perigos que afetam os personagens diretamente. Esta seção fornece detalhes sobre desafios ambientais, além de trazer opções que você pode utilizar com os poderes Controle Ambiental e Controle Climático.

PERDENDO-SE NOS ERMOS

Há várias formas de se perder em terras selvagens. Personagens que seguirem uma estrada, trilha ou acidente geográfico — como um rio ou praia — dificilmente irão se perder. No entanto, personagens que não fizerem isso podem ficar desorientados, especialmente em condições de baixa visibilidade ou em terrenos difíceis.

BAIXA VISIBILIDADE

Personagens que não puderem enxergar pelo menos 18 m podem se perder. Personagens viajando através de neblina, neve ou tempestade podem não conseguir enxergar características marcantes do terreno. O mesmo acontece com personagens viajando à noite, dependendo das suas fontes de luz, da luminosidade da lua e das estrelas e de quaisquer Super-Sentidos, como visão na penumbra ou visão no escuro, que possam.

TERRENO DIFÍCIL

Personagens em pântanos, colinas, montanhas ou florestas podem se perder se não estiverem seguindo uma estrada, rio ou outro caminho óbvio. Florestas são especialmente perigosas, porque reduzem em muito a visibilidade.

CHANCE DE SE PERDER

Se ficar perdido for uma possibilidade, o personagem conduzindo o grupo deve ser bem-sucedido em um teste de Sobrevivência, ou ficará perdido. A CD varia de acordo com o terreno, a visibilidade

CHANCE DE SE PERDER

CONDIÇÃO	CD
Baixa visibilidade.	12
Pântano ou colina, com mapa.	6
Montanha, com mapa.	8
Pântano ou colina, sem mapa.	10
Montanha, sem mapa.	12
Floresta.	15

e se os personagens têm ou não um mapa da região. Verifique a tabela **Chance de se perder** e use a maior CD que se aplicar. Faça um teste por hora para ver se o viajante se perde. No caso de um grupo, só o personagem conduzindo realiza o teste.

EFEITOS DE SE PERDER

Se um grupo se perder, determine aleatoriamente a direção em que ele viaja a cada hora. O movimento dos personagens continua aleatório até que eles esbarrem em uma característica marcante do terreno, ou até que reconheçam que estão perdidos e façam um esforço para descobrir o caminho certo.

RECONHECENDO ESTAR PERDIDO

Uma vez por hora de viagem aleatória, cada personagem no grupo pode fazer um teste de Sobrevivência (CD 20, -1 por hora de viagem aleatória) para reconhecer que não tem certeza da direção em que está viajando.

ESTABELECENDO UM NOVO CAMINHO

Um grupo perdido tem dificuldade em determinar um novo caminho para seu destino. Determinar a direção correta após ficar perdido exige que o guia faça um teste de Sobrevivência (CD 15, +2 por hora de viagem aleatória). Se o guia falhar nesse teste, escolha aleatoriamente uma direção como "correta" para seguir viagem.

Depois que os personagens começarem a viajar pelo novo percurso, seja ele correto ou incorreto, podem se perder novamente. Se as condições ainda permitirem que eles se percam, faça testes como descrito em **Chance de se perder** para determinar se o grupo mantém o percurso atual ou começa a se mover aleatoriamente de novo.

DIREÇÕES CONFLITANTES

Vários personagens podem tentar determinar a direção certa. Faça um teste de Sobrevivência em segredo para cada um. Diga a direção correta para os personagens que forem bem-sucedidos e fale para aqueles que falharem uma direção aleatória, que eles *pensam* que é a correta. Os jogadores devem decidir qual escolher.

REDESCOBRINDO O CAMINHO

Há várias maneiras de se tornar um "ex-perdido". Primeiro, se os personagens forem bem-sucedidos em estabelecer um novo caminho para o destino que estavam tentando alcançar, já não estão mais perdidos. Segundo, os personagens podem esbarrar em uma característica marcante do terreno durante o movimento aleatório. Terceiro, se as condições melhorarem — a neblina some, o sol aparece, etc. — personagens perdidos podem tentar estabelecer um novo caminho, como descrito acima, com um bônus de +4 no teste de Sobrevivência. Finalmente, certos poderes podem fazer com que a direção e a localização fiquem claras.

ALTITUDE

O ar rarefeito de grandes altitudes pode ser desgastante, e até mesmo perigoso. Há três níveis de altitude: baixa, alta e cume. Além dos efeitos do ar rarefeito, grandes altitudes são normalmente geladas.



ACLIMATAÇÃO

Personagens com Adaptação ao Ambiente (altitude) possuem maior resistência aos efeitos da altitude, e são considerados aclimatados a ela. Personagens com Imunidade (sufocamento) não são afetados pela altitude, pois não precisam respirar.

BAIXA ALTITUDE (MENOS QUE 1.500 M)

A maioria das viagens por montanhas baixas se dá através de passagens compostas de florestas e campinas. A viagem pode ser cansativa, mas a altitude em si não tem nenhum efeito de jogo.

ALTA ALTITUDE (DE 1.500 A 4.500 M)

Esta categoria inclui subir os pontos mais altos de montanhas baixas, assim como viagens por montanhas altas. Um personagem não-aclimatado tem dificuldade em respirar o ar rarefeito desta altitude, e deve ser bem-sucedido em um salvamento de Fortitude a cada hora (CD 15, +1 por salvamento anterior) ou fica fatigado. A fadiga termina quando o personagem desce até uma altitude com mais ar. Personagens aclimatados não precisam fazer o salvamento.

ALTITUDE DE CUME (MAIS QUE 4.500 M)

As montanhas mais altas passam de 6.000 metros de altura. Nestas elevações, os personagens estão sujeitos tanto à fadiga de altas altitudes (como descrito acima), quanto à enjôo de altitude, estando ou não aclimatados.

O enjôo de altitude representa a privação de oxigênio, e afeta os valores das habilidades físicas e mentais. Após cada período de seis horas em uma altitude maior do que 4.500 metros, um personagem deve ser bem-sucedido em um salvamento de Fortitude (CD 15, +1 por salvamento anterior) ou recebe um ponto de dano em todos os valores de habilidades.

Personagens aclimatados recebem um bônus de +4 em seus salvamentos para resistir à fadiga e ao enjôo de altitude.

PERIGOS AMBIENTAIS

O livro básico de *Mutantes & Malfeitores* cobre os perigos ambientais mais comuns. Esta seção adiciona outros desastres que podem atingir o grupo. Estes perigos também fornecem idéias para missões de salvamento, permitindo que os heróis salvem pessoas ameaçadas por catástrofes.

AVALANCHES

A combinação de picos altos com nevascas fortes pode causar avalanches de neve e gelo. As regras a seguir também podem ser usadas para deslizamentos de terra e pedregulhos.

Uma avalanche pode ser vista a partir de 1d20 x 75 m. A CD do teste de Notar é 0 mais a distância, menos 16 pelo tamanho Colossal da avalanche. Se os personagens falharem, podem tentar novamente na rodada seguinte. Avalanches de gelo e neve avançam 150 m por rodada, enquanto deslizamentos de terra e pedregulhos avançam 75 m por rodada.



Uma avalanche tem entre 30 e 150 m, e consiste em duas áreas: a zona de soterramento (o caminho direto dos escombros), que fica no centro e tem metade da extensão total, e a zona de deslizamento (o caminho pelo qual os escombros se espalham), que fica nas margens. Um personagem na zona de soterramento fica preso e sofre +8 de dano, ou +4 se for bem-sucedido em um salvamento de Reflexo (CD 15). Um personagem na zona de deslizamento fica preso e sofre +4 de dano, ou não fica preso e não sofre dano se for bem-sucedido em um salvamento de Reflexo (CD 15).

Os personagens presos devem fazer um salvamento de Resistência por minuto (CD 15, +1 por salvamento anterior). Se um personagem ficar inconsciente, o dano subsequente será letal. Os personagens que não estiverem presos podem tentar libertar seus amigos. Rochas e pedregulhos soltos compreendendo uma área de 1,5 m x 1,5 m pesam cerca de uma tonelada (1.000 kg). Em um minuto, um personagem pode retirar pedras e escombros igual a seu valor de empurrar/arrastar, ou o dobro disso se tiver ferramentas apropriadas. Um personagem preso pode se libertar com um teste de Força (CD 25). O bônus de Super-Força se aplica a esse teste.

DESMORONAMENTOS E COLAPSOS

Desmoronamentos e colapsos de túneis são extremamente perigosos. Mesmo que os personagens não sejam esmagados por toneladas de pedras, podem ficar soterrados sob uma pilha de rochas, ou ter sua única saída bloqueada. Um desmoronamento tem uma zona de soterramento e uma zona de deslizamento, como uma avalanche. Por exemplo, um desmoronamento que afete 9 m de um túnel irá deslizar 4,5 m para cada lado.

Use as regras de avalanches, acima, para determinar o dano que um personagem sofre em um desmoronamento, e como libertar um personagem preso. Note que os heróis podem ter de escavar muitos metros até chegarem a seus amigos.

TERREMOTOS

Um terremoto derruba pessoas, destrói estruturas e abre fissuras e fendas no chão. Os efeitos específicos dependem do terreno.

- *Caverna ou túnel*: o teto desaba (veja **Desmoronamentos e colapsos**, acima).
- *Penhascos*: o penhasco se desfaz, criando um deslizamento de terra que percorre horizontalmente a mesma distância que percorreu verticalmente (veja **Avalanche**, acima).
- *Solo*: todos devem fazer um salvamento de Reflexo (CD 15) para não cair no chão. Se fissuras se abrirem, todos devem fazer um salvamento de Reflexo (CD 20) para não cair nelas.
- *Estrutura*: estruturas de madeira ou de alvenaria são destruídas. Construções mais resistentes são danificadas. Veja **Desmoronamentos e colapsos**, acima, caso haja pessoas dentro de uma estrutura. Após o início do tremor também podem ocorrer incêndios (veja abaixo).

INCÊNDIOS

Incêndios extensos, como o de uma construção ou uma floresta, apresentam três perigos principais: calor, combustão e fumaça.

DANO DE CALOR

Personagens em um incêndio extenso ficam expostos a calor extremo. Veja **Calor e frio**, no capítulo **Combate** de *M&M*.

COMBUSTÃO

Personagens engolfados em um incêndio correm o risco de pegar fogo quando as labaredas os alcançarem. Existe uma chance adicional por minuto subsequente de que o personagem pegue fogo.

Um personagem correndo o risco de pegar fogo deve fazer um salvamento de Reflexo (CD 15). Se falhar, pega fogo, o que significa que sofre +1 de dano e deve fazer um salvamento de Reflexo (CD 15) a cada rodada subsequente. Cada salvamento falho causa +1 de dano. Um salvamento bem-sucedido significa que o fogo se apaga.

Um personagem pegando fogo pode extinguir as chamas mergulhando em água. Se água não estiver disponível, gastar uma ação completa para rolar no chão ou abafar o fogo (com cobertores ou algo parecido) garante outro salvamento, com um bônus de +4.

INALAÇÃO DE FUMAÇA

Incêndios florestais produzem muita fumaça. A cada rodada, um personagem respirando fumaça pesada deve fazer um salvamento de Fortitude (CD 15, +1 por salvamento anterior). Se falhar, perde a rodada engasgando e tossindo. Um personagem que falhe por duas rodadas consecutivas sofre +1 de dano. Fumaça também obscurece a visão, fornecendo camuflagem para personagens dentro dela.

Um incêndio florestal pode ser notado como um objeto Colossal. Mesmo um personagem que não possa fazer um teste de Notar visual pode sentir o calor do fogo (e automaticamente percebê-lo) quando estiver a 30 metros ou menos. O lado a favor do vento de um incêndio florestal avança mais rápido do que um humano normal pode correr (36 m por rodada, para ventos de força moderada). Uma vez que uma determinada porção da floresta se incendie, permanece assim de 20 a 80 minutos antes de extinguir em brasas fumegantes. Personagens em um incêndio florestal podem se depa- rar com o fogo avançando contra eles, mais rápido do que podem correr, e aprisionando-os cada vez mais.

LAVA

Lava ou magma causam +2 de dano letal por rodada de exposição, exceto nos casos de imersão total (como quando o personagem cai na cratera de um vulcão ativo, por exemplo), que causam +20 de dano letal por rodada.

Imunidade (fogo) também serve como imunidade para danos envolvendo lava ou magma. Todavia, uma criatura imune a dano de fogo ainda pode sufocar se ficar completamente imersa pela lava.

AREIA MOVEDIÇA

Trechos de areia movediça parecem enganosamente sólidos. Um personagem movendo-se em velocidade normal pode fazer um teste de Sobrevivência (CD 8) para perceber a areia movediça antes de pisar nela, mas personagens movendo-se em ritmo acelerado ou total não têm essa chance, e só percebem seu erro quando já estão afundando nele, literalmente.

EFEITOS DA AREIA MOVEDIÇA

A cada rodada, um personagem na areia movediça deve fazer um teste de Nadar. A CD é 10 para simplesmente não afundar, ou 15 para se mover 1,5 m em qualquer direção. Se o teste falhar por 5 ou mais, o personagem afunda e precisa prender a respiração (veja Nadar, no capítulo **Perícias** de *M&M*).

Um personagem que tenha afundado pode nadar de volta à superfície com um teste de Nadar bem-sucedido (CD 15, +1 por rodada consecutiva abaixo da superfície).



RESGATE

Salvar alguém da areia movediça pode ser difícil. O personagem precisa de um galho, corda ou ferramenta similar para alcançar a vítima. Ele precisa ser bem-sucedido em um teste de Força (CD 15) para puxar a vítima, que deve fazer um teste de Força (CD 10) para se segurar. Se a vítima falhar, deve fazer um teste de Nadar (CD 15) para ficar acima da superfície. Se ambos os testes forem bem-sucedidos, a vítima é puxada por 1,5 m em direção à superfície. Poderes como Alongamento ou Vão podem facilitar o resgate.

CLIMA

Às vezes, o clima pode exercer um papel importante em uma aventura, seja como pano de fundo ou devido ao poder de controle climático de um herói ou vilão.

CHUVA, NEVE E GRANIZO

O mau tempo pode atrasar ou interromper uma viagem, e tornar quase impossível para um viajante se orientar.

A precipitação mais comum é a chuva, mas em temperaturas baixas também podem ocorrer neve ou granizo. Precipitações de qualquer tipo seguidas por uma queda brusca na temperatura, abaixo de 0° C, podem produzir gelo.

CHUVA

Chuva tem o mesmo efeito de vento severo (veja a seguir), e impõe uma penalidade de -4 em testes de Notar visuais e Procurar.

NEVE

Neve impõe uma penalidade de -4 em testes de Notar visuais e Procurar, e cria uma superfície ruim para movimento (veja **Movimento restrito**, no capítulo **Habilidades** de *M&M*).

NEVE PESADA

Neve pesada tem o mesmo efeito de neblina, e cria uma superfície muito ruim para movimento (veja **Movimento Restrito**, no capítulo **Habilidades** de *M&M*).

GRANIZO

Granizo tem o mesmo efeito de chuva, mas tem 75% de chance de apagar chamas protegidas e cria uma superfície ruim para movimento.

GRANIZO PESADO

Granizo pesado impõe uma penalidade de -4 nos testes de Notar auditivos. Às vezes (chance de 1 em 20) o granizo pesado pode se tornar grande o suficiente para causar +0 de dano (por tempestade) a tudo que estiver em terreno aberto. Granizo pesado cria uma superfície muito ruim para movimento.

NEBLINA

Seja na forma de uma nuvem baixa ou de uma névoa surgindo do solo, a neblina obscurece todos os sentidos visuais a mais de 1,5 m. Criaturas a 1,5 m possuem camuflagem.

TEMPESTADES

Os efeitos combinados de precipitação (ou areia) e vento que acompanham as tempestades automaticamente apagam chamas desprotegidas e têm 75% de chance de apagar chamas protegidas. Além disso, tornam ataques à distância com armas de arremesso impossíveis e impõem uma penalidade de -4 em outros ataques à distância. Por fim, impõem uma penalidade de -8 em testes de Notar e Procurar.

Uma tempestade enquadra-se em uma das categorias a seguir.

TEMPESTADE DE AREIA

Em vez de precipitação, esta tempestade carrega pelo vento finos grãos de areia. Além dos efeitos normais das tempestades (veja acima), ela causa +0 de dano por hora a qualquer indivíduo apinhado em lugar aberto. A areia entra em tudo, com exceção dos lugares mais bem vedados, para esfolar a pele e sujar a bagagem carregada.

TEMPESTADE ELÉTRICA

Além da precipitação (normalmente chuva, mas algumas vezes também granizo pesado) e do vento, as tempestades elétricas são acompanhadas por relâmpagos que podem ameaçar personagens que não estejam devidamente abrigados (especialmente aqueles com armaduras metálicas). Além dos efeitos normais das tempestades (veja acima), como regra geral a cada minuto uma criatura que esteja no centro da tempestade (escolhida aleatoriamente) será atingida por um raio. Cada relâmpago causa dano elétrico igual a um Raio com graduação de 1 a 10 (role o d20 e divida por dois, arredondando para cima, para determinar a graduação efetiva).

Uma em cada dez tempestades elétricas (uma rolagem de 19 ou 20 no d20) é acompanhada por tornados (veja a seguir).

VENTO

O vento pode criar jatos de areia ou poeira, alimentar um incêndio e soprar gases e vapores para longe. Se for poderoso o bastante, pode interferir em ataques à distância, ou impor penalidades em testes.

VENTO FRACO

Uma brisa gentil, sem efeito em jogo.

VENTO MODERADO

Um vento constante, com 50% de chance de extinguir chamas desprotegidas, como velas e tochas.

VENTO FORTE

Rajadas que automaticamente extinguem chamas desprotegidas, e impõem uma penalidade de -2 em rolagens de ataque à distância com armas de arremesso e em testes de Notar auditivos.

VENTO SEVERO

Além de apagar automaticamente qualquer chama desprotegida, um vento desta magnitude faz com que chamas protegidas, como as de lampiões, dancem freneticamente, tendo 50% de chance de se apagarem. Além disso, impõe uma penalidade de -4 em rolagens de ataque à distância com armas de arremesso e em testes de Notar auditivos.

VENDAVAL

Poderoso o suficiente para arrancar galhos ou até mesmo árvores inteiras, um vendaval apaga chamas desprotegidas e possui 75% de chance de apagar chamas protegidas. Ataques à distância com armas de arremesso são impossíveis, e outros ataques à distância sofrem uma penalidade de -4. Testes de Notar auditivos sofrem uma penalidade de -8 devido ao uivo do vento.

FURACÃO

Todas as chamas não relacionadas a poderes se apagam. Ataques à distância com armas de arremesso são impossíveis, e outros ataques à distância sofrem uma penalidade de -8. Testes de Notar auditivos sofrem uma penalidade de -20, já que tudo que os personagens conseguem ouvir é o rugido do vento. Furacões frequentemente derubam árvores e até mesmo construções.

TORNADO

Todas as chamas são apagadas. Todos os ataques à distância são impossíveis, assim como testes de Notar auditivos. Personagens nas proximidades de um tornado devem ser bem-sucedidos em um teste de Força (CD 20) ou são sugados. Aqueles que entrarem em contato com a nuvem em forma de funil começam a girar por 1d10 (1d20/2) rodadas, sofrendo +4 de dano por rodada, antes de serem violentamente expelidos (dano por queda pode se aplicar). Apesar da velocidade rotacional de um tornado chegar a 500 km/h, o funil se move a uma velocidade de 45 km/h (2 graduações em Velocidade). Um tornado arranca árvores pela raiz, destrói construções e causa outras formas similares de destruição.

AMBIENTES URBANOS

Muitas aventuras de *M&M* acontecem em ambientes urbanos, seja no combate ao crime nas ruas e becos da cidade, seja em batalhas

épicas contra vilões ou invasores alienígenas entre os arranha-céus do centro.

MULTIDÕES

As ruas da cidade estão normalmente lotadas de pessoas seguindo suas rotinas. Normalmente, você pode generalizar as multidões de transeuntes, sem se preocupar sobre as características de cada indivíduo. Se uma multidão presencia algo perigoso (como uma batalha entre super-heróis), ela foge a uma velocidade de 9 m por rodada, na contagem de Iniciativa 0.

Tal fuga presume uma cidade repleta de cidadãos realistas. Todavia, os cidadãos de cidades "quatro-cores" podem se tornar complacentes, seguros de que seus heróis irão salvá-los. Para simular isso, considere que 50% da multidão foge a 9 m por rodada, 40% permanece no local para observar a ação e 10% se move para *perto* da batalha, para enxergá-la de um ângulo melhor!

As multidões fornecem cobertura para os personagens inseridos nelas, mas também contam como uma obstrução moderada, reduzindo a velocidade de movimento para três quartos. Você pode fazer um teste de Furtividade para se esconder enquanto estiver no meio de uma multidão.

É necessário um teste de Diplomacia (CD 15) ou Intimidar (CD 20) para fazer com que uma multidão se mova para uma determinada direção. É necessária uma ação completa no teste de Diplomacia, mas apenas uma ação livre no teste de Intimidar. Se vários personagens tentam direcionar a multidão, o personagem com maior resultado no teste é bem-sucedido. A multidão ignora todos, caso nenhum dos testes exceda a dificuldade básica.

ACIMA E ABAIXO DAS RUAS

Um personagem que queira subir em um telhado deve escalar, a não ser que possa alcançá-lo com um salto ou um poder de movimento. É fácil se mover sobre telhados planos, mas estes são raros. Mover-se pelo topo de um telhado angular requer um teste de Acrobacia (CD 15). Mover-se sobre a superfície de um telhado angular sem mudar de altura (movendo-se paralelamente ao topo, em outras palavras) requer um teste de Acrobacia (CD 10). Mover-se para cima e para baixo de um telhado angular requer um teste de Acrobacia (CD 5).

Quando um telhado termina, o personagem deve pular para o próximo telhado, ou para o chão. Use as regras de saltar, do capítulo **Habilidades** de *M&M*, para determinar se o personagem consegue pular. Lembre-se de que um teste de Acrobacia pode aumentar a distância do salto.

Para descer aos túneis do esgoto, a maioria dos personagens abre um bueiro (uma ação completa) e salta uma altura de 3 metros. As cidades dos quadrinhos sempre têm túneis de esgoto largos o suficiente para se mover entre eles, e que servem como esconderijos ou rotas de fuga para vilões. Muitos túneis de esgotos possuem superfícies ruins, reduzindo a velocidade de movimento pela metade.

PATRULHANDO

Freqüentemente, os heróis podem querer patrulhar as ruas da cidade, atrás de crimes ou eventos estranhos. Em vez de fazer uma longa série de testes de Notar e Procurar, você pode resolver uma patrulha com as regras de buscas estendidas (veja o capítulo **Perícias** de *M&M*), determinando a área que os personagens conseguem cobrir em uma determinada quantidade de tempo. Se o personagem estiver patrulhando em busca de problemas gerais, aumente a área dois passos na **Tabela de progressão universal**.

O herói faz um teste de Notar ou Procurar (o que for maior), e pode escolher 10 neste teste. Qualquer pessoa que tente esconder suas atividades na área patrulhada deve fazer um teste de Furtividade oposto pelo teste de Notar ou Procurar do herói. Não é possível escolher 10 ou 20 neste teste. Isto ocorre em adição a quaisquer outros testes que o criminoso tenha de fazer para evitar outras formas de detecção, como alarmes.

AMBIENTES AQUÁTICOS

Dos lugares que os personagens encontram mais frequentemente, os ambientes aquáticos são os menos hospitaleiros, pois a maioria dos heróis não pode respirar debaixo d'água. Estas regras dividem os terrenos aquáticos em duas categorias: água corrente (como córregos e rios) e parada (como lagos e oceanos).

ÁGUA CORRENTE

Rios grandes e plácidos movem-se a poucos quilômetros por hora, e contam como água parada em termos de jogo. Mas alguns rios são rápidos; qualquer coisa flutuando neles se move de 3 a 12 metros no fim de cada rodada. Corredeiras empurram qualquer coisa flutuando nelas de 18 a 27 metros no fim de cada rodada. Nadar em rios rápidos exige um teste contra CD 15. Nadar em corredeiras exige um teste contra CD 20. Personagens tentando se manter em suas posições relativas à margem do rio podem gastar sua rodada, ou parte dela, nadando contra a correnteza.

Levado pela correnteza: personagens levados por uma corredeira devem fazer testes de Nadar (CD 20) a cada rodada para não ser tragados. Um personagem que consiga um resultado 5 pontos ou mais acima da CD pára de se mover, agarrando-se em uma rocha, galho ou raiz. Escapar de uma corredeira alcançando a margem exige três testes de Nadar (CD 20) consecutivos. Personagens detidos por uma rocha, galho ou raiz não conseguem escapar com suas próprias forças, a menos que partam novamente para as águas e tentem nadar em uma direção desobstruída. Outros personagens podem resgatá-los como se eles estivessem presos em areia movediça.

ÁGUA PARADA

Para se mover em lagos e oceanos, é necessário simplesmente um teste de Nadar ou o poder Natação. Quando estiverem embaixo d'água, os personagens podem se mover em qualquer direção, como se estivessem voando (com capacidade de manobra boa, se esta opção estiver em uso, exceto pela incapacidade de nadar para trás). Se estiverem submersos, os personagens precisam arranjar um meio de respirar.

FURTIVIDADE E DETECÇÃO EMBAIXO D'ÁGUA

O alcance de sua visão embaixo d'água depende da claridade da água. Como regra geral, as criaturas podem enxergar a até 18 m se a água estiver clara, e a até 9 m se ela estiver escura. Água corrente é sempre escura, a menos que seja um rio especialmente grande e vagaroso.

INVISIBILIDADE

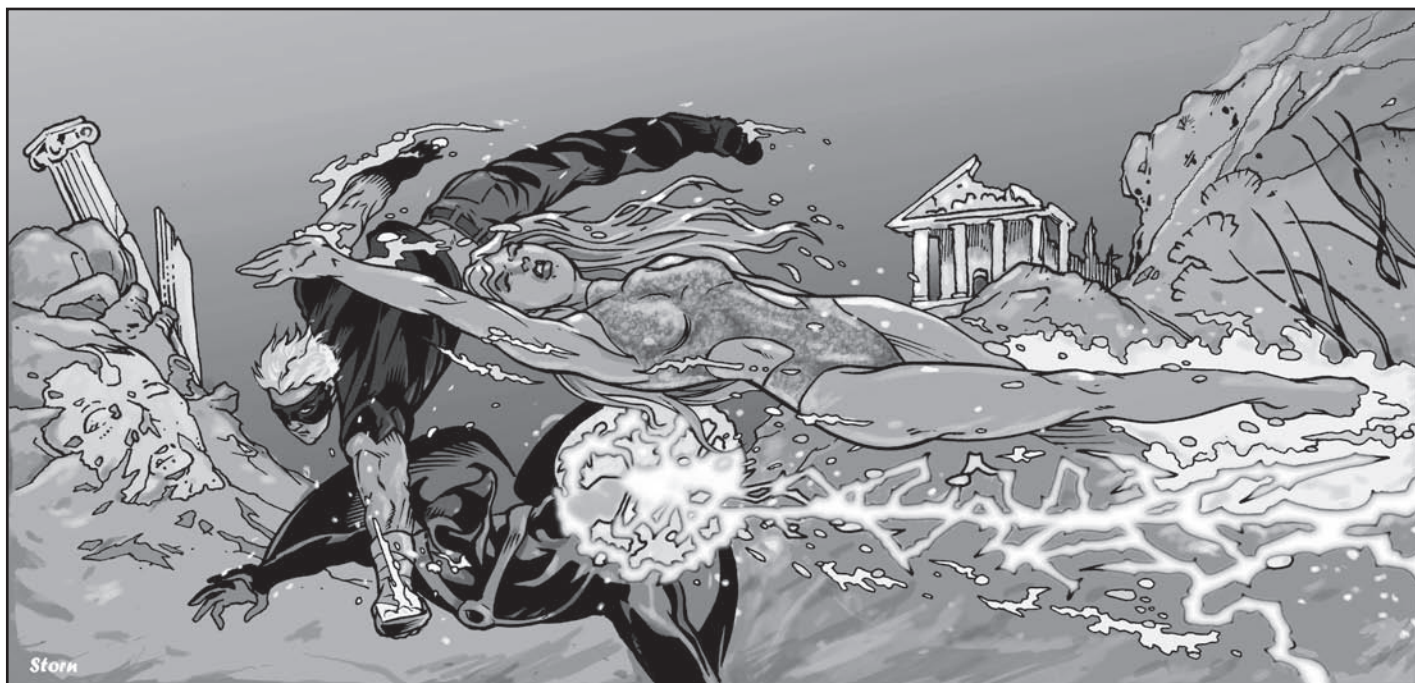
Uma criatura sólida invisível desloca água, e deixa uma "bolha" no formato de seu corpo na água. A criatura ainda tem camuflagem (20% de chance de erro), mas não total. De acordo com o mestre, certos descritores podem não ser afetados por isto, e um feito de poder pode estar disponível para estender a invisibilidade a ambientes aquáticos.

ENCHENTES

Catástrofes como tempestades ou a destruição de uma represa, ou simplesmente as chuvas de verão, podem causar inundações. Durante uma enchente, os rios ficam mais largos, profundos e com correntezas mais fortes. Vaus podem desaparecer, pontes podem ser destruídas e mesmo balsas podem não conseguir cruzar o rio inundado. Um rio numa enchente torna os testes de Nadar uma categoria mais difíceis (água calma se torna agitada, água agitada se torna tempestuosa). A correnteza desses rios se torna 50% mais veloz.

COMBATE EMBAIXO D'ÁGUA

Criaturas terrestres têm dificuldade em lutar na água. A água afeta rolagens de ataque e dano, velocidade e Defesa. Um personagem



COMBATE EMBAIXO D'ÁGUA

CONDIÇÃO	ATAQUE	DANO	VELOCIDADE	BÔNUS DE ESQUIVA?
Adaptação ao Ambiente.	Normal	Normal	Normal	Sim
Poder Natação.	-2	Metade	Normal	Sim
Teste de Nadar bem-sucedido.	-2	Metade	Um quarto ou metade	Sim
Posição firme (caminhando no fundo do mar, por exemplo).	-2	Metade	Metade	Sim
Nenhuma das anteriores.	-2	Metade	Normal	Não

submerso também pode perder seu bônus de esquiva. Os efeitos são resumidos na tabela **Combate embaixo d'água**, acima. Eles se aplicam sempre que um personagem estiver nadando, caminhando com água na altura do peito ou no fundo de um ambiente aquático.

ATAQUES À DISTÂNCIA EMBAIXO D'ÁGUA

Armas de arremesso não funcionam embaixo d'água, mesmo quando arremessadas da terra. Outros ataques à distância sofrem uma penalidade de -2 nas rolagens de ataque para cada 1,5 m de água que tiverem de atravessar, além das penalidades normais por distância.

ATAQUES DA TERRA

Personagens nadando ou boiando na superfície, ou caminhando com o nível de água na altura do peito, possuem cobertura contra oponentes em terra. Uma criatura submersa tem cobertura total contra oponentes em terra.

FOGO

Poderes e efeitos com o descritor fogo não funcionam embaixo d'água, e são anulados se entrarem na água.

EXPOSIÇÃO A RADIAÇÃO

SITUAÇÃO	1 RODADA	1 MINUTO	TEMPO DE EXPOSIÇÃO (MÍNIMO) 10 MINUTOS	1 HORA	1 DIA
<i>Personagem exposto a uma área irradiada</i>					
Levemente irradiada	ameno	ameno	ameno	ameno	baixo
Moderadamente irradiada	ameno	ameno	baixo	baixo	moderado
Altamente irradiada	baixo	baixo	moderado	moderado	alto
Severamente irradiada	moderado	moderado	alto	alto	severo
<i>Personagem exposto a uma fonte de radiação</i>					
Material levemente radioativo	ameno	ameno	baixo	baixo	baixo
Material moderadamente radioativo	baixo	baixo	moderado	moderado	moderado
Material altamente radioativo	moderado	moderado	alto	alto	alto
Material severamente radioativo	alto	alto	severo	severo	severo

EFEITOS DA RADIAÇÃO

GRAU DE EXPOSIÇÃO	CD DO SALVAMENTO DE FORTITUDE	PERÍODO DE INCUBAÇÃO	DANO INICIAL E SECUNDÁRIO
Ameno	12	1 dia	1 Con
Baixo	15	12 horas	1 Con
Moderado	18	9 horas	2 Con
Alto	21	6 horas	3 Con
Severo	24	3 horas	6 Con

EXPOSIÇÃO A RADIAÇÃO

As regras para exposição a radiação (veja o capítulo **Combate de M&M**) consideram radiação "dos quadrinhos", que é retratada como dano de energia (igual a eletricidade ou fogo). Se você quiser regras para exposição a radiação mais realistas, use a variação a seguir.

Exposição a radiação funciona como exposição a uma doença, e segue as regras normais de doenças. A CD do salvamento de Fortitude e os efeitos da radiação variam de acordo com o grau de exposição.

Exposição a radiação possui cinco graus: ameno, baixo, moderado, alto e severo. Para determinar o grau de exposição, comece pelo tipo de exposição: uma área irradiada (como uma região próxima a uma explosão nuclear, ou um laboratório inundado por gás radioativo), ou uma fonte de radiação (como um pedaço de material radioativo). Com isso, consulte a tabela **Exposição a radiação** para determinar o grau de exposição baseado no tempo de exposição dentro de um período de 24 horas (arredondado para cima).

O grau de exposição determina a severidade dos efeitos da radiação, como indicado na tabela **Efeitos da radiação**.

Exemplo: *Patriota, durante a recuperação de alguns conteúdos rachados com material radioativo, sofre um alto grau de exposição radioativa. No fim do dia, o mestre determina que*

o jogador de Patriota deve fazer um salvamento de Fortitude contra CD 21, devido à alta exposição. Se o salvamento falhar, Patriota perde 3 pontos de Constituição seis horas depois (o "período de incubação" pela alta exposição).

TRATANDO OS EFEITOS DA RADIAÇÃO

Os efeitos da radiação são considerados uma doença tratável, que pode ser curada com a perícia Medicina e com os poderes Cura e Regeneração. Medicina avançada e tecnologia de ponta também podem eliminar os efeitos da radiação, de acordo com o mestre.

O SISTEMA LEGAL

O ditado "o crime não compensa" é mais um pensamento otimista do que uma verdade escrita em pedra. Se o crime não compensasse, não haveria criminosos, nem pessoas descumprindo a lei para conseguir o que querem. E o mais importante: sem criminosos, os heróis de *M&M* teriam muito menos o que fazer.

Mesmo em um mundo de super-heróis, não é difícil imaginar por que um vilão embarcaria em uma vida de crimes, especialmente se houver muito dinheiro envolvido. Fama — ou melhor, infâmia — também pode ser um fator. Pense no foco que a mídia dá aos crimes e criminosos do mundo real; agora, imagine esses mesmos crimes sendo cometidos por vilões com uniformes chamativos e poderes super-humanos. Multidões assistem a investigações sensacionalistas. Coloque um super-criminoso sendo investigado e você terá um *reality show* pronto para colocar a audiência do canal na estratosfera!

O envolvimento dos super-heróis no combate ao crime normalmente termina quando eles entregam o vilão às autoridades. Mas o que acontece quando o sistema judiciário entra em ação? Estas regras opcionais lidam com julgamentos no contexto do jogo. Elas enfatizam o sistema judiciário norte-americano (o cenário da maioria dos quadrinhos de super-heróis), mas podem ser modificadas para funcionar com sistemas similares.

Mutantes & Malfeitores é um RPG de super-heróis, não um jogo de interpretação de advogados. Seus jogadores irão se divertir mais enfrentando super-vilões do que ficando em uma sala de audiências ouvindo advogados questionando provas periciais. Jogos memoráveis se concentram na ação e deixam os detalhes chatos nos bastidores. Isso não significa, porém, que ocasionalmente você não possa incluir o drama dos tribunais em suas séries.

Este sistema permite determinar o resultado de um julgamento sem muito esforço ou preparação. Não é um modelo detalhado do sistema de justiça criminal, mas serve para descobrir se o supervilão da semana irá para a prisão... E quanto tempo levará para que ele possa executar sua vingança contra os heróis que o prenderam.

Controlar o status legal dos vilões de sua campanha fornece aos jogadores evidências claras do sucesso dos heróis, além de auxiliar em casos futuros. Se o Dr. Stratos foge da cadeia, e um novo crime tem seu *modus operandi*, há chances dele estar envolvido. Mais interessante: o que aconteceria se ele ainda estivesse na prisão? Seria ele o responsável pelos novos crimes, ou seria alguém imitando suas táticas? Esse tipo de detalhe ajuda a trazer vida ao cenário.

TESTES DE JULGAMENTO

Então os heróis entregaram o vilão da vez para as autoridades. Com uma simples rolagem você pode fazer um teste de julgamento e determinar o destino do facinora. Antes, porém, você deve determinar a severidade do crime e as circunstâncias do julgamento.

PASSO 1: SEVERIDADE DO CRIME

Um genocida merece uma sentença mais dura do que a criança que roubou a loja de brinquedos. Consulte a tabela **Severidade do crime** para determinar o modificador do teste de julgamento pela severidade do crime pelo qual o vilão está sendo julgado. Use apenas o crime mais severo para determinar o modificador — embora um vilão possa ser julgado por vários crimes ao mesmo tempo, só o mais grave importa para o teste de julgamento.

SEVERIDADE DO CRIME

EXEMPLOS	SEVERIDADE	MODIFICADOR
Furto, posse de material ilegal, prostituição.	Menor	-0
Agressão, corrupção, roubo, tráfico.	Moderada	-2
Assassinato, estupro, seqüestro.	Digna de nota	-4
Assassinato em massa ou em série, crimes de guerra ou alta traição, terrorismo.	Memorável	-6
Dominação mundial, genocídio.	Infame	-8

PASSO 2: CIRCUNSTÂNCIAS DO JULGAMENTO

Se os fatos fossem tudo que importasse em um julgamento, as populações prisionais seriam bem diferentes. Fatores circunstanciais como um bom advogado, status social e até a aparência física podem afetar o julgamento. Consulte a tabela abaixo para determinar os modificadores do teste de julgamento pelas circunstâncias do julgamento. Todos os modificadores aplicáveis se acumulam.

Se quiser simplificar, você pode usar modificadores de +2 para condições favoráveis e de -2 para condições desfavoráveis. Você também pode aplicar outros modificadores que não estejam nesta tabela. Por exemplo, se um tipo de superhumano em seu cenário é visto com desconfiança (mutantes, místicos, etc.) personagens desse tipo podem sofrer um modificador negativo em um teste de julgamento.

CIRCUNSTÂNCIAS DO JULGAMENTO

CIRCUNSTÂNCIA	MODIFICADOR
Bom advogado	+1 para cada +5 de bônus em Conhecimento (educação cívica) do advogado
Feito Atraente	+1
Feito Bem-Relacionado	+2
Feito Benefício	+1 por graduação
Riqueza	+1 para cada 5 pontos acima de 10
Aparência anormal	-1 ou mais
Condenações anteriores	-2 cada
Provas cabais	-2 para cada 5 pontos pelo qual o teste de Investigar superou a CD

PASSO 3: MODIFICADOR DE JULGAMENTO

Determine o modificador do teste de julgamento, adicionando o modificador pela severidade aos modificadores pelas circunstâncias.

PASSO 4: TESTE DE JULGAMENTO

Simule o julgamento com um teste de julgamento: role um d20 mais o modificador total de julgamento do acusado. Consulte a tabela **Resultado do julgamento** para determinar o destino do réu.



Lembre-se de que o juiz sentenciar o vilão a ficar certo tempo atrás das grades não garante que ele irá ficar esse tempo fora de circulação. Fugas de prisões são um elemento clássico dos gibis, e podem acontecer regularmente na maioria dos jogos de *M&M*.

TESTE DE JULGAMENTO

RESULTADO DO TESTE	SENTENÇA DO JULGAMENTO
20 ou mais	Inocentado e libertado.
19 a 15	Sentença permutada (conta como condenação anterior para testes futuros), libertado.
14 a 10	Condenado a 1d20 semanas de prisão.
9 a 5	Condenado a 1d20 meses de prisão.
4 a 0	Condenado a 1d20 anos de prisão.
-1 ou menos	Condenado a prisão perpétua ou pena de morte (de acordo com o mestre).

AVENTURAS

É mais difícil criar desafios para heróis capazes de voar e ignorar tiros, e alguns poderes podem acabar com certas tramas se não forem conduzidos devidamente. Por outro lado, super-poderes fornecem ganchos para aventuras e permitem aos jogadores realizar diferentes tipos de ações durante o jogo.

Duas coisas precisam ser sempre lembradas ao se mestrar aventuras de *M&M*. A primeira é permitir aos heróis utilizar suas habilidades. A segunda é não deixar que o jogo seja completamente sobre as habilidades e nem um pouco sobre os heróis.

A HORA DA ESTRELA

Tão importante quanto ter poderes é ter a oportunidade de usá-los. Afinal, os jogadores investiram pontos nos poderes, então têm o direito de se divertir com eles. Numa situação ideal, cada aventura deve oferecer pelo menos uma chance para cada herói brilhar e mostrar suas habilidades.

Isso significa valorizar as habilidades de cada herói, que podem variar consideravelmente. Você pode valorizar as habilidades relacionadas a combate em uma luta, mas isso pode não servir ao sorrateiro, que vai querer uma oportunidade de se esgueirar, ou ao pensador, que gostaria de um quebra-cabeças para resolver. Isso inclui personagens sem poderes. Eles precisam brilhar tanto quanto aqueles que possuem poderes (ou mais).

Tente fazer com que cada aventura tenha pelo menos uma oportunidade para cada herói brilhar, quaisquer que sejam seus poderes ou habilidades. Isso normalmente significa fazer um herói ser o centro das atenções em uma cena, para então dar esse papel a outro herói em outra cena. Pode ser impossível, ou simplesmente muito difícil, incluir uma cena para todos na mesma aventura. Nesse caso, tente equilibrar as coisas ao longo da campanha. Se você mestra uma série com muitos combates, onde os sorrateiros e pensadores não têm muito a fazer, experimente uma aventura de espionagem ou investigação, para que eles também tenham chance de brilhar.

Se há poderes ou habilidades que você acha que não irá priorizar durante toda a sua série — seja por não gostar do tipo de aventura que os envolve ou porque eles não se encaixam no seu estilo de campanha — aconselhe os jogadores a não fazerem heróis com esses poderes ou habilidades. Dessa forma, você garante que nenhum jogador se sinta negligenciado nas oportunidades que seu personagem tem para brilhar.

O TOQUE HUMANO

Embora seja importante permitir que os heróis usem seus poderes, também é importante ter aventuras e encontros em que seus poderes não sejam cruciais — cenas em que o elemento humano, e não o super-humano, seja o mais importante.

Enfatizar os relacionamentos interpessoais e subtramas é uma boa forma de fazer isso. Um elenco recorrente de coadjuvantes dá aos heróis a oportunidade de interagir e formar relacionamentos, principalmente se você encorajar a interpretação durante o jogo. Subtramas fornecem mais profundidade aos personagens — um mago que se preocupa com seu mentor ancião e doente; uma super-heroína que esconde seus poderes de sua família e tenta encontrar um par para o baile de formatura enquanto luta contra supervilões; o caçador de monstros que tenta reconciliar seu amor por uma vampira linda e sedutora, que pode ou não estar manipulando-o, e assim por diante.

Você também pode colocar desafios onde os poderes dos heróis são inúteis. Ser imune a tiros pode não solucionar uma situação com reféns. Poderes divinos podem não ajudar ao herói resolver um cisma entre doutrinas religiosas. Ser capaz de ler mentes pode *complicar* as coisas para uma super-heroína tentando estabelecer um relacionamento “normal” com um não-psíquico... Especialmente se ela suspeita de que existe algo importante que ele não dizer.

Quando criar aventuras, faça a si mesmo duas perguntas: quais são as melhores oportunidades para priorizar os poderes e habilidades dos heróis, e quais são as melhores oportunidades para priorizar os heróis como indivíduos?

PODERES COMO TRAMAS

Poderes também servem como ganchos para tramas, fornecendo idéias para aventuras e desafios. A seguir estão algumas das tramas mais comuns envolvendo poderes.

ORIGEM SECRETA

Pistas sobre a verdadeira origem de um poder misterioso podem surgir. Talvez alguém afirmando ser um parente com poderes parecidos ou idênticos aos do personagem. Um culto religioso pode se formar ao redor do herói, proclamando-o um messias e acreditando piamente que seus poderes têm origem divina. Pelo outro lado, caçadores de monstros podem atacar, afirmando que os poderes do personagem são uma marca de influência demoníaca. Essas pessoas podem estar iludidas, tentando enganar os heróis ou — para variar — certas!

ALTERAÇÃO DE PODER

Alguns incidentes alteram os poderes do herói de alguma forma, criando vantagens e problemas. Exemplos incluem aumentos repentinos e temporários nas graduações de um poder, mudanças no foco de um poder (um controlador de fogo começa a controlar água), perda temporária de um poder ou a aquisição súbita de novos poderes. Um acidente pode até mesmo fazer com que um grupo de heróis troque de poderes! Algumas alterações são temporárias, resolvidas no final da aventura. Outras podem ser permanentes, talvez apenas ficando menos graves depois de resolvidas.

APRIMORAMENTO DE PODER

Oportunidades de aprimorar um poder podem levar a aventuras. Os heróis podem buscar professores, mestres ou especialistas para ensiná-los. Eles podem precisar de elementos raros para expandir seus poderes, ou um patrono pode exigir uma missão antes de conceder um poder adicional. Os heróis também podem assumir

buscas para remover falhas ou até mesmo se livrar de um poder descontrolado ou indesejado. Por fim, os antagonistas podem subornar os heróis com oportunidades para aprimoramento de um poder, criando um dilema para os jogadores.

PODER DESCONTROLADO

Um poder descontrolado pode causar complicações, e um poder normalmente controlado pode *se tornar* descontrolado devido a um acidente, ferimento e assim por diante. Isso pode criar problemas, com o herói e seus aliados tentando lidar com um poder imprevisível. Talvez um evento (alinhamento celestial, passagem de cometa, manchas solares, feriado religioso ou o que quer que seja) torne os poderes — alguns ou todos — incontroláveis por um tempo.

DESAFIOS SIGNIFICATIVOS

Como oferecer desafios significativos para heróis imunes a tiros, capazes de ler mentes ou que podem voar (ou tudo isso junto!)? Alguns desafios tradicionais perdem o sentido quando super-poderes estão envolvidos. Você precisa ajustar os desafios de acordo com os poderes dos heróis, ou encontrar novas coisas capazes de desafiá-los.

AMEAÇA DE FORÇA

Em muitos cenários, um disparo de arma de fogo é perigoso. Isso não é o caso quando você possui Resistência suficiente para desprezar tais “arminhas” sem hesitar. Como você ameaça heróis que são praticamente invulneráveis, ou que podem vencer praticamente qualquer luta na qual entrarem?

A primeira (e mais óbvia) maneira é usar força bruta. O herói é imune a balas? Use uma bazuca. Ele é um dos maiores lutadores de artes marciais do mundo? Que tal usar um de seus rivais mais próximos, ou até mesmo um dos poucos lutadores *melhores* do que ele?

Ameaças de força são uma questão de escala — sempre há uma força maior para usar contra o personagem, embora às vezes seja difícil justificá-la. Um ladrão de rua não carrega granadas, e os guardas de uma fábrica não estão entre os melhores lutadores desarmados do mundo. Algumas situações simplesmente não são desafiadoras para alguém com super-poderes — e é exatamente assim que deve ser.

Uma preocupação com a força bruta é que ela pode ser *muito* bruta — o herói imune a tiros pode ser ferido gravemente por um foguete antitanque. Isso é potencializado quando se lida com ataques e defesas muito poderosos. Por isso, tome cuidado para não esmagar os personagens quando estiver tentando desafiá-los.

Quando um valor alto de Resistência Impenetrável é um obstáculo, você pode usar ataques mais exóticos, com extras como Salvamento Alternativo, Doença ou Veneno, ou poderes como Atordoar, Drenar, Nausear ou Pasmear. Mesmo heróis robustos ainda precisam respirar, ou possuem outros pontos fracos. Usar ataques diferentes de tempos em tempos também faz com que os jogadores não fiquem muito confiantes devido a suas invulnerabilidades.

Por fim, você sempre pode usar ameaças de força contra *outros*. O herói pode ser invulnerável, mas seus parentes e amigos, ou mesmo colegas de equipe, podem não ser. Inimigos podem ameaçar o herói com ataques aos quais ele sobreviveria, mas que matariam os inocentes ao redor. Mesmo que você possa sair ileso de uma explosão nuclear, gostaria que ela ocorresse em sua cidade natal? O dano colateral ao redor do herói invulnerável pode ser tão sério quanto um ferimento pessoal... Talvez até pior. Essa é uma vantagem que os vilões possuem sobre os heróis — eles normalmente não se preocupam com danos colaterais ou ferimentos em outras pessoas, e assim aproveitam ao máximo sua própria invulnerabilidade.

MISTÉRIOS

Poderes como PES e Telepatia podem terminar com o mistério de uma aventura. Com um único teste bem-sucedido, o herói soluciona tudo. Como você apresenta um mistério para essas habilidades?

O meio mais honesto é impedir que os poderes solucionem o problema. Por exemplo, talvez o assassino tenha amnésia e não saiba que é o culpado (impossibilitando um telepata de solucionar o crime). O criminoso pode ter poderes próprios, e utilizá-los para encobrir seus rastros — uma versão de Nulificar, que apague qualquer evidência que poderes como poscognição ou Super-Sentidos poderiam encontrar mais tarde, por exemplo. Esses métodos devem ser usados com cuidado, pois tornam inúteis os poderes pelos quais os jogadores pagaram. E jogadores que nunca podem usar seus poderes são jogadores descontentes, e com razão.

Uma opção mais complexa é fazer dos poderes a chave para solucionar o mistério. Talvez um crime ou charada seja tão complexo que os personagens *precisem* de poderes para sequer ter uma chance de solucioná-lo (o que é uma boa razão para os heróis estarem envolvidos: o problema está além das autoridades convencionais). Talvez um médium possa contatar o espírito de uma vítima assassinada, mas deva enfrentar obstáculos espirituais para isso. Um ritual específico pode ser necessário para contatá-la e, mesmo assim, as coisas podem não ser o que parecem. Por exemplo, a vítima pode ter na verdade cometido suicídio, mas um parente se sentindo culpado manipulou a cena para que parecesse um assassinato.

Por fim, você pode começar um mistério baseado em uma habilidade extra-sensorial. Talvez alguém tenha uma visão precognitiva de sua própria morte, e deva solucionar como e quando ela irá acontecer para conseguir impedi-la. Um telepata pode perceber, perdido em uma multidão, um pensamento que sugira uma tentativa de assassinato. Agora, ele deve encontrar o criminoso antes que seu plano avance, além de provas concretas para levá-lo às autoridades, já que "detecções telepáticas" não servem como evidência para prender ou condenar ninguém!

TEMPO E DISTÂNCIA

Muitas aventuras envolvem desafios de tempo e distância: os heróis devem viajar de um lugar para outro (normalmente por terrenos perigosos), cruzar abismos profundos, atravessar corredeiras e chegar a seu destino no momento exato. Tais desafios são muito menos difíceis para aqueles capazes de voar, teleportar-se ou atravessar paredes sólidas — sem mencionar os heróis capazes de viajar no tempo ou atravessar barreiras dimensionais!

Em alguns casos, a habilidade de ignorar detalhes como tempo de viagem pode servir a sua campanha. Por exemplo, ir de um lugar a outro raramente é uma preocupação para super-heróis; as viagens acontecem nos bastidores, e os heróis chegam ao seu destino no tempo de um quadrinho. Por outro lado, alguns desafios dependem de viagens. Se os heróis puderem atravessar todas as paredes, cercas e portas trançadas sem nenhum esforço, essas coisas não serão desafios viáveis.

Embora desafios menores de tempo e distância sejam irrelevantes para aqueles com os poderes certos, você pode apresentar outros desafios. Por exemplo, se um teleportador precisa enxergar ou visualizar o seu destino, um labirinto ou lugar no subterrâneo pode tornar o teleporte mais difícil (e arriscado). Talvez um herói possa assumir uma forma intangível para atravessar paredes, mas corre o risco de chamar a atenção de fantasmas malignos, capazes de atacá-lo naquela forma. E se um dos fantasmas atordoar o personagem enquanto ele estiver dentro de uma parede...



TABUS

Poderes espantosos permitem que seus usuários ignorem algumas regras da sociedade, sejam leis ou apenas convenções. Com o poder de fazer tudo que quiserem, os heróis podem imaginar a razão pela qual deveriam seguir as regras da sociedade. E quem iria detê-los se eles não as seguissem?

Provavelmente ninguém, se as violações dos tabus forem ocasionais ou menores. Ao longo da história, os poderosos saem incólumes de coisas das quais os mais fracos não escapam. O mesmo é válido para os super-heróis. Todavia, quanto maior for a violação, maior será a probabilidade de algo ou alguém tentar impedi-la.

IGUAIS

A primeira e mais provável reação vem dos amigos mais próximos do personagem, da sua família e dos seus colegas (o que pode incluir outros PJs). A menos que o violador seja um eremita, irá encontrar a desaprovação daqueles próximos a ele. O mestre pode usar as reações desses personagens para dizer aos jogadores que eles estão fazendo escolhas erradas.

ÍDOLOS

O mestre pode usar um ídolo dos personagens para avisá-los sobre comportamento inaceitável. Pode ser um mentor, governante ou outro PNJ experiente. A reprimenda pode vir na forma de um sermão ou de medidas mais severas. Por exemplo, um herói experiente pode se sentir compelido a levar um colega que cometeu crimes de volta ao caminho da lei (ou para a justiça de um tribunal!).

CLAMOR PÚBLICO

Depois das pessoas próximas ao criminoso agirem, é a vez da sociedade. O criminoso pode ser evitado pela sociedade na melhor das hipóteses, e sofrer processos penais na pior. Reputação negativa é uma consequência inevitável, e irá afetar as reações ao personagem. Em casos extremos, um movimento social contra o personagem (ou contra super-heróis em geral) pode surgir.

PODERES SUPERIORES

Seres superiores — sejam deuses verdadeiros ou outros agindo em seus nomes — podem ser a última instância de julgamento social. Em cenários onde poderes superiores intervêm, eles podem fazê-lo para impedir abusos de poder, especialmente se eles forem a *fonte* desse poder! Personagens com habilidades divinas podem perdê-las ao se comportar mal, e detentores de outros poderes também podem encarar a justiça superior se infringirem códigos morais e sociais. O mestre pode alertar os jogadores sobre tais punições, seja na forma de histórias sobre outros que as sofreram no passado ou de uma advertência por parte dos “Poderes Superiores”, quando estiverem prestes a cruzar a linha divisória (veja **Vigilância**, no **Capítulo 5**).

NORMAIS

Pode ser difícil fazer com que pessoas normais representem um desafio para heróis com super-poderes. Isso está de acordo com o gênero, em que heróis destroem hordas de capangas sem dificuldade, e estão um degrau acima das pessoas comuns. Ainda assim, você pode querer que uma pessoa normal represente um desafio. Nesses casos, o que deve fazer?

A solução está na definição de “normal”. Mesmo uma pessoa que seja totalmente normal sob um ponto de vista físico, e que também não possua qualquer tipo de super-poder, ainda pode desafiar um personagem super-poderoso, ou mesmo um grupo deles. Considere as seguintes vantagens de ser uma pessoa normal.

NÚMEROS

Uma vantagem das pessoas normais: há um monte delas. Mesmo que um herói seja muito poderoso, a população normal ainda terá a vantagem numérica. Ele pode ser capaz de derrubar um soldado facilmente, mas e dez, cem, ou mil? E um exército inteiro? Ainda que o uso de exércitos inteiros contra heróis não deva se tornar uma rotina (exceto nas aventuras mais exageradas), deve ser uma ameaça potencial a super-heróis que saírem da linha. Mesmo em uma escala menor, os números podem fazer diferença, e lutadores treinados podem usar várias técnicas para tirar proveito de sua vantagem numérica.

RECURSOS

A riqueza (e os recursos que ela fornece) pode ser um grande nivelador. Um antagonista normal pode não ter condições de encarar os heróis em um confronto direto, mas pode ser capaz de contratar pessoas que possam. Um adversário rico pode adquirir empresas (ou simplesmente arruiná-las), subornar pessoas para causarem problemas e gastar dinheiro em coisas como campanhas difamatórias na mídia. Em casos extremos, pode até mesmo usar congressistas corruptos para criar leis contra os super-heróis.

EQUIPAMENTO

Riqueza e recursos também fornecem todo tipo de tecnologia, incluindo coisas que podem nivelar um confronto desequilibrado. O quanto o equipamento pode ajudar depende do que está disponível — embora pessoas comuns só tenham acesso a equipamento comum, pessoas extremamente ricas podem comprar dispositivos, entrando no time dos que possuem poderes artificiais.

INFLUÊNCIA

A boa vontade da comunidade é tão ou mais útil quanto os recursos materiais. Um adversário normal com boa reputação pode causar vários problemas, e os personagens não terão muito o que fazer quanto a isso, a não ser que queiram sofrer uma grande rejeição pública. Por exemplo, os heróis podem saber que determinado executivo filantropo secretamente está tentando arruiná-los, mas, se agirem abertamente contra ele, só estarão dando força a seus argumentos de que os heróis são uma ameaça para a sociedade! O mesmo pode acontecer com um político ambicioso, ou um senhor do crime disfarçado de “cidadão de bem”.

CHANTAGEM

Muitos super-heróis têm segredos. Se alguém descobrir um segredo de um personagem, pode ter uma arma contra ele. Um chantagista esperto irá tomar precauções para que o segredo apareça caso algo aconteça a ele, o que pode complicar ainda mais a vida do herói.

DEPENDENTES

Os dependentes de um personagem — cônjuges, parentes e amigos — podem se tornar alvo de vilões procurando ganhar algum poder sobre o herói. Um inimigo sedento por vingança pode atingir as pes-



soas que o personagem ama, sabendo que isso irá machucá-lo muito mais do que a sua própria morte!

VULNERABILIDADES

Poderes muitas vezes vêm com fraquezas. Além das várias medidas que podem ser utilizadas para neutralizar os poderes do herói, podem existir outras coisas que um inimigo pode usar contra ele. Um demônio vulnerável a energia sagrada pode confrontar uma pessoa normal cercada de relíquias. Um herói com uma fraqueza contra um misterioso mineral brilhante pode descobrir que seu pior inimigo adquiriu um estoque do mineral. Um herói vampiro pode ter de lidar com um padre inquisidor munido de alho, água benta e estacas de madeira, e assim por diante.

Adversários normais podem combinar algumas ou todas essas vantagens. Por exemplo, um oficial do governo pode ter a influência da lei e a ajuda da opinião pública. Um executivo criminoso pode possuir riqueza considerável, algum equipamento e a vontade de utilizar ambos para descobrir os segredos de seus inimigos. Um padre “caçador de demônios” pode combinar os recursos da Igreja com o conhecimento das fraquezas de sua presa e um rebanho de fiéis fanáticos.

DESAFIOS E O NÍVEL DE PODER

O nível de poder em *M&M* é usado para manter os heróis equilibrados, e dar ao mestre uma idéia do que constitui um desafio adequado para eles.

Um oponente do mesmo nível de poder de um personagem deve ser um desafio razoável para ele. Isso também se aplica a grupos de oponentes: quatro vilões de NP 10 devem ser um desafio para quatro heróis de nível de poder 10, por exemplo.

Diferenças em níveis de poder proporcionam desafios diferentes. Como regra geral, um PNJ pode enfrentar um personagem adicional por ponto pelo qual seu NP estiver acima do NP da campanha. Assim, um vilão de NP 13 em uma campanha de NP 10 é um inimigo adequado para um grupo de quatro heróis, enquanto que um vilão de NP 19 poderia enfrentar muitos mais! Quando a diferença de níveis de poder é maior do que cinco, o poder do inimigo aumenta *drasticamente*. O já mencionado vilão de NP 19 pode encarar dezenas de heróis de nível de poder 10 (contanto que tenha uma boa seleção de poderes, como Imunidade e Resistência Impenetrável).

Do mesmo modo, rivais de nível de poder baixo são menos desafiadores. Um PNJ adicional é necessário por ponto pelo qual o NP deles estiver abaixo do NP da campanha. Quatro vilões de NP 7 são necessários para enfrentar um único herói de NP 10, por exemplo (e eles devem esperar várias baixas ao fazer isso).

Essas regras são apenas estimativas. Conceder mais ou menos pontos heróicos e usar intervenção do mestre também permite “afinar” um encontro específico. Normalmente você quer que os últimos encontros de uma aventura sejam os mais difíceis. Antes disso, os personagens devem ter oportunidades de conseguir pontos heróicos, que poderão usar nos encontros finais da aventura.

Finalmente, há os personagens “ferramentas de trama”. Esses são o desafio supremo, pois têm o poder que o mestre quiser. Até mesmo o mais poderoso dos heróis empalidece em comparação a forças cósmicas capazes de alterar a realidade da forma que julgarem adequada. Os personagens “ferramentas de trama” nem mesmo estão na escala de nível de poder, pois ninguém tem qualquer chance contra eles num conflito convencional. Sobrepujar tais oponentes normalmente é uma questão de esperteza, de superar quaisquer que sejam os outros desafios que você apresente para

os jogadores — como vencer uma competição de charadas — ou de estar disposto a fazer um grande sacrifício, por exemplo.

RECOMPENSAS SIGNIFICATIVAS

Assim como alguns desafios são insignificantes para heróis com o poder de mover montanhas, algumas recompensas — dinheiro, influência e assim por diante — também podem ser. Qual é a função da riqueza quando um herói não possui necessidades materiais? Qual influência se iguala ao poder de controlar mentes? O mestre precisa pensar em recompensas apropriadas para personagens poderosos.

Essas recompensas são uma adição ao prazer de participar do jogo (uma recompensa que todos recebem). Isso pode ser suficiente para alguns jogadores, que não se importam em receber apenas essa diversão. Esta seção trata de opções para aqueles que se importam com isso, e que acham que um jogo de *M&M* não oferece muitas recompensas por si só.

REALIZAÇÃO

Aqueles com grandes poderes são capazes de realizar grandes coisas, e os jogadores podem querer essas realizações para os seus heróis. Se for assim, você pode fazer com que realizar um objetivo seja uma recompensa. Encoraje os jogadores a apresentar uma lista de objetivos que os seus heróis querem realizar. Você pode trabalhar com esses objetivos durante a campanha, introduzindo-os como sub-tramas ou até mesmo criando aventuras em torno deles.

Os melhores objetivos para isso são aqueles que você pode superar aos poucos, permitindo que os heróis realizem-nos passo a passo até que atinjam o objetivo final. Alguns objetivos podem ser de curto prazo, mas outros podem ser de longo prazo, possivelmente durando toda a campanha.

Por exemplo, um grupo de heróis pode ter como objetivo terminar com o crime em sua cidade. Cada um também tem um objetivo individual: vingar-se de um antigo rival, obter honra e reconhecimento, encontrar um parente perdido e assim por diante. Alcançar cada objetivo dá uma sensação de realização. Os objetivos também fornecem histórias, e podem até mesmo criar conflitos no jogo — por exemplo, talvez os jogadores descubram que o parente perdido de um herói tinha ligações com o rival de outro herói. O mestre pode usar objetivos como ganchos para histórias, enquanto os jogadores podem utilizá-los para ajudar na interpretação dos personagens.

CONHECIMENTO

Muitas histórias trazem mistérios e perguntas não respondidas. Encontrar as respostas para essas questões pode ser uma recompensa adequada. Qual é a fonte secreta dos poderes no mundo? Qual é a verdadeira origem de um herói ou de um vilão? O que aconteceu com o mentor que desapareceu anos atrás? Qual é a real natureza da conspiração?

Assim como as realizações, o conhecimento pode vir em estágios. Você descobre o nome de uma pessoa de alta patente em uma conspiração, o que o leva a descobrir o superior dessa pessoa, e assim por diante, até que você chegue ao coração do problema.

O conhecimento também pode vir na forma de fatos úteis — coisas como o nome verdadeiro de um espírito, a fraqueza secreta de um vilão, ou uma pista sobre o passado esquecido de um herói. Essas recompensas ajudam a guiar aventuras e tramas; assim que o herói descobrir a fraqueza de um vilão, ou o segredo para liberar seus próprios poderes ocultos, estará pronto para o grande confronto. Sem isso, talvez seu arqui-rival seja praticamente invencível.



APRIMORAMENTO DE PODER

Em um jogo focado em poderes, oportunidades para aprimorá-los são recompensas adequadas, principalmente se a oportunidade for única. Por exemplo, se o aprimoramento de um poder é um processo lento, uma transformação que aprimore o poder rapidamente é uma excelente recompensa. O mesmo se aplica a coisas como encontrar um professor, descobrir uma informação necessária para aprender uma nova habilidade ou obter a amizade de um ser superior, que pode garantir o acesso a novos poderes.

FREQÜÊNCIA DE PODERES

Embora as campanhas de *M&M* normalmente sejam caracterizadas por algum tipo de poder, a freqüência desses poderes dentre a população geral pode variar muito de cenário para cenário. Em alguns, só os heróis e alguns antagonistas têm poderes, enquanto em outros quase todo mundo os possui!

Nem todos os poderes e origens precisam ter a mesma freqüência. De fato, em alguns cenários alguns poderes são mais comuns do que outros. Em determinado mundo, super-poderes físicos podem ser comuns, mas poderes mentais podem ser raros e poderes divinos e mágicos, únicos ou desconhecidos.

PODERES ÚNICOS

Em um cenário de poderes únicos, poucos personagens possuem poderes. Isso pode não incluir os heróis! Normalmente, porém, isso significa que os heróis e um pequeno grupo de antagonistas são os únicos no mundo com habilidades estranhas. Também pode significar que cada um no mundo ganhou seus poderes da mesma maneira, ou até ao mesmo tempo, e que todos os poderes vêm da mesma fonte, embora essas afirmações não precisem ser verdade.

Talvez os super-heróis sejam as pessoas que estavam presentes quando um deus caiu dos céus, e que receberam poderes da essência desse deus. Quando um detentor de poder mata outro, conquista a porção de essência divina do inimigo morto, o que aumenta seu poder e faz com que os herdeiros da essência divina comecem a caçar um ao outro. Ou talvez os poucos personagens super-poderosos do cenário venham todos de mundos alternativos, colocados juntos em um único lugar e tempo onde ninguém mais possui poderes (talvez até mesmo no nosso mundo!). Os heróis podem ter antecedentes diversos, com virtualmente qualquer origem ou poder, e o mesmo pode ocorrer com os antagonistas.

Os poderes únicos podem não permanecer assim. Em alguns cenários, poderes únicos são apenas um estágio pelo qual o mundo passa antes de ter poderes espalhados entre a população.

PODERES RAROS

Poderes nesse cenário são raros — a maioria das pessoas pode ter ouvido falar de alguém com poderes, ainda que possa nunca ter encontrado alguém com poderes. Isto é o padrão dos cenários de *M&M* — há um número significativo de indivíduos super-poderosos, mas não o suficiente para que estejam em todos os lugares.

PODERES COMUNS

Poderes comuns são tão freqüentes que quase todo mundo conhece alguém com poderes. A população com poderes é uma minoria considerável, ou mesmo uma maioria. Isso pode afetar a forma como os poderes são vistos (veja **Poderes e sociedade**, a seguir).

Poderes comuns podem ser homogêneos, vindos de uma única fonte ou origem. Todos podem ter o mesmo poder! Por exemplo,

um mundo pode ter poderes mentais comuns, ou mesmo apenas Telepatia como um poder comum. Por outro lado, um cenário com poderes comuns pode possuir diversas populações, cada uma com uma fonte ou origem de poder — podem existir pessoas com poderes divinos, poderes psiônicos, poderes mágicos e assim por diante.

PODERES UNIVERSAIS

Em alguns cenários, *todo mundo* possui poderes! Isto pode variar, desde todo mundo tendo o mesmo poder até cada um tendo seu próprio poder, desde uma origem ou fonte de poder até várias origens ou fontes diferentes.

Por exemplo, em um cenário no futuro distante, a humanidade pode ter se tornado uma espécie psiônica, com poderes mentais universais. Um cenário de fantasia pode se caracterizar por habilidades mágicas inatas, cada talento individual determinado pela posição das estrelas, fase da lua ou alguma outra maré mística do universo.

Perceba que “universal” também é relativo. Por exemplo, se na campanha existir uma cidade oculta onde todo mundo tem superpoderes, e as aventuras se ambientarem basicamente lá, então este cenário terá poderes universais, mesmo que ninguém no resto do mundo possua qualquer poder.

PODERES E SOCIEDADE

Como a sociedade reage aos superpoderes e àqueles que os possuem? As pessoas com poderes têm um lugar especial na sociedade, ou são tratadas como quaisquer outras? Se este for o caso, por quê? (Já que elas definitivamente *não* são como “quaisquer outras”).

A sociedade pode reagir aos poderes de diferentes maneiras, e elas não são mutuamente exclusivas. Cada segmento ou indivíduo pode ter sua opinião, e podem existir diferentes atitudes frente a diferentes poderes. Uma cultura que considera o poder divino como um sinal do bem pode ver poderes mágicos como uma marca do mal. Alguns poderes podem ser enaltecidos como “naturais”, enquanto outros podem ser vistos como “perversos”. O exemplo clássico é o poder mutante, freqüentemente visto com suspeita.

A sociedade pode ver os super-humanos como cidadãos comuns, pessoas especiais ou párias. Alguns super-humanos podem até mesmo se estabelecer como governantes da sociedade! Isso, certamente, é o desejo de muitos supervilões...

CIDADÃOS COMUNS

Pessoas com poderes não são diferentes das outras, pelo menos do ponto de vista da sociedade e suas leis. Há três razões para isso: primeiro, a sociedade ainda não sabe da existência de pessoas com poderes. A maneira como ela irá reagir quando descobrir fica a cargo do mestre. Segundo, a sociedade deliberadamente escolheu tratar os usuários de poderes de maneira igual e justa; terceiro, todo mundo tem poderes, logo as pessoas poderosas não são “diferentes”!

Isso não significa que não haja leis sobre os poderes, apenas que elas não são mais restritivas do que as leis normais. Por exemplo, um crime cometido usando-se poderes é um crime como qualquer outro. Isso também significa que os super-poderosos não possuem privilégios; eles não são imunes a processos por má utilização de um poder.

PESSOAS ESPECIAIS

A sociedade reconhece que as pessoas com poderes são “especiais” de alguma forma. Esse reconhecimento não é necessariamente positivo, e pode vir na forma de restrições legais ou sociais sobre os poderes e seus usos. Os poderes podem afetar a sociedade, transfor-

mando completamente algumas profissões e instituições, como visto a seguir.

CIÊNCIA

O estudo dos poderes pode conduzir a grandes descobertas científicas. Por exemplo, aprender como funciona um poder de teleporte pode permitir a construção de máquinas teleportadoras, enquanto que compreender a telepatia pode fornecer a chave para a comunicação mais rápida que a luz. Obviamente, alguns poderes podem estar além da compreensão da ciência, principalmente aqueles sem uma base científica (como a magia). Alguns poderes podem auxiliar os cientistas, permitindo-lhes estudar fenômenos ou realizar experiências sem a necessidade de equipamentos caros.

COMUNICAÇÃO

Embora formas avançadas de comunicação sejam comuns no mundo moderno, elas não existem em sociedades mais atrasadas. Em cenários onde as mensagens ainda dependem de cavalos ou barcos, os poderes de comunicação podem trazer uma revolução. A comunicação instantânea pode manter unido um grande reino, mas também pode perseguir os heróis onde quer que estejam.

EDUCAÇÃO

Alguns poderes mentais podem ser eficientes para fornecer educação e monitorar o progresso dos estudantes.

ENTRETENIMENTO

Vários poderes podem ser usados pela indústria do entretenimento — por exemplo, em *shows* e filmes. Alguns poderes podem até mesmo criar formas inteiramente novas de entretenimento — ou vício.

EXPLORAÇÃO

Super-exploradores podem ir aonde outros não podem, pelo menos não facilmente. Poderes como Teleporte ou Vôo expandem os limites da exploração convencional, enquanto movimento temporal e dimensional abre uma nova gama de possibilidades exploratórias.

LEI

Poderes relacionados a combate são úteis para policiais, dando-lhes armas e proteções inatas. Ainda mais capazes de ajudar na imposição da lei são os poderes mentais. Imagine uma “polícia mental” capaz de ler a mente de um suspeito para saber se ele é ou não culpado, ou decretar a prisão de alguém que simplesmente *pensou* em cometer um crime! Poderes como detecção e poscognição são úteis para coletar evidências e, com a ajuda de alguém com precognição, a polícia pode deter crimes *antes* que eles aconteçam. Obviamente, isso cria perguntas: se você pretende cometer um crime, e um telepata ou precognitivo percebe sua vontade, você é tão culpado quanto se realmente tivesse cometido o ato?

MEDICINA

Embora o poder Cura provavelmente cause o maior impacto na história da Medicina, outros poderes também podem ser úteis para os médicos. Por exemplo, visão de raio X ou PES podem substituir exames caros, Telecinesia pode realizar cirurgias sem a necessidade de abrir o corpo e a habilidade de fazer com que um alvo entre em sono profundo ou em coma pode substituir o uso de anestésicos. Há também a consequência de como a medicina tradicional vai reagir

à existência de curandeiros super-poderosos. Eles estão praticando medicina sem licença? E como eles seriam licenciados?

POLÍTICA

As implicações políticas dos super-poderes são vastas. Habilidades como Carisma sobre-humano ou Controle Mental podem ter um impacto significativo no processo eleitoral. Da mesma forma, poderes como Leitura Mental e detecção da verdade alteram o caráter das investigações políticas, permitindo à sociedade saber se os políticos estão sendo honestos!

PSICOLOGIA

Transformação Mental com duração Contínua pode ser um grande avanço para a psicologia, permitindo a eliminação total de neuroses e até mesmo psicoses. Obviamente, uma abordagem tão bruta pode causar efeitos colaterais na saúde mental. Há também o perigo de "formatações" mentais irrestritas. Corrigir tendências anti-sociais em pacientes voluntários é bem diferente de fazer o mesmo em criminosos condenados. O que aconteceria se a sociedade começasse a "corrigir" outros comportamentos, como rebeldia, crenças religiosas inaceitáveis ou "desvio sexual" (que poderiam possuir significados muito amplos, dependendo de quem os definisse)?

RELIGIÃO

A existência de poderes divinos pode comprovar a existência de Deus (ou de um panteão de deuses, ou ainda de outras entidades sobrenaturais, como espíritos e demônios). No mínimo, muitos super-poderes teriam implicações religiosas. Clérigos podem se beneficiar de poderes em suas funções de curandeiros, líderes espirituais e conselheiros. Alguns podem afirmar que seus poderes fornecem uma compreensão sobre as almas das pessoas — e podem estar certos! Outros podem alegar que uma figura religiosa super-poderosa é falsa e enganadora. Os poderes podem conduzir a uma nova era de compreensão e tolerância, ou a uma era de cinismo e guerra santa.

TRANSPORTE

Teleportadores com capacidade de carga suficiente podem revolucionar as viagens, pelo menos para alguns. Mesmo que poderes como Teleporte não se espalhem o suficiente para ter um uso geral, permanecem como uma opção para aqueles que tiverem acesso a eles. Mensageiros super-rápidos podem carregar mensagens ou transportar itens instantaneamente.

PÁRIAS

Em alguns cenários, aqueles que possuem poderes são párias: temidos, odiados ou menosprezados pela sociedade. Isso é mais provável quando a sociedade não controla a origem dos poderes, o que torna as pessoas normais invejosas do que não podem ter, e temerosas do que não conseguem entender.

O preconceito contra super-heróis pode tomar diferentes formas. No nível mais básico, a sociedade pode instituir leis draconianas para manter os poderes sob controle e impedir que os heróis possuam "vantagens injustas". Nos níveis maiores, as pessoas podem considerar certos poderes (e seus portadores) inerentemente malignos. Os governos podem banir o uso de super-poderes e monitorá-los de perto. Os super-poderosos podem perder seus direitos civis e ser forçados a vestir sinais que os identifiquem (roupas, tatuagens, braceletes, até mesmo implantes rastreadores). No nível extremo, os super-heróis seriam caçados e aprisionados, escravizados ou mortos.

A regulamentação estrita e mesmo a opressão de poderes são frequentemente justificadas pelo bem maior da sociedade. Alguns super-heróis podem até mesmo colaborar com isso, trabalhando para policiar sua própria classe ou tornando-se "cães farejadores" para rastrear e aprisionar — ou matar — outros super-heróis. Super-heróis que pensam em si mesmos, ou que tentam manter os revolucionários calados, usam seus poderes para ajudar a estrutura vigente.

O preconceito social pode inspirar organizações de direitos humanos e grupos políticos a auxiliar os super-heróis. Algum tipo de resistência provavelmente ocorreria entre aqueles com super-poderes. Eles podem tentar atuar dentro do sistema na educação e na superação do medo frente a eles, ou trabalhar em segredo para escapar de uma sociedade opressiva, ou mesmo destruí-la! Nesta última opção, os heróis podem um dia se encontrar no comando do mundo que os oprimiu, quer queiram, quer não.

SENHORES SUPREMOS

Super-heróis podem usar seus poderes para comandar a sociedade, independente das pessoas comuns gostarem disso ou não. Esses senhores supremos podem ser ditadores impiedosos ou guardiães iluminados, trabalhando em prol do bem comum. Senhores supremos do segundo tipo devem estar sempre atentos para não se transformar no primeiro tipo, abusando de seu poder e privilégios.

Se todos os senhores supremos extraírem o seu poder da mesma fonte, o controle dessa fonte garantiria a liderança, e seria um ponto fraco para rebeldes atacarem. Senhores supremos com diferentes fontes de poder podem entrar em conflitos por causa delas. Talvez haja uma hierarquia ou um sistema de castas dos senhores supremos, baseado na diferença entre poderes ou origens.

Considere quais poderes os senhores supremos têm à disposição. São necessários poucos senhores supremos para governar o mundo, se forem poderosos o suficiente para varrerem da Terra as forças militares convencionais, ou se tiverem poderes mentais suficientes para manipular as coisas por trás dos panos ("poder" nem sempre significa a habilidade de lutar). Senhores supremos menos poderosos devem ficar precavidos contra ameaças mundanas. Alguns podem até mesmo ser fisicamente mais fracos do que humanos normais, como psiônicos com corpos atrofiados e mentes poderosas.

Cenários com senhores supremos podem ter renegados de um tipo ou outro. Talvez um membro da classe governante tenha ficado insatisfeito com o *status quo*, ou uma pessoa comum tenha acessado o poder reservado à elite. Imagine uma teocracia governada por senhores com poderes divinos sendo desafiada por um estranho profeta que afirma possuir a bênção dos deuses, e os poderes para comprovar isso. Os rebeldes entre senhores supremos déspotas podem tentar criar uma rebelião para destruí-los enquanto senhores supremos benevolentes podem ser corrompidos pelo poder, e mesmo contaminar toda a sociedade com seus esquemas.

SIGILO

Os poderes são conhecidos no cenário? Em alguns cenários, poderes são segredos (que podem ou não durar). Em outros, são de conhecimento público, para o bem e para o mal. O conhecimento dos poderes afeta o estilo da campanha, pois determina quão abertamente os super-heróis utilizam suas habilidades.

SECRETO

Há diversas razões para manter em segredo a existência dos poderes. Os super-heróis podem temer a reação da sociedade frente a sua



existência. Manter os poderes em segredo confere a vantagem do elemento surpresa. Os poderes podem ser perigosos ou corruptores, melhor mantidos longe de mãos erradas. Um poder superior pode proibir a revelação de sua existência para qualquer um; o segredo pode até ser um requisito para que os poderes funcionem!

Qualquer que seja o caso, uma campanha de poderes secretos tem dois "mundos" — um comum, onde todos ignoram a existência dos poderes, e um super-poderoso, escondido atrás das cortinas. O mundo comum pode ser como o nosso, em qualquer período histórico, ou diferente. Camadas de sigilo são possíveis — imagine um cenário com super-poderes físicos conhecidos, mas poderes mentais secretos. Os psiônicos esconderam sua existência para ficar longe daqueles que iriam caçá-los por se sentirem ameaçados.

Poderes sutis são mais adequados a uma campanha secreta, pois a manutenção dos segredos é uma parte importante do cenário. Assim, poderes mentais e outros com pouco ou nenhum efeito perceptível são melhores. Os personagens devem ser cuidadosos em como e quando utilizam seus poderes. Geralmente, as consequências da descoberta serão graves o suficiente para encorajá-los a isso.

PRIVADO

Em alguns cenários, os poderes não são conhecidos, exceto por uma determinada subcultura, normalmente constituída de super-poderosos. Essa subcultura é grande o suficiente para constituir um "mundo" próprio, onde os poderes são utilizados de forma relativamente livre. Os super-heróis só precisam ser cuidadosos quando interagem com os "normais". Esta abordagem permite mais liberdade do que um cenário poderes secretos, onde os personagens estão constantemente cuidando para evitar serem descobertos.

Como um exemplo de cenário privado, imagine uma "sociedade noturna" constituída de monstros e seres sobrenaturais (incluindo humanos com poderes sobrenaturais). À noite, entre seu próprio povo, eles estão livres para usar seus poderes como desejarem, limitados apenas pelas leis de sua cultura. Durante o dia, ou entre os humanos normais, eles devem esconder suas reais naturezas e depender de discrição para fazer o necessário.

Um mundo pode ter múltiplas subculturas super-poderosas: uma sociedade secreta mágica, uma sociedade oculta de psiônicos, outra de mutantes genéticos e assim por diante. Esses grupos podem se conhecer, ou não. Talvez as facções diferentes estejam todas presas em uma guerra sombria por trás das cortinas e o mundo comum continue sem entender nada.

ABERTO

Em alguns mundos com poderes, a existência deles é de conhecimento público. As pessoas têm opiniões e idéias diferentes sobre os poderes, mas todos possuem conhecimento relativo a eles. Esse é o caso dos cenários normais de *M&M*.

Obviamente, saber da existência dos poderes não significa saber *tudo* sobre eles. O público pode não saber como funcionam, por exemplo. As crenças públicas sobre os poderes podem estar inteiramente equivocadas. Por exemplo, uma conspiração pode estar convencida de que os super-heróis são os escolhidos de forças divinas, quando na verdade seus poderes vêm de uma fonte totalmente diferente. Em alguns casos, os próprios heróis podem não saber que as crenças públicas estão erradas. Superstição, credences populares e lendas urbanas podem florescer a percepção dos poderes.

P O S F Á C I O

Muitos livros de RPG oferecem conselhos sobre como mestrear, e este não é exceção. Em última análise, a maior limitação dos RPGs é a incapacidade de se vender um ótimo mestre junto com cada cópia do livro de regras, para garantir que o jogo seja criativo e equilibrado. Criar as regras, o cenário e as aventuras — essa é a parte fácil. Mestrear e tornar o jogo divertido para todos é difícil, e não há muito que um livro possa fazer para ajudar. Nós apresentamos as ferramentas, mas fica a cargo do mestre e dos jogadores usá-las.

É isso mesmo, do mestre *e dos jogadores*. Não é só do mestre o trabalho de tornar o jogo divertido — é de todos. Não se resume ao mestre inventar vilões insuperáveis, ou aos jogadores vencerem todos os bandidos. É uma questão de trabalhar em equipe para criar personagens interessantes e aventuras divertidas que, se possível, irão se tornar boas memórias sobre as quais bater papo mais tarde.

Algumas vezes, a cooperação exige deixar de lado a verossimilhança e o instinto de competitividade. Certa vez, me definiram “*geek*” como alguém que usa seu conhecimento de uma coisa para arruinar essa coisa para as outras pessoas. Embora eu sempre tenha me orgulhado de ser um *geek*, eu consigo entender de onde vem essa definição. Qual jogador não discutiu sobre como esta ou aquela regra deveria funcionar em teoria? Que grupo não discute sobre qual herói ou vilão deveria vencer uma luta, ou como simular seus poderes e habilidades no contexto do jogo? Essas discussões teóricas podem ser divertidas. Eu sei porque já me envolvi em várias delas.

Mas também existe um ponto em que você tem que deixá-las de lado. Considere, sempre que você começa uma frase com “Eu sei que isso provavelmente não está no espírito do jogo”, ou “Isso parece meio injusto, mas...”, que talvez seja melhor deixar essas coisas no reino das teorias. É claro que é divertido conjecturar sobre como fazer um personagem bom e eficiente, ou até mesmo procurar por aquela falha nas regras que irá torná-lo invencível. Mas será que o jogo realmente é sobre isso?

Quando você se sente frustrado ao se deparar com um problema que os poderes do seu herói não podem resolver, pense — você fica incomodado porque isso é “injusto” ou porque você está esquecendo que o jogo é sobre superar desafios, muitas vezes de maneiras que não envolvam o uso direto dos poderes? Quando você está mestrando e um jogador coloca-o contra a parede, você imediatamente dispara um “não”, frustrado porque os jogadores estão saindo do caminho e “arruinando” sua aventura cuidadosamente planejada? Ou você lida com a situação e diz “é, pode ser que funcione”, e vê no que dá?

É fácil entrar no jogo e confundir o mestre com o seu oponente, só porque os vilões estão sob seu controle. É fácil o mestre simpatizar com os “seus” vilões e querer que eles “vençam”. É fácil se envolver em discussões sobre algum ponto obscuro das regras porque sua visão delas é diferente da visão de outra pessoa. É fácil criar personagens invencíveis que violam o espírito do jogo e dos quadrinhos de super-heróis, e mais fácil ainda criar vilões invencíveis com pontos de poder ilimitados para trucidar os jogadores.

O que não é tão fácil é lembrar que você está criando uma história com os seus amigos, e que é só um jogo. Por outro lado, é infinitamente mais recompensador quando todos os elementos estão reunidos, todos na mesma página, e o jogo se desenvolve sem que qualquer um se preocupe com coisinhas pequenas. Você estará criando uma história que pode compartilhar e lembrar por anos, como os seus quadrinhos favoritos.

O melhor conselho que este livro pode oferecer é: quando jogar *M&M* (ou qualquer outro RPG), mantenha o espírito de cooperação. É mais divertido trabalhar em equipe; afinal, não é assim que os heróis de verdade fazem?

Divirta-se, ajude os outros a se divertir, e que os seus jogos de *Mutantes & Malfeitores* sejam tudo o que podem ser. As ferramentas, a imaginação e o poder estão todos em suas mãos. Aproveite!

— Steve Kenson

ÍNDICE

A

Abalroar (manobra de perseguição)	100
Absorção	52
Acerto Aprimorado (feito)	37
Acertos Automáticos	104
Acertos Críticos Dobrados	108
Acertos Críticos Variáveis	115
Acordar	26
Acumulando Impenetrável e Penetrante	77
Adaptação	52
Agarrar Mental (feito)	36
Agarrar Mental Aprimorado (feito)	43
Agarrar Mental para Efeitos	116
Aikido (estilo de luta)	40
Alongamento	52
Alterando Margens de Dano	113
Altitude	118
Ambientes Aquáticos	124 a 125
Ambientes Urbanos	123 a 124
Amplo (modificador de poder)	76
Animar Objetos	52
Antecipar Ação	26
Areia Movediça	121 a 122
Armadilha	52
Arremesso Defensivo (feito)	43
Arte da Fuga	34
<i>testes de perícia estendidos</i>	34
Artista Marcial (feito)	43
Atacando Veículos	96
Ataque Inato	20
Ataques de Oportunidade	109 a 110
Ataques Extras (poder)	110
Ataques Letais Penetrantes	108
Ataques Múltiplos	110
Atlante (modelo)	16
Atordoar	52
Atropelar (manobra de perseguição)	100
Aura e Efeitos que se Acumulam	77
Avalanches	120
Avaliar (perícia)	27
Aventuras	127 a 135

B

Blefar	24
<i>testes de perícia estendidos</i>	34
Bloqueio e Chave (feito)	43
Bolsão Dimensional	52
Bônus de Façanhas	8
Bônus de Façanhas	8
Boxe (estilo de luta)	40

C

Cálculos Instantâneos (feito)	36
-------------------------------------	----

Campo de Força	52
Camuflagem Aprimorada (feito)	43
Camuflagem em Combate (feito)	38
Camuflagem	52
Capacidade de Manobra de Voo	74
Capangas mais Resistentes	107
Capoeira (estilo de luta)	40
Caratê (estilo de luta)	40
Cavalo-de-Pau (manobra de perseguição)	101
Chamado, O	82
Chi (poder)	56
Clima	122 a 123
Colapsos	121
Combate em Veículos	95 a 97
Combate Mental	107
Combate Montado	97
Combos de Poder	75
Complicações	64
Compreender	52
Computadores	24 a 26
Comunicação	52
Concentração	34
<i>testes de perícia estendidos</i>	34
Concentrando-se em Esforço Extra	82
Confusão	52
Conhecimento	34
<i>testes de perícia estendidos</i>	34
Consequências	65
Consertar (perícia)	27
Contra-Ataque Parcial	71
Controle Ambiental	53
Controle Cinético	53
Controle Climático	52
Controle de (Elemento)	52
Controle de Animais	52
Controle de Energia Cósmica	52
Controle de Escuridão	52
Controle de Fogo Infernal	52
Controle de Fricção	52
Controle de Frio	52
Controle de Luz	52
Controle de Plantas	52
Controle de Plasma	52
Controle de Poder	52
Controle de Probabilidade (poder)	55
Controle de Radiação	52
Controle de Sorte	52
Controle de Vibração	52
Controle Elétrico	52
Controle Emocional	52
Controle Espacial	54
Controle Gravitacional	52
Controle Magnético	52
Controle Mental	52
Controle Sônico	53

Controle Temporal	53
Controle Vital	53
Corrosão	53
Corrupção	90
Crescimento	53
Criação de Poderes	48 a 62
Criando Estilos de Luta	40
Criando Feitos	36 a 39
Criando Perícias	26 a 29
Criar Objeto	53
Cura	53
Curva Fechada (manobra de perseguição)	101
Custo de Ataque Letal	108
Custo de Perícias Variável	30

D

Dados Alternativos	8
Dano Automático	107
Dano de Descontrole	81
Dano em Veículos	97
Dano Tudo ou Nada	112
Dedicação (feito)	44
Dedicação (feito)	44
Defesa Ativa	109
Defesa Fora de Turno	107
Defletir Projéteis (feito)	38
Deflexão	53
Demolição (perícia)	27
Densidade	53
Derrubar	53
Desafio (feito)	44
Desafios	12 a 15
<i>acrobacia</i>	12
<i>arte da fuga</i>	12
<i>blefar</i>	12
<i>como feitos</i>	15
<i>desarmar dispositivo</i>	12
<i>diplomacia</i>	12
<i>dirigir</i>	13
<i>disfarce</i>	13
<i>escalar</i>	13
<i>furtividade</i>	13
<i>intimidar</i>	13
<i>intuir Intenção</i>	14
<i>nadar</i>	14
<i>notar</i>	14
<i>obter informação</i>	14
<i>ofício</i>	14
<i>padrão</i>	12
<i>pilotar</i>	15
Desafios de Combate	104 a 105
<i>anular</i>	106
<i>ataque acurado</i>	104
<i>ataque defensivo</i>	104
<i>ataque imprudente</i>	104
<i>ataque poderoso</i>	104
<i>imitar feito</i>	106
Desaparecer (manobra de perseguição)	101
Desarmar à Distância (feito)	45
Desarmar Dispositivo	34
<i>testes de perícia estendidos</i>	34
Desintegração	53

Desmoraamentos	121
Dim Mak (poder)	57
Diplomacia	34
<i>testes de perícia estendidos</i>	34
Discreto (feito)	45
Discurso Triunfante	24
Dispositivo	53
Dor (poder)	50
Drenar (Característica)	53
Duplicação Mental (poder)	55
Duplicação	53
Durão (feito)	38 e 45

E

Efeitos Alternativos	76
Efeitos	48
Ele Eletrônico	53
Emboscada (manobra de perseguição)	101
Emparelhar (manobra de perseguição)	100
Encolhimento	53
Encurralar (manobra de perseguição)	100
Engenhocas (poder)	50
Envelhecimento	22
Equipamento Gratuito	102
Escudo Mental	53
Escudo Sensorial	53
Escudo	53
Esforço de Poder	84
<i>temporário</i>	84
Esforço em Habilidade	20
<i>esforço extra e</i>	20
Esforço Extra e Evolução	82
Esforço Extraordinário	82
Esgrima (estilo de luta)	40
Especialização em Ataque	22
Especializações de Furtividade	35
Especializações de Notar	35
Esquecimento	64
Estilos de Luta	39 a 42
<i>armados e desarmados</i>	39
<i>de ataque e defesa</i>	40
<i>elementos de arma</i>	39
<i>perícias e</i>	39
Evolução Baseada em Níveis	18
Evolução Mais Rápida	18
Evolução Menos Rápida	18
Evoluindo	16 a 17
<i>baixa temporada e</i>	17
<i>durante o jogo</i>	17
<i>perícias</i>	16
<i>poderes</i>	17
<i>feitos</i>	16
Exposição a Radiação	125 a 126

F

Façanha (manobra de perseguição)	101
Fadiga	53
Falar com (Animal) (feito)	38
Falhas Automáticas	8
Falhas Críticas	108
Falsificar (feito)	27

Fator de Cura (feito)	38
Fechada (manobra de veículo)	100
Feitos como Opções	42
Feitos de Acesso	43
Feitos Opcionais	43 a 47
Fingir Controle Mental	24
Finta	26
Firme (feito)	38
Flanquear Aprimorado (feito)	45
Flanquear	116
Foco em Ataque	22
Fora de Controle	78 a 81
efeitos	79
poderes contínuos	79
variações	81
Força Casual	20
Forma (Alternativa)	53
Forma Astral	53
Fortalecer (Característica)	53
Fortitude Fora de Controle	81
Furtividade	34
testes de perícia estendidos	34
Fusão	53

G

Geração Aleatória de Poderes	63
Giro	53
Golpe	53
Golpe Defensivo (feito)	45
Golpe Desequilibrante (feito)	45
Golpe em Sequência (feito)	45
Golpe Final (feito)	45
Golpe Marcial (feito)	45
Golpes Especiais	59
cegante	59
chi	59
debilitante	59
como poderes alternativos	59
naja	59
paralisante	59
Graduações em Idiomas	35

H

(Habilidade) Aumentada	53
Habilidades Enxutas	20
"Hackeando" Computadores	24

I

Ilusão	53
Imitação de (Característica)	53
Imitação de Animais	53
Imobilização Esmagadora (feito)	46
Imóvel	53
Imunidade a Doenças (feito)	38
Imunidade	53
Incêndios	121
Intangibilidade	53
Intensificadores de Poder	72
Interceptar (manobra de perseguição)	100
Intimidar	34

testes de perícia estendidos	34
Intuir Intenção	26
Invisibilidade	54
Invocar (Capanga)	54
Isca (manobra de veículo)	101

J

Jogatina (perícia)	27
Ju-Jitsu (estilo de luta)	40

K

Kali (estilo de luta)	41
Kiai (poder)	58
Krav Maga (estilo de luta)	41
Kung Fu (estilo de luta)	41

L

Lava	121
Leitura Mental	54
Lidando com Façanhas de Poder	64
Lidar com Animais	34
testes de perícia estendidos	34
Limites Adicionais do Nível de Poder	17
Limites de Pontos por Nível de Poder	70
Loucura	90
Luta Livre (estilo de luta)	41

M

Mácula	87 a 91
adquirindo	88
causas	88
efeitos	88
eliminando	89
limites	89
tipos	87
Mácula de um Poder Fora de Controle	81
Mais Rápido que o Olho	26
Magia	54
Manobras de Perseguição	99 a 101
do alvo	101
do perseguidor	99 a 101
Margem de Sucesso	106
Margens de Ameaça com 3d6	10
Margens Percentuais	114
Medicina	34
testes de perícia estendidos	34
Meias-Perícias	31
Membro Adicional (feito)	38
Membros Adicionais	54
Misturando Habilidades-Chave	30
Mobilidade (feito)	46
Modelos	15 a 16
acumulando	15
formato dos	15
poderes	16
raciais	15
vocacionais	16
Modificador de Poder: Sem Salvamento	78
Modificadores de Idiomas	35

Modificadores na Margem.....	113
Modificando Poderes Existentes.....	50
Morfar.....	54
Morfar.....	54
Morte Instantânea.....	108
Movimento Tático.....	115 a 116
Muay Thai (estilo de luta).....	41
Multidões.....	123
Multitarefas.....	31
Munição.....	103
Mutação.....	91

N

Natação.....	54
Nausear.....	54
Navegação (perícia).....	27
Nêmesis.....	54
Ninjútsu (estilo de luta).....	41
Níveis Adicionais de Fadiga.....	108
Níveis Tecnológicos.....	92 a 95
equipamento e.....	95
perícias e.....	95
Nível de Poder Ilimitado.....	19
Noção do Tempo (feito).....	38
Notar.....	26
Nulificar (Poder).....	54
Nulificar Baseado em Pontos.....	75
Número Máximo de Acertos.....	114

O

Obscurecer.....	54
Obstáculo à Frente (manobra de perseguição).....	101
Obter Informação.....	34
testes de perícia estendidos.....	34
Ofício.....	34
testes de perícia estendidos.....	34
Olhos de Águia (feito).....	38
Opções como Feitos.....	38
Operar Aeronaves (feito).....	43
Operar Veículos de Superfície (feito).....	46
Oportunidade Aprimorada (feito).....	46
Oportunista (feito).....	46
Outros Salvamentos Impenetráveis.....	77

P

Paralisia.....	54
Parceiros.....	43
às avessas.....	43
de nível de poder menor.....	43
Pasmar.....	54
Passo de Oportunidade (feito).....	46
Pastorear (manobra de perseguição).....	101
Pé na Tábua (manobra de perseguição).....	101
Pé na Tábua (manobra de perseguição).....	101
Penalidade de Pontos de Controle.....	81
Penalidades de Armadura.....	103
Penalidades sobre os Pontos Heróicos.....	85
Percepção Mental.....	26

Perdendo o Caminho.....	118
Perícias Abrangentes.....	30
Perícias Completas.....	31
Perícias Críticas.....	32
Perícias de Histórico.....	29
Perícias de Rituais Alternativas.....	103
Perícias Específicas.....	30
Perícias Profissionais.....	35
Perícias Simples.....	29
Perseguições.....	98 a 101
PES.....	54
Pesquisar (perícia).....	28
Poder Alternativo como uma Falha.....	76
Poder Variável (poder).....	48
Poderes como Feitos.....	36 a 37
Poderes de Artes Marciais.....	56 a 59
Poderes e Sociedade.....	133
Poderes Inconfiáveis.....	70
Poderes que Param a Trama.....	67 a 70
controle mental.....	69
cura.....	68
incorpóreo.....	68
invisibilidade.....	68
leitura mental.....	69
morfar.....	69
PES.....	67
poscognição.....	69
posseção.....	69
precognição.....	70
teleporte.....	70
visão de raio X.....	67
Poderes Variáveis Dinâmicos.....	73
Pontos de Controle.....	79 a 80
Pontos de Energia.....	72
Pontos de Poder Ilimitados.....	19
Pontos de Vida.....	111 a 112
Pontos de Vitalidade e Ferimento.....	112
Pontos Heróicos Avançados.....	85
Pontos Heróicos Baseados em Cartas.....	11
Pontos Heróicos e Desvantagens.....	84
Pontos Heróicos Indiretos.....	85
Pontos Heróicos Máximos.....	85
Pontos Heróicos Não-Renováveis.....	85
Pontos Heróicos para Evolução.....	85
Pontos Heróicos Pré-Definidos.....	85
Pontos Vilanesco.....	86
eliminando.....	86
recebendo.....	86
Possessão.....	54
Potencializadores.....	62
Prestidigitação.....	26
testes de perícia estendidos.....	34
Primeiro Sangue (feito).....	46
Procurar.....	34
testes de perícia estendidos.....	34
Proficiência.....	102
Progressões Alternativas.....	73
Prontidão de Combate.....	26
Proteção de Nichos.....	43
Proteção.....	54

R

Raio	52
Rajada Mental	54
Rapidez	54
Realismo	66
Recuo de Área	76
Recuo Letal	108
Recuperação Imediata	111
Redistribuindo Pontos de Poder	18
Reflexos de Combate (feito)	47
Regeneração	54
Renomado (feito)	47
Repertório de Poder (poder)	75
Repertórios Amplos	76
Repertórios de Poderes	60 a 62
criando um	60
melhorando um	61
Repertórios Nulos	75
Reputação	86 a 87
Resolução com Cartas	11
Revide (feito)	47
Rolagem de Dano	107
Rolagem de Defesa	106
Rolagens -10/+30	8
Rolagens Alto-Baixas	10

S

Salto	54
Salvamento contra Atordoamento	107
Salvamento contra Fadiga	108
Salvamento de Estabilidade	23
Salvamento de Perspicácia	23
Salvamentos Baseados em Habilidades Diferentes	23
Salvamentos contra Fadiga	72
Salvamentos de Poderes Ligados	78
Salvamentos Parciais e Poderes de Característica	73
Salvamentos Usando o Melhor de Dois	23
Salvamentos Usando o Pior de Dois	23
Seguro contra um Acerto	112
Senso de Direção (feito)	38
Separação Anatômica	52
Sinergia entre Perícias	32
alta sinergia	32
Sistema Legal, O	126 a 127
teste de julgamento	126
Sobrevivência	34
testes de perícia estendidos	34
Solicitando Equipamento	103
Sono Leve (feito)	47
Sucessos Automáticos	8
Sufocar	54
Sumô (estilo de luta)	42
Super-Força Obrigatória	20
Super-Força	54
Super-Habilidades	23
Super-Movimento	54
Super-Sentidos	54
Super-Velocidade	54

T

Tae Kwon Do (estilo de luta)	42
Talentoso (feito)	38
Táticas de Mestre	35
Telecinesia	54
Telepatia	54
Teleporte	54
Tempo de Atordoamento	71
Terremotos	121
Testes de Concentração Parciais	71
Testes de Idiomas	35
Testes de Iniciativa por Rodada	104
Testes de Perícia	31
ativos	31
passivos	31
secrets	31
Testes de Perícia Estendidos	32 a 35
auxílio e	33
cronometrados	33
escolher 10 e 20	33
esforço combinado	33
interrompendo um	33
novas tentativas	33
sob pressão	33
usando várias perícias	35
Testes por Equipe	15
Transferência	54
Transformação	54
Trauma Mental	117
Troca Mental	53
Trocando Cartas	11
Truque Aprimorado (feito)	47

U

Último Esforço	82
Usar Arma Exótica (feito)	47
Usar Armas Arcaicas (feito)	47
Usar Armas de Fogo (feito)	47
Usar Armas Improvisadas (feito)	47
Usar Armas Simples (feito)	47
Usar Poder (perícia)	28

V

Valores de Habilidades Aleatórios	20
Vassourada (feito)	47
Velocidade & Saltos	23
Velocidade do Pensamento (feito)	47
Velocidade	54
Viagem Espacial	53
Visão na Penumbra (feito)	38
Vão	54

Z

Ziguezague (manobra de perseguição)	101
---	-----

COLABORADORES

STEVE KENSON, CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

Enviado à Terra em um foguete, vindo de um mundo moribundo em órbita de um sol cor-de-rosa, Steve foi adotado por um casal gentil, que criou-o em diversos lugares nos Estados Unidos, mostrando a ele a natureza variada de seu novo lar. Sob o sol amarelo da Terra, ele desenvolveu incríveis poderes de conhecimento inútil sobre HQs e criação de jogos, e trabalhou em mais de oitenta produtos de RPG. Em 2002, Steve projetou a primeira edição de *Mutantes & Malfeitores*, seguida por *Freedom City* e o projeto e desenvolvimento de *Blue Rose* e *True20 Adventure Roleplaying*. Tornou-se desenvolvedor de linha de *Mutantes & Malfeitores* na editora Green Ronin em 2004. Steve vive sob uma identidade pacata, em New Hampshire, com seu parceiro, Christopher Penczak, e seu website é www.stevekenson.com.

HAL MANGOLD, PROJETO GRÁFICO E DIREÇÃO DE ARTE

Hal está envovido com RPGs desde seus 9 anos de idade, e não demonstra sinais de parar tão cedo. Suas habilidades de design gráfico já foram aplicadas a mais de sessenta produtos de RPG, e ele já escreveu material para a Pinnacle Entertainment Group, White Wolf Publishing, Atlas Games, Twilight Creations e Green Ronin Publishing. Hal vive em Alexandria, Virginia.

STEVEN MARSH, EDITOR

Steve editou o livro que você tem em suas mãos, e adorou cada minuto do processo. Já trabalhou em todas as instâncias da indústria de RPG, joga muitos jogos e lê muitos quadrinhos. Atualmente, vive em Bellevue, Washington, e trabalha na WizKids, como diretor de design de jogos e projetista de jogos de HeroClix. Ele gosta de se manter ocupado.

ATTILA ADÓRJÁNY, ARTISTA

O quadrinista Attila Adórkány nasceu e vive no Canadá, mas passou muitos anos na Austrália, para cursar a OCAD. Desde 1995, trabalha como ilustrador, artista conceitual, designer gráfico e escultor. Já trabalhou em todas as áreas das indústrias de publicação e entretenimento, desde revistas, gibis e RPGs até filmes, TV e videogames. Seus créditos incluem trabalhos para a revista *Dungeon*, a Wizards of the Coast, Image Comics, Udon Entertainment, White Wolf, Warner Bros, Miramax, Sony Entertainment, EA Games e BBDO. Seus projetos de quadrinhos futuros incluem *Breathe* e *The Night*. Attila colabora regularmente com seus amigos Tom Fowler, Eric Kim e Ramon Perez em um grupo chamado "The Hive" ("a Colméia"). O website de Attila é www.600poundgorilla.com.

MICHAEL ATIYEH, COLORISTA

Michael Atiyeh trabalha na indústria como colorista há quase 10 anos. Ele já trabalhou para todas as maiores editoras de quadrinhos. Seu projeto mais recente é *Star Wars: Knights of the Old Republic/Rebellion*.

BRETT BARKLEY, ARTISTA

Brett sempre teve o ímpeto de criar. Quando era garoto, desenho e escrita ocupavam a maior parte de suas energias, como uma lista de professores decepcionados pode atestar. Quando cresceu, explorou construção e trabalhos manuais. Hoje em dia, é um quadrinista, ilustrador e escritor, além de já ter trabalhado nas indústrias de

televisão e propaganda. Utiliza seu amplo espectro de experiências de vida e interesses em seu trabalho. Desde trabalhar na casa que ele e sua esposa dividem, até restaurar um Camaro RS 67, montar computadores, ilustrar, colorir e escrever, Brett busca descobrir a expressão inerente da obra de Deus. Ele espera sinceramente que esta busca esteja evidente em tudo que faz.

ERIC CANETE, ARTISTA

Eric Canete é um ilustrador experiente, além de designer e artista de *storyboards*, onde começou na série da MTV *Aeon Flux*, que mais tarde virou um filme longa-metragem. Desde então, forneceu arte conceitual e *storyboards* para projetos como *Homens de Preto*, *Godzilla* e *Tropas Estelares*, na Sony, e a nova versão de *He-Man e os Mestres do Universo*, para o Cartoon Network. Alguns créditos de quadrinhos incluem *Superman*, *Mr. Majestic* e *Cybernary 2.0* no selo WildStorm da DC Comics, e *Deathlok*, pela Marvel Comics (em desenvolvimento como um longa-metragem). Mais uma vez, está trabalhando com o diretor Peter Chung, desta vez em uma nova franquia de animação na Universal Pictures. Para saber mais do talento e imaginação de Eric, visite www.blackvelvetstudios.com.

JOHN CHRISTOPHER, ARTISTA

Nos últimos anos, John Christopher tem trabalhado como artista comercial. Ele já trabalhou em várias mídias diferentes, incluindo impressa, multimídia, TV e videogames. Recentemente, se tornou o mais novo membro do Studio Revolver, e espera continuar a ter oportunidades para crescer como artista. Suas paixões incluem desenhar e pintar, e ele espera continuar seu trabalho com ilustração e arte conceitual.

STORN A. COOK, ARTISTA

Storn trabalhou como *freelancer* durante a faculdade, Columbus College of Art and Design, devido a um amor insano por RPGs, com os quais está envolvido desde 1978. Ele luta para ser um pouco melhor a cada dia, e continua trabalhando como *freelancer*, desejando ter seus desenhos em todos os RPGs de super-heróis (ou vilões) possíveis.

TOM FEISTER, ARTISTA

Tom Feister cresceu nas selvagens planícies da região amish do oeste da Pensilvânia. Seu trabalho já apareceu nas capas da *Legião*, *G.I. Joe Frontlines*, *Justice League Adventures*, *Quarteto Fantástico*, *Homem de Ferro*, *Exilados* e *Capitão Marvel*. Enquanto você lê este parágrafo, ele está em sua escrivaninha arte finalizando *Ex-Machina*. Ou dormindo.

TARIQ HASSAN, ARTISTA

Tariq Hassan, ou "Riq", pode ser encontrado nas páginas de *Arkadian: No Witness*, quadrinho em que fez o lápis, a arte final e o letramento. *Arkadian* é uma one shot publicada pela Devil's Due Publishing em abril de 2006. www.RiqArt.com.

SCOTT JAMES, ARTISTA

Scott formou-se na Northern Illinois University em 1995, e nunca se arrependeu. Começou como *freelancer* logo após a faculdade. Começou trabalhando para *Battletech*, *Shadowrun* e *Earthdawn*, da Fasa. Nessa época, começou a trabalhar também para a White

Wolf e Pinnacle Entertainment Group. Então, começou a trabalhar para a AEG, e por um ano trabalhou fixo em todas as linhas da editora. Depois disso, fez design conceitual para a Hasbro, no filme *Pequenos Guerreiros*, com designs de personagens, e criou o visual para a série de animação *Action Man*. Continua como *freelancer*, trabalhando para uma multidão de empresas, além de lecionar arte na universidade.

GEORGES JEANTY, ARTISTA

Comemorando seu 10º aniversário nos quadrinhos, Georges fez tudo que podia no mercado de HQs. Estudando belas artes na faculdade, mas trabalhando como artista profissional para várias empresas, incluindo a *Miam Herald*, ao longo dos anos, Georges se acomodou na profissão de seus sonhos — criar quadrinhos. Ele já desenhou *Superman*, *Mulher-Maravilha* e *Lanterna Verde*, para a DC, e *Bishop*, *Gambit*, *Deadpool* e *Wolverine*, para a Marvel. Com projetos futuros no horizonte, Georges está muito agradecido aos seus apoiadores e por ter finalmente conseguido colocar seu *site* na internet, www.kabalounge.com.

GREG KIRKPATRICK, ARTISTA

Greg Kirkpatrick se formou bacharel em Belas Artes na Universidade do Kansas. Ele já trabalhou em projetos de quadrinhos, como *Occupational Hazards*, para o Comic Book Legal Defense Fund, e em publicações próprias, como *Novavolo* e *Big Bang*. Seus trabalhos recentes incluem *Living in Infamy* para a Ludovico Technique. Atualmente, ele reside no sul da Flórida com sua esposa Maggie e seus filhos Jessica, Rick e Johnny.

“REY” LEWIS, ARTISTA

Corey Lewis, “o rey”, nasceu em Los Angeles, Califórnia, em 1982. Mudou-se para Bremerton, Washington, logo depois. Passou cerca de 21 anos lá, aprendendo a viver e amar. Tem uma vida relativamente pacífica, como quadrinista e ilustrador, e ocasionalmente, escritor, em Seattle. Publica de forma independente seus próprios gibis, e desenha coisas grandes e importantes para pessoas grandes e importantes. Logo, ele planeja despejar uma obra-prima de histórias que vai, tipo, explodir muito o seu cérebro.

TONY PARKER, ARTISTA

Tony Parker é um artista que vive em Phoenix, Arizona. Ele ainda adora dar abraços.

RAMON K PEREZ, ARTISTA

A maior parte do catálogo de Ramon pode ser encontrada em RPGs, jogos de *cards* e publicações relacionadas. Um veterano da indústria, ele já trabalhou em *Rifts* e *Star Wars*, entre outros. Também é colaborador nas páginas das revistas *Dragon* e *Dungeon*. Atualmente, Ramon está entrando nos quadrinhos de grandes editoras, com seu gibi mensal *Spell Game* para a Speak Easy Comics, assim como seu gibi independente *Butternutsquash*. Outros projetos incluem trabalho no *Hulk: Gamma Games*, da Marvel, e projetos de alta visibilidade, como *Os Incríveis*, para a Dark Horse. Veja mais de seu trabalho em calaverastudio.com e butternutsquash.com.

KEVIN STOKES, ARTISTA

Kevin Stokes já publicou em várias editoras de quadrinhos pequenas, além de uma série curta pela Image, chamada *Shut Up and Die!*. Ele foi assistente na arte-final dos gibis do Batman enquanto trabalhava em seus próprios projetos e cartuns para um jornal local.

CRAIG TAILLIFER, ARTISTA

Nascido em 29 de novembro de 1968 em Ottawa, Canadá, Craig foi criado com uma dieta de lápis de cera, massa de modelar e quadrinhos. Uma exposição precoce a Tio Patinhas, Asterix, Turok e as obras de Edgar Rice Burroughs deixaram uma marca indelével na psique do jovem artista. Contra as recomendações de vozes mais sensatas, ele escolheu arte como carreira. Tropeçando em trabalho profissional muito cedo, Craig vive (mais ou menos) de desenhar há duas décadas. Seu trabalho passou pela explosão de preto e branco na Aircel e na Malibu, até uma longa residência na WaRP Graphics, trabalhando em *ElfQuest*. Atualmente, Craig trabalha em animação para TV e ilustração para RPGs, e publica de forma independente *Wahoo Morris*, através de sua companhia, Too Hip Gotta Go Graphics. Divide seu tempo entre trabalho e sua obsessão por quadrinhos, discos velhos e redes de dormir.

UDON COM CHRIS STEVENS, ARTISTA

Udon é um coletivo de artistas, formado em 2000, sediado em Toronto, Canadá. Udon fornece arte e serviços criativos para muitas áreas, incluindo RPG, quadrinhos, brinquedos, videogames e propaganda. Chris Stevens é um ilustrador veterano da Udon, trabalhando em Winterville, Carolina do Norte. Seu trabalho com linha detalhista e cenas de ação dinâmicas agradaram livros de RPG das editoras White Wolf, Paizo e Hero Games, assim como séries em quadrinhos para Marvel e Devil's Due Publishing.

DEXTER VINES, ARTISTA

Dexter Vines é um veterano dos quadrinhos, já há 11 anos no ramo. Dexter Vines é mais conhecido por sua arte-final para a Marvel e a DC Comics, trabalhando, entre outros, com Ed McGuinness, Leinil Yu e Joshua Middleton. Nos fins-de-semana ele gosta de dirigir “veloz e furioso” em eventos locais de *autocross*. Dexter vive em Atlanta, com sua esposa, Nikki.

KARL WALLER, ARTISTA

Artista conceituado por seu espetacular senso de design e precisão de trabalho com linhas que apontam a influência de Michael Golden, Karl Waller é um profissional dos quadrinhos desde a metade da década de 1980, ganhando dinheiro com títulos da Eclipse como *New Wave* e *Alien Encounters*. Waller já fez parte de várias equipes criativas durante sua carreira. Ele foi um dos desenhistas da mini-série de John Ostrander/Tim Truman Hotspur, de 1987; da série da Dark Horse escrita por D.G. Chichester Motorhead, em que foi arte finalizado por Tim Bradstreet; foi membro da equipe de Christopher Priest em um dos arcos de *Legends of the DC Universe*; e trabalhou com Jay Farber para o especial da Marvel *X-Men, the Movie: Wolverine Special*. Karl tem sua casa *on-line* em <http://www.karlwaller.com>.

OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

- 1. Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
- 2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
- 3. Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
- 4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
- 5. Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
- 6. Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
- 7. Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
- 8. Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
- 9. Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
- 10. Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
- 11. Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
- 12. Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
- 13. Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

- 14. Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc., autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Williams, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Modern System Reference Document, Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc., autores Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson e JD Wiker, baseado em material de Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins e JD Wiker.

A Magical Medieval Society: Western Europe, Copyright 2003, Expeditionary Retreat Press, autores Suzi Yee e Joseph Browning.

Advanced Gamemaster's Guide, Copyright 2005, Green Ronin Publishing, LLC, autor Owen K.C. Stephens.

Advanced Player's Manual, Copyright 2005, Green Ronin Publishing, autor Skip Williams.

Crooks!, Copyright 2003, Green Ronin Publishing; autores Sean Glenn, Kyle Hunter e Erik Mona.

Cry Havoc, Copyright 2003, Skip Williams. Todos os direitos reservados.

Grim Tales, Copyright 2004, Bad Axe Games, LLC, autor Benjamin R. Durbin.

Hot Pursuit, Copyright 2005, Adamant Entertainment, Inc., autor Corey Reid.

Immortals Handbook, Copyright 2003, Craig Cochrane. Todos os direitos reservados.

Modern Player's Companion, Copyright 2003, The Game Mechanics, Inc., autor Stan!

Monster's Handbook, Copyright 2002, Fantasy Flight Publishing, Inc.

Monte Cook Presents: Iron Heroes, Copyright 2005, Monte J. Cook. Todos os direitos reservados.

Monte Cook's Arcana Unearthed, Copyright 2003, Monte J. Cook. Todos os direitos reservados.

Mutants & Masterminds Annual #1, Copyright 2004, Green Ronin Publishing, LLC, editor Erik Mona.

Mutants & Masterminds, Copyright 2002, Green Ronin Publishing, LLC, autor Steve Kenyon.

Mutants & Masterminds, Second Edition, Copyright 2005, Green Ronin Publishing, LLC, autor Steve Kenyon.

Possessors: Children of the Outer Gods, Copyright 2003, autores Philip Reed e Christopher Shy, www.philipreed.com e www.studioronin.com.

Silver Age Sentinels d20, Copyright 2002, Guardians of Order, Inc.; Authors Stephen Kenyon, Mark C. Mackinnon, Jeff Mackintosh, Jesse Scoble.

Spycraft, Copyright 2002, Alderac Entertainment Group.

Spycraft, Copyright 2005, Alderac Entertainment Group.

Spycraft 1960s Decade Book, Copyright 2003, Alderac Entertainment Group, Inc., autores Robert J. Defendi, B. D. Flory, Scott Gearin e Clayton A. Oliver.

Spycraft Agency, Copyright 2004, Alderac Entertainment Group, Inc., autores Steve Crow, Alexander Flagg, B. D. Flory, Clayton A. Oliver e Steven Peterson.

Spycraft Battlegrounds, Copyright 2005, Alderac Entertainment Group, Inc., autores Andy C. David, Alexander Flagg, Clayton A. Oliver, Jason Olsan, Patrick Parish.

Spycraft Espionage Handbook, Copyright 2002, Alderac Entertainment Group, Inc., autores Patrick Kapera e Kevin Wilson.

Spycraft Faceman/Snoop Class Guide, Copyright 2003, Alderac Entertainment Group, Inc., autores Alexander Flagg e Clayton A. Oliver.

Spycraft Fixer/Pointman Class Guide, Copyright 2003, Alderac Entertainment Group, Inc., autor Scott Gearin.

Spycraft Mastermind Guide, Copyright 2004, Alderac Entertainment Group, Inc., autores Steve Crow, Alexander Flagg, B. D. Flory e Clayton A. Oliver.

Spycraft Modern Arms Guide, Copyright 2002, Alderac Entertainment Group, Inc., autores Chad Brunner, Tim D'Allard, Rob Drake, Michael Fish, Scott Gearin, Owen Hershey, Patrick Kapera, Michael Petrovich, Jim Wardrip e Stephen Wilcoxon.

Spycraft Soldier/Wheelman Class Guide, Copyright 2003, Alderac Entertainment Group, Inc., autores Chad Brunner, Shawn Carman, B. D. Flory, Scott Gearin e Patrick Kapera.

Spycraft U.S. Militaries Guide, Copyright 2004, Alderac Entertainment Group, Inc., autores Dave McAlister, Clayton A. Oliver e Patrick Kapera.

Swords of Our Fathers, Copyright 2003, The Game Mechanics.

The Mastermind's Manual, Copyright 2006, Green Ronin Publishing, LLC, autor Steve Kenyon.

Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc., autor Scott Greene, baseado em material original de E. Gary Gygax.

Ultramodern Firearms d20, Copyright 2002, autor Charles McManus Ryan.

Unearthed Arcana, Copyright 2003, Wizards of the Coast, Inc., autores Andy Collins, Jesse Decker, David Noonan e Rich Redman.

O PODER É SEU!



Mutantes & Malfeitores, o maior RPG de super-heróis da atualidade, traz um mundo de aventuras heróicas para você e seus amigos. O **Manual do Malfeitor**, o primeiro suplemento para **Mutantes & Malfeitores**, traz infinitos mundos, ao colocar em suas mãos as ferramentas para controlar e personalizar o jogo. No **Manual do Malfeitor**, você encontrará regras variantes, opcionais e avançadas, para moldar o premiado sistema de **Mutantes & Malfeitores** do jeito que você quiser! Dentro deste livro, veja:

Criação de heróis! Aprimore as regras do sistema básico, ou libere todo o potencial de **Mutantes & Malfeitores**, eliminando os limites de nível de poder, para que seus jogadores criem os heróis supremos!

Desafios! Aprofunde o jogo com regras que recompensam altos valores de perícias. Aplique modificadores aos testes para obter efeitos adicionais, concedendo aos jogadores inúmeras opções táticas.

Feitos! Personalize seus personagens com feitos novos e inéditos. Use opções para estilos de luta, proficiência com armas, ataques de oportunidade, reputação e muito mais.

Criação de poderes! Expanda ainda mais os super-poderes, com regras para criar seus próprios poderes e modificar os poderes existentes. Use os poderes mais complicados de forma simples e fácil. Personalize sua campanha com regras opcionais para poderes, de pontos de energia a devastadores efeitos fora de controle.

Combate! Aumente ainda mais a diversão em suas batalhas, com regras para movimentação tática e ataques especiais. Conceda aos jogadores mais opções, com desafios de combate e outras manobras.

...E muito mais! Aprenda os mais ínfimos detalhes do sistema de **Mutantes & Malfeitores**, e torne-se um grande mestre. Construa o mundo ideal, exatamente da maneira que você e seus jogadores quiserem. Da fantasia medieval à ficção científica, de terror a espionagem, do sobrenatural ao realista. Com este livro, tudo é possível. O **Manual do Malfeitor** coloca o poder em suas mãos!

Domine as possibilidades!

Publicado sob autorização de:



www.greenronin.com

M&M
SUPERLINK



www.jamboeditora.com.br

14

ISBN 978858913431-6



9 788589 134316