

MUTANTES & MALFEITORES

MECHA & MANGÁ



A AVENTURA É AGORA!





MUTANTES & MALFEITORES

UMA PRODUÇÃO GREEN RONIN E JAMBÔ EDITORA

Criação **Alejandro Melchor**

Desenvolvimento **Steve Kenson**

Edição **Joanna Hurley**

Produção Executiva **Chris Pramas**

Projeto Gráfico **Hal Mangold**

Arte da Capa **Andrew Hou**

Arte Interna **Attila Adorjany, Jeff Carlisle, Vince Chui e Jasper Ng**
pelo **Empty Room Studios, Jonathan Floyd e Annie Hill**

Revisão **Evan Sass e Bob Russ**

Jogadores da Fase de Testes **Jason Orman e Aaron Sullivan**

Equipe da Green Ronin **Chris Pramas, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Steve Kenson,**
Jon Leitheusser, Evan Sass, Marc Schmalz e Bill Boddien



MECHA & MANGÁ

Mecha & Mangá é conteúdo registrado ©2009 Green Ronin Publishing, LLC. Todos os direitos reservados. Agentes da Liberdade, Mutantes & Malfeitores, Freedom City, Green Ronin e seus logotipos são marcas comerciais da Green Ronin Publishing, LLC.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: 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: todas as regras e blocos de estatísticas, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.



Mecha & Mangá foi composto nas tipologias ITC Quay Sans, criada por David Quay em 1990, e HTF Gotham Condensed, criada por Tobias Frere-Jones em 2002.

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: Mecha and Manga

Tradução: Fabiano Silveira

Revisão: Leonel Caldela e
Guilherme Dei Svaldi

Diagramação: Tiago H. Ribeiro

Chefe de Tradução: Leonel Caldela

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi

Publicado em junho de 2011

ISBN: 978858913462-0

CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO.

BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

M518m Melchor, Alejandro
Mecha & Mangá / Alejandro Melchor; tradução de
Fabiano Silveira. -- Porto Alegre: Jambô, 2011.
160 p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Melchor, Alejandro. II.
Silveira, Fabiano. III. Título.

CDU 794:681.31

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



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	5				
CAPÍTULO 1: MUNDOS DE MANGÁ....	6				
Gêneros de Mangá.....	7				
O Cenário do Mangá.....	9				
CAPÍTULO 2: HERÓIS DE MANGÁ.....	13				
Modelos de Espécies	13				
Modelos Básicos	14				
Psiônico Natural	14				
Elfo.....	14				
Anão.....	14				
Pessoa-Gato.....	14				
Pessoa Espacial	15				
Povo-Fera	15				
Homem-Cão	15				
Homem-Gato.....	15				
Homem-Morcego.....	15				
Homem-Urso	15				
Animal.....	16				
Artificial.....	16				
Robô de Serviço.....	17				
Ciborgue.....	17				
Persona	17				
Golem.....	17				
Fantástico.....	17				
Espírito-Raposa Kitsune.....	18				
Ser de Energia	18				
Deus Menor/Demônio.....	18				
Mortos-Vivos.....	18				
Vampiro Jovem.....	19				
Fantasma	19				
Alterando um Modelo.....	19				
Arquétipos de Personagens.....	20				
Criança Assassina.....	21				
Divindade Exilada	22				
Estudante.....	23				
Exorcista.....	24				
Feiticeiro Moderno.....	25				
Garota Mágica.....	26				
Guerreiro.....	27				
Guerreiro do Futuro.....	28				
Idiota Acidental.....	29				
Ídolo.....	30				
Psiônico.....	31				
Sacerdote.....	32				
Senpai Brilhante.....	33				
Solucionador de Problemas.....	34				
Techie/Artífice.....	35				
Perícias.....	36				
Feitos	39				
		Poderes.....	44		
		Complicações e Desvantagens.....	51		
		Elementos Visuais	54		
		Peculiaridades	54		
		CAPÍTULO 3: MECHA	55		
		O Gênero Mecha.....	55		
		Tipos de Mecha.....	59		
		Criando Mecha.....	60		
		Usando Mecha	72		
		O Papel dos Mecha.....	72		
		Características do Piloto.....	73		
		Perícias e Feitos de Mecha	74		
		Combate de Mecha	75		
		Exemplos de Mecha.....	78		
		Mechatraje Sabre Mark IV.....	79		
		Unidade Armada de			
		Táticas Especiais (UATE)	79		
		MF-15 Raptor.....	79		
		Panzerblade.....	80		
		Kerberaltres.....	80		
		Titanzor-V.....	81		
		Piloto Ás.....	82		
		Soldado Blindado	83		
		CAPÍTULO 4: ARTES MARCIAIS	84		
		Seguidores do Caminho.....	84		
		Temas de Artes Marciais.....	87		
		Artes Marciais em Jogo	89		
		Ninja.....	101		
		Super-Artista Marcial.....	102		
		CAPÍTULO 5: MONSTRINHOS	103		
		O Gênero de Monstrinhos.....	103		
		Monstrinhos à Solta	105		
		Feitos de Monstrinhos.....	106		
		Poderes de Monstrinhos	107		
		Desvantagens de Monstrinhos.....	108		
		Tipos de Criaturas.....	108		
		Horda de Capangas.....	110		
		Combate de Monstrinhos.....	110		
		Ações.....	110		
		Treinamento de Monstrinhos.....	111		
		Evolução.....	113		
		Hordas e Legiões.....	113		
		Treinador de Monstros	113		
		Exemplo de Monstrinho: Dogbone.....	113		
		Invocador.....	114		
		CAPÍTULO 6:			
		MESTRANDO MANGÁ	116		
		Mestrando uma Série de Mangá.....	116		
		Conceitos de Heróis.....	116		
				Façonhas Visuais.....	118
				Um Manual de	
				Cultura (Pop) Japonesa	119
				Drama e Relacionamentos.....	120
				O Mapa de Relacionamentos.....	122
				Nomes de Ataques.....	123
				Flashbacks.....	124
				Sistemas Cômicos.....	125
				Estágios de Poder.....	126
				Conflitos e Desafios	128
				Regras Básicas para Conflitos.....	128
				Tipos de Conflitos Alternativos.....	129
				Antagonistas	134
				Conceitos de Antagonistas.....	134
				CEO de Megacorporação.....	135
				Demônio Exilado.....	136
				Entidade Invasora.....	137
				Espadachim Sombrio	138
				Estudante Invejosa	139
				Fantasma na Máquina	140
				Kaiju	141
				Elenco de Coadjuvantes	142
				Conceitos de Coadjuvantes.....	142
				Agente 5	142
				Coisa de Estimação Bonitinha	143
				Comandante.....	143
				Controlador de Missão	143
				Garoto de Escola	143
				Professor Legal	143
				Representante de Turma	143
				Shikigami Comum.....	143
				Técnico de Apoio.....	143
				CAPÍTULO 7: SÉRIES DE MANGÁ....	144
				Espelho de Almas.....	144
				A Fortaleza da Escuridão	145
				Guarda do Destino Urageas.....	147
				Incrível Esquadrão de Preparação	
				do Festival Cultural	148
				Mugen no Odyssey.....	148
				Ecos e Sombras	150
				Lenda do Punho do Demônio	151
				Fragmentos: Destino sem Glória	152
				Histórico.....	152
				Estruturas de Trama	156
				Elementos.....	157
				ÍNDICE	158
				BIOGRAFIAS DOS	
				COLABORADORES	159
				OPEN GAME LICENSE.....	160

INTRODUÇÃO

Os super-heróis norte-americanos vencem o mal com poderes radioativos, mutações, treino ou magia, voando através da cidade em seus uniformes coloridos e protegendo suas identidades secretas. Enquanto isso, no outro lado do mundo, suas contrapartes japonesas desvendam os segredos de artes marciais antigas, pilotam robôs gigantes e treinam monstros fofinhos, enquanto se preocupam com suas provas escolares e em chamar a atenção do garoto ou garota popular da escola.

Mecha & Mangá expande as possibilidades de *Mutantes & Malfeitores* para as distantes costas do mangá do Japão, onde não há nada de errado com adolescentes raivosos pilotando máquinas humanoides de destruição em massa, onde ser um exorcista é um respeitado emprego de turno integral, e onde jovens garotas do colegial rotineiramente salvam o mundo de males inimagináveis.

O QUE É MANGÁ?

No Japão, os quadrinhos são chamados de *mangá* (as versões coreanas e chinesas são chamadas de *manhwa*), significando "imagens alegres".

Evoluindo das pinturas budistas através da intensa história japonesa, o mangá expandiu-se para atingir todos os tipos de públicos, ao invés de se limitar a uma fatia estreita da população e a uns poucos gêneros temáticos. O primeiro passo que a arte e a indústria dos quadrinhos japoneses tomaram para chegar à sua forma atual foi o trabalho de Osamu Tezuka que, inspirado no estilo visual de Disney, criou trabalhos como *Tetsuwan Atom* (conhecido por *Astro Boy*), capturando os corações do público e abrindo as portas para uma nova geração de *mangakás*, como são chamados os artistas e criadores de mangá.

Basicamente da mesma forma que os quadrinhos ocidentais, o mangá desenvolveu sua própria linguagem visual e métodos para contar uma história. A diferença no estilo vai além de olhos grandes (que os artistas ocidentais começam a copiar hoje em dia), as bocas diminutas e os narizes quase não-existent. Artistas de mangá fazem diferentes usos de elementos gráficos, como quadrinhos, balões de diálogo, efeitos sonoros e linhas de velocidade, sem mencionar expressões culturais como o nariz sangrando e a grande gota de suor na testa dos personagens.

MANGÁ E ANIMÊ

O sucesso do mangá na cultura popular inevitavelmente levou à adaptação de suas histórias para o reino das imagens em movimento, com *Tetsuwan Atom* mais uma vez desbravando o caminho para outros animadores. Na sua forma animada, o mangá é chamado de "animê" (ou "anime", como preferem alguns), uma palavra emprestada do ocidente. O animê desenvolveu sua própria linguagem baseada no trabalho desenvolvido por artistas de mangá, mas logo em seguida encontrou sua própria voz. Hoje, a indústria japonesa oferece todos os tipos de obras animadas, de minisséries a longas-metragens que redefinem os limites da tecnologia de animação.

O GÊNERO QUE NÃO É

Mangá e animê não são gêneros no sentido comum da palavra: é melhor descrevê-los como uma mídia ou estilos artísticos (embora debates ainda questionem isso). O mangá pode ser usado para contar histórias em virtualmente todos os gêneros de narrativa, desde sérios dramas psicológicos a comédias leves, embora a maioria dos títulos distribuídos fiquem dentro

dos gêneros fantásticos como fantasia, ficção científica e horror, com super-heróis vestindo colantes sendo praticamente desconhecidos, mesmo que haja muitos equivalentes nas prateleiras das lojas especializadas.

Os criadores de mangá produzem histórias visando todos — crianças, donas de casa entediadas, executivos, todos podem encontrar um título que os interesse. Como mangá e animê cruzam os eixos de múltiplos gêneros e têm um largo espectro demográfico, os tipos de histórias que podem contar são virtualmente infinitos. Por exemplo, o tema da exploração espacial pode ser tratado como uma alegre farsa infantil em um programa como *Wandaba Style* ou como uma extrapolação do impacto social e psicológico da corrida espacial, como nos mangás e animês da série *Planetes*. O eterno favorito espada e magia pode ser cômico, como em *Slayers*, épico clássico, como em *Crônicas da Guerra de Lodoss*, ou cruel e assustador como em *Berserk*.

A DIFERENÇA

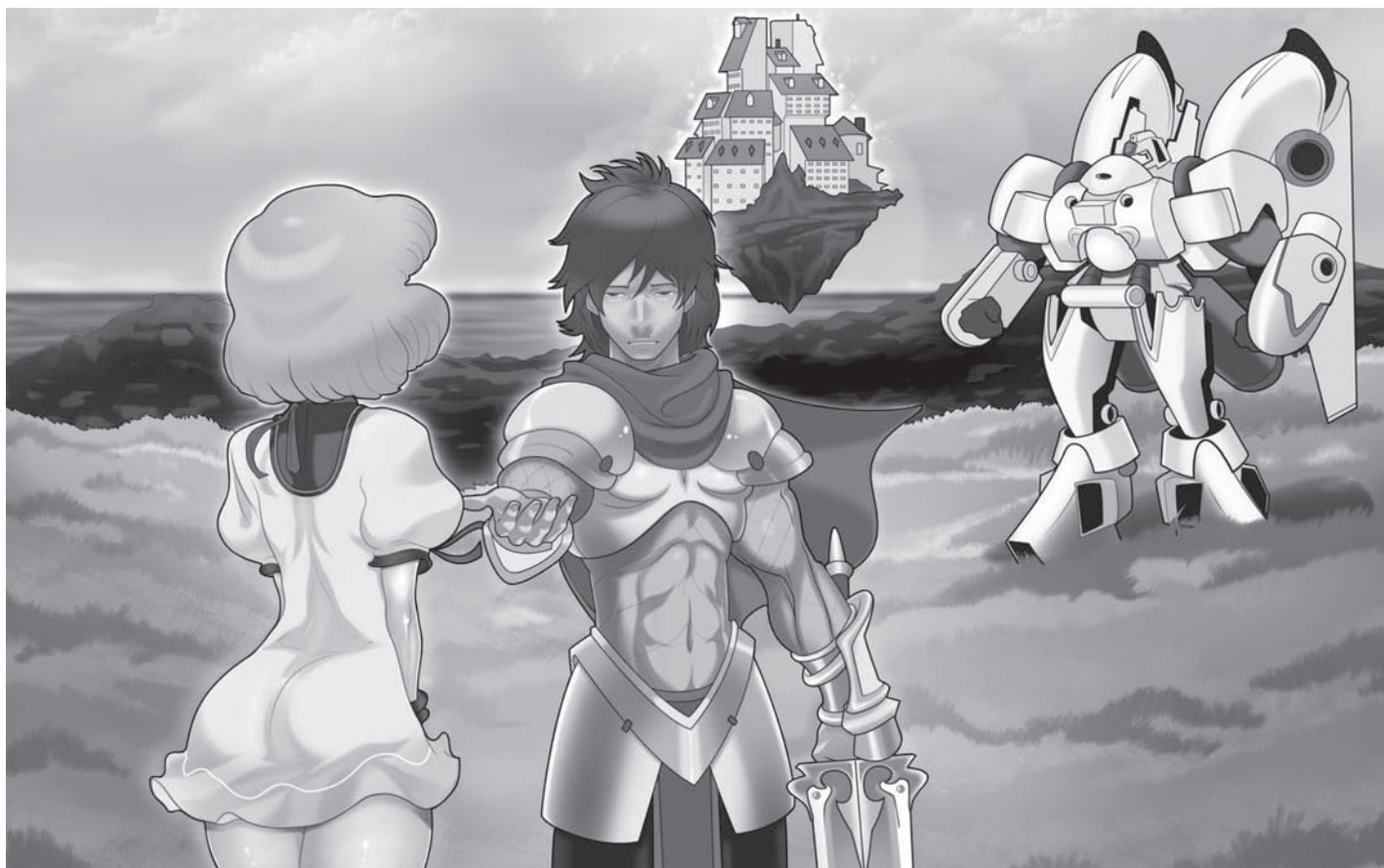
Resumidos em suas descrições mais básicas, mangá e quadrinhos do ocidente são essencialmente iguais. Entretanto, o mangá mostra uma postura única, um desejo atrevido de explorar os limites do gênero e estilo a uma plateia maior ao mesmo tempo em que atende ao denominador comum de base, sem que tais explorações sejam relegadas a cantos obscuros distantes do *mainstream*. Ou, talvez, a diferença seja simplesmente que mangá é produzido por uma cultura distante e exótica, e seus narradores fornecem contribuições inimitáveis a todos os gêneros que tocam.

COMO USAR ESTE LIVRO

Assim como *Mutantes & Malfeitores*, *Mecha & Mangá* é organizado em capítulos cobrindo os aspectos do jogo, mas desta vez, dando um tratamento de mangá, explorando novas e velhas opções e como usá-las para jogar uma série com tema de animê. A sequência do livro segue abaixo.

- O **Capítulo 1** explora os mundos do mangá e como você pode usar diferentes elementos para criar seu próprio cenário.
- O **Capítulo 2** lida com opções de personagem como habilidades, feitos, poderes e desvantagens que são comuns em mangá, desde aqueles que já existem em *Mutantes & Malfeitores* até outros completamente novos.
- O **Capítulo 3** descreve os principais produtos de mangá e animê: mecha. Inclui armaduras tecnológicas, robôs gigantes e as diferentes formas em que podem aparecer numa série de *Mecha & Mangá*.
- O **Capítulo 4** olha mais atentamente para artes marciais, desde estilos mundanos de clubes escolares até técnicas impressionantes, e como usar feitos e poderes para simulá-los.
- O **Capítulo 5** descreve monstros, criaturas que os heróis de mangá podem convocar para lutar por eles ou complementar seus próprios poderes e habilidades.
- O **Capítulo 6** tem muitos conselhos sobre como fazer uma série inspirada em mangá. Temas, conceitos, clichês e regras específicas de gêneros alternativos são ingredientes que tanto o mestre quanto os jogadores podem usar para criar suas próprias aventuras de mangá.
- O **Capítulo 7** fornece várias ideias de histórias que você pode usar para começar uma série de *Mecha & Mangá*, bem como *Fragmentos: Destino Sem Glória*, um cenário de mangá.

CAPÍTULO 1: MUNDOS DE MANGÁ



Mangá e animê podem contar milhares de histórias, mas elas têm alguns elementos únicos. Antes de você começar a jogar *Mecha & Mangá*, deve decidir que tipo de história você quer criar. Criar o cenário é um passo que o mestre pode fazer sozinho, ou pode ser um esforço coletivo com os jogadores, resultando em um cenário em que todos se divertirão ao jogar porque participaram de sua criação.

Um cenário é o mundo em que a história acontece, com suas próprias regras sobre o que pode ou não existir. Define seus limites e, de certa forma, restringe as opções disponíveis aos jogadores. Ao mesmo tempo, as definições do cenário abrem muitas possibilidades, pois os jogadores devem pensar em formas inovadoras para guiar seus personagens através da história, dados os limites de suas opções.

Há duas abordagens para se criar um cenário de mangá, independentemente de quantas pessoas se reúnem para criá-lo. Você pode começar com a galinha e criar o cenário antes que tudo o mais aconteça ou começar com o ovo e desenvolver o cenário assim que todos digam com que tipo de personagem querem jogar. Não há uma abordagem inerentemente melhor. Portanto, você pode usar o que for mais adequado para seu grupo.

Este capítulo dá a você algumas diretrizes e regras sobre como criar e conduzir um cenário de mangá, se é o trabalho de um único mestre ou de um ou mais jogadores, e se este passo é o primeiro ou o último quando estiver preparando um jogo de *Mecha & Mangá*.

Criar um cenário de mangá pode ser tão simples como pegar sua série de mangá ou de animê favoritas e reconhecer os elementos e características de

seu cenário, ou tão complexo como criar tudo do zero e detalhar cada canto do mundo para os jogadores explorarem. Os passos para desenvolver um cenário de mangá são os seguintes.

- **Escolha um gênero:** esta é a descrição mais geral para um cenário e implica em muitos elementos reconhecíveis que ele terá.
- **Imagine o escopo:** este é o nível de complexidade do cenário e o quanto você quer "extrair" dele.
- **Defina os parâmetros:** assim como limitar um velocímetro, definir um nível tecnológico e nível de poder dá um valor numérico para os tipos de coisas que o cenário pode incluir.
- **Decida o tema e o tom:** uma questão de preferência, o tema e o tom de um cenário sugerem tipos de elementos que acontecerão na história e como o mundo e os personagens reagem uns aos outros.
- **Inclua elementos de história:** escolhido um gênero, escopo e parâmetros, adicionar elementos é como fazer uma salada, jogando opções para os protagonistas das histórias, incluindo poderes e descritores.
- **Escreva a sinopse:** em poucas palavras, este pequeno recurso ajuda a visualizar o cenário e descreve-o a jogadores em potencial, deixando-os entusiasmados com a história.
- Veja o **Capítulo 7: Séries de Mangá** para um exemplo passo a passo de como o cenário principal, *Fragmentos: Destino Sem Glória*, foi criado com essas diretrizes.

GÊNEROS DE MANGÁ

Para os propósitos da história, a definição de gênero é uma categoria de composição artística marcada por um estilo, forma ou conteúdo característicos. Um gênero é um rótulo que contém temas ou elementos similares para facilitar que as pessoas encontrem títulos de que gostem. Como meios artísticos, o mangá e o animê podem contar histórias em muitos gêneros diferentes, e antes de desenvolver o cenário para um jogo de *Mecha & Mangá*, você tem que começar por aí, escolhendo a que gênero o seu cenário pertencerá.

Gêneros não são camisas de força para trancar um cenário dentro de uma definição estreita. Uma das marcas registradas do mangá e animê é a forma com que misturam e combinam gêneros, forjando mundos no espaço em que definições de gênero se sobrepõem. Quando você escolher um gênero para o seu cenário, tenha em mente que você é livre para selecionar mais de um, e que você pode quebrar os limites de qualquer gênero em particular ao pegar emprestado elementos de um outro.

GÊNEROS “REGULARES”

Os mesmos rótulos que outras mídias usam para classificar suas histórias podem também descrever as histórias de mangá e animê, embora tragam suas interpretações únicas a eles.

FANTASIA

A definição mais importante do gênero de fantasia é a presença de magia de uma forma ou de outra. Fantasia é um gênero muito amplo que possui muitas subclassificações nascidas da forma com que lida com seus elementos mágicos.

Espada e magia lida com tempos esquecidos (geralmente com perspectiva medieval) e mundos onde magos praticam magia e aventureiros lutam contra monstros mitológicos com feitiços e espadas. *Fantasia urbana* é frequentemente o território de contos infantis, com magia restrita impondo-se em um mundo comum controlado por ciência ou coexistindo com avanços tecnológicos normais.

- **Exemplos:** *Crônicas da Guerra de Lodoss*, *Berserk*, *Claymore*, *Scrapped Princess*, *Mononoke Hime*, *Tales of Earthsea*, *Everyday Dreamers*, *Sakura Card Captors*, *O Castelo Animado*, *Mushishi*, *Meu Amigo Totoro*, *The Cat Returns*, *Fancy Lala*.

FICÇÃO CIENTÍFICA

Onde a fantasia lida com magia, o foco da ficção científica é, como seu nome diz, a ciência. Ficção científica tem mais subgêneros do que fantasia, uma vez que a ciência e tecnologia continuam a evoluir e criadores exploram novos caminhos e formas de se olhar para o gênero. Histórias de ficção científica frequentemente concentram-se em brinquedinhos tecnológicos legais, mas as melhores histórias são sobre como pessoas normais agem ao redor da tecnologia e seu impacto na sociedade.

Space opera lida com alta aventura, com naves cruzando galáxias e muitos desenvolvimentos científicos que podem cruzar com a fantasia, e às vezes fazem isso. *Cyberpunk* explora um futuro onde a tecnologia criou um mundo infernal dominado pela corrupção dos poderosos, destituição dos pobres, modificação humana através da cibernética e redes de computadores avançadas, com alguns operários rebeldes realizando proezas e alternativamente sendo contratados e perseguidos pelos governos e companhias. *Histórias pós-apocalípticas* giram em torno de um cataclisma — natural, causado por humanos, ou como resultado de um ataque alienígena — que trouxe o fim da civilização como a conhecemos e os esforços dos sobreviventes para reconstruir ou criar uma nova sociedade. O *romance científico* é tanto o avô da ficção científica moderna nas mãos de

autores como Júlio Verne e H. G. Wells como base para gêneros modernos conhecidos como *steampunk* e *dieselpunk*, onde sociedades alternativas desenvolvem tecnologia avançada baseada nas descobertas do tempo, mais comumente vapor e tecnologia de combustível fóssil, bem como primeiras tentativas de eletricidade.

- **Exemplos:** *Gundam Wing*, *FLAG*, *Vandread*, *Robotech*, *Patrulha Estelar* (também conhecido como *Uchu Senkan Yamato* ou *Starblazers*), *Martian Successor Nadesico*, *Armitage III*, *Dominion Tank Police*, *Ghost in the Shell – Stand Alone Complex*, *Nausicaa do Vale dos Ventos*, *Ergo Proxy*, *Desert Punk*, *The Big O*, *Steam Detectives*, *Samurai 7*, *Planetes*, *Wings of Honneamise*.

HORROR

No *horror*, o sobrenatural é escuro, perigoso e desagradável para pessoas normais. Monstros não são sobrepujados com uma espada, como em fantasia, mas são algo que pode levar pessoas à loucura ou morte, frequentemente ambos. Horror é mais aberto do que outros gêneros e se mistura muito com eles, uma vez que seu foco é descrever e causar medo.

O *horror gótico* lida com monstros tradicionais como fantasmas, vampiros e lobisomens, tanto colocando pessoas indefesas contra eles quanto usando-os como protagonistas da história. *Horror cósmico* é ligado aos trabalhos do escritor H. P. Lovecraft e seus mitos de Cthulhu, lidando com as forças fora da compreensão humana que se escondem nas sombras da realidade, esperando sua chance de retornar e devorar todo mundo. *Horror psicológico* é normalmente desprovido do elemento sobrenatural, focando os aspectos monstruosos das pessoas, como *serial killers* e psicopatas. *Horror de sobrevivência* concentra-se em colocar uma pessoa ou grupo de pessoas em circunstâncias horríveis em que devem sobreviver (daí o nome) com suas vidas, sanidade e moralidade intactos.

- **Exemplos:** *Vampire Princess Miyu*, *Pet Shop of Horrors*, *3x3 Eyes*, *Perfect Blue*, *Monster*, *Mermaid Forest*, *Mononoke*, *Night Walker*, *Silent Möbius*, *Chrono Crusade*, *Boogiepop Phantom*, *Vampire Hunter D*, *Ghost Hound*, *Jigoku Shoujo*, *Death Note*.

DRAMA

Embora a palavra “drama” signifique “movimento” e esteja presente em todas as histórias interessantes, como um rótulo de gênero, refere-se a histórias onde as emoções dos protagonistas são o motor que move tudo. Drama é uma categoria muito abrangente, uma vez que a causa das emoções demonstradas varia. Sofrimento e dor emocional são muito comuns em drama, mas não precisam ser partes da história: são simplesmente o caminho mais fácil de obter uma resposta emocional dos leitores.

Dramas familiares contam as histórias de uma família e como enfrentam dificuldades juntos. *Dramas sociais* usam as desventuras dos protagonistas para comentar questões políticas e sociais importantes. *Dramas de guerra* retratam como as pessoas respondem à situação extrema que é estar no meio de uma guerra, como combatente ou civil. *Dramas catastróficos* têm protagonistas que enfrentam catástrofes naturais ou causadas pelo homem e sobrevivem a elas, enquanto *dramas psicológicos* penetram fundo na mente das pessoas experimentando a vida. *Dramas românticos* são muito populares e lidam com os enredamentos românticos de muitas pessoas e como menino conhece menina, perde menina, e então a recupera (existem muitas variações).

- **Exemplos:** *Candy Candy*, *Remi*, *Belle & Sebastian*, *Fruits Basket*, *Maria-sama ga Miteru*, *Video Girl Ai* (com uma alta dose de fantasia), *Gravion*, *Gundam Seed* (com muita ficção científica), *Grave of the Fireflies*.

MISTÉRIO

Este gênero pode ter elementos sobrenaturais, mas não os tem na maioria dos casos. O foco do mistério é apresentar um enigma e fazer os personagens resolvê-lo armados de sua inteligência e criatividade. No ocidente, a história de detetive é o exemplo mais famoso do gênero mistério.

Histórias de crime retratam investigadores problemáticos descobrindo pistas para resolver um crime de seriedade variada: os protagonistas podem ser membros de agências reais das forças da lei, investigadores amadores ou detetives particulares. *Suspense* aumenta o mistério normal ao colocar as vidas dos protagonistas em risco cada vez maiores à medida que penetram mais fundo na escuridão. *Suspense tecnológico* (ou “*techno-thriller*”) é limítrofe à ficção científica, uma vez que os protagonistas usam tecnologia e recursos de ponta para resolver o enigma, com a diferença de que tais tecnologias existem. *Histórias de conspiração* frequentemente têm pessoas normais esbarrando em segredos terríveis relacionados a organizações obscuras ou departamentos corruptos do governo, disseminando a paranoia uma vez que os personagens não sabem em quem podem confiar.

- **Exemplos:** *Detective Academy Q*, *Great Detectives Poirot & Marple*, *Uzumaki*, *.hack//SIGN* (com muita fantasia e cyberpunk), *Paranoia Agent*, *Patlabor: the Movie*, *Serial Experiments Lain* (também com muito cyberpunk e transumanismo), *Steam Detectives*, *The Silent Service*.

AÇÃO/AVENTURA

O nome do gênero praticamente o descreve. Os protagonistas são inseridos em situações de extremo perigo, que geralmente confrontam com violência ou através de ousadas proezas físicas. Muitas explosões são a norma, com personagens sempre escapando da morte certa.

Pulp é um gênero de ação frequentemente excêntrico, onde galãs cientistas lutam contra ameaças que vão desde nazistas a invasores do planeta Mongo e macacos gigantes, misturando-se livremente com fantasia e ficção científica. *Ação de guerra* descreve as explorações do herói que, descarregando um rifle de assalto em cada mão, consegue eliminar centenas de inimigos sem penetrar no impacto emocional. *Histórias de artes marciais* e *gun-fu* são típicas do gênero de ação asiático, retratando heróis que se sobressaem nas artes do combate armado e desarmado, seja em tempos antigos ou futuristas. Heróis pulam, torcem, chutam, esfaqueiam, lançam rajadas e perfuram seus inimigos com indiferença selvagem e sem remorso. *Histórias de caça* são sobre heróis fugindo de obstáculos impressionantes ou perseguindo alguém ou algo, como um tesouro perdido.

- **Exemplos:** *Riding Bean*, *Gunsmith Cats*, *Noir*, *Gunslinger Girl*, *Madlax*, *Initial D*, *Dragonball Z*, *The Legend of Condor Hero*, *Cowboy Bebop* (com um pano de fundo de ficção científica).

COMÉDIA

Histórias de comédia frequentemente pertencem a outros gêneros mas têm uma abordagem leve, o que as faz serem independentes, com o principal objetivo de fazer as pessoas rirem. Exagero e suspensão das regras normais de realidade são comuns em comédias. A *comédia romântica* é uma versão popular do gênero que pega a história comum romântica e a distorce para torná-la engraçada. A *comédia de erros* parte da premissa básica de que todos os protagonistas são bobos que confundem uma situação para que fique engraçada. A *paródia* debocha de outro gênero ou mesmo de outro trabalho específico, levando seus elementos a ridículos extremos.

- **Exemplos:** *Excel Saga*, *Love Hina*, *Slayers*, *Furi Kuri*, *Abenobashi Mahou Shotengai*, *NieA Under 7*, *Caçadores de Elfes*, *Project A-ko*, *Full Metal Panic*, *Fumoffu* (derivado de um animê um pouco mais sério).

HISTÓRICO

Um gênero híbrido que pode assumir a forma de um outro gênero prévio, sua característica principal é que ocorre em algum período histórico, e cujo

cenário exerce uma influência primária na premissa ou desenvolvimento da história. Sendo produtos japoneses, o mangá e animê históricos lidam primariamente com a história do Japão, principalmente as eras Heian, Sengoku, Edo e Meiji. Algumas vezes a história ocorre na China, e algumas em outras partes do mundo e períodos da história.

Histórias de *samurais* ocorrem principalmente nas eras Edo e Meiji, quando a casta dos guerreiros prosperou, mas focam o papel de tais personagens ao invés do período histórico. Histórias de *ninjas* são a mesma coisa, mas mais apimentadas com fantasia devido ao status mítico do ninja. *Histórias alternativas* levantam a questão “e se isto acontecesse deste jeito?” e seguem assim, criando cenários de história alternativa ou mesmo de um presente alternativo que teria resultado caso os eventos no passado tivessem sido diferentes.

- **Exemplos:** *Samurai Champloo*, *Rurouni Kenshin* (também conhecido como *Samurai X*), *Wings of Honneamise*, *Jin-Roh*, *Otogizoushi*, *Lobo Solitário*, *Hakkenden*, *Bakumatsu Kikansetsu Irohanihoheto*, *Samurai Deeper Kyo*, *Peacemaker Kurogane*.

GÊNEROS “PRÓPRIOS”

Além das classificações regulares da mídia ocidental, mangá e animê desenvolveram seus gêneros próprios. Estes gêneros próprios são frequentemente o resultado da hibridização de outras categorias, mas que repetiram tanto uma fórmula que se tornaram gêneros.

SHOUNEN

Literalmente significando “jovens garotos”, shounen é sobre ação, mostrando as aventuras de personagens durões lutando pelos seus ideais. Desenvolvimento de personagem e reviravoltas na trama são mínimos, exaltando virtudes como coragem, camaradagem, honra e persistência.

- **Exemplos:** *Bleach*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *Naruto*, *Hunter x Hunter*.

SHOUJO

Literalmente significando “garotas”, shoujo é a contraparte de shounen, concentrando-se em meninas como público alvo. Histórias de shoujo podem conter ação, mas seu foco é nos sentimentos dos personagens e nas relações entre eles, inevitavelmente incluindo romance.

- **Exemplos:** *Fruits Basket*, *Kareshi Kanojo no Jijou*, *Revolutionary Girl Utena*, *Tokyo Babylon*, *Paradise Kiss*.

ARTES MARCIAIS

Uma ramificação de mangá shounen, histórias de artes marciais pertencem ao gênero ação mas diferem, uma vez que o foco é o treinamento dos personagens em artes marciais, sejam elas tradições verdadeiras da China e Japão ou inventadas. Haverá pelo menos um torneio num mangá de artes marciais, onde os protagonistas enfrentam uns aos outros para mostrar quem é o melhor artista marcial.

- **Exemplos:** *The Legend of Condor Hero*, *Dragon Ball*, *Fist of the North Star*, *Ranma ½*.

MECHA

Robôs gigantes são característicos de mangá e animê. Os mecha cruzaram as barreiras dos gêneros e aparecem em tudo, desde comédia escrachada até drama militar, tendo iniciado na ficção científica e fantasia. Alguns robôs são inteligentes, outros são simples veículos pilotados, uns poucos podem se transformar em outros tipos de máquinas, e outros combinam-se para formar robôs ou veículos ainda maiores.

- **Exemplos:** *Neon Genesis Evangelion*, *Gasaraki*, *Visions of Escaflowne*, *Macross Plus*, *Robô Gigante*, *Soukyuu no Fafner*, *RahXephon*.

COMBATE DE MONSTRINHOS

Um gênero relativamente novo, esta história tem os protagonistas lutando através de algum tipo de animal ou entidade cuja única razão para existir é lutar sob as ordens de seu mestre. O monstinho pode ser uma criatura nascida da magia ou tecnologia, uma miragem, um programa de computador, ou qualquer coisa que seja um agente da vontade do mestre. A maioria das séries desse gênero são atreladas a produtos comerciais.

- **Exemplos:** *Pokémon, Monster Ranchers, Digimon, Yu-Gi-Oh.*

GAROTAS MÁGICAS

Um gênero respeitável que é frequentemente ramificação do shoujo, o mangá de garotas mágicas tem uma fórmula muito característica: uma jovem ganha poderes de um conselheiro especial (mágico ou tecnológico) para que possa defender aqueles que ama, ou o mundo inteiro. Os adversários da garota tendem a seguir um tema, assim como seus poderes. Ela pode ou não ter aliados na forma de outras jovens com poderes similares.

- **Exemplos:** *Sailor Moon, Sakura Card Captors, Earth Maiden Arjuna, Corrector Yui, My HiME.*

HARÉM

Este nome pouco atraente é, na verdade, bem apropriado ao gênero. Um cara solitário, frequentemente com um ou mais defeitos de caráter — mas

uma boa pessoa apesar disso — de repente se vê rodeado por garotas, ansiando por ele ou desejando-o ardentemente. A maioria dos mangás de harém pertencem à comédia, embora a popularidade de jogos de namoro e suas adaptações para a forma de animê tenha aumentado o número de dramas e haja pelo menos um título de horror digno de mérito.

Um gênero muito próximo é o da *namorada exótica*, onde o cara já mencionado ganha uma namorada que não é bem normal — é uma deusa, uma alienígena, ou a filha do chefe da gangue yakuza local — e, tendo ganho uma parceira tão incomum, é imediatamente assediado por outras garotas que acabaram de notar o quão bonitinho ele é.

- **Exemplos:** *Love Hina, Tenchi Muyo!, Oh My Goddess!, Lunar Legend Tsukihime, Seto no Hanayome* (por uma garota que é a filha de uma sereia yakuza).

VIAJANTES DIMENSIONAIS

Não sendo exclusivas de mangá e animê, histórias onde pessoas comuns de repente encontram-se perdidos num outro mundo são muito populares. Em alguns casos, os viajantes ganham poderes especiais em sua travessia, ou é mais tarde revelado que eles sempre possuíram esses poderes e sua viagem só os ativou. O mundo para o qual viajaram pode ser qualquer coisa, desde um cenário de fantasia épica a um mundo pós-apocalíptico.

- **Exemplos:** *El-Hazard, Dual! Parallel Trouble Adventure, Fushigi Yuugi, Guerreiras Mágicas de Rayearth, Now and Then Here and There, Kyo Kara Maoh!, Zero no Tsukaima.*

O CENÁRIO DO MANGÁ

Um cenário pode ser tão simples ou complexo quanto você queira torná-lo e, a esta altura, você quer ele não seja tão raso que você tenha que inventar tudo durante o jogo nem tão enrolado a ponto de ter anotações dignas de uma série em 100 volumes desperdiçadas em um jogo que durou somente algumas sessões.

Alguns cenários são tão abertos e detalhados que podem acomodar centenas ou milhares de histórias, com diferentes protagonistas. Outros cenários são criados com o propósito de contar uma única história, mudando ou terminando para que nenhuma outra história seja contada com os mesmos elementos. Ambos os tipos de cenários são igualmente válidos, e frequentemente a linha entre esses dois tipos fica borrada.

Para ajudá-lo a imaginar o escopo de seu cenários, use como referência os formatos que o mangá e animê adotam para contar suas histórias. Pense no seu jogo como uma série de mangá ou animê. Você quer que seja uma série contínua como *Dragonball* ou *Naruto*, onde há histórias sem fim à vista enquanto os personagens exploram seu mundo? Talvez seja uma série de uma ou duas temporadas, onde a história tem um fim definido e é contada em 13, 26 ou 52 episódios? Também poderia ser como uma minissérie ou OVA (*original video animation*, animação original para vídeo), contando uma história completa em poucas sessões de jogo ou poderia ser como uma *graphic novel* ou filme, com uma história ainda mais fechada que definitivamente terminará quando os personagens atingirem seus objetivos.

E, é claro, há o episódio especial, uma sessão única celebrando algum tipo de feriado (Natal, Halloween ou mesmo as férias de verão) que pode ou não fazer parte da história principal.

Quanto menor você espera que a vida de jogo de um cenário seja, menos detalhes você precisa criar, focando os aspectos importantes para a história. É possível, entretanto, que você goste tanto de um cenário curto que deseje continuar jogando com ele, gerando uma série mais longa, e dando a você a chance de aumentar a profundidade da sua criação inicial.

PARÂMETROS DO CENÁRIO

Um cenário de *Mecha & Mangá* tem dois valores numéricos para descrevê-lo: o nível tecnológico (NT) e o nível de poder. Este é o único passo do desenvolvimento de cenário que você não pode descartar, já que esses valores afetarão o funcionamento das habilidades dos personagens.

NÍVEL TECNOLÓGICO

O *Manual do Malfeitor* introduziu a opção de nível tecnológico (NT) para ajudar a estabelecer a disponibilidade de equipamento e dispositivos dependendo do cenário do jogo. Em *Mecha & Mangá*, também determina sua aparência e estilo: o nível tecnológico descreve o tipo de tecnologia e ciência que suas sociedades alcançaram. Embora correspondam em termos gerais a períodos históricos, níveis tecnológicos *não* são marcadores que refletem a história da Terra, mas simplesmente um conjunto de informações para descrever estados equivalentes de avanço tecnológico. O NT de um cenário permeia todos os aspectos de sua sociedade mas, especialmente em mangá,

PROGRESSO ALTERNATIVO

Enquanto NT refere-se à tecnologia e ciência como as conhecemos, um cenário de mangá pode basear seu progresso em fatores diferentes, como uma sociedade que atingiu todos os confortos com os quais estamos familiarizados mas o fez com magia industrializada, biotecnologia ou poder psíquico. Mundos alternativos podem desenvolver tecnologia à frente do seu tempo devido a um ou outro evento. Um cenário vitoriano, por exemplo, pode ter viagens comerciais disponíveis graças ao descobrimento da água que, quando atingida pela luz da lua, levita tudo que a contém. Considere essas combinações curiosas para criar cenários únicos onde a tecnologia não depende da ciência ou dos recursos naturais com os quais estamos familiarizados.

é completamente possível que tenha elementos de níveis mais baixos ou altos — por exemplo uma civilização pré-industrial cujos guerreiros lutam com espadas e pilotam mechas.

Muitos autores de mangá tratam a progressão tecnológica mais como um bufê do que como uma lista que obedece às leis de causa e efeito, misturando tecnologias avançadas com itens obsoletos, mesmo que isso não seja realista. Por esta razão, *Mecha & Mangá* classifica tecnologia em cinco níveis abrangentes e vagos, ao invés dos dez mais específicos e hipotéticos do *Manual do Malfeitor*. Para heróis de mangá, as leis da física se comportam mais como sugestões — e a tecnologia segue a mesma lógica...

NT 1 – ANTIGUIDADE

Abrangendo a Era do Bronze até a Idade Média, sociedades antigas ganham a vida através do uso de técnicas agrícolas rudimentares. Artesanato é muito importante, pois não há métodos industrializados de produção de mercadorias, logo artesãos individuais podem se tornar muito reconhecidos. O governo é simples, geralmente baseado numa figura de autoridade que dita todas as regras, com ou sem o auxílio de um pequeno conselho.

A metalurgia aparece e avança rapidamente desde trabalhos com metais muito maleáveis até experimentos com ligas (bronze, etc.) para criar um material melhor. Povoados variam de vilarejos a cidades pequenas, mas grandes cidades começam a aparecer conforme as pessoas se especializam em diferentes negócios e se reúnem por proteção mútua, incitando o avanço da engenharia e arquitetura.

O conflito armado evolui como uma profissão, com grandes guerreiros e estrategistas desenvolvendo técnicas e métodos de maneiras similares a outros profissionais. As armas favorecem o combate corpo-a-corpo, enquanto as opções de combate à distância exigem uma grande habilidade. Exércitos experimentam diferentes táticas e formações e desenvolvem treinamento especializado para as tropas. Surgem as artes marciais. Armaduras são

volumosas e caras, e vêm em diferentes modelos, desde peças de couro endurecido e pequenas escamas costuradas sobre tecido até armaduras de cota de malha e placas de metal completas e ergonômicas. Viagens e comunicações são lentas, usando tração humana ou animal ou maquinário muito simples. Dependendo do terreno, uma sociedade pode começar explorando e negociando por terra ou água. A comunicação fica limitada à escrita, à mão ou usando simples prensas de baixa produtividade, e requer mensageiros e entregadores.

- **Exemplos:** *Crônicas da Guerra de Lodoss*, *Fushigi Yuugi*, *The Twelve Kingdoms*, *Claymore*, *Saiunkoku Monogatari*, *Romeo x Juliet*, *Berserk*.

NT 2 – PRÉ-MODERNO

Refletindo a Renascença e a Revolução Industrial, ciência e tecnologia tornam-se disciplinas reconhecidas na sociedade. A exploração de ideias e técnicas dominam este nível tecnológico, pois as pessoas experimentam e fazem melhorias a partir dos avanços de tempos antigos. A indústria nasce, graças às descobertas científicas que permitem que as pessoas aproveitem forças naturais para seu próprio uso, e máquinas se tornam mais fáceis de construir e operar. Novos materiais e técnicas de construção permitem feitos impressionantes em tempo recorde, e uma sólida infra-estrutura apoia o desenvolvimento da sociedade. O conflito armado muda assim que armas de fogo aparecem, crescendo em poder e eficiência e tornando a armadura obsoleta, sinalizando o declínio do combate corpo-a-corpo.

Pessoas começam a investigar fronteiras previamente inalcançáveis sem tecnologia, como viagens pelo ar e embaixo d'água, mas esses esforços permanecem limitados a uns poucos bravos aventureiros e inovadores ou aos muito ricos. O comércio cresce, já que as guildas da antiguidade evoluem para empresas e corporações, e governos afastam-se dos sistemas monolíticos e autoritários como a monarquia.

- **Exemplos:** *The Vision of Escaflowne*, *Master Mosquiton*, *Nadia: the Secret of Blue Water*, *Steamboy*, *Sakura Wars*, *Samurai X*, *Chrono Crusade*, *Chevalier*, *O Castelo Animado*.

NT 3 – ERA MODERNA

Cobrindo um pedaço do século 20 e o início do século 21, sociedades modernas são sofisticadas e completamente urbanizadas. Especialização de tarefas e treinamento profissional criam milhares de pequenas indústrias, com o progresso avançando em velocidade e escopo, permitindo o preenchimento de brechas de pesquisa científica e tecnológica em ritmo inigualável em níveis anteriores. Formas sutis e mais eficientes de energia permitem que as máquinas invadam todos os aspectos da vida. Ferramentas tornam-se cada vez mais variadas e comuns, permitindo independência individual maior em todos os campos. Automóveis se tornam os meios de transporte padrão e métodos de comunicação permitem que as pessoas entrem em contato em lados opostos do mundo. As novas fronteiras são encontradas no espaço e nos mares profundos. Computadores e dispositivos eletrônicos tornam a vida diária muito mais fácil (e, ao mesmo tempo, mais complexa), e corporações multinacionais borram as linhas entre países e estados.

Velhos métodos de luta se tornam esportes e hobbies, uma vez que sociedades profissionais requerem um conjunto de habilidades completamente diferentes do que em eras anteriores. Armas automáticas dominam o combate pessoal, enquanto máquinas de guerra são capazes de grande destruição, como um arsenal atômico que pode vaporizar o planeta em questão de minutos.

- **Exemplos:** *Blood+*, *Love Hina*, *Ranma ½*, *Monster*, *Uzumaki*, *Vampire Princess Miyu*, *Golden Boy*, *Gasaraki*, *X/1999*, *A Viagem de Chihiro*.

NT 4 – FUTURO PRÓXIMO

Deste ponto em diante, o progresso é uma questão de especulação. Portanto, é difícil prever que forma a sociedade terá. Sociedades de um futuro próximo pegam os protótipos de hoje e transformam-nos em produtos disponíveis, tornando o impacto social gerado por sua introdução como um exercício de extrapolação. Cenários de futuro próximo geralmente pegam



CUSTO DE NÍVEL TECNOLÓGICO DE MANGÁ

Com menos Níveis Tecnológicos mais abertos, o mestre pode ser mais complacente quando estiver definindo a disponibilidade e compra de CD de itens de um NT mais alto ou mais baixo, tornando-os indisponíveis, mais baratos ou mais caros. Em nome do equilíbrio do jogo, mestres que querem tornar itens de NT mais baixo ou mais alto disponíveis aos personagens deveriam ajustar a CD de compra de itens como descrito a seguir. Um item tem o NT da característica de maior NT incorporado a ele.

- CD para comprar ou custo em pontos de poder -4 (custo mínimo de 1) para cada nível tecnológico de mangá menor que o nível tecnológico, exceto no caso de antiguidades valiosas.
- CD para comprar ou custo em pontos de poder +8 para equipamentos a partir do próximo nível tecnológico mais alto (o limite para comprar tecnologia de ponta).

algumas premissas e as jogam em um futuro que ainda é reconhecível mas mostra a influência da premissa. O gênero cyberpunk cai diretamente na categoria de futuro próximo, mas outras formas de ficção científica podem explorar a evolução das tecnologias de hoje do mesmo jeito. Note que uma sociedade que oferece aos seus membros coisas não disponíveis na era moderna conta como futuro próximo, mesmo que sua base seja a magia ou uma tecnologia que ainda não se desenvolveu em nosso mundo.

Tecnologias possíveis de futuros próximos incluem computadores ultra-eficientes e a introdução da IA semiconsciente, junto com mais robôs humanoides, as primeiras viagens espaciais e a colonização de Marte, da Lua, e até mesmo do resto dos planetas de nosso sistema solar, munição sem cartucho para armas de fogo, medicina e biotecnologia avançadas, clonagem, a ascensão de estados corporativos ou de mega-corporações sem estado, energia através de combustíveis não-fósseis, primeiras armas de energia, implantes cibernéticos e armaduras tecnológicas.

- **Exemplos:** *FLAG*, *Ghost in the Shell*, *Blue Submarine No. 6*, *Neon Genesis Evangelion*, *Bubblegum Crisis*, *Cowboy Bebop*, *Silent Mobius*, *Planetes*, *.hack//SIGN* e suas continuações.

NT 5 – FUTURO DISTANTE

A ciência e a tecnologia num cenário de futuro distante são tão mais avançadas que nossas que é mais fácil aceitar que simplesmente funcionam do que tentar explicá-las, conforme a Lei de Clarke ("qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível de magia"). Coisas que são teorias forçadas hoje, bem como aquelas que se acredita serem possíveis, são fatos científicos em cenários de futuro distante. Considere algo simples como a rotação planetária, que acreditava-se ser incoerente e louca quando a crença que prevalecia era de que a Terra era chata. No futuro distante, viagem interestelar é tão comum que até mesmo culturas não-convencionais podem fazê-lo, e armas de energia são a regra ao invés de um protótipo. Controlar a gravidade e o poder de fusão é difícil mas possível. Viagem temporal e dimensional são os novos campos para pioneiros.

- **Exemplos:** *Lost Universe*, *Vandread*, *Legend of Galactic Heroes*, as sagas de *Macross* e *Gundam*, *Sol Bianca: the Legacy*, *Heroic Age*, *Kenran Butoh Sai: The Mars Daybreak*, *Ergo Proxy*, *Stellvia of the Universe*.

NÍVEL DE PODER

Assim como um jogo normal de *Mutantes & Malfeitores*, o nível de poder do cenário limita o que os personagens podem realizar com seus poderes e habilidades. Na maioria dos mangás, os personagens na verdade começam num nível de poder mais baixo do que o do cenário, e sua missão é tornarem-se mais fortes e poderosos para derrotar os vilões, que estão no nível de poder do cenário. Também podem ganhar acesso a dispositivos que são construídos num nível mais alto do que o seu, melhorando suas chances de sobrevivência em um mundo muito mais perigoso do que eles mesmos.

Um único personagem pode subir acima do nível de poder do cenário para enfatizar sua estranheza. Em *Oh My Goddess!*, Keiichi (o protagonista principal) e a maioria do elenco de apoio estão em nível de poder 5, pelo menos, enquanto Belldandy (a namorada exótica de Keiichi e deusa do

presente) limita-se a nível de poder 10, embora se saiba que pode chegar a nível de poder 15 quando muito incomodada. Felizmente para o mundo, ela pertence ao gênero de comédia romântica.

NORMAL (NÍVEL DE PODER DE 1 A 5)

Este é o nível padrão para cenários apresentando pessoas normais fazendo coisas relativamente normais. Todavia, sendo uma história de mangá, pessoas normais podem ainda ser capazes de coisas impressionantes, embora talvez não sejam capazes de saltar sobre casas ou destruir metade de uma cidade com um olhar. Magia e tecnologia podem ainda conceder a pessoas normais a habilidade de realizar feitos extraordinários, mas há sempre algum tipo de risco envolvido.

- **Exemplos:** *Perfect Blue*, *Azumanga Daioh*, *Planetes*.

HEROICO (NÍVEL DE PODER 6 A 10)

Proezas impressionantes são a norma ao invés da exceção para personagens num cenário heroico. Desafiar a morte está em seu sangue, e seus poderes refletem isso. Mas os inimigos são igualmente poderosos, e todos os confrontos são perigosos e emocionantes, uma vez que ambos os lados usam seus talentos acima da média.

- **Exemplos:** *Noir*, *Ghost in the Shell*, *GetBackers*.

META-HUMANO (NÍVEL DE PODER 11 A 15)

Os protagonistas de cenários meta-humanos usam habilidades que ultrapassam de longe a média com a qual estamos familiarizados. Sejam por meios sobrenaturais ou tecnológicos, heróis meta-humanos têm muito poder, mas ainda são reconhecidos como membros normais de sua sociedade quando não estão mostrando seus poderes.

- **Exemplos:** *Inu-Yasha*, *Naruto*, *Bleach*, *Darker Than Black*.

ÉPICO (NÍVEL DE PODER 16 A 20)

As habilidades que heróis épicos utilizam estão completamente fora da escala de qualquer coisa que possa ser explicada por meios normais. Esses poderes ou tecnologias são coisas de sonhos e pesadelos para pessoas normais, possibilitando que os heróis deem vazão a seus delírios de poder mais obscuros, com ou sem responsabilidade. Heróis nesse nível de poder quase sempre têm uma razão para ter seus poderes e para usá-los — seja por ganho pessoal, altruísmo ou dever.

- **Exemplos:** *Cavaleiros do Zodíaco*, *X/1999*, *Claymore*.

CÓSMICO (NÍVEL DE PODER 21 +)

A camada mais alta pertence às pessoas que têm o poder dos deuses ao seu comando (isso se não *forem* deuses). Embora não sejam necessariamente onipotentes, sua força é lendária. Personagens com essa quantidade de

poder em suas mãos são capazes de destruir pequenas luas com uma única rajada, e são tanto ameaças quanto salvadores para os mais fracos.

- **Exemplos:** *Dragonball Z*, *RahXephon* e *Neon Genesis Evangelion* bem no final (quando os protagonistas têm o poder de moldar a realidade).

COMBINANDO PARÂMETROS

Nível tecnológico e nível de poder são completamente independentes um do outro, e combiná-los serve para criar uma grande variedade de cenários nos pontos onde as duas escalas se cruzam. Por exemplo, uma aventura espacial de NT 4 pode ter um nível de poder normal por narrar as vidas de trabalhadores do espaço e como eles lutam com o ambiente, ou pode ter um nível de poder cósmico onde os personagens podem comandar forças primordiais enquanto lutam batalhas cósmicas no vazio do espaço.

TEMA E TOM

O próximo passo ao desenvolver o seu cenário de mangá começa ao se dar substância à história. Você sabe a que gênero pertence, os detalhes que você quer incluir e alguns valores que descrevem de forma geral o que está disponível dentro do universo do cenário. Agora é hora de definir o tipo de jogo que você quer. Note que o tema e tom podem mudar durante a série, uma vez que a história muda de foco através de eventos que se desdobram.

Um tema é a ideia geral que descreve o objetivo do cenário. É geralmente uma palavra que dá veracidade a tudo que acontece na história, bem como os diferentes elementos que se manifestam no mundo do jogo. Um cenário que tem “esperança” como tema pode confrontar personagens com terríveis obstáculos e tragédias, mas no final, os esforços e sacrifícios dos heróis valem alguma coisa. O mesmo conjunto de obstáculos e desventuras acontece de forma muito diferente se o tema do cenário é “desespero”.

O tom de um jogo depende totalmente da cooperação entre mestre e os jogadores. Pode evoluir sozinho, ou você pode decidir o que será de antemão. O tom do cenário é o “clima” e nível de seriedade gerais da história. Histórias leves e comédias são engraçadas e excêntricas, e você pode tomar muitas liberdades quando narrar as ações dos personagens, permitindo violência de desenho animado sem absolutamente nenhuma consequência, deixando que esses absurdos comecem a entrar sem serem notados em sua história. Histórias sérias são realistas em sua narração, e estabelecer o tom torna-se um acordo entre mestre e jogadores sobre o que eles são capazes de jogar em termos de seriedade. Temas delicados como crime, política e religião deveriam ser discutidos de antemão ao decidir o tom do cenário.

Alguns climas e tons são ligados a gêneros e parâmetros específicos. Um nível de poder normal prestase a um tom sério, e é difícil encontrar histórias de horror leves.

ELEMENTOS DA HISTÓRIA

Adicionar elementos a um cenário é como fazer uma salada: você pega coisas de que gosta e joga dentro de uma tigela. Você já pode ter uma ideia de quais elementos quer incluir desde o momento que escolheu um gênero, e decidir parâmetros talvez tenha dado a você mais ideias.

Os elementos que você escolher para incluir também darão aos outros jogadores ideias de quais habilidades e históricos dar aos seus personagens, e é durante este passo que o desenvolvimento cooperativo pode realmente valer a pena, uma vez que os jogadores sugerem elementos que você não tinha pensado ou que não aparecem nesta lista.

ELEMENTOS TEMÁTICOS

Elementos temáticos são conceitos e clichês que são a base e o resultado da premissa do cenário, dando forma a ele ao acrescentar detalhes que tanto o mestre quanto os jogadores podem usar para dar substância a personagens e tramas. Os elementos temáticos a seguir são típicos de histórias de mangá e animê, mas não são uma lista completa. Criadores constantemente adi-

cionam novos elementos que se tornam populares e parte dos clichês de mangás e animês. Os elementos de gêneros estabelecidos estão faltando na lista, mas não significa que você não possa incluí-los no seu cenário: elfos, espadas laser, horrores do além, mulheres fatais, cientistas loucos, triângulos amorosos e outros elementos de gêneros regulares podem ser usados.

Elementos temáticos de mangá e animê incluem garotas mágicas (poderes temáticos, mascotes bonitinhos), robôs gigantes (grandes máquinas humanoides), humanoides especiais (elfos, garotas-gato, mutantes), vida de estudante (vida no ensino médio ou faculdade), “*hammerspace*” (armários extradimensionais), romance (triângulos, mal-entendidos e declarações), PES (poderes psíquicos), mundos alternativos (através do espelho), organizações poderosas (teorias de conspiração), invasores enigmáticos (alienígenas, demônios e outras coisas), namoradas exóticas (garotas muito poderosas), torneios/competições (tornar-se campeão), equipes (cooperação e membros especialistas), artes marciais (para guerra ou esporte), seres míticos (dragões, *kitsune*, fantasmas), deuses e demônios (vindo para a Terra), bonecas vivas (robôs inteligentes com almas), magia (tradicional, mítica ou modernizada) e monstros (companheiros animais).

ELEMENTOS MECÂNICOS

O trabalho duro de incluir elementos da história é a parte mecânica do jogo. Durante esta fase, o mestre decide que poderes e feitos estão disponíveis aos jogadores, pegando-os do livro de regras *Mutantes & Malfeitores* ou outras fontes, ou criando novos poderes com a ajuda dos jogadores.

Outras coisas a considerar durante esta fase são os parâmetros sobre o que constitui um dispositivo ou um item de equipamento no nível tecnológico do cenário, a adição de regras opcionais apropriadas ao gênero (como aquelas apresentadas neste livro ou no *Manual do Malfeitor*), modelos especiais, e conjuntos de poderes pré-determinados.

Uma regra muito simples que pode enriquecer imensamente o sabor de um cenário é a definição de descritores. Além de “fogo”, “energia” e “balístico”, uma série de mangá cria seu próprio tipo de matéria, energia e influências, classificando-as em categorias únicas.

Exemplo: na série de mangá e animê *Naruto*, todos os *jutsu ninjas* (o nome que o cenário usa para poderes e técnicas) não são magias, mas habilidades que podem ser obtidas através de treinamento, e que utilizam energia “*chakra*” (conhecida em outros contextos como “*ki*”, “*cosmo*” ou “*a Força*”). “*Chakra*” pode ser usado como um descritor para que poderes e tecnologia mágica possam afetá-lo — como um poder que causa dano de *chakra* ou um ritual que bloqueia poderes baseados em *chakra* numa área. Além disso, *jutsu ninjas* são divididos em três tipos principais: *genjutsu* (ilusões que afetam a mente), *ninjutsu* (poderes com efeitos reais e tangíveis) e *taijutsu* (habilidade física de esportiva). Todas as três categorias podem ser transformadas em descritores num jogo de Mecha & Mangá que procura emular a série.

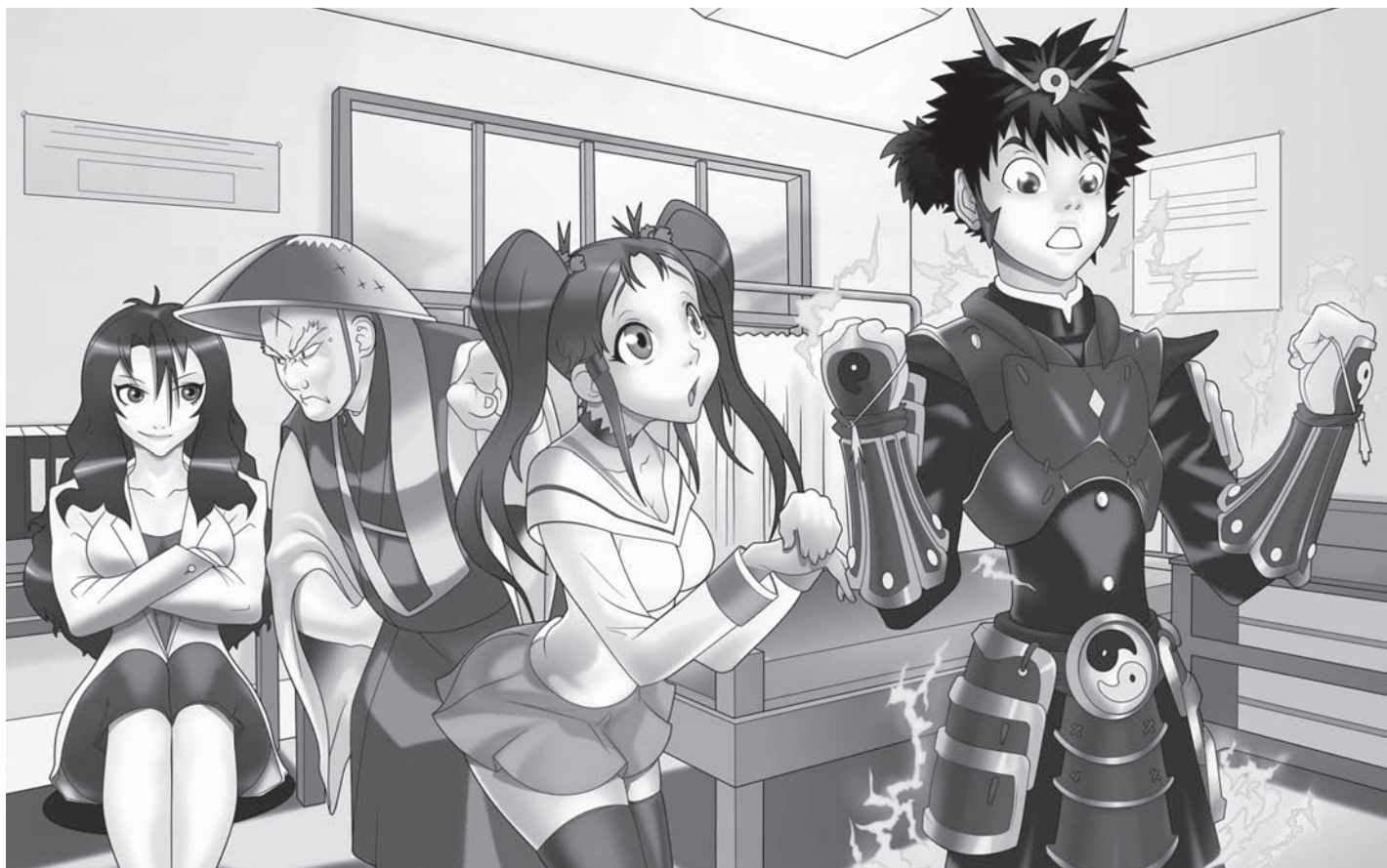
O mestre pode decretar que qualquer poder pertence a um dos descritores do cenário ou que todos os poderes com um certo descritor tem pré-requisitos que não podem ser considerados falhas e desvantagens para reduzir o custo do poder (no exemplo acima, todo *jutsu* exige uma série de gestos com a mão). Isto faz com que poderes fiquem mais caros, e define como o poder do cenário funciona na sua mitologia interna.

A SINOPSE

Uma vez que você tenha desenvolvido os elementos do seu cenário, escrever uma sinopse ajudará a ver as suas escolhas como um todo consistente. Uma sinopse é um parágrafo único que descreve o cenário em termos simples e sucintos, escritos para parecerem a parte de trás da caixa de um DVD.

O mestre pode escrever duas sinopses, uma para os jogadores (descrevendo o cenário e as premissas básicas da história) e uma incluindo os segredos e viradas de trama que serão introduzidos na história num ponto mais adiante, bem como as motivações secretas por trás de toda a trama.

CAPÍTULO 2: HERÓIS DE MANGÁ



Um cenário de mangá pode ser inovador e fascinante, mas não é nada sem protagonistas para explorá-lo e mesclar suas próprias histórias com aquelas do mundo ao seu redor. Depois de decidir que tipo de história você quer jogar com *Mecha & Mangá*, é hora de criar personagens que viverão as aventuras. Este capítulo expande as opções de criação de personagens em *Mutantes & Malfeitores* para incluir conselhos e novas escolhas para criar heróis de mangá.

O capítulo começa com vários modelos de espécies encontradas em diferentes cenários e como customizá-los. Mostra os principais arquétipos de personagens e várias características de jogo (habilidades, feitos, poderes, etc.), incluindo efeitos e poderes únicos. Termina com complicações, desvantagens e elementos como trejeitos e descrições. Você também pode encontrar arquétipos de personagens adicionais para subgêneros específicos nos capítulos a seguir.

MODELOS DE ESPÉCIES

Mangás de qualquer gênero muitas vezes incluem heróis não-humanos, desde criaturas treináveis de estimação até coisas inumanas de histórias de horror. Há também seres perfeitamente iguais a humanos, que variam de lindas garotas robôs a vampiros torturados e deuses encarnados.

Se o cenário de mangá permite personagens não-humanos, o mestre pode criar modelos para representar as características que membros de tais espécies tenham em comum e que os separe da humanidade. Os jogadores podem contribuir durante a fase de desenvolvimento do cenário de mangá, pois podem já ter uma ideia do tipo de personagem com que querem jogar.

Um modelo é um conjunto de habilidades, perícias, feitos, poderes e desvantagens pré-definidas e imutáveis, e um jogador que seleciona o modelo deve incluir tudo isso nas características de seu personagem, pagando os

custos de poder adequados (já listados na descrição de cada modelo). Isto não concede nenhuma vantagem sobre personagens humanos, uma vez que os humanos terão a mesma quantidade de pontos de poder para distribuir onde quiserem.

Certifique-se de que as características de um herói não-humano não excedam o nível de poder do cenário assim que o jogador terminar de gastar seus pontos de poder. Se você tem um nível de poder do cenário (veja o **Capítulo 6: Mestrando Mangá** para as regras opcionais de níveis de poder), certifique-se de que o herói não-humano fique dentro desses limites. Outra opção é aumentar o nível de poder para outros personagens, ou simplesmente aceitar este excesso como parte da história; em algum momento, os heróis humanos vão se encontrar com os não-humanos.

MODELOS BÁSICOS

Cada um dos modelos a seguir é uma generalização de um tipo de espécie frequentemente encontrado em histórias de mangá. Fornece um núcleo de características pré-definidas que podem ser ajustadas para representar espécies específicas mais adequadas à sua própria série de mangá. Simplesmente retire ou adicione características de um modelo e altere seu custo em pontos de poder.

HUMANO

Humanos são a base de todas as histórias de animê e mangá, o padrão a partir do qual as outras espécies variam. A real vantagem que a humanidade costuma ter sobre espécies alienígenas ou fantásticas é a adaptabilidade, representada pela liberdade total que um personagem humano tem quando compra características durante a criação de personagem.

OPÇÕES DE CENÁRIO

Todas. Humanos podem ser conquistadores ou conquistados, ovelhas estúpidas ou heróis pujantes. A maioria das histórias tem um humano como protagonista, pois suas lutas são algo com que qualquer jogador (ou leitor ou espectador) pode se identificar.

CARACTERÍSTICAS

Qualquer uma que o cenário permita para humanos normais.

HUMANOIDE

Modelos humanoides descrevem todas as espécies que parecem razoavelmente humanas (uma cabeça, dois braços e duas pernas), mesmo que sejam diferentes em estética e em partes de sua anatomia. Humanoides são divididos em muitas subespécies, e cada uma conta como um tipo diferente em termos de descritor de espécie. Espécies humanoides incluem humanos, mas também elfos, anões e alienígenas que são basicamente humanos, exceto por algumas características extras. Também pode incluir espécies humanoides exóticas como reptilianos e insetoides.

OPÇÕES DE CENÁRIO

Humanoides são a espécie dominante em histórias de mangá e animê, pois podem se adaptar mais facilmente a todos os gêneros. Os humanos representam o que um humanoide será numa história, pois podem ser os protagonistas de qualquer história possível. Outras espécies humanoides servem a muitas adaptações, dando destaque às suas culturas e civilizações em contraste com as da humanidade. Na fantasia, raças humanoides tipicamente incluem elfos, anões, gnomos, orcs, goblins e até mesmo opções exóticas como homens-lagarto. A ficção científica apresenta alienígenas parecidos com humanos cujas únicas diferenças físicas são algumas características faciais (como orelhas pontudas ou sobrancelhas unidas).

CARACTERÍSTICAS

Geralmente você gasta 2 pontos de poder para aumentar o valor inicial de uma habilidade, equilibrando isso com um custo de redução de 2 em outras habilidades. Modelos humanoides frequentemente incluem Super-Sentidos ou Imunidades para representar fisiologias diferentes, e feitos e graduações em perícias para representar uma tendência cultural a certas atividades.

- **Exemplos:** os *Diclonius* de *Elfen Lied* (com poderes psíquicos naturais), *Celsia* de *Caçadores de Elfos* (*elfa*), *Ghim* de *Crônicas da Guerra de Lodoss* (*anão*), *Kizna Towryk* de *Candidate for Goddess* (*garota-gato*), os *Newtypes* da *saga de Gundam*, chamados de "*Coordinators*" em *Gundam Seed* (*peças espaciais*).

EXEMPLOS DE MODELOS HUMANOIDES

Estes são alguns exemplos de espécies humanoides que podem aparecer nas histórias de mangá.

PSIÔNICO NATURAL (MODELO)

10 PONTOS

Habilidades: Carisma +2.

Feitos: Presença Aterradora 1.

Poderes: **Rajada Mental 1** (*Poder Alternativo: Telecinesia 2*), **Telepatia 1**.

Psiônicos naturais são como humanos, mas possuem a habilidade inata de desenvolver poderes psíquicos. Enquanto psiônicos humanos têm aparência completamente normal, uma espécie psiônica natural pode mostrar algumas características estranhas, como cores estranhas de cabelos e olhos (uma complicação menor), uma compulsão psicológica relacionada ao uso de seus poderes (uma desvantagem Perda de Poder de 1 ponto), completa falta de emoções humanas (uma redução de Carisma), ou até mesmo inclinações genocidas (reservada para vilões, espera-se).

ELFO (MODELO)

8 PONTOS

Habilidades: Inteligência +2, Constituição -2.

Perícias: Conhecimento (Arcano) +2, Notar +2.

Feito: Atraente.

Poderes: **Imunidade 2** (dormir, envelhecimento), **Super-Sentidos 4** (percepção mágica, visão estendida, visão na penumbra).

Elfos são personagens básicos do gênero de fantasia. Na maioria dos casos, eles seguem o estereótipo à risca: são antigos, sábios e hábeis com magia, mas em alguns cenários são levemente diferentes, especialmente se o cenário não é fantasia purista, mas ficção científica ou horror. Invariavelmente, todos os elfos têm orelhas muito longas e pontudas (frequentemente bem exageradas), pele clara e cabelos invejavelmente longos e bonitos (complicações estéticas que não têm efeito nas mecânicas de jogo).

ANÃO (MODELO)

9 PONTOS

Habilidades: Constituição +2.

Perícias: Ofício (mecânica) +2, Ofício (engenharia) +2.

Poderes: **Imóvel 1**, **Super-Sentidos 4** (visão no escuro, detectar estruturas incomuns ao alcance da vista), **Super-Força 1**.

Desvantagem: Deficiência (velocidade normal reduzida a 6 metros, não pode usar Acrobacia para estender pulos, -1).

Outra espécie típica de fantasia, anões são estereotipicamente grandes artesãos e guerreiros, mal-humorados e com barbas longas.

PESSOA-GATO (MODELO)

8 PONTOS

Habilidades: Destreza +2, Constituição -2.

Perícias: Acrobacia +2, Notar +2.

Feitos: De Pé, Segunda Chance (reduzir dano de queda).

Poderes: **Salto 1**, **Golpe 1** (garras), **Super-Sentidos 3** (audição normal aguçada, visão na penumbra, faro).

Geralmente, estes humanoides têm orelhas ou cauda felinas (ou ambos), e às vezes também são cobertos por pelos macios. Garotas parecem ser a maioria. A típica garota-gato é mais um chamariz de público do que um per-

sonagem de verdade em mangá e animê profissionais, mas isso não impede que os fãs a usem. Uma complicação normal para pessoas-gato é serem facilmente distraídas, particularmente por objetos que se movem rápido.

PESSOA ESPACIAL (MODELO)

8 PONTOS

Habilidades: Força +2, Destreza +2, Constituição +2.

Perícias: Acrobacia +4.

Feitos: Adaptação ao Ambiente (gravidade zero).

Uma pessoa espacial é um humano cuja família vive no espaço há gerações, e que se adaptou à sua condição alienígena através de evolução acelerada e engenharia genética. Pessoas espaciais consideram-se o próximo passo na evolução humana, mesmo que à força.

POVO-FERA

O modelo povo-fera descreve todas as fusões entre humanos e animais que existem na mitologia tradicional, bem como em muitas histórias de animê e mangá. O que distingue o povo-fera de humanoides com características animais é uma mistura muito mais bestial, dando à criatura uma anatomia que é claramente não-humana, com características como asas, cauda, cabeça de animal, cabelo formado por serpentes, etc. Uma garota-gato humanoide só terá cauda e orelhas bonitinhas, mas uma garota-gato do povo-fera também terá a cabeça de um gato e garras retráteis. Pessoas-feras poderiam considerar sua aparência bestial como uma complicação em certas situações, dependendo do cenário.

OPÇÕES DE CENÁRIO

Povos-feras são populares na fantasia, oferecendo outras opções além dos típicos elfos e anões, especialmente se o mundo é baseado em mitologias diferentes das europeias. Também são populares como capangas malévolos em histórias de horror, dando forma humanoide a insetos ou criaturas horripilantes. Em histórias mais modernas, pessoas-feras são produto de manipulação genética e também a base para espécies alienígenas em ficção científica. E, é claro, também há a possibilidade de que povos-feras simplesmente *existem*, como qualquer outra raça. Felinos e caninos são as bases mais populares para povos-feras, mas também há histórias de artistas marciais anfíbios com cascos na puberdade...

CARACTERÍSTICAS

Embora a maioria dos povos-feras seja de tamanho Médio, cenários específicos podem exigir que sejam inatamente Pequenos (5 pontos de poder) ou Grandes (13 pontos de poder). Além disso, a maioria dos povos-feras possui sentidos diferentes dos humanos, como morcegos, cuja visão não é um sentido exato, mas que possuem o Super-Sentido visão cega, ou cães, que possuem o Super-Sentido faro, além de ter olfato exato e aguçado.

A pelagem dos povos-feras geralmente concede graduações em Proteção, além de Adaptação ao Ambiente. Elas também possuem Golpe Pujante para representar suas garras e presas. Poderes de movimento incluem voo alado, velocidade superior em terra, escavação ou natação.

Uns poucos membros do povo-fera têm a desvantagem Deficiência para representar movimento em terra prejudicado devido a suas pernas curtas em relação à sua massa corpórea, sentidos diminuídos, polegares opostos desconfortáveis, etc. Estas deficiências dependem da proporção entre as características humanoides e animais, que variam conforme o cenário.

- **Exemplos:** *Jajuka de Vision of Escaflowne (um homem-cão), Meowth de Pokémon (um homem-gato do povo-fera muito estranho).*

EXEMPLOS DE MODELOS DE PESSOAS-FERAS

Aqui estão alguns exemplos de espécies do povo-fera que podem aparecer em histórias de mangá.

HOMEM-CÃO (MODELO)

10 PONTOS

Habilidades: Constituição +4, Inteligência -2, Sabedoria +2, Carisma -2.

Perícias: Notar +2, Sobrevivência +2.

Feito: Derrubar Aprimorado.

Poderes: **Golpe 1** (mordida, Pujante), **Super-Sentidos 4** (olfato apurado, olfato estendido, faro, rastreio por faro).

Com porte nobre e pelos, homens-cães são muito ativos, mas tendem a babar um pouco.

HOMEM-GATO (MODELO)

10 PONTOS

Habilidades: Destreza +2, Constituição -2, Inteligência -2, Carisma +2.

Perícias: Notar +2, Sobrevivência +2.

Feito: Esquiva Fabulosa (audição).

Poderes: **Salto 1**, **Golpe 1** (garras ocultáveis, Pujante), **Super-Movimento 1** (escalar paredes), **Super-Sentidos 3** (visão estendida, visão de penumbra, faro).

Homens-gatos do povo-fera são sensuais e sedutores, com um quê de perigo predatório.

HOMEM-MORCEGO (MODELO)

16 PONTOS

Tamanho: Pequeno*.

Ataque/Defesa: +1*.

Habilidades: Força -4*, Destreza +2, Inteligência -2, Sabedoria +4.

Perícias: Intimidar -2*, Notar +2, Furtividade +4*, Sobrevivência +2.

Poderes: **Voo 1**, **Encolhimento 4** (tamanho natural; Contínuo; Permanente; Inato), **Super-Sentidos 6** (audição estendida, sonar [ultra-audição apurada], faro).

Desvantagens: Deficiência (visão não é um sentido exato, -1 ponto), Perda de Poder (Voo, se as asas estiverem imobilizadas, -1 ponto).

*Pelo poder inato Encolhimento.

Pequenos e sorrateiros, homens-morcegos têm grandes orelhas e asas com membranas que saem de suas costas e braços.

HOMEM-URSO (MODELO)

16 PONTOS

Tamanho: Grande*.

Ataque/Defesa: -1*.

Habilidades: Força +8*, Constituição +4*, Destreza -2, Inteligência -2.

Perícias: Intimidar +4*, Furtividade -4*, Sobrevivência +2.

Poderes: Adaptação ao Ambiente (frio), Agarrar Instantâneo, Imobilizar Aprimorado.

Poderes: **Crescimento 4** (tamanho natural; Contínuo; Permanente; Inato); **Proteção 1**, **Golpe 2** (Pujante), **Super-Sentidos 1** (faro).

Desvantagem: Hibernação (durante o inverno, um homem-urso sofre uma penalidade de -2 em todos os testes devido a estar geralmente sonolento, -2).

* Metade dos bônus e penalidades em Intimidar e Furtividade vem do poder inato Crescimento.

Grandalhões e peludos, homens-ursos têm grandes garras que se projetam de seus dedos.

ANIMAL

Nos mangás e animês de animais, animais inteligentes substituem personagens humanoides. Frequentemente, eles vivem num mundo próprio, ignorando as sociedades e culturas dos humanoides dominantes, mas outras vezes, são somente outro tipo de criatura que povoa o mundo. Animais como espécies jogáveis são diferentes dos animais normais, começando pelo fato de que são inteligentes, mesmo se os humanoides ao seu redor não notarem. Podem ou não ser capazes de falar com os humanoides, mas certamente conseguem falar entre si.

OPÇÕES DE CENÁRIO

Um cenário que inclui animais como personagens tem duas escolhas: permitir que coexistam com outras espécies como parte do cenário ou tornar a história exclusivamente sobre animais e seu mundo secreto. No primeiro caso, a inteligência do animal pode dever-se a uma experiência científica, um poder psíquico que deu muito errado, ou a bênção de uma divindade que gostava do animal. O herói animal pode também ser único, ou parte de uma espécie muito conhecida no mundo. No segundo tipo de cenário, não há necessidade de explicar a inteligência do animal: ela simplesmente existe.

CARACTERÍSTICAS

Use o arquétipo de animal apresentado em *Mutantes & Malfeitores, Capítulo 11: Amigos & Inimigos* como guia para determinar as características da maioria das espécies, mas dê a eles um valor de Inteligência normal. Animais que podem falar não têm a desvantagem mudo. Se puderem falar apenas com outros animais, recebem somente metade do bônus em pontos de poder. Falar com humanos e animais é o poder Compreender 2 (animais e pessoas, dependendo do cenário). Animais que podem adotar a forma humana têm o poder Morfar (identidade humana única, Alomorfia).

- **Exemplos:** os protagonistas de *Wolf's Rain*, *Luna* de *Sailor Moon*, *Kimba* de *Jungle Taitei* (no Brasil, também conhecido como *Kimba*, o Leão Branco), *Mao* de *Darker Than Black*.

ARTIFICIAL

Um herói artificial não nasceu — foi construído. Por ser artificial, o personagem tem necessidades diferentes de seres orgânicos, e pode assumir qualquer forma que seus criadores puderem imaginar, desde uma réplica perfeita de um ser vivo até um grande pedaço de metal que se move. Personagens artificiais podem ter uma personalidade rica graças a programação avançada ou intervenção divina, ou podem ter simples impulsos básicos, à medida que aprendem como agir ao redor de outras pessoas.

OPÇÕES DE CENÁRIO

A maioria dos cenários que apresenta espécies artificiais tem Nível Tecnológico 4 ou 5, se a origem dessas espécies é científica, mas isso não é a única opção. Golens e gárgulas animados por magia são tão artificiais quanto robôs avançados. Assim como com animais, é possível criar um cenário onde todos são artificiais, como um mundo de robôs que se transformam, que lutam uns contra os outros pela dominação de seu planeta.

CARACTERÍSTICAS

Apesar de serem tecnicamente “coisas”, heróis artificiais podem ter um valor de Constituição. Para esses heróis, Constituição não significa saúde e fisiologia funcional, mas a solidez de seus materiais, sistemas redundantes, mecanismos de autorreparação, etc. Sua complexidade concede um valor de Constituição que imita criaturas orgânicas e não tem outros efeitos mecânicos. Entretanto, é altamente recomendado que eles possuam Imunidade a muitos efeitos pelos quais sua natureza artificial não seria afetada, como a necessidade de comer, respirar, dormir, etc. Ou vá até o fim e torne-os Imunes a todos os efeitos que exigem uma jogada de Fortitude.

Muitos heróis artificiais não conseguem curar dano sem reparos (um teste de Ofício, considerado uma tarefa complexa que exige ferramentas); neste caso, escolha a desvantagem Deficiência (maior, comum, -5 pontos). A capacidade de recuperação do herói artificial pode ser adaptada com o poder Regeneração para representar um sistema de autorreparo lento, possivelmente ligado à desvantagem Perda de Poder para representar elementos de que o herói precisa para se reparar, como a disponibilidade de partes sobressalentes ou acesso a uma fonte de energia exótica.

Com a aprovação do mestre, um herói artificial pode comprar equipamentos adicionais como feitos, embora a maior parte seja representada por poderes diferentes que o herói pode interpretar como adições a seus sistemas. Se o seu jogo usa a opção de valor Riqueza, também pode ser possível adquirir poderes como melhorias de equipamentos, limitados pelo Nível Tecnológico do cenário.

Não há limites ao criar um herói artificial. Ele pode ter rodas ao invés de pernas. Pode ser um pequeno robô espião ou uma grande máquina de destruição. Pode ser um grande pedaço de argila frio e sem emoção, ou pode ser um garoto-robô entusiasmado e simpático.

- **Exemplos:** *Atom* (também conhecido como *Astro*) de *Astro Boy* (robô); *Ira*, *Luxúria*, *Gula*, etc. de *Full Metal Alchemist* (homúnculos), *Pino* de *Ergo Proxy* (robô), *Major Motoko Kusanagi* de *Ghost in the Shell* (ciborgue), *Hitomi* de *Appleseed* (biodroide).



POR TRÁS DA MÁSCARA: MEIO-QUALQUER COISA

Muitas histórias de mangá possuem personagens híbridos entre humanos e outras espécies: meio-vampiros, meio-demônios, meio-espaciais, etc. Criar um modelo híbrido não é diferente de inventar um modelo para espécies completas: tudo se resume a escolher características e gastar pontos nelas.

Para uma abordagem mais detalhada, você deve primeiro definir o modelo para a espécie básica. Depois, reduza as características para o híbrido. A maioria dos híbridos enfrenta complicações devido à sua herança mista, dependendo de como o cenário trata a união entre suas espécies básicas. Às vezes, a metade não-humana vem de uma fonte que não seja genética, como uma maldição, uma fusão simbiótica ou uma experiência falha.

Alguns híbridos mostram poderes únicos resultantes da combinação de duas espécies, ou eles podem precisar de uma das desvantagens de suas bases.

- **Exemplos:** *D de Vampire Hunter D (dhampir, ou meio-vampiro)*, *Kurau e Christmas de Kurau: Phantom Memory (ser de energia meio-Rynax)*, *Mink de Dragon Half (meio-dragão)*.

EXEMPLOS DE MODELOS ARTIFICIAIS

Estes são alguns exemplos de espécies artificiais que podem aparecer nas histórias de mangá.

ROBÔ DE SERVIÇO (MODELO)		25 PONTOS
Tamanho: Pequeno*.	Ataque/Defesa: +1*.	
Habilidades: Força -4*, Destreza +2, Inteligência +2.		
Perícias: Computadores +4, Intimidar -2*, Furtividade +4*.		
Feitos: Benefício (capacidade de armazenamento interno oculto de 20 kg), Ferramentas Improvisadas, Segunda Chance (testes de Ofício [mecânica]).		
Poderes: Compreender 1 (máquinas), Comunicação 4 (rádio), Elo Eletrônico 2 , Encolhimento 4 (tamanho natural; Contínuo; Permanente; Inato), Imunidade 13 (envelhecimento, doença, efeitos de emoção, veneno, dormir, inanição, sufocamento total, vácuo), Voo 1 (impulsionador antigravidade).		
Desvantagens: Deficiência (mudo, só consegue falar através de barulhinhos binários, -4), Vulnerável (ataques iônicos/eletromagnéticos, moderado, incomum, -2), Deficiência (não consegue se curar a menos que seja consertado por um teste de Ofício para uma tarefa complexa, comum, maior, -5).		
* Pelo poder Encolhimento.		

Uma bolota flutuante, um robô de serviço tem vários tipos de equipamento saindo de seus braços mecânicos.

CIBORGUE (MODELO)		13 PONTOS
Habilidades: Força +2, Destreza +2, Constituição -2, Carisma -2.		
Feitos: Segunda Chance (testes de Computadores).		
Poderes: Elo Eletrônico 2 , Imunidade 7 (inanição, envelhecimento, veneno, sufocamento total, doença, sono), Proteção 2 (Limitado a dano físico), Super-Força 1 .		

Um corpo androide cobre alguns componentes orgânicos de uma criatura que já esteve viva. Um ciborgue não é um construto completo, por causa de seus componentes vitais orgânicos.

PERSONA (MODELO)		10 PONTOS
Habilidades: Inteligência -2, Carisma +2.		
Perícias: Diplomacia +4.		
Feitos: Atraente 1, Fascinar (Diplomacia).		
Poderes: Imunidade 7 (inanição, envelhecimento, veneno, sufocamento total, doença, sono).		

Uma cópia exata de um humanoide, uma persona é feita com materiais orgânicos unidos por tecnologia. Cabelo completamente branco e o único propósito de fornecer companhia para pessoas solitárias podem gerar complicações (na forma de preconceito) de tempos em tempos.

GOLEM (MODELO)		16 PONTOS
Habilidades: Força +4*, Constituição +2*, Inteligência -2, Sabedoria -2.		
Poderes: Crescimento 2 (tamanho natural; Contínuo; Permanente; Inato), Imunidade 12 (inanição, envelhecimento, veneno, sufocamento total, doença, sono, efeitos de emoção), Proteção 4 .		
Desvantagens: Vulnerável (ataques com água, comum, moderado, -3).		
*Pelo poder Crescimento.		

Um golem é um monte de argila mágico em forma humanoide, com características faciais básicas. Possui pouquíssimas perícias.

FANTÁSTICO

O nome "fantástico" é uma categoria abrangente para representar seres que têm alguma origem estranha ou sobrenatural de outro mundo e que visitam o nosso. Podem ser deuses ou deusas, demônios, fadas, espíritos ou, num cenário mais inclinado à tecnologia, alienígenas, inteligências artificiais, espécies extradimensionais ou hologramas conscientes. Seres fantásticos podem parecer completamente humanos, mas seus corpos cintilam com poder, e algo diferente revela sua verdadeira natureza. É mais adequado construir espécies alienígenas "comuns" com os modelos humanoide ou povo-fera; seres fantásticos foram feitos para coisas muito mais estranhas.

OPÇÕES DE CENÁRIO

Seres fantásticos são apropriados para cenários que incluem elementos fantásticos e uma cosmologia que justificam sua existência e definem seus antecedentes. Por exemplo, um anjo será muito diferente num cenário cômico onde o Céu é administrado como uma empresa de seguros do que num cenário mortalmente sério onde o Apocalipse está se desenrolando. Assim como personagens artificiais, seres fantásticos são bem raros, e deveria haver apenas uns poucos como protagonistas, a menos que o cenário inteiro gire em torno deles, como uma história sobre quatro guardiões espirituais dos pontos cardeais encarnando em corpos semimortais à procura de um artefato perdido no plano mortal.

CARACTERÍSTICAS

Suas características podem ser qualquer coisa. Super-heróis são considerados os deuses da mitologia moderna, e as regras de *Mutantes & Malfeitores* são particularmente úteis para criar personagens fantásticos do mais alto calibre, particularmente de níveis de poder médio a alto. O cenário determinará que tipo de personagem fantástico pode haver, assim como seus poderes, porque eles dependem de uma cosmologia definida pelo mestre e pelos jogadores. Por exemplo, espíritos ancestrais podem ter o poder Intangibilidade como Permanente ou invertê-lo, para que sejam normalmente intangíveis e

usem o poder para se materializar. Divindades perdidas terão todos poderes costumeiros, geralmente com um descritor atrelado ao "portfólio" que representam. As incorpóreas terão características bem parecidas com as dos heróis artificiais, além de Intangibilidade.

- **Exemplos:** *Belldandy*, *Urd e Skuld* de Oh! My Goddess! (*deusas/operadoras de sistema do destino*), *Chrono* de Chrono Crusade (*demônio*), *Aoi Enma* de Jigoku Shoujo (*deusa da morte*), *a raça de Mu* de RahXephon (*alienígenas extradimensionais*), *Zepheris* de Scrapped Princess (*espírito/holograma*), *o Puppetmaster* de Ghost in the Shell: The Movie (*IA incorpórea*).

EXEMPLOS DE MODELOS FANTÁSTICOS

Aqui estão alguns exemplos de espécies fantásticas que podem aparecer em histórias de mangá.

ESPÍRITO-RAPOSA KITSUNE (MODELO)

12 PONTOS

Habilidades: Destreza +2, Sabedoria -2, Carisma +4.

Poderes: **Ilusão 1** (todos tipos de sentidos; Alucinações), **Morfar 2** (formas humanoides; *Poder Alternativo:* **Morfar 3** [raposa normal; Alomorfia]); **Super-Sentidos 3** (visão no escuro, Percepção Mágica).

Desvantagens: Vulnerável (+1 para todas as CDs de salvamentos de poderes de sacerdotes humanos ordenados; note que um cenário que permite kitsune também inclui vários sacerdotes humanos ordenados, -2), Fome (deve consumir orações ou oferendas em um santuário uma vez ao dia ou sofrer uma condição Machucado, -1).

Uma pessoa travessa com cabeça de raposa com características efeminadas e múltiplas caudas se distingue dos povos-feras comuns. Tanto a cabeça de raposa quanto as múltiplas caudas são complicações.

SER DE ENERGIA (MODELO)

19 PONTOS

Habilidades: Força Não-Existente, Constituição Não-Existente, Inteligência +4, Sabedoria +2.

Poderes: **Voo 1**, **Imunidade 10** (inanição, envelhecimento, veneno, sufocamento total, doença, sono, vácuo, efeitos de emoção), **Intagibilidade 3** (forma natural; Contínuo, Permanente), **Morfar 1** (qualquer forma), **Regeneração 5** (+5 de bônus de recuperação para curar como uma criatura normal).

Desvantagens: Perda de Poder (Regeneração se não puder recarregar em uma fonte de energia de alta voltagem, -2).

Uma forma vagamente humanoide feita de plasma, o ser de energia veio de outra dimensão para ver o que os sacos de carne estão fazendo.

DEUS MENOR/DEMÔNIO (MODELO)

8 PONTOS

Habilidades: Constituição +2, Sabedoria +2.

Feitos: Especialização em Ataque (escolha um poder mágico), Oponente Favorito 1 (seres fantásticos da facção sobrenatural oposta).

Poderes: **Magia 1** (escolha qualquer poder), **Super-Sentidos 3** (percepção mágica mental, detectar seres sobrenaturais ao alcance normal da vista).

Desvantagens: Fraqueza (-1 nos testes depois de 1 minuto de exposição aos símbolos da facção sobrenatural oposta, -3).

Uma divindade menor ou demônio enviado ao mundo mortal para aprender sobre a humanidade. É indistinguível dos mortais.

MORTOS-VIVOS

Mortos-vivos são criaturas amaldiçoadas presas entre a vida e a morte, ganhando os poderes horrorosos da morte em troca de um alto preço. Existem no folclore do mundo todo, e o animê e o mangá aproveitam sua popularidade bem como as diferenças entre fantasmas, vampiros e criaturas variadas do ocidente e do oriente.

A maioria das histórias de mangá e animê apenas usa as lendas de mortos-vivos por conveniência, a fim de criar uma história interessante, até mesmo criando suas próprias regras baseadas na cosmologia do cenário. Os mortos-vivos mais comuns em animê e mangá são vampiros e fantasmas, principalmente porque os mitos asiáticos são incrivelmente ricos em diferentes tipos dessas criaturas, e porque elas possuem inteligência suficiente para serem personagens jogáveis (a diversão de jogar com um zumbi estúpido acaba rapidinho).

OPÇÕES DE CENÁRIO

Mortos-vivos são mais adequados a histórias de horror e fantasia, mas a comédia pode usar praticamente qualquer coisa, então é só uma questão de diminuir a importância dos mais terríveis aspectos da existência morta-viva. Personagens mortos-vivos podem estar numa missão para recuperar sua humanidade perdida, compensar os pecados que causaram sua condição de morto-vivo, ou simplesmente aceitar sua nova existência para explorar novas opções na "vida". Na maioria das histórias que se passa em tempos modernos, a existência de mortos-vivos é um segredo, e o personagem deve evitar que esse segredo vazze (a complicação Segredo). Em outros tipos de histórias, mortos-vivos devem ser um fato aceito da vida, para pior ou melhor; eles podem ser caçados como monstros ou conseguir empregos.

CARACTERÍSTICAS

Assim como heróis artificiais, personagens mortos-vivos não têm valor de Constituição, porque não estão realmente vivos. Ao contrário de um construto, uma criatura morta-viva não pode ser restaurada através de conserto científico ou mágico, mas procura seu sustento e meios de recuperação como um parasita, extraíndo a essência vital de outras coisas vivas ou de fontes mágicas. Uma criatura morta-viva terá os poderes necessários para obter sustento ou o poder Regeneração com a falha Fonte, representando o método pelo qual se alimenta. Assim como um construto, um herói morto-vivo precisa de 5 graduações em Regeneração para se curar como uma criatura viva normal, embora muitos mortos-vivos tenham uma taxa de recuperação maior, graças à essência vital que roubam.

Por causa de sua falta de metabolismo, mortos-vivos adquirem Imunidade de forma muito semelhante a construtos, embora alguns mortos-vivos poderosos sejam completamente imunes a qualquer coisa que tenha como alvo um corpo vivo (às vezes sendo imunes a todos os efeitos físicos).

Dependendo do tipo de morto-vivo e da mitologia do cenário, o herói pode ter poderes diferentes e existir em estados diferentes. Por exemplo, alguns vampiros são queimados pela luz do sol (uma desvantagem Fraqueza maior), enquanto outros simplesmente perdem seus poderes durante o dia (uma desvantagem Perda de Poder maior). Alguns fantasmas podem possuir pessoas, enquanto outros simplesmente preferem assustá-las.

- **Exemplos:** *Chika Akatsuki* e *Shito Tachibana* de Zombie-Loan (*aparições*), *Yukino* de Ghost Sweeper Mikami (*fantasma*), *Kikyo* de Inu-Yasha (*espírito morto*), *Karin* de Chibi Vampire (*vampiro muito incomum*).

EXEMPLOS DE ESPÉCIES DE MORTOS-VIVOS

Os modelos a seguir são os tipos mais comuns de mortos-vivos, vampiros e fantasmas, com as características mais básicas. Altere-os conforme precisar para encaixá-los nos mitos e no estilo da série como um todo.

VAMPIRO JOVEM (MODELO)**25 PONTOS****Habilidades:** Força +2, Constituição Inexistente, Carisma +2.**Feitos:** Fascinar (Diplomacia).**Poderes:** **Drenar Constituição 2** (dreno de sangue; Limitado a vítimas de uma manobra agarrar bem-sucedida), **Imunidade 30** (efeitos de Fortitude), **Regeneração 6** (bônus de recuperação +0, recupera-se como um ser vivo, ressurreição uma vez por semana exceto quando empalado ou decapitado; Fonte [dreno de sangue]).**Desvantagens:** Perda de Poder (luz do dia; afeta Regeneração e todos os outros poderes que o herói recebe não listados no modelo, -2 por poder afetado), Fome (deve usar o poder de drenar sangue uma vez por dia ou sofrer uma condição Machucado, -2).

Seres pálidos e misteriosos que atacam sorrateiramente à noite, e sofrem de uma fome insaciável por sangue. A maioria dos heróis vampiros rejeita o caminho natural do mal de suas espécies e procura reparar pecados passados, geralmente lutando contra seus próprios irmãos em prol dos humanos.

FANTASMA (MODELO)**16 PONTOS****Habilidades:** Força Não-Existente, Constituição Não-Existente, Carisma +4.**Poderes:** **Voo 1** (Limitado, não consegue voar a mais do que 9m de altura), **Intangibilidade 4** (Contínuo; Permanente; Inato), **Invisibilidade 1** (visão normal), **Regeneração 6** (bônus de recuperação +0, recupera-se como um ser vivo; ressurreição uma vez por semana a menos que restos mortais ou tumba sejam destruídos; Fonte [dependência de emoção]), **Telecinesia 1** (Preciso; Afeta Corpóreo).**Desvantagens:** Vulnerável (poderes mágicos sagrados, menor, -1), Fraqueza (deve fazer um salvamento de Vontade contra CD 20 para cruzar áreas protegidas contra espíritos e fantasmas, -3).

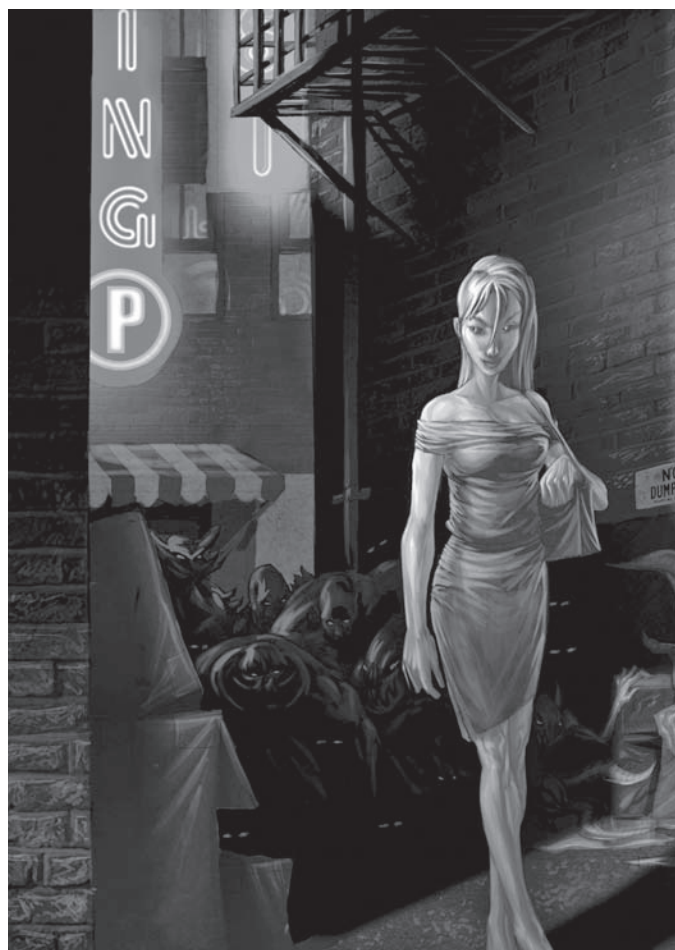
Fantasmas são criaturas translúcidas que permanecem após suas mortes para resolver assuntos pendentes. Eles se alimentam de emoções e memórias e procuram-nas a fim de permanecer ligados ao mundo dos vivos. Um fantasma pode se recuperar de dano apenas se sofreu ou testemunhou um efeito de emoção (como no poder Controle Emocional) no mesmo dia. O ganho de um ponto heroico devido a uma complicação emocional (uma pessoa amada, viva, é colocada em perigo, por exemplo) ou testemunhar tal ganho por outro personagem pode sustentar o fantasma por uma semana.

ALTERANDO UM MODELO

Os modelos básicos são somente sugestões para as características mínimas que um membro dessas espécies teria. Qualquer cenário de mangá pode seguir regras diferentes, dependendo de sua mitologia e lógica internas, exigindo que você ajuste os modelos básicos (ou adicione modelos completamente novos). Por exemplo, uma série onde ceifadores de vidas têm seu quartel-general no Reino dos Mortos exigirá que todos os ceifadores tenham o poder Super-Movimento (Dimensional) para viajar ao mundo mortal. Uma série onde manipulação genética criou animais psiônicos acrescentará poderes psíquicos aos modelos básicos de animais. Talvez os humanos psiônicos dependam de simbioses parasitas para usar seus poderes, sofrendo uma série de falhas e desvantagens padronizadas.

HABILIDADES

Diferentes espécies têm diferentes forças e fraquezas. Humanos são a média base na maioria dos cenários e, portanto, têm valores de habilidades básicas de 10. Espécies mais fortes, rápidas ou espertas incluirão o custo em pontos de poder para uma habilidade inicial mais alta, frequentemente



equilibrada com a redução de uma outra habilidade. Você pode aumentar os valores de habilidade normalmente, com pontos de poder.

BÔNUS ESPECIAIS

Graduações em perícias, bônus de salvamentos mínimos e feitos iniciais são características muito comuns para espécies, representando uma tendência cultural, facilidade anatômica, dom mágico, ou simplesmente talento natural. Assim como ocorre com habilidades, o bônus total de características de espécies não pode exceder o nível de poder do cenário.

TAMANHO

Uma espécie pode possuir tamanho diferente da média humana. É recomendado que uma espécie feita para ser usada por heróis permaneça entre Pequeno e Grande, e é melhor exagerar em direção às categorias menores do que às maiores. Tamanhos maiores e menores são basicamente os poderes Crescimento e Encolhimento com o feito poder Inato e uma duração Permanente (veja **Tamanho** na página 34 de *Mutantes & Malfeitores*).

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

O que realmente diferencia as espécies são suas habilidades especiais. A maioria dessas características especiais são combinações de feitos e poderes com seus próprios extras, falhas e feitos fixos, embora os heróis possam expandir suas habilidades inatas. Se o poder de um modelo tem extras e falhas que alteram seu custo por graduação, expandi-lo custa a quantidade alterada de pontos de poder por graduação.

ARQUÉTIPOS DE PERSONAGENS

O mangá contém uma grande variedade de gêneros que desafiam a classificação, mas ainda há muitos arquétipos identificáveis que aparecem em uma forma ou outra. Os arquétipos de personagens a seguir são representantes de diferentes tipos de histórias de mangá. Portanto, são construídos em diferentes níveis de poder para melhor se adequar ao seu gênero. Além desses, você irá encontrar o piloto de mecha e o soldado de armadura tecnológica no **Capítulo 3: Mecha**, o ninja e o super artista marcial no **Capítulo 4: Artes Marciais**, e o treinador de monstros de estimação e o invocador no **Capítulo 5: Monstrinhos**. Estes arquétipos representam os gêneros de mangá e animê descritos nesses capítulos.

Os arquétipos podem dividir o foco de uma série com personagens de tipos diferentes ou com outros arquétipos, como uma equipe de Garotas Mágicas ou a Garota Mágica solitária e seu pequeno grupo de amigos sem poderes (mas igualmente capazes).

CRIANÇA ASSASSINA

Não há nada mais cruel do que treinar uma criança para se tornar uma assassina de sangue frio, mas há organizações que acham que tais projetos são uma boa ideia. Uma criança assassina parece doce e inocente, até mesmo triste às vezes, mas é treinada em artes marciais e é uma especialista em cada arma que existe. Alternando entre crescer e exterminar seus alvos, a vida de uma criança assassina é marcada pela tragédia.

- **Exemplos:** *Os protagonistas de Gunslinger Girl*, *Kirika Yumura de Noir*, *Ein e Zwei de Phantom: the Animation*.

DIVINDADE EXILADA

Alguma coisa deu muito errado na última missão da deusa, e agora ela se vê presa no mundo dos mortais. A divindade exilada pode ter nenhum, algum, ou todos os seus dons divinos, mas isto não quer dizer que possa usá-los ou que eles sejam úteis. Ela deve ficar na Terra e continuar cumprindo suas tarefas divinas, enquanto encontra um jeito (e se ficar muito apegada aos seus novos amigos, uma razão) de voltar para casa.

- **Exemplos:** *Loki de Detective Loki*, *Washu de Tenchi Muyō!*, *Rukia Kuchiki de Bleach*.

ESTUDANTE

A pior crise que um estudante comum tem que enfrentar é perder seu tema de casa, ter que organizar a participação de sua turma no festival de cultura da escola, encontrar por acaso a garota que ama em segredo depois da escola ou estudar para o vestibular. A vida nem sempre é tão simples, e um estudante pode se envolver em eventos extraordinários, desde desenvolver seus talentos artísticos ou atléticos em uma carreira para ajudar detetives e exorcistas nos seus trabalhos até ser tragado para um mundo alternativo.

- **Exemplos:** *Koyuki de BECK: Mongolian Chop Squad*, *Hiyono Yuizaki de Uzumaki*, *Yamato Akitsuki de Suzuka*.

EXORCISTA

Num mundo cercado por ameaças sobrenaturais, os serviços de um exorcista estão em alta, mesmo que seu cartão de visitas faça o cético rir e

acreditar que ele é um charlatão. Combinando habilidades de detetive com conhecimento sobrenatural (e algumas vezes uma quantidade razoável de treinamento em combate), um exorcista procura fantasmas, espíritos, demônios, bruxas, vampiros e outras ameaças sobrenaturais para proteger a humanidade. Às vezes ele até recebe algum dinheiro.

- **Exemplos:** *Robin Sena de Witch Hunter Robin*, *Ginko de Mushi-shi*, *Alexander Anderson de Hellsing*.

FEITICEIRO MODERNO

Magia e tecnologia sempre foram irmãs afastadas, e a escolha da primeira pelo feiticeiro moderno coloca-o numa situação única num mundo dominado pelo progresso tecnológico. Suas artes antigas algumas vezes entram em conflito com a sociedade, e ele deve escondê-las. Outras vezes, são simplesmente parte aceita do conhecimento humano, e ele é considerado um dos raros profissionais em um campo de trabalho obscuro.

- **Exemplos:** *Negi Springfield de Negima!*, *Yume Kikuchi de Someday's Dreamers*, *Kiki de Kiki's Delivery Service*.

GAROTA MÁGICA

Garotinhas não deveriam confiar em estranhos animais falantes que lhes pedem para guardar um artefato ancestral, porque isso certamente abrirá as portas para que elas se tornem guerreiras da paz, verdade e outras coisas boas. A garota mágica depende de seu artefato para liberar seus poderes, depende de seu bichinho de estimação mágico para ensiná-la a usá-los, e geralmente não tem tempo para nada a não ser um curso relâmpago sobre tudo isso, porque as ameaças às pessoas que ela ama não irão esperar.

- **Exemplos:** *Sailor Moon de Sailor Moon*, *Sakura de Sakura Card Captors*, *Miho de Fancy Lala*.

GUERREIRO

Um guerreiro distingue-se em combate, pura e simplesmente. Seja um samurai errante ou um pistoleiro renegado, o guerreiro sabe como tirar o máximo de seu estilo e de suas armas, dançando com graça devastadora pelos seus inimigos. Não há nada de sobrenatural em suas habilidades de combate; tudo vem de seu talento, dedicação e uns quilos de bom aço.

- **Exemplos:** *Gatts de Berserk*, *Mugen de Samurai Champloo*.

GUERREIRO DO FUTURO

Ninguém sabe melhor como a sociedade se ferrou do que alguém que está preso consertando coisas no passado. O guerreiro do futuro viajou através do tempo para encontrar a raiz de algum problema muito grande e lidar com isso antes que possivelmente destrua o planeta em sua época, sem se importar com as leis da causalidade. Armado com tecnologia superior, poderes estranhos ou apenas objetivos secretos, o guerreiro do futuro logo aprende que o presente não é o que deveria ser.

- **Exemplos:** *Trunks de Dragonball Z*, *Karin Aoi de DNA2*, *Mikuru Asahina de The Melancholy of Haruhi Suzumiya*.

“MEU ATAQUE NÃO FEZ NADA!”

Ao contrário dos arquétipos em outros livros de *Mutantes & Malfeitores*, os heróis a seguir são construídos com altos valores defensivos. Isto representa como, em muitos mangás e animês, heróis e vilões, são atingidos repetidamente com diferentes ataques letais, mas continuam lutando, mesmo perdendo 50 litros de sangue. Eles saem das ruínas de um prédio que foi pulverizado por fogo inimigo, um pouco empoeirados, mas ainda inteiros. Se você está usando estes arquétipos com outros gêneros, sintase à vontade para ajustar os testes para que eles se machuquem com mais facilidade.

CRIANÇA ASSASSINA

NÍVEL DE PODER 7

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+4	+0	+1	+2	+2
8	18	10	12	14	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+3/-1*	+4	+12	+7

*Desprevenido; ¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Arte da Fuga 10 (+14), Blefar 11 (+13), Conhecimento (atualidades) 3 (+4), Conhecimento (manha) 7 (+8), Diplomacia 4 (+6), Disfarce 10 (+12), Furtividade 10 (+18), Intuir Intenção 4 (+6), Notar 10 (+12), Procurar 7 (+8), Profissão (assassino) 8 (+10).

Feitos: Ataque Furtivo, Benefício (graduação de tenente em organização de operações especiais), Crítico Aprimorado 1 (rifles), Equipamento 2, Esconder-se à Plena Vista, Especialização em Ataque (rifle de assassino), Foco em Ataque 2 (à distância), Foco em Esquiva 2, Iniciativa Aprimorada, Kawaii 2¹ (Blefar), Mira Aprimorada, Prender à Distância, Rolamento Defensivo 4, Segunda Chance (Furtividade), Tiro Preciso 2.

Equipamento: celular, computador *palmtop*, kit de disfarce, pistola leve (dano balístico +3, crítico 19-20, incremento de alcance 9m).

Poderes:

Dispositivo 4 (rifle de assassino de alta potência; fácil de perder).

Encolhimento 4 (tamanho Pequeno natural pela idade; Contínuo; Permanente; Inato).

Rifle de assassino de alta potência: **Raio 5** (balístico; Alcance Ampliado; Preciso, Sutil 2; Penetrante; *Poder Alternativo*:

Morfar 5 [forma única de caixa de violino]).

Combate: Ataque +2 (corpo-a-corpo), +4 (à distância), +6 (rifle de assassino), Agarrar -4, Dano -1 (desarmado), +3 (pistola leve), +5 (rifle de assassino), +7 (rifle de assassino com ataque furtivo), Defesa 16 (12 desprevenido), Recuo -0, Iniciativa +8.

Desvantagem: Baixa Tolerância à Dor¹ (-1 para todos os testes quando Machucado ou Ferido, -1).

Habilidades 20 + Perícias 21 (84 graduações) + Feitos 23 + Poderes 17 + Combate 8 + Salvamentos 17 - Desvantagens 1 = 105 PP.

“POSSO COMER
SORVETE DEPOIS?”



DIVINDADE EXILADA

NÍVEL DE PODER 15

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+3	+3	+3	+3	+3
16	16	16	16	16	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLETO	VONTADE
+15/+13*	+15	+15	+15

*Desprevenido; ¹Característica descrita neste livro.

Perícias²: Concentração 11 (+14), Conhecimento (arcano) 12 (+15), Diplomacia 15 (+18), Idiomas 4 (idioma sobrenatural nativo, idioma dos principais adoradores da divindade, japonês, inglês), Intuir Intenção 15 (+18), Notar 15 (+18).

Feitos²: Benefício (deferência de criaturas sobrenaturais), Esforço Supremo (escolha uma tarefa pela qual a divindade é conhecida), Especialização em Ataque (escolha um ataque favorito), Foco em Ataque 5 (escolha corpo-a-corpo ou à distância), Inspirar 5, Liderança, Oponente Favorito 3 (uma espécie de inimigos do panteão da divindade), Ritualista, Rolamento Defensivo 2, Sorte 4.

Poderes:

Adaptação 3.

Proteção 10.

Regeneração 8 (bônus de recuperação +6, ressurreição uma vez por dia a menos que viole as ordens do panteão).

Super-Sentidos 3 (percepção mágica mental, detectar sobrenatural como um sentido).

Voo 4.

Dons Divinos (30 pontos de poder para comprar poderes com a palavra "Controle" em seus nomes, Habilidades Aumentadas, Magia e Dispositivo, incluindo poderes alternativos; dons divinos devem corresponder ao conceito da divindade, como Controle de Plantas para uma deusa da natureza ou poderes que causam dano para um deus da guerra).

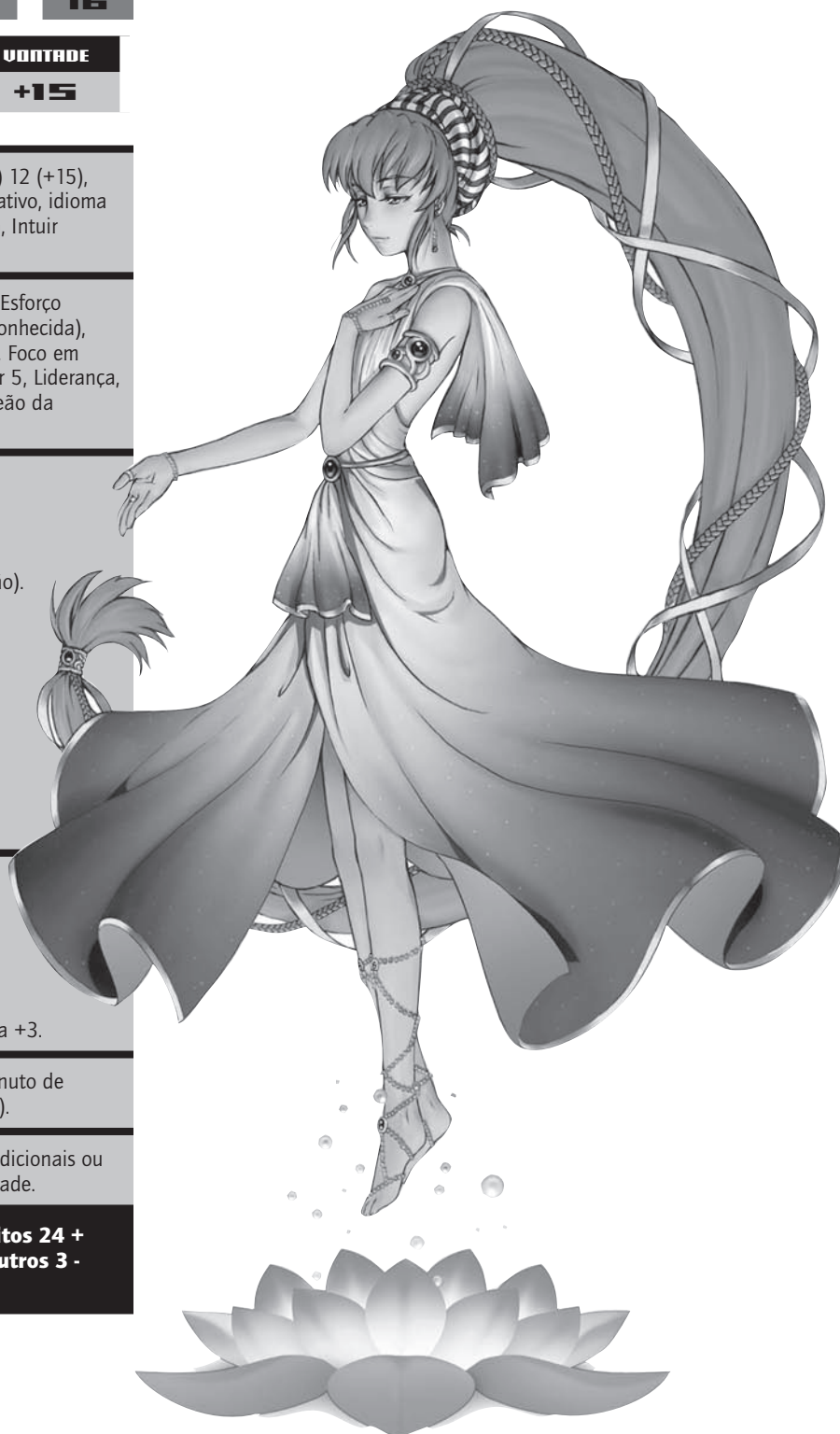
Combate: Ataque +7, +12 (corpo-a-corpo ou à distância de acordo com a escolha de Foco em Ataque), +14 (com ataque corpo-a-corpo ou à distância de acordo com a escolha de Especialização em Ataque), Agarrar +10 (ou +15 de acordo com a escolha de Foco em Ataque), Dano +3 (desarmado), Defesa 20 (15 desprevenido), Recuo -7 (-6 desprevenido), Iniciativa +3.

Desvantagens: Fraqueza (-1 nos testes depois de um minuto de exposição a símbolos da facção sobrenatural oposta, -3).

Nota: ² você tem 3 pontos de poder para escolher feitos adicionais ou graduações de perícia que reflitam o conceito da divindade.

Habilidades 36 + Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 24 + Poderes 77 + Combate 34 + Salvamentos 36 + Outros 3 - Desvantagens -3 = 225 PP.

"PELO PODER DOS CÉUS EU...
AH, NÃO... SINAL OCUPADO!"



ESTUDANTE

NÍVEL DE PODER 4

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+0	+1	+1	+0	+1
10	10	12	12	10	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+1	+4	+5	+5

¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Blefar 4 (+5), Computadores 5 (+6), Conhecimento (distribua 8 graduações em quaisquer especializações), Diplomacia 4 (+5), Dirigir 4 (+4), Furtividade 4 (+4), Nadar 2 (+2), Notar 6 (+6), Obter Informação 6 (+7), Procurar 5 (+6).

Feitos: Alvo Esquivo, Ambiente Favorito 2 (cidade, dentro de qualquer prédio acadêmico), Bem-Informado, Contatos, Defesa Aprimorada 2, Discreto¹, Equipamento, Falso Especialista¹, Mudança Rápida, Sorte de Principiante, Trabalho em Equipe 2.

Equipamento: bicicleta (Força 15, Velocidade 1, Resistência 5), celular, mochila, revistas úteis de vários tipos (+2 para qualquer teste de Conhecimento).

Poderes:

Super-Sentidos 3 (detectar coisas fora do comum através da visão).

Combate: Ataque +2, Agarrar +2, Dano +0 (desarmado), Defesa 14 (12 desprevenido), Recuo -0, Iniciativa +0.

Habilidades 6 + Perícias 12 (48 graduações) + Feitos 14 + Poderes 3 + Combate 12 + Salvamentos 13 = 60 PP.

“DÁ PRA ME DEIXAR VOLTAR PARA A AULA? JÁ TÔ ATRASADO!”



EXORCISTA

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+2	+3	+1	+2	+0
15	14	16	12	14	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEJO	VONTADE
+7/+5*	+8	+8	+11

*Desprevenido; ¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Acrobacia 7 (+9), Concentração 10 (+12), Conhecimento (arcano ou religião) 12 (+13), Dirigir 8 (+10), Investigar 7 (+8), Notar 12 (+14), Procurar 8 (+9), Sobrevivência 12 (+14).

Feitos: Agarrar Aprimorado, Crítico Aprimorado (Golpe), De Pé, Equipamento 3, Esquiva Fabulosa (Super-Sentido de detecção sobrenatural), Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 4, Imobilizar Aprimorado, Oponente Favorito 2 (demônios), Oponente Favorito 2 (escolha um), Rastrear, Ritualista, Rolamento Defensivo 2, Sem Medo.
Equipamento: câmera, mapas, motocicleta, multi-ferramenta, óculos de visão noturna, sobretudo blindado (Resistência +2).

Poderes:

Banir¹ 3 (Ligado [Golpe], Universal).

Expulsar Demônio¹ 6 (*Poder Alternativo:* **Expulsar Fantasma¹ 6**).

Golpe 8 (sagrado, Ligado [Banir]; Acurado, Afeta Intangível).

Imunidade 2 (magia infernal).

Nulificar Magia 10 (um poder demoníaco por vez;

Poderes Alternativos: escolha dois tipos a mais de criatura cuja magia pode anular).

Super-Sentidos 5 (detectar o sobrenatural como uma ação livre, o sentido é acurado e à distância).

Combate: Ataque +4 (à distância), +8 (corpo-a-corpo), +10 (Golpe), Agarrar +10, Dano +2 (desarmado), +8 (Golpe), +10 (Golpe contra demônios e uma outra espécie sobrenatural), Defesa 15 (13 desprevenido), Recuo -3, Iniciativa +2.

Habilidades 21 + Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 21 + Poderes 51 + Combate 18 + Salvamentos 20 = 150 PP.

“RETORNE ÀS TREVAS,
ABOMINAÇÃO!”



FEITICEIRO MODERNO

NÍVEL DE PODER 6

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+0	+1	+3	+2	+2
8	10	12	17	15	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+6/+1*	+6	+5	+10

*Sem anel.

Perícias: Concentração 8 (+10), Conhecimento (arcano) 10 (+13), Conhecimento (atualidades) 2 (+5), Diplomacia 3 (+5), Intuir Intenção 4 (+6), Notar 5 (+7).

Feitos: Benefício (acesso livre à academia mágica e seus recursos), Especialização em Ataque 2 (Raio da vassoura), Memória Eidética, Ritualista.

Poderes:

Dispositivo 1 (anel, difícil de perder).

Dispositivo 2 (vassoura, fácil de perder).

Magia 11 (escolha três feitos de poder; eles não devem ultrapassar o NP do cenário; Perda de Poder [deve entoar cânticos e gesticular para fazer magia, comum, menor, -2]).

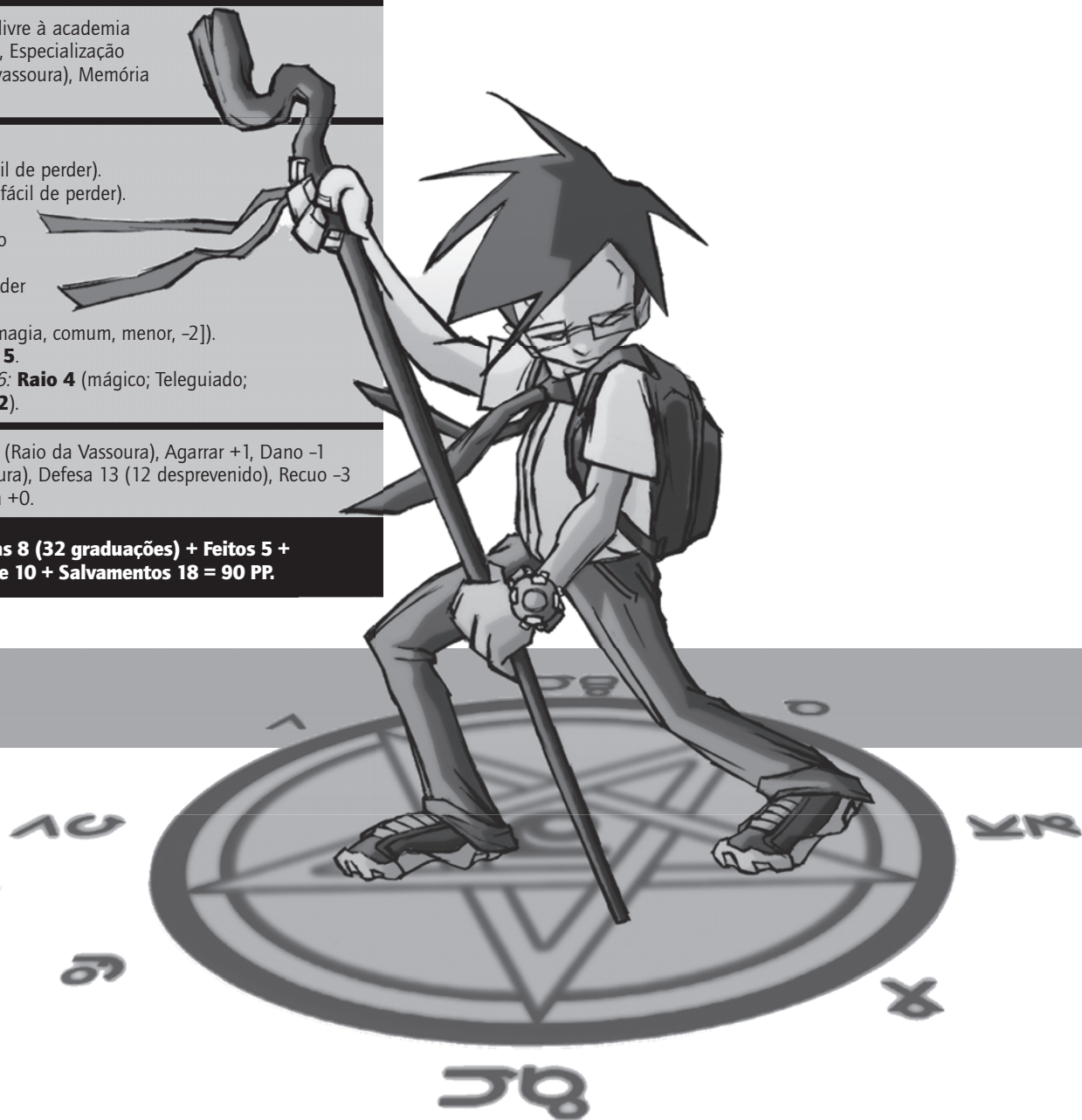
Anel da Saúde: Proteção 5.

Vassoura de Combate B-16: Raio 4 (mágico; Teleguiado; Poder Alternativo: **Voo 2**).

Combate: Ataque +2, +6 (Raio da Vassoura), Agarrar +1, Dano -1 (desarmado), +4 (vassoura), Defesa 13 (12 desprevenido), Recuo -3 (-0 sem anel), Iniciativa +0.

Habilidades 17 + Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 5 + Poderes 32 + Combate 10 + Salvamentos 18 = 90 PP.

“DESCULPA, NÃO DÁ.
LINHAS TELEFÔNICAS
INTERFEREM COM FEITIÇOS
DE INVOCAÇÃO.”



GAROTA MÁGICA

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+5/+2	+2/+0	+2	+1	+5/+3
9	20/15	14/10	15	13	20/16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+4/+2**	+5/+3*	+10/+5*	+11

*Na identidade normal; **Desprevenido (+0 na identidade normal);

¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Arte da Fuga 6 (+11/+8*), Blefar 10 (+15/+13*), Computadores 2 (+4), Concentração 7 (+8), Conhecimento (atualidades) 8 (+10), Conhecimento (cultura popular) 4 (+6), Conhecimento (história) 10 (+12), Diplomacia 7 (+12/+10**), Disfarce 5 (+10/+8*), Furtividade 5 (+10/+7*), Idiomas (escolha dois), Intimidar 7 (+12/+10*), Intuir Intenção 11 (+12), Notar 8 (+9).

Feitos: Equipamento, Esbofetear¹ 8, Especialização em Ataque (Raio do Cetro), Esquiva Fabulosa (audição), Foco em Ataque 5 (à distância), Inspirar 2, Kawaii¹ (Blefar), Laços Profundos¹ 2 (um familiar e um amigo), Olhar Demoniaco¹ 2, Rolamento Defensivo 2.

Equipamento: bicicleta com cestinha (Força 10, Velocidade 1, Resistência 5), celular, coleção de canetas antigas, mochila, uniforme escolar.

Poderes:

Carisma Aumentado 4,
Constituição Aumentada 4.

Destreza Aumentada 5.

Dispositivo 7 (Cetro do Saber; fácil de perder, restrito aos descendentes mortais das Musas).

Escudo 7.

Magia 6 (Luz da Verdade 6; Poderes Alternativos:

Compreender 6 [fala e compreende todos os idiomas, máquinas e objetos], **Super-Sentidos 4** [poscognição].

Morfar 2 (uniforme de garota mágica).

Reflexo Aumentado 2.

Cetro do Saber: Atordoar 5 (Alcance [À Distância], Ligado [Raio]; somente Tonto), **Ilusão 1** (dos seus livros favoritos afetando todos os sentidos; Progressão 1),

Raio 9 (torrente de palavras atinge o alvo; Afeta Intangível; Ligado [Atordoar]), **Salto 1.**

Combate: Ataque +3, +8 (à distância), +10 (Raio do Cetro), Agarrar +2, Dano -1 (desarmado), +9 (Raio do Cetro), Defesa 20 (12 desprevenido), Recuo -4 (-2 desprevenido), Iniciativa +5/+2.

Desvantagens: Identidade Normal (precisa de uma ação completa para realizar sua sequência de transformação, deve ter seu Dispositivo, que também se transforma de sua aparência de caneta tinteiro antiga, -4 pontos).

Habilidades 18 + Perícias 23 (92 graduações) + Feitos 25 + Poderes 60 + Combate 12 + Salvamentos 16 - Desvantagens 4 = 150 PP.

"PUNIREI VOCÊ EM NOME DE...
HÃ, EM NOME DE QUÊ
MESMO?"



GUERREIRO

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+3	+2	+1	+1	-1
15	16	14	12	13	9

“AH, ISTO É DIVERTIDO!”

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+8/5*	+7	+10	+5

*Desprevenido; ¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Acrobacia 6 (+9), Arte da Fuga 6 (+9), Conhecimento (manha) 5 (+6), Dirigir 4 (+7), Intimidar 8 (+7), Intuir Intenção 7 (+8), Notar 8 (+9).

Feitos: Ação em Movimento, Alvo Esquivo, Ambidestria, Assustar, Ataque Dominó 2, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Avaliação, De Pé, Equipamento 4, Espada Relâmpago¹ 4 (intervalo 2, bônus dano máximo +10), Foco em Esquiva 3, Iniciativa Aprimorada 3, Mira Aprimorada, Prender Arma, Redirecionar, Rolamento Defensivo 3, Saltar Paredes¹, Saque Rápido 2, Tiro Preciso.

Equipamento: pistola pesada, sobretudo de couro reforçado (Resistência +3), motocicleta.

Poderes:

Deflexão 8 (todos os ataques à distância; Ação +2 (Livre), À Distância; Limitado [somente com espada, só desvia ataques contra outros]).

Dispositivo 2 (espada Quebra-Ossos, fácil de perder).

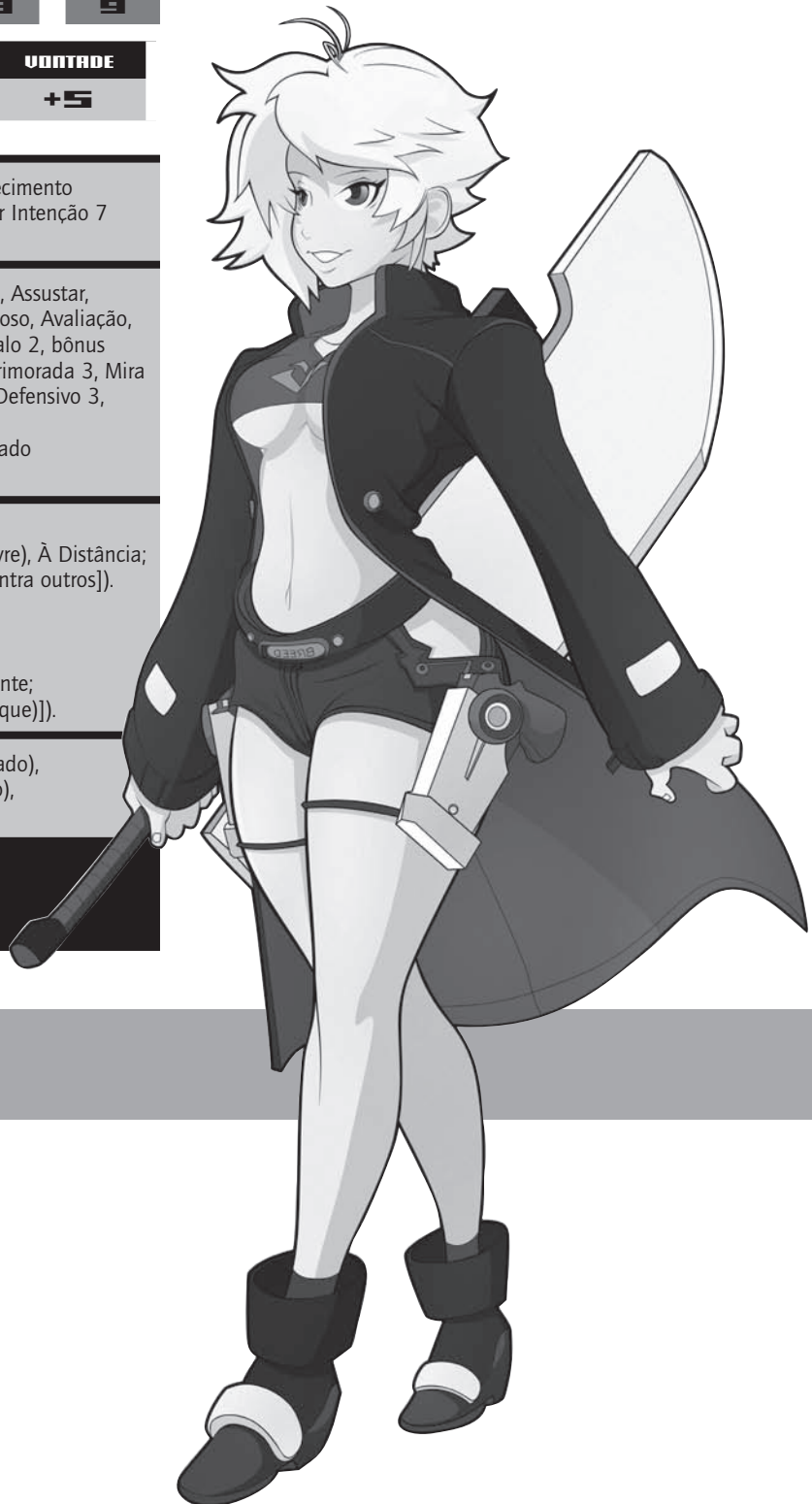
Salto 1.

Teleporte 2 (Mudar Direção)

Dispositivo: espada muito, muito grande; **Golpe 8** (Pujante; Poder Alternativo: Derrubar 9 [Recuo; À Distância (Toque)]).

Combate: Ataque +10, Agarrar +12, Dano +2 (desarmado), +8 (espada) +4 (pistola), Defesa 20 (14 desprevenido), Recuo -3, Iniciativa +15.

Habilidades 19 + Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 34 + Poderes 36 + Combate 34 + Salvamentos 16 = 150 PP.



GUERREIRO DO FUTURO

NÍVEL DE PODER 8

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+3	+0	+1	+2	+2
13	16	11	13	15	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+8/+5*	+6	+10	+9

*Desprevenido; ¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Acrobacia 6 (+9), Blefar 8 (+10), Computadores 10 (+11), Conhecimento (história) 6 (+7), Conhecimento (tecnologia) 8 (+9), Diplomacia 5 (+7), Dirigir 5 (+8), Disfarce 5 (+7), Furtividade 7 (+10), Notar 5 (+7), Obter Informação 7 (+9), Ofício (mecânica) 7 (+8), Pilotar 5 (+8).

Feitos: Ataque Furtivo 2, Bem-Informado, Equipamento 10, Familiaridade Tecnológica¹ (dias atuais), Foco em Ataque (à distância) 2, Inventor, Pesquisa Online¹, Rolamento Defensivo 3, Saque Rápido, Segunda Chance 2 (testes de Notar para evitar surpresa, testes de Conhecimento (história) para lembrar de fatos importantes sobre o presente), Sorte de Principiante, Tiro Preciso.

Equipamento: cronometro Technodyne (Força 20, Velocidade 5, Defesa 10, Resistência 8, Médio; **Rajada 5** [energia], **Voo 5**, **Super-Movimento 1** [temporal para uma data futura fixa; Limitado a viajar sob condições cronais específicas], **Super-Sentidos** [rádio]), macacão blindado futurista (Resistência +5), pistola energética.

Poderes:

Dispositivo 3 (difícil de perder, gerador de campo fotoflexível de pulso e óculos escuros de visão aumentada).

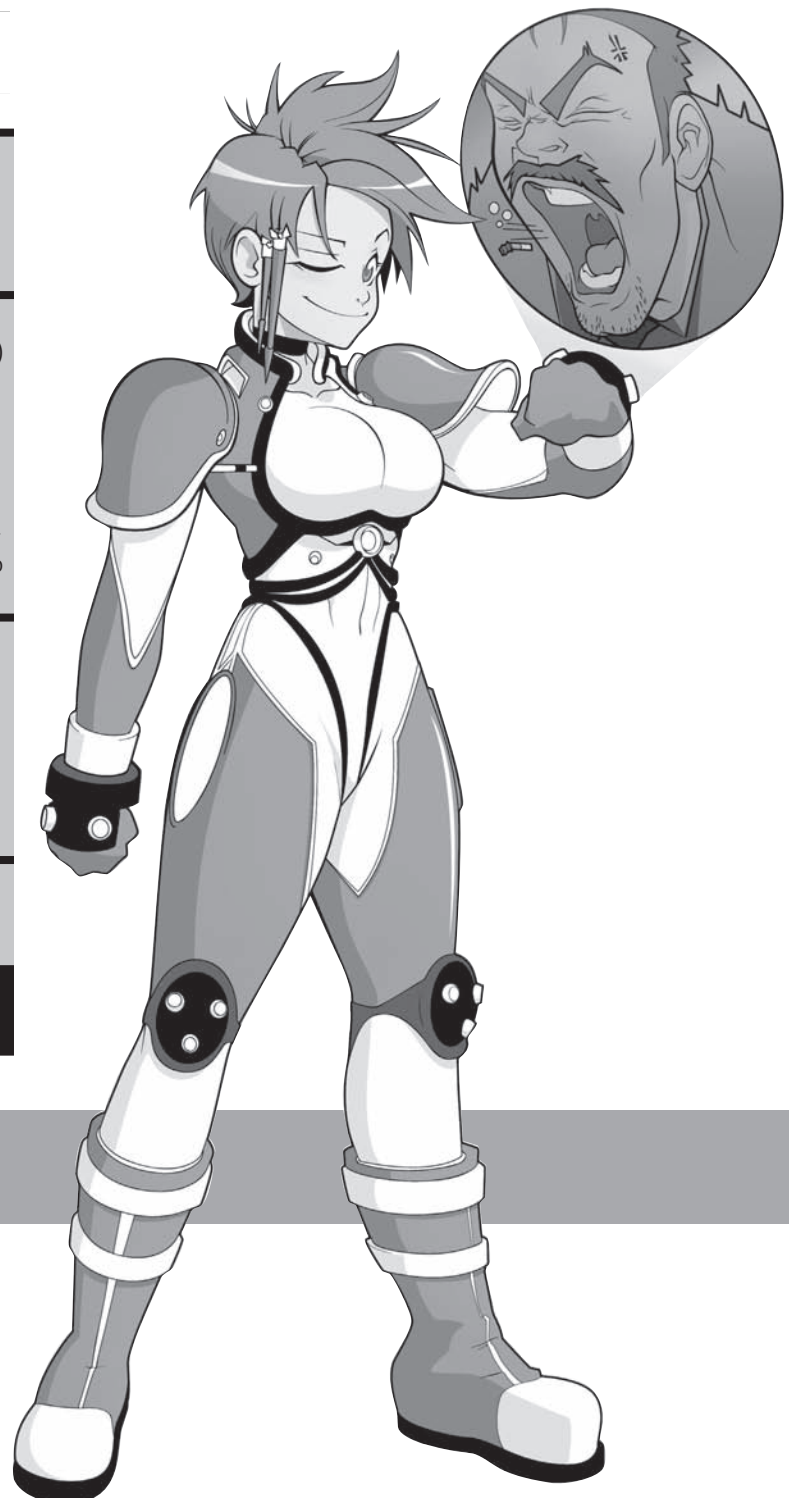
Gerador de Campo Fotoflexível de Pulso: Escudo 5 (Contínuo; **Poderes Alternativos: Camuflagem 5** [visual e radar completas], **Morfar 5** [qualquer humanoide; Limitado a roupas]).

Óculos Escuros de Visão Aumentada: Super-Sentidos 3 (visão estendida, infravisão, senso de direção).

Combate: Ataque +6 (corpo-a-corpo), +9 (à distância), Agarrar +7, Dano +1 (desarmado), +5 (pistola energética), +5 (arma da motocicleta), Defesa 18 (12 desprevenido, Recuo -4, Iniciativa +3).

Habilidades 22 + Perícias 21 (84 graduações) + Feitos 27 + Poderes 12 + Combate 18 + Salvamentos 20 = 120 PP.

"ISTO NÃO DEVERIA TER ACONTECIDO!"



IDIOTA ACIDENTAL

NÍVEL DE PODER 7

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+0	+4	+0	-1	+0
10	10	18	10	8	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+8/+4*	+12	+12	+4

*Quando Proteção falha; ¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Acrobacia 8 (+8), Arte da Fuga 12 (+12), Blegar 8 (+8), Disfarce 8 (+8), Furtividade 8 (+8), Intuir Intenção 10 (+9), Sobrevivência 10 (+9).

Feitos: Bloquear Aprimorado 4, De Pé, Esquiva Fabulosa (audição), Evasão 2, Imobilizar Aprimorado, Redirecionar, Sorte 3, Tolerância 2.

Poderes:

Controle de Sorte 2 (cancela intervenção do mestre, força outros a rolar de novo).

Escudo 6 (braço levantado em pânico).

Proteção 4 (Impenetrável; Inconstante).

Regeneração 24 (bônus de recuperação +5, dano em habilidade 1/5 minutos, ferido/machucado 1/rodada, abatido/desabilitado 1/5 minutos, ressurreição 2; não pode ressuscitar enquanto o corpo está sendo observado).

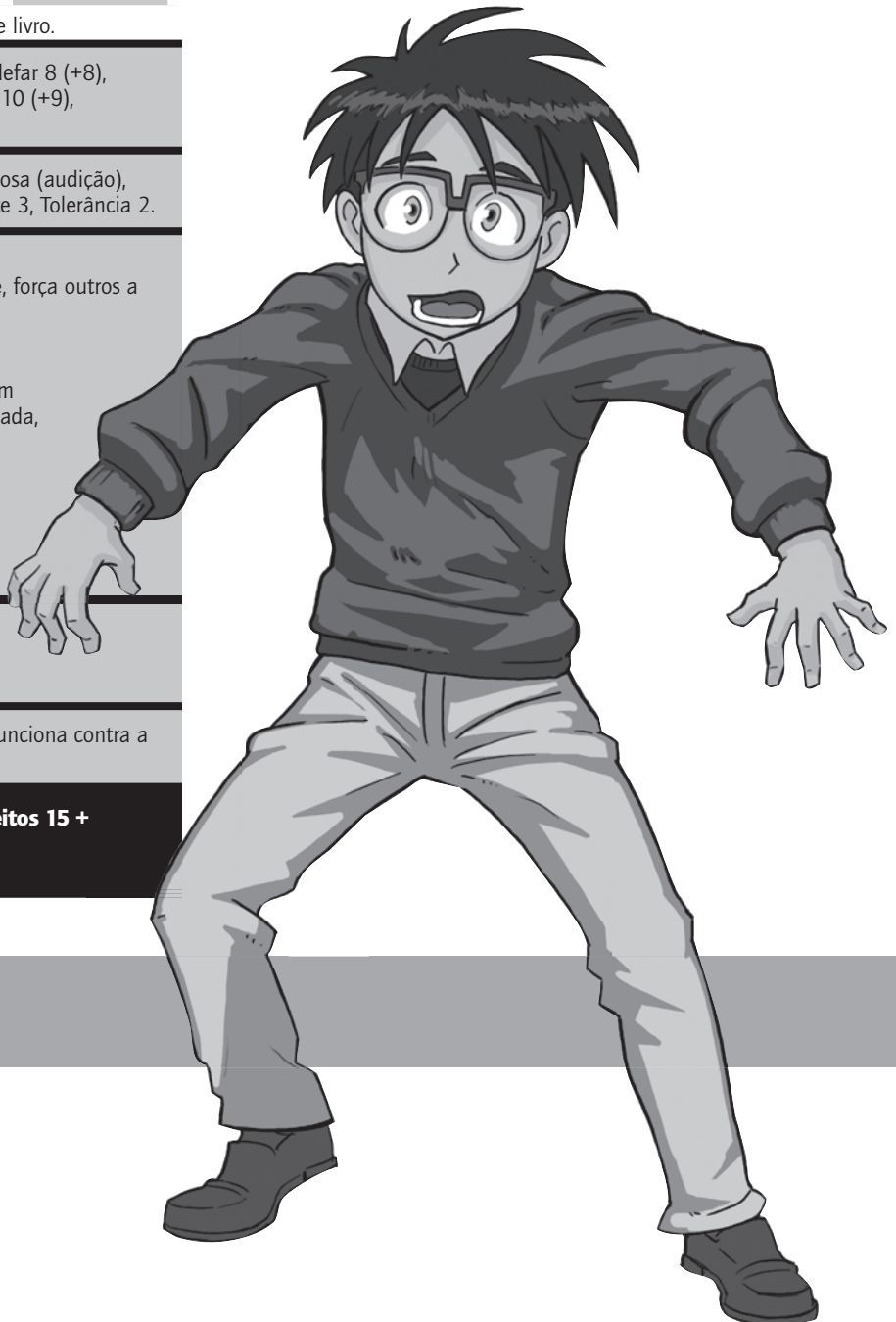
Super-Movimento 2 (deslizar, queda lenta, permear [deixa um buraco na parede que se fecha antes de se tornar realmente útil, Inconstante]).

Combate: Ataque +1, +9 (bloquear), Agarrar +1, Dano +0 (desarmado), Defesa 16 (por Escudo, 10 desprevenido), Recuo -8/-2, Iniciativa +0.

Desvantagens: Maldição¹ (ganha Interpor-se mas funciona contra a sua vontade, incomum, moderada, -2 pontos).

Habilidades 6 + Perícias 16 (64 graduações) + Feitos 15 + Poderes 43 + Combate 2 + Salvamentos 25 - Desvantagens 2 = 105 PP.

"AI, MEU DEUS, DE NOVO NÃO!"



ÍDOLO

NÍVEL DE PODER 5

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+2	+1	-1	+1	+4
8	14	12	9	13	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+3/+1*	+4	+7	+3

*Desprevenido; ¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Blefar 2 (+6, +10 contra pessoas atraídas pelo ídolo), Concentração 5 (+6), Conhecimento (atualidades) 4 (+3), Conhecimento (cultura popular) 4 (+3), Diplomacia 2 (+6, +10 contra pessoas atraídas pelo ídolo), Disfarce 6 (+10), Intimidar 4 (+8), Intuir Intenção 5 (+6), Notar 4 (+5), Performance (canto) 8 (+12), Performance (dança) 8 (+12).

Feitos: Atraente, Benefício 2 (acesso VIP, riqueza), Conhecido¹, Distrair (Blefar), Esquiva Fabulosa (audição), Fascinar 2 (Diplomacia e Performance [canto]), Foco em Esquiva 2, Inspirar 4, Kawaii¹ (Performance [canto]), Maestria em Perícia (Disfarce, Diplomacia, Performance [dança], Performance [canto]), Presença Aterradora 4, Resistência 2, Rolamento Defensivo 2, Voz Bonita¹ (canto).

Poderes:

Controle Emocional 5 (Dependente de Audição).

Combate: Ataque +2, Agarrar +1, Dano -1 (desarmado), Defesa 14 (11 desprevenido), Recuo -0, Iniciativa +2.

Habilidades 14 + Perícias 13 (52 graduações) + Feitos 25 + Poderes 5 + Combate 8 + Salvamentos 10 = 75 PP.

“OBRIGADA, PESSOAL!
AMO VOCÊS!”



PSIÔNICO

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+1	+0	+1	+2	+3
9	12	10	13	15	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEJO	VONTADE
+8/+6*	+8	+7	+14

*Desprevenido; †Característica descrita neste livro.

Perícias: Blefar 6 (+9), Concentração 12 (+14), Diplomacia 8 (+11), Intimidar 12 (+15), Intuir Intenção 6 (+8), Notar 10 (+12), Procurar 10 (+11).

Feitos: Assustar, Ataque Acurado, Distrair (Intimidar), Especialização em Ataque (Rajada Mental), Laços Profundos¹ (escolha um para sua história), Presença Aterradora 4, Rolamento Defensivo 2, Sem Medo, Sorte de Principiante.

Poderes:

Campo de Força 6 (telecinético).

PES 3 (visão; Sutil).

Rajada Mental 7 (Arma Mental).

Telecinesia 8 (Dano; Acurado; *Poderes Alternativos:*

Raio 10 [lanças telecinéticas; Acurado; Indireto 2, Ataque Dividido, Sutil], **Escudo 7** [telecinético; Afeta Outros incluindo a si mesmo, Área de Explosão, Progressão (aumento de área)], **Telecinesia 11** [Alcance de Percepção; Distração; Preciso], **Derrubar 8** [Recuo, área de linha].

Voo 3.

Combate: Ataque +6, +8 (Raio, Rajada Mental, Telecinesia), Agarrar +5 (desarmado), +14 (telecinesia agressiva), +17 (percepção e telecinesia precisa), Dano -1 (desarmado), +10 (Raio), +7 (Rajada Mental), +8 (Telecinesia), Defesa 20/13 sem Escudo (12 desprevenido), Recuo -4/-0, Iniciativa +1.

Habilidades 15 + Perícias 16 (64 graduações) + Feitos 13 + Poderes 62 + Combate 18 + Salvamentos 26 = 150 PP.



“SUAS TENTATIVAS DE ME DETER SÃO DIVERTIDAS.”

SACERDOTE

NÍVEL DE PODER 8

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+0	+3	+1	+3	+2
12	10	16	12	16	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEJO	VONTADE
+3	+8	+2	+10

¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Concentração 5 (+8), Conhecimento (arcano) 11 (+12), Conhecimento (teologia e filosofia) 8 (+9), Diplomacia 6 (+8), Intuir Intenção 9 (+12), Medicina 5 (+8), Notar 5 (+8), Ofício (engenharia) 7 (+8).

Feitos: Canal de Poder¹, Foco em Ataque (à distância) 4, Inspirar 3, Liderança, Ritualista, Sorte 3, Trabalho em Equipe 3.

Poderes:

Cura 3 (total; Perda de Poder*).

Deflexão 5 (todos os ataques à distância; à distância somente 2 graduações; Perda de Poder*).

Expulsar (Criatura)¹ 3 (escolha um tipo de criatura; Progressão 2 para cobrir uma área de 7,5m metros; Perda de Poder*).

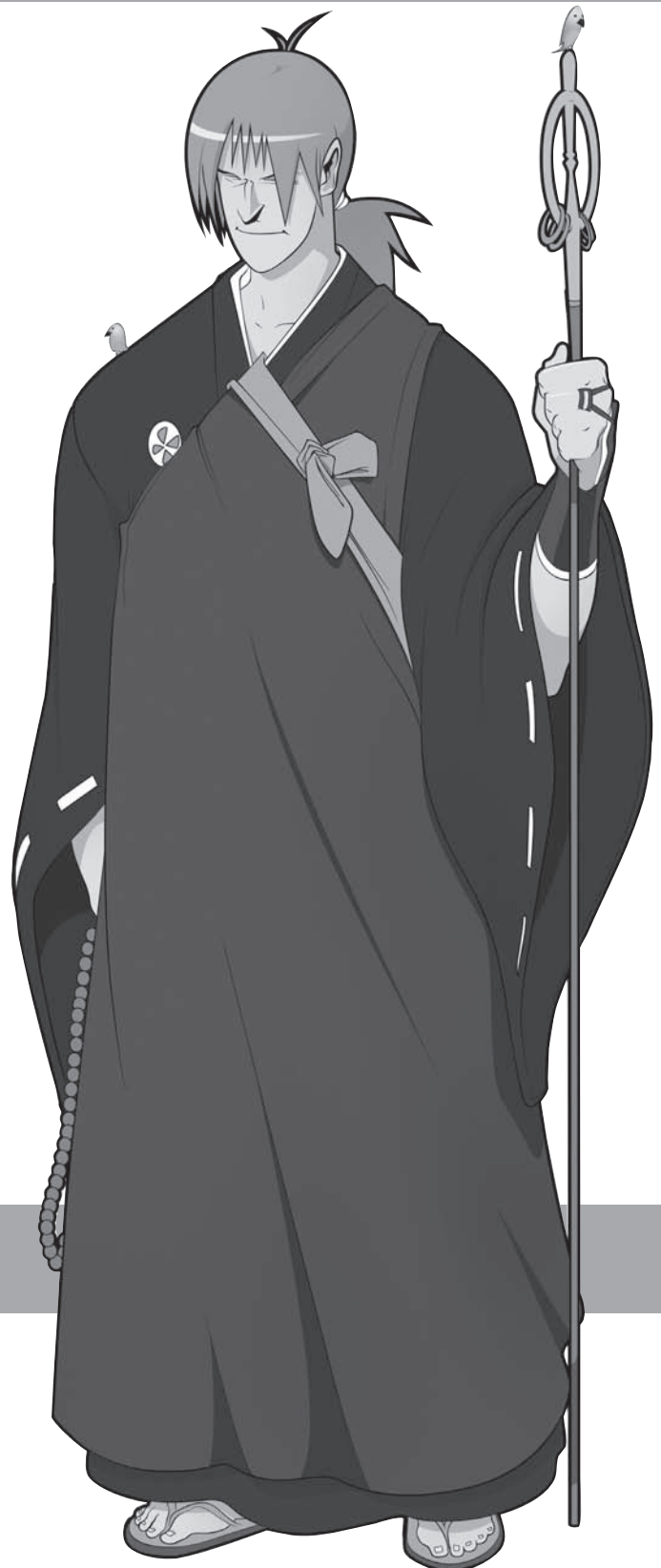
Nulificar 4 (todos poderes; Perda de Poder*).

* *Perda de Poder:* perde todos os poderes ao perder as boas graças da religião a que está ligado, incomum, menor, -1.

Combate: Ataque +3 (corpo-a-corpo), +7 (à distância), Agarrar +4, Dano +1 (desarmado), Defesa 14 (12 desprevenido), Recuo -1, Iniciativa +0.

Habilidades 20 + Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 16 + Poderes 42 + Combate 14 + Salvamentos 14 = 120 PP.

“QUE VOCÊ ENCONTRE
SEU CAMINHO.”



SENPAI BRILHANTE

NÍVEL DE PODER 6

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+2	+2	+2	+2	+3
14	14	14	14	14	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+2	+7	+7	+8

¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Acrobacia 4 (+6), Blefar 4 (+7), Computadores 4 (+6), Diplomacia 4 (+7), Intimidar 4 (+7), Intuir Intenção 6 (+8), Notar 4 (+6), Obter Informação 6 (+9), atribua 20 graduações a perícias de Conhecimento, Ofício e Performance à sua escolha.

Feitos: Adaptação ao Ambiente (multidões), Atraente 2, Bem-Informado, Bem-Relacionado, Bishounen/Bishoujo¹ 3, Esquiva Fabulosa (sexto sentido), Fascinar (Diplomacia), Faz-Tudo, Sorte de Principiante.

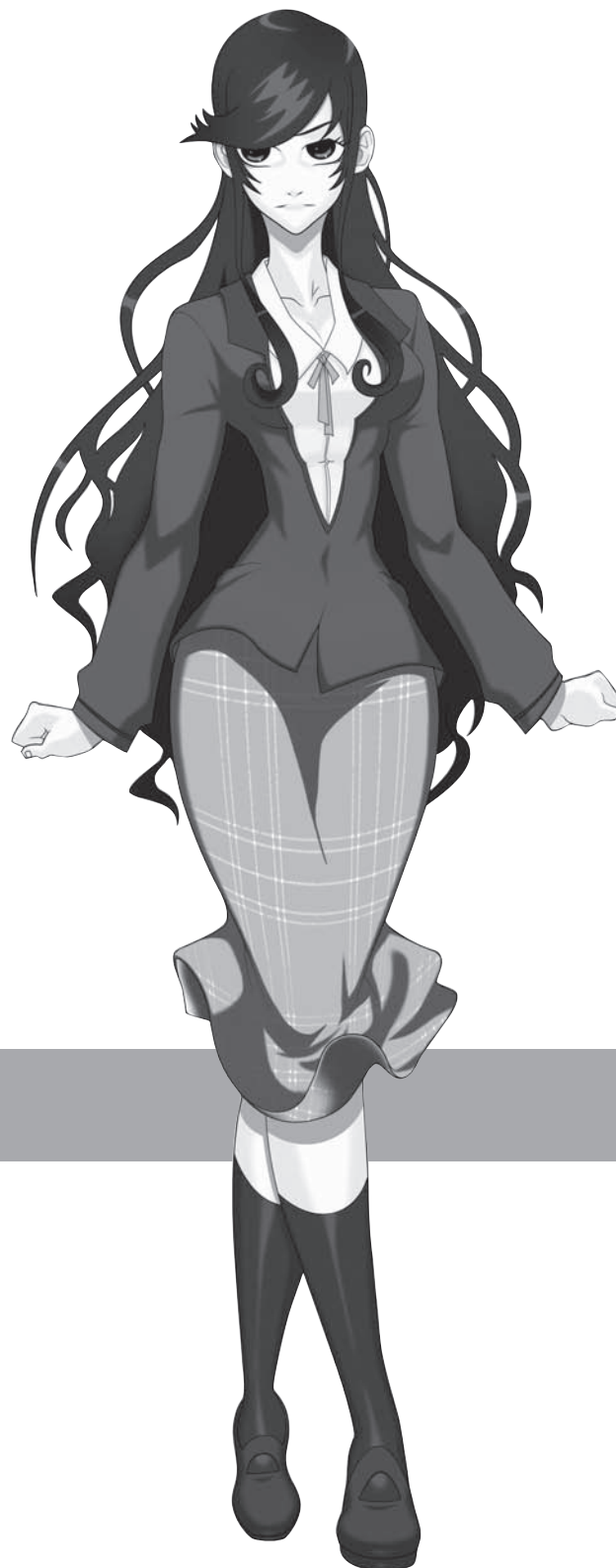
Poderes:

Atordoar 6 (gesto significativo; Alcance de Percepção, salvamento de Vontade, Dependente de Sentidos [visão], Limitado às pessoas que poderiam ser atraídas por você, Ação [ação completa]).

Controle Emocional 6 (uma emoção [amor], Incontrolável).

Combate: Ataque +3, Agarrar +5, Dano +2 (desarmado), Defesa 14 (12 desprevenido), Recuo -1, Iniciativa +2.

Habilidades 26 + Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 12 + Poderes 8 + Combate 14 + Salvamentos 16 = 90 PP.



“NÃO SE PREOCUPE, VOU
CUIDAR DE VOCÊ.”

SOLUCIONADOR DE PROBLEMAS

NÍVEL DE PODER 8

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+1	+2	+1	+2	+1
15	13	14	12	14	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+7/+5*	+7	+8	+7

*Desprevenido; ¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Acrobacia 10 (+11), Arte da Fuga 5 (+6), Blefar 5 (+6), Cavalgar 7 (+8) (ou Dirigir), Conhecimento (escolha qualquer um) 6 (+7), Desarmar Dispositivo 8 (+9), Dirigir 7 (+8) (ou Pilotar ou Cavalgar), Disfarce 4 (+5), Escalar 5 (+7), Furtividade 8 (+9), Intuir Intenção 4 (+6), Notar 6 (+8), Obter Informação 4 (+5), Procurar 5 (+6), Sobrevivência 4 (+6).

Feitos: Ação em Movimento, Equipamento 2, Esquiva Fabulosa (visão), Evasão 2, Faz-Tudo, Ferramentas Improvisadas, Iniciativa Aprimorada, Oponente Favorito (escolha um), Redirecionar, Rolamento Defensivo 2, Saque Rápido (sacar), Sem Medo, Sorte, Sorte de Principiante.

Equipamento: espada afiada (dano +3, crítico 18-20) ou pistola leve (dano +3, incremento de alcance de 9m), cota de malha (Resistência +3, Sutil) ou colete oculto (Resistência +3, Sutil); mais 10 pontos de equipamento em itens variados.

Poderes:

Controle de Sorte 2 (escolha duas opções).

Nêmesis 1.

Super-Movimento 2 (equilíbrio perfeito¹, queda lenta).

Super-Sentidos 1 (sentido de perigo).

Combate: Ataque +6, Agarrar +8, Dano +2 (desarmado), +5 (espada) ou +3 (pistola leve), Defesa 17 (14 desprevenido), Recuo -3, Iniciativa +5.

Desvantagens: Pesadelos Recorrentes¹ (escolha um evento trágico no passado do Solucionador de Problemas; jogada de d20 contra CD 15 para cada noite para uma chance de ter um pesadelo, -2 pontos).

Habilidades 20 + Perícias 21 (84 graduações) + Feitos 19 + Poderes 19 + Combate 26 + Salvamentos 17 - Desvantagens 2 = 120 PP.

“EU CUIDO DISSO.
PELO PREÇO DE
SEMPRE.”



TECHIE/ARTÍFICE

NÍVEL DE PODER 8

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+0	+2	+4	+1	-1
12	10	15	18	12	9

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+2	+10	+4	+10/+5*

*Sem Escudo Mental; ¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Computadores 10 (+14), Conhecimento (ciências físicas) 8 (+12), Conhecimento (tecnologia ou arcano) 8 (+12), Desarmar Dispositivo 10 (+14), Dirigir 8 (+8), Ofício (eletrônica) 13 (+17), Ofício (engenharia) 13 (+17), Ofício (mecânica) 13 (+17), Pilotar 6 (+6), Prestidigitação 5 (+5), Procurar 6 (+10).

Feitos: Capangas 3 (capanga artificial com 15 pontos de poder), Equipamento 3, Especialização em Ataque (um Dispositivo de combate específico), Evasão 2, Ferramentas Improvisadas, Gênio Mecânico¹ (escolha um tipo de tecnologia), Inventor (ou Artífice), Maestria em Perícia (Ofício [eletrônica], Ofício [mecânica], Ofício [engenharia], Conhecimento [tecnologia]), Memória Eidética, Plano Genial, Sorte.

Equipamento: 15 pontos de equipamento em itens.

Poderes:

Dispositivo 7 (difícil de perder).

Escudo Mental 5.

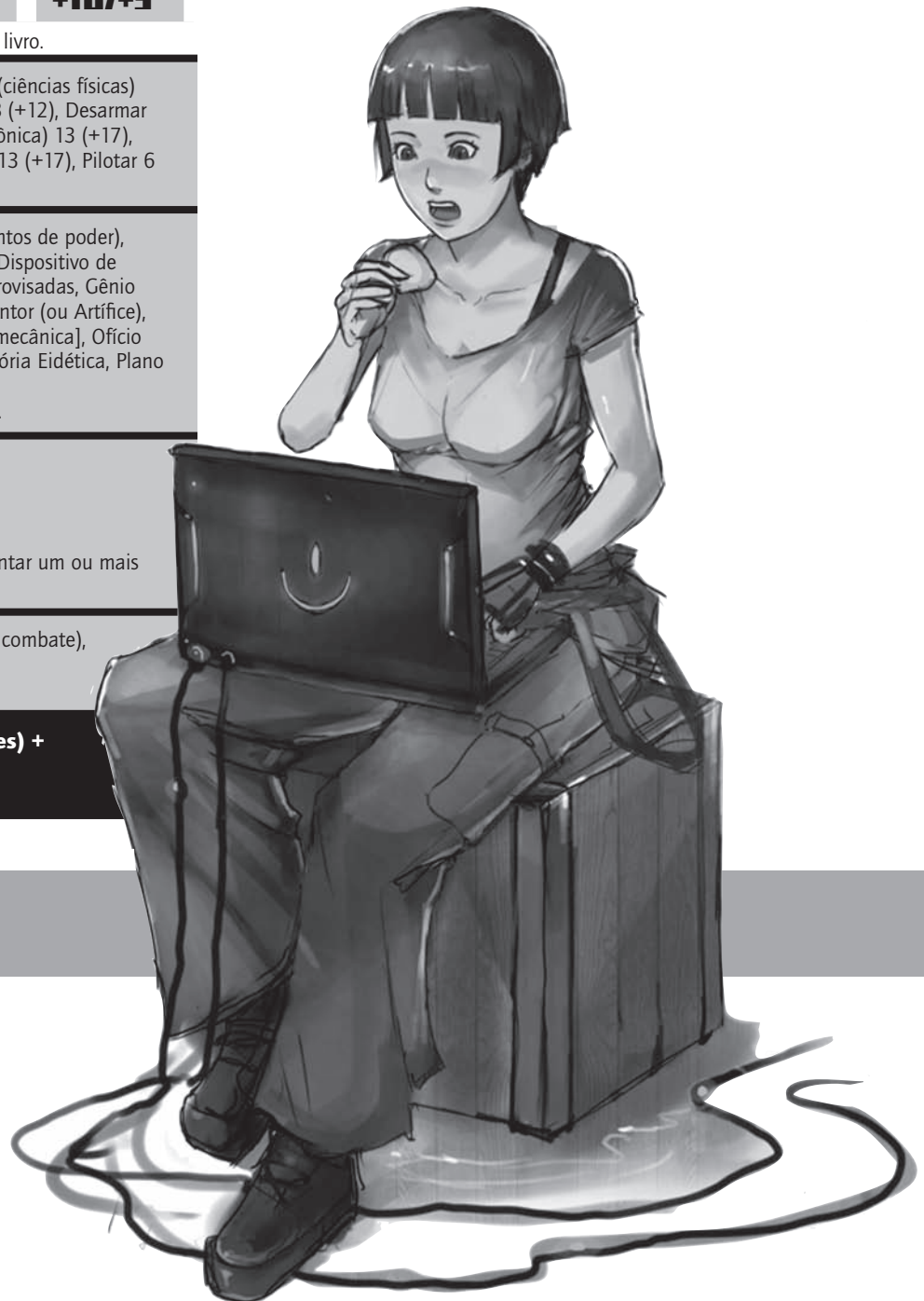
Rapidez 2.

Dispositivo: você tem 35 pontos de poder para montar um ou mais Dispositivos apropriados para a série.

Combate: Ataque +2, +4 (com um Dispositivo de combate), Agarrar +3, Dano +1 (desarmado), Defesa 14 (12 desprevenido), Recuo -1, Iniciativa +0.

Habilidades 16 + Perícias 25 (100 graduações) + Feitos 16 + Poderes 35 + Combate 12 + Salvamentos 16 = 120 PP.

“SAQUEI! O FLUXO DE PLASMA ESTAVA VAZANDO!”



IDIOTA ACIDENTAL

Há pessoas que lutam para atingir a glória, que esforçam-se incansavelmente para sobrepujar os desígnios do destino, ou que empenham cada fibra de seu ser para atingir seus objetivos. O idiota accidental não é nenhum deles. Este perdedor sempre acaba no lugar errado na hora errada... Mas sempre a tempo de mostrar-se à altura da situação e sobrepujar suas falhas, ou permanecer esquecido e salvar o dia por uma sorte incrível ou um lampejo de genialidade oblíqua.

- **Exemplos:** *Justy Ueki* de *Irresponsible Captain Tylor*, *Satou Tatsuhiko* de *Welcome to the NHK*, *Keitaro Urashima* de *Love Hina*.

ÍDOLO

Mais estranho que o mundo de fantasia é a indústria musical de ídolos pop, especialmente quando envolve conflito armado intergaláctico, assassinatos misteriosos ou esquisitices metafísicas. O ídolo é a estrela do show, o queridinho das multidões e um líder inesperado durante tempos difíceis, porque tem o poder de inspirar e manter sonhos vivos através de sua música.

- **Exemplos:** *Lynn Minmay*, "*Sharon Apple*", *Mylene Flare Jenius*, e *Sheryl* de diferentes séries da saga de *Macross*, *Mima Kirigoe* de *Perfect Blue*, *Lacus Clyne* de *Mobile Suit Gundam Seed*.

PSIÔNICO

Dotado com incríveis poderes, o psiônico diferencia-se da média dos humanos. Alguns psiônicos atribuem suas habilidades sobrenaturais a um dom divino, outros a conquistas científicas. Outros simplesmente os têm, e aí daqueles que ousem ficar em seu caminho. Psiônicos podem viver escondidos do resto da sociedade ou vir à tona para se tornarem assassinos temidos ou tiranos cruéis. Mas, para cada psiônico que se volta para o mal, haverá aqueles que usam seus poderes para o bem.

- **Exemplos:** *Kamui* de *X/1999*, *Yuki* de *Silent Möbius*, *Tetsuo* de *Akira*.

SACERDOTE

A fé tem seus privilégios, e alguns deles são poderes sobrenaturais. Um sacerdote pode seguir qualquer caminho religioso ou filosófico; o importante é que sua fé seja forte o bastante para canalizar o poder dos espíritos e deuses. Um sacerdote é mais frequentemente um conselheiro espiritual

e um curandeiro, mas aqueles que seguem divindades mais ativas são verdadeiros titãs da batalha, cujo poder é temido por todas criaturas do mal.

- **Exemplos:** *Eto* e *Greevus* de *Crônicas da Guerra de Lodoss*, *Rei Hino* de *Sailor Moon*, *Miroku* de *Inu-Yasha*.

SENPAI BRILHANTE

Todo mundo quer ser como a garota do último ano: ela é a mais bonita, a mais esperta e a mais gentil de toda a escola. Com as melhores notas, uma personalidade amável, múltiplos talentos e visual muito atraente, a veterana brilhante é uma rainha incontestável (ou rei, no caso dos rapazes). Mas ser amiga, modelo de comportamento ou alvo de afeto para todo mundo pode ser exaustivo, e a senpai brilhante também tem demônios internos que deve enfrentar, desde inseguranças escondidas até segredos obscuros.

- **Exemplos:** *Ayu "The Cool Beauty" Tateishi* de *Ultra Maniac*, *Shizuru Fujino* de *My HiME*, *Souichirou Arima* de *Kare Kano*.

SOLUCIONADOR DE PROBLEMAS

Problemas precisam de soluções e, quando respostas tradicionais são insuficientes, as pessoas chamam um solucionador de problemas. Seu trabalho possui muitos nomes, mas pode ser resumido a resolver problemas anteriormente sem solução. Ele pode ser um detetive, um caçador de recompensas, um espião ou outra profissão similar. Pode ter poderes extraordinários ou estar armado somente com seu intelecto e seu visual. Não importa como, o solucionador de problemas faz juz ao nome, e dá conta do recado.

- **Exemplos:** *Ban Midou* e *Ginji Amano* de *GetBackers*, *Spike Spiegel* de *Cowboy Bebop*, *Rally Vincent* de *Riding Bean* e *Gunsmith Cats*.

TECHIE/ARTÍFICE

Alguém tem que consertar o mecha que pilotos destroem, e informações secretas não crescem em árvores. É trabalho do *techie* lidar com ambos. Tanto um mestre em mecânica e inventor quanto um habilidoso hacker e programador, o *techie* ajuda heróis ou é ele mesmo um herói. Entende as tecnologias atuais, e transforma-as em seus brinquedos. É menos engenhoeiro do que um "conserta-tudo", juntando as peças quando seus amigos insistem em demolir as coisas com suas brincadeiras perigosas.

- **Exemplos:** *Nene Romanova* de *Bubblegum Crisis Tokyo 2040*, *Maya Ibuki* de *Neon Genesis Evangelion*, *Makoto Mizuhara* de *El-Hazard*.

PERÍCIAS

Os heróis de mangá têm uma estranha relação com as perícias; pessoas com dons extraordinários caminham lado a lado com idiotas incrivelmente incompetentes. Mesmo muitos dos heróis talentosos têm algumas grandes lacunas em suas perícias. Um herói que sabe cozinhar bem, por exemplo, é uma raridade...

O *Manual do Malfeitor* já apresenta muitas alternativas interessantes para o sistema de perícias, e algumas delas são particularmente apropriadas

para uma série de *Mecha & Mangá*. Nesta seção, você também encontrará outras formas de usar perícias para a sua sessão o clima de mangá e anime.

Note que todas as opções nesta seção são simplesmente isso: opções. Discuta com seu grupo quais delas você gostaria de implementar, e anote quaisquer mudanças que você faça ao núcleo do sistema para que, quando surgirem dúvidas, você tenha algo a que recorrer. Isto é muito importante ao criar novas opções para os jogadores gastarem pontos de poder.

TECNOLOGIA NÃO-FAMILIAR

A perícia *Ofício* presume que o herói esteja familiarizado com a tecnologia com que trabalha. Entretanto, em alguns cenários, tecnologias com bases conceituais discrepantes podem coexistir. Por exemplo, um cenário de fantasia medieval pode ter tecnologia élfica baseada em magia em um NT 3, enquanto os humanos ainda estão presos em NT 2 e trabalhando com materiais comuns. Ou os humanos podem estar tentando trabalhar com tecnologia alienígena capturada para construir mecha em preparação para uma guerra galáctica. Em um cenário mais "realista", você poderia aplicar não-familiaridade para o caso de um piloto americano da Guerra Fria de uma realidade alternativa tentar operar um robô gigante soviético roubado.

Quando um herói trabalha com tecnologia não-familiar (como um ferreiro da Era de Bronze frente a uma espada de aço de Toledo ou um engenheiro de computação moderno descobrindo um banco de dados em cristais alienígenas), todo teste de *Conhecimento*, *Ofício* e *Profissão* sofre uma penalidade de -4, como se o herói estivesse trabalhando sem ferramentas. Neste caso, a ferramenta que falta é a familiaridade básica com a tecnologia.

PERÍCIAS COMO CARACTERÍSTICAS DE COMBATE NÃO-ORTODOXO

Muitas histórias de mangá não têm combate como método de resolução de conflitos, mas seus heróis ainda precisam de uma forma de determinar quem sairá vitorioso de confronto, independente de sua natureza.

Assim como o bônus de ataque é uma característica ofensiva e o bônus de defesa é uma característica defensiva, perícias podem preencher esses vãos em diferentes tipos de conflitos. Por exemplo, numa batalha intelectual durante um jantar formal, um vilão pode usar a perícia Blefar como meio de atacar a confiança e boa reputação do herói. O herói tenta evitar isso com Intuir Intenção ou Diplomacia, e resiste a qualquer “dano social” infligido com um salvamento de Vontade.

Veja o **Capítulo 6: Mestrando Mangá** para uma explicação completa sobre conflitos sem combate.

PERÍCIAS AUTOMÁTICAS

Há coisas que pessoas em qualquer cenário devem saber ou ser capazes de fazer. Isto pode incluir usar computadores num futuro tecnológico ou nadar num mundo composto de ilhas. As experiências dos heróis podem até mesmo exigir que eles saibam certas coisas: uma série sobre pilotos de mecha não durará muito se os heróis não conseguirem pelo menos fazer seus mecha andarem para a frente. Há duas formas de lidar com isso.

- **Tarefas comuns:** com base no cenário, o mestre pode decidir que certas tarefas que normalmente exigiriam testes de perícias simplesmente funcionam. Numa série cyberpunk, por exemplo, todos saberiam como operar a interface holográfica de uma cabine de informação. Assim, a menos que um personagem tenha crescido em um ambiente primitivo, buscar informações simples num console de informação público não exige um teste de Computadores. Entretanto, usar o console para desviar o acesso através de uma senha “hackeada” certamente exigiria.
- **Graduações automáticas:** se apenas os heróis devem ter algum treinamento básico indispensável, mas isso não é o padrão da sociedade no cenário, o mestre pode decidir que todos os heróis devem ter um número mínimo de graduações numa área específica. Essas graduações podem ser gratuitas, ou pode-se pedir que os jogadores paguem por elas com pontos de poder durante a criação do personagem. Por exemplo, se uma série for girar em torno das aventuras de um esquadrão de pilotos de mecha, todos os heróis deveriam ter pelo menos 4 graduações em Pilotar. Se a história disso é sobre toda a tripulação de um cruzador espacial que carrega os mecha, então os personagens são livres para aprender quaisquer perícias que serviriam melhor a seus conceitos.

ESPECIALIDADES DO CENÁRIO

Ofício, Conhecimento, Performance e Profissão são perícias especializadas, porque dividem-se em vários campos específicos. As diferentes especialidades listadas em *Mutantes & Malfeitores* representam os campos de prática que existem num cenário de fantasia leve moderna, como o mundo dos super-heróis dos quadrinhos, mas um cenário de mangá pode desviar-se bastante disso. Você precisará criar diferentes especialidades para representar melhor o que os heróis são capazes de aprender.

Isto basicamente cria novas perícias ou novos usos para as perícias existentes, adaptadas especificamente para dar sabor ao cenário de mangá.

OFÍCIO

Ofício é usado para criar coisas, então as especialidades de Ofício dependem do cenário para determinar o que pessoas usando ferramentas normais podem criar normalmente (ou pelo menos o que quer que se passe por normal dentro do cenário). As especialidades listadas em *Mutantes & Malfeitores* são abrangentes, e ofícios estranhos podem ser incorporados a

elas para evitar criar especialidades desnecessárias. Se um ofício específico é incrivelmente importante para o cenário, sintase livre para torná-lo uma especialidade por si só, como criar Ofício (alquimia) a partir de Ofício (química) num cenário sobre alquimistas patrocinados pelo governo. A seguir estão algumas especializações de Ofício novas, e outras já existentes.

- **Armeiro e fabricante de armaduras:** em cenários de baixa tecnologia, ser capaz de fabricar armas e armaduras é importante demais para ser incluído dentro do Ofício (mecânica) ou Ofício (engenharia). Mesmo no Japão moderno, armeiros trabalham com extraordinária maestria para forjar a famosa katana, ainda hoje uma das melhores lâminas existentes, que pode resistir durante alguns segundos a fogo de metralhadoras. Num cenário de alta tecnologia, um mecânico que pode construir uma metralhadora magnética também é bem valorizado.
- **Artístico:** caligrafia, escultura holográfica, tatuagem, modelagem de sonhos, arte corporal, etc.
- **Culinária:** uma perícia incrivelmente rara que pertenceria ao Ofício (química) ou Profissão (cozinheiro) se não fosse tão difícil para um herói de mangá saber como preparar uma refeição. Personagens muito talentosos são famosos por serem terríveis cozinheiros, a ponto de intoxicarem os outros.
- **Eletrônica, Mecânica:** estas especialidades são bastante claras, mas o tipo de equipamento que um herói pode construir depende do Nível Tecnológico do cenário. Um personagem com muitas graduações em Ofício (mecânica) pode construir um mecha num cenário de ficção científica, mas pode ficar limitado a locomotivas a vapor numa história *steampunk*, ou até mesmo a uma armadilha de galhos e cipós num Nível Tecnológico primitivo. “Eletrônica” se aplica a qualquer item que carregue impulsos de energia para executar certas funções — o que significa que, num cenário onde a magia é a nova ciência, um circuito “eletrônico” pode na verdade ser uma carta laminada em ouro com símbolos mágicos gravados com ácido.
- **Engenharia:** uma outra especialidade simples que não só depende do Nível Tecnológico do cenário mas também dos materiais disponíveis. Materiais válidos em certos cenários incluem quitina produzida a partir de insetos, árvores modeladas à medida que crescem, artesanato necromântico com ossos, energia psíquica e sincronia de cristais.
- **Expressão:** romances, melodias e letras de músicas, peças teatrais, arte digital, roteiros de filmes e TV, “programação” de golens, manipulação de sonhos, desenvolvimento de avatares virtuais, etc.
- **Místico:** círculos de magia, construtos psíquicos, cura através do chi, golens, talismãs, faixas com orações, amuletos de proteção ou sorte, etc. Se você incluir esta especialidade de Ofício, pode usá-la no lugar de Conhecimento (arcano) para o teste de construção de um ritual mágico.
- **Química:** poções, alquimia, modelagem de genes, golens de carne, tinta mágica, oferendas a espíritos, biotecnologia, organismos customizados, remédios e doenças, etc.

Alguns dos exemplos são redundantes. Um cenário pode interpretar qualquer especialidade de Ofício de diversas maneiras, e cabe a você e ao resto dos jogadores definir as áreas de habilidade disponíveis na história.

Note que capacidades de Ofício verdadeiramente extraordinárias, principalmente criação de equipamento muito útil e eficaz rapidamente no meio da ação, deve exigir pelo menos o feito Inventor ou um equivalente, e pode até mesmo ficar melhor como um poder (como Engenhocas, do suplemento *Manual do Malfeitor*).

DIFICULDADE DE OFÍCIO

O mestre decide se criar um determinado item é simples (CD 15), moderado (CD 20), complexo (CD 25), ou avançado (CD 30), levando em consideração fatores como Nível Tecnológico, nível de poder e elementos de cenário. Uma simples espada pode ter uma CD moderada em um cenário medieval, mas CD complexa em um cenário moderno, ou vice-versa. Na prática, aumente a CD em um nível para cada Nível Tecnológico (como descrito neste livro) de diferença entre o cenário e o item.

CONHECIMENTO

As especialidades de Conhecimento em *Mutantes & Malfeitores* cobrem a maioria das áreas de estudo, e você precisa apenas descobrir onde os elementos estranhos do cenário entram. Você pode adicionar ou mesclar especialidades, mas é aconselhável manter a lista de especialidades de Conhecimento concisa, para evitar forçar os jogadores a diluir seus pontos de poder em perícias que poderiam ser incluídas em outras. A seguir estão algumas especialidades que não aparecem em *Mutantes & Malfeitores*.

- **Arquitetura e engenharia:** conhecimento de técnicas de construção, nomes de arquitetos e engenheiros, princípios de construção, projeto e logística de fortalezas e conhecimento superficial de armas de cerco. Isto pode ser incluído em Conhecimento (tecnologia).
- **Artes marciais:** estilos, *dojos*, etiqueta entre artistas marciais, praticantes famosos, técnicas secretas, irmandades do mundo das artes marciais, etc. Poderia ser parte de Conhecimento (arcano), Conhecimento (história), Conhecimento (tática), ou até mesmo Conhecimento (manha).
- **Ciências parapsicológicas:** em um cenário em que poderes psíquicos são estudados e desenvolvidos como uma ciência, este é o campo que cobre o conhecimento de psiônicos poderosos, teoria de poderes psíquicos, pesquisa médica, etc. Esta especialidade pode ser incluída em Conhecimento (arcano) ou mesmo substituí-lo.
- **Ciências policiais:** balística, criminologia, ciência forense, táticas de forças policiais especiais, etc. Pode ser parte de Conhecimento (tecnologia), Conhecimento (educação cívica) ou Conhecimento (tática).
- **Cosmologia:** reinos infernais e divinos (i.e. Tengoku, Sociedade das Almas, Monte Han, etc.), reinos sobrenaturais, seres importantes em hierarquias sobrenaturais. Pode ser parte de Conhecimento (arcano).
- **Cybercultura:** protocolo e etiqueta de comunidades online, servidores importantes e sites, fóruns online, *hackers* e programadores famosos, celebridades da rede, *memes* populares, etc. É como Conhecimento (manha) ou Conhecimento (cultura popular), mas se aplica ao ciberespaço dominado por usuários.
- **Local:** conhecimento de coisas pertinentes a uma zona restrita, como uma cidade grande ou uma província, incluindo topografia, terreno e pontos de referência, pessoas importantes, mercadorias e serviços disponíveis, etc. Há muitas perícias de Conhecimento (local), cada uma referente a uma zona diferente. Isto pode ser parte de Conhecimento (geografia) ou Conhecimento (manha), mas poderia aplicar-se a muitas especialidades de Conhecimento limitadas a uma zona em particular.
- **Monstros de estimação:** criaturas criadas para o propósito de duelar, seus poderes, treinadores, torneios, etc. Pode ser parte de Conhecimento (arcano), Conhecimento (ciências biológicas) ou Conhecimento (tecnologia), dependendo da natureza do monstro de estimação.
- **Mundos exteriores:** se o personagem é capaz de estudar mundos, planos de existência ou realidades alternativas ou paralelas, usa esta especialização para saber sobre sua composição e regras básicas. Pode ser parte de Conhecimento (arcano), mas nas séries onde há mundos paralelos, as pessoas normalmente não têm a menor ideia disso.
- **Nobreza e realza:** linhagens, heráldica, árvores genealógicas, lemas, personalidades. Pode ser parte de Conhecimento (educação cívica).

PERFORMANCE

A única coisa que você precisa determinar em relação às especialidades de Performance é a forma que assumem no cenário. A arte varia muito com a cultura e a história. Um herói que tente executar uma forma de arte com que não está familiarizado sofre uma penalidade de -4 no teste, como se estivesse trabalhando com tecnologia não-familiar (veja a caixa de texto).

Exemplos: uma cantora tentando emular o canto ritualístico dos alienígenas invasores para evitar que uma batalha comece, um tocador de alaúde tentando tocar uma shamisen japonesa.

PROFISSÃO

As profissões disponíveis no cenário dependem unicamente do Nível Tecnológico, porque diferentes graus de progresso geram campos de experiência diferentes. Profissões de NTs iniciais podem sobreviver em épocas posteriores com algumas adaptações. Fora as profissões tradicionais como médico, garçom (um trabalho de meio turno muito popular para estudantes) ou repórter, cenários de mangá podem incluir carreiras mais exóticas com as quais os personagens podem ganhar a vida.

- **NT 1:** adivinho, exorcista, fazendeiro, caçador, ninja, nobre, mercador, sacerdote, pastor, guerreiro, bruxa, mago, *wuxia*.
- **NT 2:** acadêmico, aventureiro, artista, caçador de recompensas, detetive consultor, criminoso profissional, inventor, médico, cientista, ventanista (ladrão refinado).
- **NT 3:** piloto ou motorista de elite, atleta, empresário, mestre pistoleiro, herdeiro, ídolo, garota mágica, operador de controle de missões, soldado, estudante, técnico.
- **NT 4:** cirurgião de ciborgues, *hacker*, vendedor de informações, piloto de mecha, pária, techie AEV (Atividade Extra-Veicular, principalmente no espaço).
- **NT 5:** colonizador, navegador do hiperespaço, coletor de recursos, terraformador, transportador.

PERÍCIAS COMO PODERES

Em chinês, a palavra “kung fu” significa “grande esforço”, e se aplica a todos os tipos de esforços, não somente artes marciais. Assim, as perícias de um herói habilidoso deveriam ser como poderes — por exemplo, os típicos saltos impossíveis que os heróis de animê e mangá realizam com tanta frequência.

Para tornar o uso de perícias algo extraordinário, você pode usar feitos e poderes como Salto, Super-Sentidos (para fortalecer a perícia Notar), Fascinar (para fornecer uma habilidade especial a uma perícia de interação) e Bem-Informado (para usar Obter Informação de formas especiais).

Como alternativa, o cenário pode simplesmente ditar que perícias não precisam de poderes ou feitos para serem extraordinárias; o herói só precisa de muitas graduações para ter um excelente kung fu.

Para incluir perícias extraordinárias na sua série, você tem quatro opções, que pode usar separadamente ou em conjunto: aumentar os limites de graduações, reduzir as CDs de tarefas de perícias, introduzir mais feitos de perícias ou permitir sucessos automáticos.

LIMITES DE GRADUAÇÕES

O nível de poder da série limita o número de graduações em perícias ao nível de poder + 5. Num cenário em que perícias possam ser usadas para efeitos extraordinários, este limite pode ser mais alto, ou simplesmente não existir. Como regra geral, cada 4 graduações acima do nível de poder normal do cenário representam um nível adicional de experiência que os heróis podem atingir com suas perícias, considerando que 15 graduações representam maestria sob circunstâncias normais.

CD REDUZIDA

Para heróis, a dificuldade de certas tarefas pode ser reduzida, para que seus bônus em perícias tenham um efeito mais poderoso. Isso pode ser o padrão do cenário ou se aplicar apenas para personagens heroicos. Ou, ainda, você pode exigir que o jogador gaste um ponto de poder para marcar uma perícia como extraordinária, reduzindo as CDs para essa perícia em 4 (na prática, é como se o jogador tivesse comprado um feito de poder para a perícia).

FEITOS DE PERÍCIA

Mutantes & Malfeitores já inclui vários feitos de perícia. Dependendo do seu cenário, você pode criar mais desses. Um feito de perícia deve ter um dos seguintes efeitos:

- Adicionar uma habilidade especial a uma perícia. Isto é como Fascinar, que adiciona a habilidade de hipnotizar a uma perícia de interação, ou Rastrear, que dá à perícia Sobrevivência a capacidade de seguir uma trilha. Se a habilidade afeta um alvo, deve dar direito a uma jogada de salvamento, e sua CD deve ser igual ao resultado do teste de perícia. Um feito de perícia poderia em vez disso remover uma limitação de uma perícia à qual se aplica (como Ferramentas Improvisadas, que remove a necessidade de ferramentas em testes de Ofício).
- Conceder um bônus igual ao dobro das graduações ganhas com o gasto de um ponto de poder, mas limitado a uma tarefa ou circunstância. Isto significa um bônus de +8 para uma perícia, um bônus de +4 para duas perícias, um bônus de +2 para quatro perícias, ou um bônus de +1 para oito perícias. É como Atraente, que concede um bônus de +4 para duas perícias (Blefar e Diplomacia) em uma única circunstância (o alvo acha o herói atraente) e Tolerância, que concede um bônus de +4 em testes de Nadar e Constituição e salvamentos de Fortitude para certas ações (tarefas que envolvem força física).
- Permitir o uso de uma perícia no lugar de outra perícia para uma tarefa em particular. A substituição deve fazer sentido na lógica do cenário. É como Assustar, que permite que um herói use Intimidar em vez de Blefar para fingir em combate.
- Mudar a habilidade chave de uma perícia em geral ou para tarefas específicas, como adicionar o modificador de Força em vez de Destreza para testes de Acrobacia para pular. Isto é particularmente vantajoso quando a habilidade que substitui a original é Aumentada.

Você pode encontrar alguns exemplos de feitos de perícia de mangá na próxima seção deste capítulo.

MAESTRIA AUTOMÁTICA

Heróis com graduações suficientes podem executar algumas tarefas de olhos fechados. Você pode declarar que todos os heróis têm o feito Maestria em Perícia para todas as suas perícias, ou que uma única aplicação de Maestria em Perícia afeta todas as perícias em vez de apenas quatro.

ESPECIALIZAÇÃO EM TAREFAS

Um herói de mangá pode ser um programador maravilhoso mas não saber muito bem como entrar à força em um banco de dados, ou pode viajar sem problemas por uma floresta densa mas ficar completamente perdido em uma montanha. Para representar essas aplicações focadas de perícias, o mestre pode permitir que uma graduação de perícia forneça um bônus de +2 ao invés de +1 quando dedicado a uma tarefa em particular. Como esse método cria muita burocracia para os jogadores e mestre, você pode introduzir o feito Foco em Tarefa, na próxima seção.

PRATICANDO PARA UMA TAREFA FINAL

Histórias de mangá geralmente permitem que seus protagonistas preparem-se para uma grande tarefa à sua frente, seja prestar vestibular, apresentar-se

em um show de sua banda, "hackear" uma complexa estrutura de cybécerebro ou fazer um perigoso ritual mágico.

Entrando em uma cena de montagem (com eventos acontecendo rapidamente, enquanto uma música toca ao fundo), os heróis preparam-se para eventos importantes. Isto deve ser um tipo de desafio que possa ser alcançado através de testes de perícia, não combate. Todos os heróis devem participar da cena, que consiste de uma sequência de tomadas curtas descrevendo sua preparação (estudando, ensaiando, obtendo inteligência, comprando ingredientes de qualidade e assim por diante).

Um teste de preparação é um teste de habilidade ou perícia, e o mestre decide qual habilidade ou teste a preparação exige, bem como o número de testes, suas CDs e sua duração. Cada teste fornece +2 de bônus ao herói que participará do evento final — em essência, o herói está realizando a ação prestar auxílio para si mesmo, com antecedência. Cada teste bem-sucedido fornece o bônus de +2 a um único teste durante o evento final. Assim, se o evento exigir mais de um teste, o herói deve se preparar mais se quiser que o bônus aplique-se ao maior número de testes de perícias possível.

Se os heróis participam de um evento que os distrai entre sua prática e a tarefa final para a qual praticaram, todos os bônus são perdidos. Considere que qualquer evento que exija uma rolagem de dado é suficiente para distrair o personagem. O herói pode abrir mão qualquer rolagem, mas deixa seu destino nas mãos do mestre. Um herói pode fazer uma rolagem de dados como uma reação aos eventos que acontecem ao redor e não prejudicar sua preparação, como fazer um teste de Notar para escutar o carro descontrolado derrapando em sua direção.

Exemplo: no ano 2085, Mayu é uma estudante que está se preparando para sua entrada na prestigiosa Universidade de Tóquio, onde quer se tornar uma engenheira de mecha. O mestre quer tornar o vestibular um evento complexo, exigindo muitos testes de Conhecimento (tecnologia), e decide que Mayu precisa fazer testes de Inteligência a fim de absorver toda informação de que precisa. Ele não diz à jogadora de Mayu quantos testes de Conhecimento o exame exigirá, e a jogadora decide que Mayu estudará por cinco noites antes da data marcada. O mestre define CD 15 para as complexas informações, e cada teste de Inteligência representa uma noite de estudo. A jogadora de Mayu rola 3 sucessos de 5 possíveis, e assim ela consegue um bônus de +2 para três dos testes de Conhecimento (tecnologia) que o exame exige. O mestre ou a jogadora descreve o que Mayu faz durante os cinco dias nos quais estuda.

Hiro, a paixão de Mayu, convida-a para um encontro na véspera do exame, e ela aceita. Se ela simplesmente sentar e aproveitar o encontro, as informações (e os bônus correspondentes) permanecem frescas em sua mente, embora nada digno de nota aconteça. Se ela flertar ativamente para fazer Hiro gostar mais dela (fazendo testes de Diplomacia), o estresse a faz esquecer algumas das coisas que ela aprendeu, e ela perde os bônus. Ela ainda pode ser esperta o suficiente para passar no exame, mas não aproveitará os frutos de seu trabalho.

FEITOS

Por mais que as perícias ajudem a definir as coisas que heróis de mangá podem fazer, não dão conta de todas as habilidades especiais que eles adquirem por treino, talento bruto, linhagem especial, ou até mesmo seu passado. Para essas pequenas peculiaridades, os personagens têm feitos.

Esta seção inclui a opção de feitos de proficiência (do *Manual do Malfeitor*) e apresenta vários feitos baseados nas regras para poderes como feitos (presentes no *Manual do Malfeitor* e no suplemento importado *Poder Supremo*, a ser publicado). Assim, alguns feitos (como Kawaii e Olhar Demoniaco) beiram o super-humano.

FEITOS DE PROFICIÊNCIA

Uma série em que é importante diferenciar o uso treinado e destreinado de equipamentos e Dispositivos pode incluir feitos de proficiência. Equipamento restrito, como armas pesadas, mecha ou bioarmaduras podem exigir treinamento para funcionar como deveriam.

Esta opção é adequada para cenários com um tom mais sério, onde a existência de certos itens não significa que qualquer pessoa possa colocar

as mãos neles ou usá-los. O mestre define quais equipamentos exigem proficiência especial. Usar tais equipamentos sem a proficiência exigida impõe uma penalidade de -4 na rolagem necessária, como -4 em rolagens de ataque para armas, -4 em testes de Pilotar para mecha, etc.

O efeito de um feito de proficiência é remover a penalidade para usar o item restrito ou um grupo de itens similares, se forem comuns o bastante no

cenário. Você encontrará exemplos de feitos de proficiência no *Manual do Malfeitor*; use-os como referência, já que as séries de mangá mais estranhas podem ter uma variedade imensa de equipamentos. Alguns exemplos de áreas de proficiência que um feito pode cobrir estão a seguir.

- **Armas:** armas marciais (que exigem algo além de apenas brandi-las para causar algum dano), um único grupo de armas exóticas similares

FEITOS

NOME DO FEITO	BENEFÍCIO
FEITOS DE COMBATE	
Ação de Combo	Receba um ponto de combo com uma ação de combate bem-sucedida, para pagar pela ativação de um poder de combo.
(Ataque) Relâmpago (+)	Aceite -2 de penalidade e aumente seu dano em +1 para cada 5 pontos acima da Defesa do alvo.
Esbofetear (+)	Interrompa uma tentativa de agarrar com um belo tapa.
Golpe Zen	Use sua Sabedoria ao invés de sua Força para dano em combate corpo-a-corpo.
Quebrar o Estilo (+)	Receba um bônus de Defesa ou Ataque contra um artista marcial.
Reação de Combate (+)	Use uma ação específica como reação a um gatilho específico.
Resistir a Dano	Reduza o bônus de esquiva para aumentar o bônus de Resistência.
FEITOS DE FORTUNA	
Laços Profundos (+)	Receba pontos heroicos adicionais quando enfrentar uma complicação emocionalmente importante.
Na Hora	Chegue no lugar certo na hora certa.
FEITOS GERAIS	
Benefício	Benefícios adicionais para heróis de mangá.
Bishonen/Bishoujo (+)	Um teste de perícia de interação bem-sucedido melhora a postura de outras pessoas.
Canal de Poder (+)	Você é o ponto de origem dos poderes de um aliado.
Conhecido (+)	Pessoas que você encontra fazem um teste de Obter Informação automático para reconhecer você.
Corrida Ninja (+)	Corra por muito tempo e ignore as dificuldades do terreno.
Discreto (+)	Testes de perícias para descobrir informações sobre você sofrem uma penalidade.
Familiaridade Tecnológica	Você é proficiente com tecnologia alienígena, arcana ou exótica.
Recolher Peças	Receba muitos bônus em testes de Ofício retirando peças de máquinas existentes.
Última Resistência	Use esforço extra para ignorar todos as penalidades de dano por uma rodada.
Visual Desconcertante (+)	Seu visual lhe concede um bônus ou impõe uma penalidade nas pessoas atraídas por você.
FEITOS DE PERÍCIA	
Discurso Inspirador (+)	Use uma perícia de interação específica para dar bônus a um aliado por uma rodada.
Falso Especialista (+)	Faça a própria realidade pensar que você sabe o que está fazendo.
Foco em Tarefa (+)	Acrescente metade de suas graduações em uma perícia como um bônus para uma tarefa específica.
Gênio Mecânico	Bônus de +4 em testes de Desarmar Dispositivo e Ofício com uma tecnologia.
Interface (+)	Bônus de +4 para uma perícia que exige ferramentas quando você as usa.
Intuir a Verdade	Faça um teste de Intuir Intenção livre quando encontrar algum tipo de enganação.
Intuir Intenção Homicida	Use Intuir Intenção ao invés de Notar para identificar alvos hostis.
Kawaii (+)	Você faz seus inimigos tremerem por causa de sua aparência incrivelmente bonitinha.
Olhar Demoníaco (+)	Cale a boca dos idiotas com um olhar mortal.
Pesquisa Online	Use Computadores em vez de Obter Informação quando procura por informações.
Ritmo de Combate	Você sabe como o combate está indo para aliados e inimigos.
Saltar Paredes	Use Acrobacia ao invés de Escalar para escalar certas inclinações.
Teórico de Conspiração (+)	Faça um teste de uma perícia sem relação alguma ao obter um 20 natural em certos testes de perícia.
Voz Bonita (+)	Use uma perícia de interação para deter uma luta.

(aquelas com formatos estranhos ou características únicas), armas de fogo curtas (revólveres e pistolas) armas de fogo longas (espingardas, fuzis), armas pesadas (metralhadoras, bazucas), armas veiculares, armas de mecha, armas de energia, armas brancas avançadas (armas brancas com propriedades muito estranhas), armas simbióticas inteligentes, armas psíquicas, etc.

- **Armaduras:** armaduras leves, armaduras médias, armaduras pesadas, armaduras tecnológicas, exoesqueletos, armaduras simbióticas, etc.
- **Veículos de superfície:** tanques, caminhões de 18 rodas, hovercrafts, lanchas, barcos a vela, transatlânticos, mecha bípedes, mecha aracnídeos, etc.
- **Aeronaves:** aviões pesados, aviões de combate, helicópteros, mecha em modo voo, etc.
- **Veículos espaciais:** ônibus espaciais, sondas orbitais, caças espaciais, mecha em modo espacial, grandes cruzadores, etc.
- **Mecha:** todos os tipos de mecha, mecha de trabalho, mecha de guerra, mecha antigos, etc.
- **Atividades profissionais:** cirurgia, programação de IA, criação de um tipo específico de item mágico ou tecnológico (versões específicas do feito Inventor), instalação cibernética, etc.

FEITOS

Heróis de mangá exibem algumas habilidades únicas que você pode representar com alguns dos feitos a seguir. O mestre pode vetar um feito se achar que é inadequado para a série.

AÇÃO DE COMBO

COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você pode fazer uma sequência complexa com resultados devastadores. Quando adquirir este feito, escolha uma ação específica que você pode fazer durante o combate. Ela será considerada uma ação de combo e, se for bem-sucedida, você recebe um certo número de pontos de combo, que pode usar para ativar o poder Combo Final (veja **Poderes**, na próxima seção). Cada graduação neste feito permite que você selecione uma ação de combo diferente. Você só pode atribuir este feito a ações que exigem rolagens contra a Defesa do alvo, contra as quais o alvo pode resistir com uma jogada de salvamento, ou que exigem testes opostos.

(ATAQUE) RELÂMPAGO

COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Seus punhos, pernas ou armas se movem com a velocidade da luz, soterrando seu alvo com uma saraivada de golpes. Escolha um tipo de ataque corpo-a-corpo (desarmado, espadas, cajado, um poder de Golpe específico, etc.). Com uma ação completa, você pode lançar múltiplos ataques em um alvo com o tipo de ataque escolhido. Faça uma rolagem de ataque normal com uma penalidade de -2. Para cada 5 pontos pelos quais você excede a Defesa do alvo, recebe +1 no seu bônus de dano, até +5. Cada graduação adicional neste feito reduz o intervalo para aplicar o dano extra em 1, até um mínimo de 2, aumenta o bônus de dano máximo para +10, ou designa outra forma de combate corpo-a-corpo. O bônus fornecido por (Ataque) Relâmpago não conta contra limites de nível de poder. Você não pode usar este feito com poderes com a desvantagem Ação ou o extra Automático.

BENEFÍCIO

GERAL

A seguir estão benefícios adicionais para heróis de mangá.

- **Aparência normal:** se você pertence a uma espécie que enfrenta complicações ou desvantagens devido a sua aparência física, este benefício pode compensar uma delas e fazer você ficar mais parecido com o que o cenário considera "normal".
- **Bom senso:** geralmente, somente um membro de um grupo possui este benefício. O herói pode fazer um teste de Sabedoria para ter um "mau pressentimento" quando ele ou seus aliados estão prestes a fazer

algo muito, muito errado, conforme tenham sido avisados pelo mestre (CD 5 a 10, dependendo do nível de estupidez da ação).

- **Características padrão:** heróis artificiais podem ter 5 pontos de equipamento por graduação na forma de equipamentos instalados em seus corpos, como parte de seu modelo racial de espécie.
- **Família importante:** você (ou sua noiva) pertencem a uma família de renome e influência. Embora isso não lhe dê recursos, as pessoas ficam mais inclinadas a interagir com você, apenas por causa de seu nome.
- **Laços com organizações:** você é um agente ou empregado de uma organização com recursos e acesso a tecnologia restrita, permitindo que você compre equipamento geralmente proibido.

BISHONEN/BISHOUJO

GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você é *extremamente* atraente, impressionando os outros com seu visual. Quando você usa uma perícia de interação, um sucesso torna a postura do alvo em relação a você mais próxima de Prestativa, além do efeito normal da tarefa de interação que você tentou (veja **Diplomacia**, página 46 de *Mutantes & Malfeitores*), porque ele ou ela se sente bem apenas por falar com uma pessoa tão bonita. Se você está usando a perícia Diplomacia precisamente para melhorar a postura do alvo, um sucesso melhora sua postura em dois passos. Você só pode usar este feito uma vez por interação com a mesma pessoa. Você só pode afetar um alvo até 3m de distância; a cada graduação adicional, o alcance deste efeito e o número de alvos aumenta em um passo na **Tabela de Progressão Universal**. A melhora de postura por causa deste feito é temporária. Depois de alguns minutos longe de você, o comportamento do(s) alvo(s) retorna ao normal (a menos que você tenha melhorado-o com sucessos normais em perícias de interação).

CANAL DE PODER

GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você pode não ser capaz de manifestar poderes, mas é um canal natural para os poderes dos outros. Com uma ação completa, você pode sincronizar-se com um aliado voluntário dentro de 15m por graduação. Desse momento em diante, seu aliado pode usá-lo como ponto de origem de qualquer um de seus poderes, enquanto vocês estiverem ao alcance um do outro. Se estiverem em dimensões diferentes, você só pode canalizar poderes com o feito de poder Dimensional. Ambos agem na mesma Iniciativa (a mais baixa entre os dois), e você gasta uma ação de movimento enquanto seu aliado usa a ação normal para seus poderes. Ele deve ser capaz de ver ou perceber o alvo pretendido, e assim não pode usar você para ultrapassar cobertura camuflagem, a menos que possa usar de alguma forma os seus sentidos também. Ele não pode usar poderes com alcance pessoal através de você, mas você pode canalizar poderes com alcance de toque, se você tocar o alvo. Sua sincronização termina quando você se sincronizar com outro aliado ou quando você ou o aliado sincronizado ficarem inconsciente.

CONHECIDO

GERAL, COM GRADUAÇÕES

As pessoas não conseguem evitar reconhecê-lo. Este feito funciona ao contrário de Bem-Informado: sempre que você encontrar outro personagem, o mestre rola um teste de Obter Informação para o personagem. Você recebe um bônus em testes de interação com a pessoa igual ao dobro das suas graduações neste feito. Este feito não se aplica se você está usando a opção Reputação do *Manual do Malfeitor*.

CORRIDA NINJA

GERAL, COM GRADUAÇÕES

Inclinando seu corpo para frente e correndo com os braços esticados para trás, você consegue cobrir grandes distâncias. Quando você se move em ritmo total, pode se mover por um minuto inteiro sem se cansar. Depois disso, as regras normais de movimento total se aplicam (você pode se mover por um número de rodadas igual ao seu valor de Constituição antes de precisar fazer testes de Constituição a cada rodada). Enquanto usar este feito, você não perde velocidade por mover-se através de terreno difícil natural (não se aplica a terreno tornado difícil por poderes como Controle

Ambiental). Para cada graduação adicional, você avança a quantidade de tempo pela qual consegue correr sem impedimento um passo na **Tabela de Progressão Universal**. Você pode interromper sua corrida ninja a qualquer momento, mas se sofrer qualquer dano enquanto estiver correndo desse jeito, fica fatigado. Você não pode usar este feito enquanto estiver fatigado, já que não pode se mover em ritmo total sob essa condição.

DISCRETO

GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você é um enigma, tão esquecido pela sociedade que as pessoas não se lembram de você muito bem. Todos os testes de Computadores, Conhecimento e Obter Informação para descobrir informações sobre você sofrem uma penalidade de -2 por graduação. Se você está usando as regras de Reputação do *Manual do Malfeitor*, use o feito de mesmo nome no *Manual*.

DISCURSO INSPIRADOR

PERÍCIA, COM GRADUAÇÕES

Seja por inspiração, enganação ou intimidação, você consegue motivar os outros a fazer o melhor. Escolha Blefar, Diplomacia, Intimidar ou Performance. Com uma ação padrão, faça um teste da perícia escolhida (CD 15, sujeito às regras normais de perícias de interação). Se você for bem-sucedido, considera-se que está prestando auxílio a um número de aliados igual ao seu modificador de Carisma. Você concede aos seus aliados um bônus de +2 em um teste ou jogada à sua escolha (teste de Força, salvamento de Resistência, etc.). Se eles não tiverem usado o bônus até começo do seu próximo turno, ele se perde. Você pode escolher este feito mais de uma vez. A cada vez, ele se aplica a uma perícia de interação diferente.

ESBOFETEAR

COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Quando algum safado tenta passar a mão em você, você pode reagir antes que ele consiga. Se você for atingido por um ataque de agarrar, faça um ataque com qualquer ataque que exija no máximo uma ação padrão e que você possa usar prontamente. Em vez de causar dano, o ataque faz a ação de agarrar falhar, e o atacante deve fazer um salvamento de Fortitude (CD

10 + graduações) ou ficará tonto por uma rodada. Se você for agarrado por um poder à distância, só pode reagir com um poder à distância que possa alcançar o adversário. Personagens masculinos podem querer mudar o nome deste feito para algo mais másculo, evitando constrangimento.

FALSO ESPECIALISTA

PERÍCIA, COM GRADUAÇÕES

Você pode não ter ideia do que está fazendo, mas as outras pessoas não precisam saber disso. Escolha duas perícias ao adquirir este feito. Você pode fazer um teste de Blefar ao invés de usar a perícia escolhida para enganar o próprio destino e convencê-lo de que você sabe o que está fazendo. Por um número de rodadas igual ao seu modificador de Carisma, o teste *parece* funcionar como deveria (se for bem-sucedido); você para o vazamento nos canos de resfriamento, faz a nave estragada andar novamente ou ativa a relíquia antiga que somente os descendentes do Lorde Apelão podem usar. Mesmo que você falhe, se o seu teste superar o teste de Intuir Intenção de quaisquer espectadores, eles ficam convencidos de que você fez o que podia, mas o problema estava além de suas capacidades. Você não consegue realmente fazer qualquer coisa útil relacionada à perícia que está falsificando; a informação que você obtém não é verdadeira, você só ganha tempo para tentar sair da situação ou para que um *verdadeiro* especialista resolva o problema. Uma vez que a duração termine, a situação real volta, às vezes com consequências desastrosas. Você não pode fazer uma segunda rolagem de falso especialista para a mesma tarefa, quer seja bem-sucedido ou falhe — a realidade agora está prestando atenção em você. Cada graduação adicional permite que você escolha outras duas perícias para afetar.

FAMILIARIDADE TECNOLÓGICA

GERAL

Mesmo que você tenha crescido com um tipo de tecnologia, entende outros tipos. Escolha uma tecnologia básica existente no cenário que seja diferente daquela com que você costuma lidar. Você não sofre a penalidade de -4 por trabalhar com essa tecnologia (veja **Tecnologia Não-Familiar** na página 36). Os tipos de tecnologia disponível dependem do mestre e do cenário.

FOCO EM TAREFA

PERÍCIA, COM GRADUAÇÕES

Aqueles que dizem que especialização excessiva é ruim não conhecem você. Escolha uma tarefa específica que possa ser executada com um teste de perícia — como ficar de vigia à noite para a perícia Notar, monstros de estimacão elementais do fogo para a perícia Conhecimento (ciências biológicas), ou armaduras tecnológicas furtivas para a perícia Ofício (mecânica). Em testes que envolvem essa tarefa, você recebe um bônus igual à metade das suas graduações na perícia. Graduações adicionais neste feito permitem que você escolha uma nova tarefa.

GÊNIO MECÂNICO

PERÍCIA

Você está tão acostumado com máquinas que consegue consertá-las e quebrá-las enquanto dorme. Escolha um tipo de tecnologia ou item tecnológico disponível no cenário (como máquinas a vapor, computadores, círculos de transmutação alquímica, armas, etc.). Você recebe um bônus de +4 em testes de Ofício e Desarmar Dispositivo para consertar ou sabotar itens da tecnologia escolhida. Este bônus não é limitado pelo NP do cenário.

GOLPE ZEN

COMBATE

Você pode atingir os pontos de pressão de seu alvo para causar mais dor. Você acrescenta seu bônus de Sabedoria ao invés do bônus de Força ao seu bônus de dano de ataque corpo-a-corpo, limitado pelo NP. Você ainda usa Força para coisas como agarrar, a perícia Escalar, etc.

INTERFACE

PERÍCIA, COM GRADUAÇÕES

Você torna as ferramentas uma extensão de seu corpo e de sua vontade. Ao adquirir este feito, escolha uma perícia que exige ferramentas (isto inclui Dirigir e Pilotar, que usam veículos como “ferramentas”, e Computadores).



Você recebe um bônus de +4 para o teste de perícia se usar ferramentas para realizá-lo. Este bônus não é limitado pelo nível de poder do cenário, e se acumula com qualquer outro bônus obtido a partir do uso de ferramentas superiores, mas não se aplica se você não usa ferramentas (como com o feito Ferramentas Improvisadas ou poder Elo Eletrônico). Cada graduação adicional permite que você aplique este feito a uma perícia diferente.

INTUIR A VERDADE

PERÍCIA

Você pode fazer um teste automático de Intuir Intenção quando ouve alguém contando uma mentira ou escondendo a verdade, quer você suspeite de enganação ou não. Isto basicamente é uma aplicação do poder Super-Sentidos (detecção).

INTUIR INTENÇÃO HOMICIDA

PERÍCIA

Inimigos que desejam prejudicá-lo têm dificuldade em se esconder de você. Você pode usar sua perícia Intuir Intenção em vez de Notar para localizar um alvo que é ativamente hostil contra você e que esteja usando qualquer forma de cobertura ou camuflagem. O alvo deve estar dentro de 18m para que sua intenção homicida seja notada por você.

KAWAI

PERÍCIA, COM GRADUAÇÕES

Você é *tão* bonitinho que é perturbador. Escolha Blefar, Diplomacia ou Performance quando adquirir este feito. Você está sujeito às regras normais para perícias de interação. Com uma ação de movimento, faça um teste da perícia escolhida oposto a um salvamento de Vontade do seu alvo (sujeito às regras normais de perícias de interação). Se você vencer, ele pensa que você é muito adorável (mesmo que sua aparência seja irritante), e fica abalado (-2 em todos os ataques e testes) quando agir contra você por uma rodada. Você pode manter o efeito (exigindo uma ação de movimento a cada rodada). O efeito termina quando você para ou quando qualquer um dos seus alvos sofre dano por suas ações, e você não consegue recuperá-lo durante o mesmo encontro. Cada graduação adicional move o número de alvos que você consegue afetar um passo acima na **Tabela de Progressão Universal** ou permite que você escolha uma perícia de interação diferente.

LAÇOS PROFUNDOS

FORTUNA, COM GRADUAÇÕES

Suas emoções são profundas a respeito de uma situação específica. Escolha uma das suas complicações. Quando você encontra a complicação, obtém dois pontos heroicos ao invés de um. Se não usar o ponto heroico adicional até o final do encontro em que você o recebeu, ele é perdido. Uma complicação com Laços Profundos é uma parte importante do herói, e resolvê-la seria um grande desenvolvimento na trama de qualquer série. Você só pode escolher até três graduações deste feito. Cada graduação permite que você escolha uma nova complicação.

NA HORA

FORTUNA

Você sempre está por perto quando precisam de você. Você pode gastar um ponto heroico para chegar na cena, a menos que esteja ativamente fazendo algo em algum outro lugar. Se você chegar no meio de um combate, rola a iniciativa normalmente. O mestre pode determinar que você está longe demais para usar este feito.

OLHAR DEMONÍACO

PERÍCIA, COM GRADUAÇÕES

Durante uma interação social, você tem a opção de expressar sua raiva e irritação de maneira sutil, mas eficiente. Escolha um alvo, de preferência alguém que tenha acabado de dizer ou fazer algo incrivelmente estúpido ou insensível. Com uma ação de movimento, você pode fazer um teste de Intimidar oposto a um salvamento de Vontade do seu alvo. Se você vencer, na mente dele, você está cercado pelo fogo do inferno e seus olhos são poços gigantes de chamas quentes (ou escolha sua imagem favorita). Você só tem que *olhar* para ele (ele deve ser capaz de vê-lo), e ele ficará

incapaz de falar durante a rodada. Você pode manter o efeito (exigindo uma ação de movimento a cada rodada). Cada graduação adicional move o número de alvos que você consegue afetar um passo acima na **Tabela de Progressão Universal**. Se um combate começar, o efeito termina. Este efeito funciona melhor em séries leves ou de comédia.

PESQUISA ONLINE

PERÍCIA

As pessoas são nojentas, e você não precisa falar com elas para descobrir as coisas. Você pode usar sua perícia Computadores ao invés de Obter Informação quando procurar por informações que seriam normalmente adquiridas conversando com pessoas e pagando bebidas para elas. Você pode usar este feito em conjunto com feitos como Bem-Informado, que normalmente exige um teste de Obter Informação.

QUEBRAR O ESTILO

COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você pode adaptar seu estilo de luta ao estilo do seu oponente. Se você usar o feito Avaliação em um oponente com o poder Base de (Arte Marcial), você pode fazer um teste de Conhecimento (artes marciais ou tática) contra CD 10 + graduações de Base de (Arte Marcial) do oponente. Se for bem-sucedido, você recebe um bônus tanto para sua Defesa quanto para suas rolagens de ataque igual ao número de graduações neste feito (escolha onde o bônus se aplica no começo de cada rodada). Você perde este bônus quando seu oponente muda para uma base diferente ou abandona sua base totalmente. Sua Defesa total ou seu bônus de ataque não podem exceder o nível de poder do cenário quando você usa este feito.

REAÇÃO DE COMBATE

COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você treinou para reagir rapidamente a surpresas específicas. Defina uma ação específica que pode ser executada com uma ação de movimento ou livre, e atribua-a a um evento em particular, como "pular em direção à cobertura quando pessoas começam a atirar", "usar o feito Interpor-se no aliado mais próximo quando o combate começa", ou "ficar invisível quando ouço um barulho estranho". Quando o evento que você atribuiu ocorrer, você pode executar a ação definida como uma reação, antes que os resultados do evento sejam decididos. Graduações adicionais permitem que você escolha uma outra combinação de ação e evento.

RECOLHER PEÇAS

GERAL

Você pode desmontar uma máquina para recolher suas partes e usá-las mais tarde. Quando encontra uma máquina, você pode fazer um teste de Ofício (CD 15) para "pegar emprestado" algumas peças. Você também pode usar este feito em conjunto com um teste de Desarmar Dispositivo para sabotar uma máquina, com a CD apropriada. Se você for bem-sucedido, pode "guardar" um bônus de +1 em um teste de Ofício para construir algo com uma tecnologia similar (incluindo testes para invenções). Se você estiver usando a opção de bônus de Riqueza, este bônus pode se aplicar ao teste de Riqueza para comprar peças. Para cada 5 pontos pelos quais você excedeu a CD da tarefa, você recolhe o equivalente a +1 de bônus em peças. Você pode aplicar até +5 de bônus por peças recolhidas em um teste de construção. Uma vez que você use o bônus, ele acaba. Peças de invenções temporárias são muito instáveis para serem recolhidas.

RESISTIR A DANO

COMBATE

Esquivar-se é para os fracos. Você fica parado ante uma rajada de energia do tamanho de uma montanha, e aguenta como um homem (ou mulher, ou androide) de verdade. Quando você é alvo de um ataque, pode aceitar uma penalidade de até -5 em seu bônus de esquiva e acrescentar o mesmo número (até +5) ao seu bônus de Resistência. Seu bônus de Defesa não pode ser reduzido a menos que +0, e seu bônus de Resistência pode, no máximo, dobrar. Se você reduzir seu bônus de esquiva para +0, é considerado desprevenido, e todos os ataques feitos contra você são considerados ataques surpresa, mesmo que você tenha Esquiva Fabulosa. Você pode

declarar esta mudança como uma ação livre ou como uma reação, mas somente uma vez por turno e antes que seu oponente faça a rolagem de ataque; os novos valores permanecem até o começo do seu próximo turno.

RITMO DE COMBATE

PERÍCIA

Seu conhecimento tático permite que você saiba como você e seus amigos estão se saindo em combate. Com uma ação de movimento, você pode fazer um teste de Conhecimento (tática) contra CD 15. Se você for bem-sucedido, descobre todos os ferimentos e condições nocivas afetando todos os seus aliados à vista. Você também recebe esta informação sobre os inimigos à vista, se seu teste de Conhecimento (tática) vencer uma CD igual a 10 + o bônus de salvamento de Fortitude do inimigo. Você pode fazer este teste como uma ação livre, aumentando a CD em +5.

SALTAR PAREDES

PERÍCIA

Você consegue pular sobre paredes e outros obstáculos altos. Você pode usar a perícia Acrobacia em vez de Escalar para escalar qualquer elevação, desde que tenha pontos de onde pular separados por uma distância máxima igual à metade de sua velocidade normal. Pode ser um suporte estreito, uma parede paralela em um beco ou até mesmo um amigo convenientemente posicionado.

TEÓRICO DE CONSPIRAÇÃO

PERÍCIA, COM GRADUAÇÕES

Você é um perito em ler nas entrelinhas e fazer relações entre dois fatos aparentemente sem relação. Isto tem menos a ver com intuição do que com a habilidade de processar e comparar informações rapidamente. Se você conseguir um 20 natural em qualquer teste de Conhecimento, Investigar ou Obter Informação, obtém um lampejo, que não parece estar relacionado ao assunto em questão. Você pode então fazer um novo teste para qualquer uma das perícias mencionadas sem precisar ter qualquer ferramenta ou material de referência disponível. O assunto da segunda rolagem não *precisa* estar relacionado com primeiro. Assim, um herói poderia repentinamente deduzir a resposta de um problema científico que o incomoda há semanas depois de conversar sobre o último jogo de futebol enquanto procura em bares locais informações sobre carregamentos de armas. Cada graduação adicional neste feito aumenta em um ponto a margem que permite um segundo teste, até o máximo de uma rolagem natural de 16 a 20.

ÚLTIMA RESISTÊNCIA

GERAL

Você pode estar quase morto, mas encontrará aquela última gota de força de que precisa para levar a melhor. Você pode usar um esforço extra para ignorar todas as penalidades por condições de dano durante uma rodada.

VISUAL DESCONCERTANTE

GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você pode não ter uma personalidade charmosa ou uma aparência bonita, mas tem os atributos físicos que fazem as pessoas babarem e olharem com admiração muda. Quando encontra pela primeira vez pessoas que normalmente ficariam atraídas por você, elas devem ser bem-sucedidas num salvamento de Vontade (CD 10 + graduações + bônus de Carisma, até o limite de NP para CDs de salvamentos) ou ficarão cativadas. Enquanto estiverem cativadas, as CDs para os seus testes de perícias de interação contra elas são reduzidas em 2 pontos por graduação, ou seus alvos sofrem uma penalidade de -1 em testes de perícias opostos ou salvamentos de Vontade por graduação. Esta condição dura até que os alvos percam você de vista ou alguém roube a atenção deles, fazendo algo simples como ficar entre vocês dois ou bater no alvo algumas vezes. Então os alvos recobram seus sentidos, mas todos os efeitos que você conseguiu através de sua interação com eles permanecem. Este feito geralmente carrega uma complicação: pessoas que *não* são atraídas por você geralmente desprezam-no por roubar os holofotes.

VOZ BONITA

PERÍCIA, COM GRADUAÇÕES

Sua voz suave acalma as outras pessoas. Escolha Diplomacia ou uma especialização vocal de Performance. Você está sujeito às regras normais para perícias de interação, mas pode usar este feito durante o combate. Com uma ação padrão, faça um teste de perícia contra o teste oposto do seu alvo (o mesmo salvamento, Intuir Intenção ou Vontade, o que tiver o bônus maior). Se você for bem-sucedido, o alvo fica disposto a resolver as coisas conversando ao invés de lutar. A postura dele contra você não muda, mas ele irá ouvi-lo. O mestre decide se o alvo realmente escuta, e ele pode continuar o combate sempre que quiser ou quando você ou algum dos seus aliados fizer qualquer ação hostil, e não pode ser afetado por sua voz novamente neste encontro. Você pode escolher este feito mais de uma vez. A cada vez, ele se aplica a uma perícia diferente. Como uma perícia de interação, você pode usar Voz Bonita em um grupo, mas tem que afetar todos no grupo igualmente.

PODERES

Quando exibem poderes sobrenaturais, heróis de mangá não são diferentes dos heróis dos quadrinhos ocidentais. Apenas trocam os colantes coloridos por roupas menos espalhafatosas, como as vestes de samurais, sobretudo estilosos ou uniformes (escolares ou militares).

PODERES COMO FEITOS

Heróis de mangá são particularmente adeptos de adquirir poderes de 1 ponto como feitos. O custo é o mesmo (1 ponto de poder), mas um feito não está sujeito aos efeitos relacionados a poderes, como Nulificar. O mestre deve considerar o clima da série ao determinar se um poder está disponível como feito. Esta opção está descrita em detalhes no *Manual do Malfeitor*, e o capítulo de **Artes Marciais** tem várias sugestões sobre estilos de luta que concedem tais habilidades como parte de seu treinamento.

COMBOS

Um elemento dos videogames de luta herdado das sequências de ação dos mangás e animês é o combo — uma série de ataques e poderes que se acumulam progressivamente, causando efeitos devastadores. O feito de poder

Ligado pode simular algo parecido com isso, mas o efeito final é meramente uma soma de suas partes, enquanto o combo tradicional é um todo muito mais espetacular.

O poder Combo Final é uma combinação de um poder geral, feitos de combate e feitos de poder. Como definido em sua descrição, o poder **Combo Final** pode ser qualquer poder que você pode comprar com os 5 pontos de poder por graduação que ele concede, mas só pode ser ativado quando o herói acumula um número de pontos de combo igual ao dobro do número de graduações no poder Combo Final.

OPÇÃO: ELEMENTOS DE COMBO

Acrescente este feito de poder a qualquer poder que você queira incluir em um combo.

ELEMENTO DE COMBO

Você pode usar um poder como um passo em direção a um resultado final devastador. Se o poder funciona com sucesso contra seu alvo, você recebe um certo número de pontos de combo. Estes pontos de combo só podem ser usados para ativar o poder Combo Final (veja na próxima seção). Você não pode atribuir este feito a poderes com alcance pessoal.

- **Ações de combo:** um herói recebe pontos de combo ao fazer uma ação de combo bem-sucedida. Ações de combo são ações descritas pelo feito Ação de Combo ou poderes com o feito de poder Elemento de Combo. Uma ação de combo sempre tem um alvo específico, e sempre exige uma rolagem contra a Defesa do alvo, permite que ele resista com uma jogada de salvamento ou exige um teste oposto. Uma ação é considerada “bem-sucedida” para o propósito de receber pontos de combo se o alvo é forçado a fazer um salvamento de Resistência, Fortitude ou Vontade em resposta à ação (um salvamento de Reflexo faz o alvo evitar a ação completamente). Mesmo se o alvo for bem-sucedido, o ação conseguiu tocá-lo, mesmo que não tenha causado dano, e assim o herói pode receber pontos de combo.
- **Acumulando pontos de combo:** um herói recebe um número de pontos de combo igual ao número de ações de combo que ele realizou consecutivamente contra o mesmo alvo em rodadas consecutivas. Isto significa que, quando o herói usa uma ação de combo, recebe um ponto de combo. Se na segunda rodada ele for bem-sucedido numa ação de combo consecutiva, recebe dois pontos de combo (para um total de três). Se na terceira rodada ele for bem-sucedido em outra ação de combo consecutiva, recebe três pontos (para um total de seis). Depois de atingir cinco pontos de combo por ação, qualquer ação de combo subsequente concede apenas mais cinco pontos de combo.
Um herói perde *todos* os seus pontos de combo acumulados se, no final de seu turno, não tiver sido bem-sucedido em uma ação de combo contra o mesmo alvo de todas as ações de combo anteriores. Você pode gastar um ponto heroico a qualquer momento na rodada para manter os pontos de combo acumulados, concedendo a você uma única rodada para realizar outras ações (que não fazem parte do combo) ou compensar por ações de combo falhas.
- **Segurando a carga:** se, por alguma razão, você precisar manter seus pontos de combo acumulados até que uma chance melhor de usá-los se apresente, você pode manter seus pontos de combo acumulados sem mais acúmulos por uma rodada com um teste de Concentração (CD 10, +1 para cada rodada consecutiva), como uma ação livre. Você só pode fazer isso uma vez que tenha pontos de combo suficientes para lançar pelo menos um de seus poderes de Combo Final. Caso contrário, você deve continuar acumulando pontos.
- **Interrupções:** assim como nos videogames que esta opção simula, seus oponentes podem interromper seu combo ao impedir que você acumule pontos de combo por uma rodada ou agir de forma que você perca uma carga que estava tentando segurar.

NOVOS PODERES E OPÇÕES

Esta seção introduz novos poderes para heróis de mangá de muitos gêneros. Alguns desses poderes são na verdade repertórios de poder e modelos usando as opções já encontradas em *Mutantes & Malfeitores*. Outros são opções para poderes existentes e novos modificadores de poder.

BANIR

Efeito: ataque	Ação: padrão
Alcance: à distância	Duração: instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	Salvamento: Vontade

Você pode forçar criaturas a voltarem ao seu lugar de origem. Ao adquirir este poder, escolha um tipo de criatura que existe no cenário mas que não pertence à mesma dimensão que você; pode ser fantasmas, demônios ou devoradores de sonhos quadridimensionais da Dimensão X. Quando você toca uma dessas criaturas com este poder, ela deve fazer um salvamento de Vontade, ou será enviada a sua dimensão original. Isto é basicamente o poder Super-Movimento (dimensional) com os extras Ataque, Alcance (À Distância), e a falha Limitado (espécie extradimensional específica).



EXTRAS

- **Universal (+1):** seu ataque de Banir pode forçar qualquer tipo de alvo extradimensional ou que tenha sido invocado a retornar ao seu lugar de origem.

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível:** você deve acrescentar uma ou ambas as graduações deste feito de poder para que Banir afete criaturas incorpóreas como fantasmas ou espíritos.
- **Condicional:** você pode fixar o efeito sobre um círculo mágico que se ativa quando uma criatura passa através dele.

BASE DE (ARTE MARCIAL)

Efeito: alteração	Ação: livre
Alcance: pessoal	Duração: varia
Custo: 5 pontos por graduação	

Você aprendeu os segredos de uma forma de arte marcial, que lhe ensinou como ficar em pé, como respirar e como mover-se a fim de explorar seu potencial ao máximo. Você deve escolher uma arte marcial ou estilo que represente a sua base, como Base de Caratê ou Base de Kung Fu.

Você tem 5 pontos de poder por graduação para aplicar a poderes e feitos relacionados à sua base. Uma vez que escolha suas características de Base de (Arte Marcial), elas são fixas e não mudam. Poderes incluídos na base que não sejam Instantâneos ou Permanentes devem todos ter a mesma duração, que determina quanto tempo você é capaz de manter sua base. Poderes instantâneos podem ser utilizados enquanto você mantém a base, a menos que aumentem as graduações de um poder que você já

possui fora da base. Poderes instantâneos podem acrescentar características a poderes que você já tem fora da base, através do extra Ligado. Se sua base incluir feitos, você pode aproveitar seus benefícios enquanto mantém a base. Veja o **Capítulo 4: Artes Marciais** para mais detalhes e exemplos.

FALHAS

- **Dependente de Arma (-1):** escolha uma arma, como bastão, nunchaku, lança, etc. O equilíbrio e a forma de sua base dependem de como esta arma complementa seu corpo. Assim, você só pode assumir sua Base de Arte Marcial quando empunhar a arma escolhida. Para propósitos desta falha, "desarmado" não conta como uma arma.

FEITOS DE PODER

- **Poderes Alternativos:** você só pode manter uma base por vez, mas pode aprender outra base com um custo igual ou menor como um feito Poder Alternativo da primeira (você pode alternar entre bases como uma ação livre uma vez por rodada). Trocar ou abandonar uma base cancela os bônus de um oponente que esteja usando o feito Quebrar o Estilo. Você não pode criar uma base alternativa com os mesmos poderes da base original apenas para evitar o feito Quebrar o Estilo.
- **Ilegível:** sua base flui como água para adaptar-se às tentativas de seus inimigos de prever seus movimentos. Quando você adquire este feito de poder, os feitos Avaliação e Quebrar o Estilo não funcionam contra você enquanto está nesta base.

DESVANTAGENS DE PODER

- **Base Fixa:** se a sua Base inclui feitos que permitem que você troque seus bônus de combate dinamicamente (Ataque Acurado, Ataque Imprudente, Ataque Defensivo, Ataque Poderoso ou o novo Resistir a Dano), escolher esta desvantagem força-o a decidir um bônus e uma penalidade fixos para todos eles. Sempre que adotar a base, o bônus e a penalidade têm efeito automaticamente, e você não pode usar o feito para trocá-los, mesmo que o possua fora de sua Base. Você pode usá-lo normalmente quando não está em sua Base de (Arte Marcial).

BOLSÃO DIMENSIONAL

Poucos heróis de mangá demonstram este poder claramente. Na maioria dos casos, eles o fazem inconscientemente — colocam algo dentro das mangas de seus robes, de suas jaquetas ou de suas bolsas sem perceber que eles não deveriam ser capazes de carregar tanto peso. Às vezes, um Bolsão Dimensional é o lugar onde o herói armazena sua armadura mágica; outras vezes, o herói pode criar um esconderijo secreto dentro de seu bolsão.

FEITOS DE PODER

- **Equipado:** a cada vez que você compra este feito, recebe 5 pontos de equipamento para acrescentar adicionais ao seu bolsão dimensional (laboratórios, comunicações, dormitórios completamente mobiliados, estações de reparos de mecha, etc.). Estes pontos podem ser usados para comprar características de quartéis-generais.
- **Passagem de Tempo:** com este feito de poder, o tempo dentro de seu bolsão pode transcorrer em um ritmo diferente do mundo normal. Decida se ele passa mais rápido ou mais devagar quando adquirir este feito. Se o tempo é mais rápido dentro do bolsão, multiplique o tempo por 1 + o número de graduações neste feito, até um máximo de 10. Se o tempo é mais lento, divida o tempo que passa dentro do bolsão por 2 para 1 graduação, 5 para 2 graduações ou 10 para 3 graduações; por 4 graduações, o tempo fica parado dentro do bolsão.

DESVANTAGENS DE PODER

- **Ancorado:** um Bolsão Dimensional pode ser um item sem nenhuma outra característica notável (-1) ou pode estar ancorado a uma localização específica (-2). O bolsão só pode ser acessado de onde estiver

ou através do item âncora. Destruir a âncora derrama todo o conteúdo do bolsão no mundo externo. Uma localização é considerada destruída se for reduzida à metade de sua integridade estrutural geral (folhagem destruída, móveis despedaçados, decoração fora do lugar, etc).

EXTRAS

- **Portal (+2):** você pode abrir um portal para acessar seu bolsão. O tamanho máximo do portal é sua própria categoria de tamanho, aumentando em uma categoria com graduações no feito Progressão. Qualquer um pode acessar ou passar através do portal enquanto ele estiver aberto, incluindo você, se o portal tiver o tamanho certo e o bolsão tiver capacidade suficiente. Abrir e fechar o portal é uma ação livre, e o portal permanece aberto por quanto tempo você quiser.

FALHAS

- **Somente Armazenamento (-1):** nenhuma criatura pode entrar no bolsão; ele armazena apenas objetos.

CAMPO DE FORÇA

O campo de força de um herói de mangá pode ter qualquer fonte, desde a proteção divina de um sacerdote até o gerador de campo de desvio eletromagnético de um mecha.

FEITOS DE PODER

- **À Prova de Ar:** o campo evita a passagem de moléculas de gás. Embora isso seja uma defesa benéfica contra ataques de gases tóxicos, um personagem dentro do Campo vai exaurir todo o oxigênio respirável em um Campo de Força do mesmo tamanho que ele em cinco rodadas. O ar dura mais cinco minutos para cada categoria de tamanho que o Campo de Força tenha acima do personagem.
- **Bloquear Movimento:** Campos de Força que cobrem uma área podem bloquear movimento através de si. Para cada graduação neste feito, escolha uma forma de movimento (físico, teleporte, dimensional, etc.). Este feito pode ser aplicado somente a Campos de Força com a falha Ablativo. Se você quiser permitir que aliados se movam através do campo enquanto ele está ativo, deve escolher também o feito Seletivo. O campo só detém movimento que tenta ignorá-lo; não tem força própria e não pode ser usado para segurar, mover ou afetar objetos e coisas de qualquer outra forma além de parar seu movimento.

EXTRAS

- **Ofensivo (+4):** o campo dá um choque poderoso em quem o toca, esteja atacando ou sendo atacado. O dano do campo é igual à sua graduação, embora você possa escolher aplicar este extra somente em algumas das graduações do Campo de Força.

FALHAS

- **Ambas as Direções (-1):** o Campo de Força também bloqueia os ataques do herói ou de outros protegidos por ele. Acrescente as graduações do campo a todos os salvamentos de Resistência dos alvos, além de qualquer outro extra que o campo possa ter.

CLONE FANTASMA

Efeito: geral	Ação: padrão
Alcance: toque	Duração: sustentada
Custo: 3 pontos por graduação	Salvamento: Vontade

Você pode criar uma duplicata ilusória de si mesmo ao seu lado. Esta duplicata parece idêntica a você à visão, audição, olfato e tato (mas não para Super-Sentidos que podem detectar tais ilusões), mas pode agir independentemente.

temente, como se tivesse mente própria. O Clone Fantasma pode reproduzir tudo que você pode fazer, incluindo o uso de perícias, feitos e poderes, mas não pode produzir nenhum efeito real com eles, exceto aqueles que envolvem seu estado “físico”. Ele pode, por exemplo, usar sua perícia Acrobacia para saltar sobre uma ravina, mas não sua perícia Conhecimento (local) para ter uma ideia que não tenha ocorrido a você. Seus ataques não causam dano e não prejudicam os alvos, mas o alvo acredita que esquivou-se ou que resistiu a tais poderes antes de pensar que os ataques não são reais. O clone pode realizar tarefas físicas como no poder Telecinesia, usando sua Força, e se desvanece instantaneamente quando é sujeito a um efeito que exige um salvamento de Resistência, Fortitude ou Reflexo. O clone fantasma *pode* fingir ser você enquanto você se esconde, e pode prestar auxílio.

FEITOS DE PODER

Você pode escolher os seguintes feitos do poder Duplicação: Elo Mental, Progressão e Sacrifício.

- **Aparência Independente:** se você tem qualquer poder que altere sua aparência, como Forma (Alternativa), Morfar, Ilusão (Visual) ou Metamorfose, pode fazer cada clone fantasma ter uma aparência diferente da sua (ou entre si) quando eles se manifestam. Você deve ser capaz de obter a aparência alternativa com seus poderes.
- **Interpor-se:** se você aplicar este feito ao poder Clone Fantasma, qualquer clone que você crie é capaz de sacrificar-se sempre que você fosse ser atingido, se estiver adjacente a você.
- **Sutil:** com este feito de poder, seus clones fantasmas são completamente indistinguíveis de você, até mesmo para Super-Sentidos.

DESVANTAGENS DE PODER

- **Denunciador:** seus clones são feitos da sua sombra. Enquanto qualquer clone fantasma está manifestado, você não tem uma sombra (mas seus clones têm), o que permite que seus inimigos notem qual é a versão real de você. Você não pode usar o feito de poder Interpor-se.

EXTRAS

- **Horda (+1):** como no poder Duplicação.

FALHAS

- **Retroalimentação:** sempre que um clone fantasma é destruído, você deve fazer um salvamento de Resistência (CD 15 + graduação do ataque que destruiu-o). Para cada clone que foi destruído pelo mesmo ataque (no caso de ataques de área), o bônus de dano aumenta em 1. O dano não é letal, mesmo que o ataque tenha sido letal.

COMBO FINAL

Efeito: geral	Ação: padrão
Alcance: toque	Duração: varia
Custo: 3 pontos por graduação (veja texto)	Salvamento: varia

Você pode fazer um final devastador para uma série de ataques bem-sucedidos. Cada graduação neste poder lhe concede 5 pontos de poder para comprar um Combo Final. O Combo Final não pode ser usado para adquirir graduações em outro Combo Final, Dispositivo, Invocar (Capangas), poderes de Área ou qualquer outro poder que o mestre determine como inadequado para um Combo Final. Além disso, um Combo Final não pode ser parte de um repertório. Você só pode lançar seu Combo Final quando acumular um número de pontos de combo igual ao dobro de suas graduações em Combo Final. Você pode usar seu poder Combo Final na primeira ação padrão disponível depois que atingir o preço em pontos de combo, e deve usá-lo contra o alvo das ações de combo. Você pode ter diferentes poderes Combo Final com diferentes custos; você decide qual deles lançar se tiver os pontos



de combo necessários (você perde quaisquer pontos de combo reanescentes se tiver acumulado pontos suficientes para o poder mais caro mas tiver escolhido lançar o mais barato).

DISPOSITIVO

Tipos adicionais de Dispositivos para heróis de mangá incluem o objeto místico de uma garota mágica, o receptáculo de um monstro de estimação e o robô gigante ou armadura tecnológica de um piloto de mecha.

FEITOS DE PODER

- **Invocável:** você pode chamar seu Dispositivo para suas mãos a partir de um lugar físico que possa ser acessado por outras pessoas, como um armário, o espaço sob sua cama ou uma caverna escondida na floresta. Você pode devolver o Dispositivo a seu depósito como uma ação livre, enquanto você o tiver em suas mãos.

DESVANTAGENS DE PODER

- **Aparência Normal:** esta desvantagem é idêntica à Identidade Normal, mas se aplica ao Dispositivo, que parece um equipamento normal até que assuma sua forma verdadeira. Nenhum dos poderes do Dispositivo estão disponíveis enquanto o Dispositivo estiver em sua aparência normal (1 a 4 pontos de poder; veja *Mutantes & Malfeitores*).
- **Chave:** o Dispositivo exige um segundo item para fazê-lo funcionar. Pode ser uma chave mágica que abre a tranca de um livro mágico, o cartão de dados de acesso aos sistemas operacionais de um mecha ou o mecanismo de ativação de uma máquina arcana. Esta desvantagem vale 1 ponto se a chave é algo prontamente acessível e difícil de perder, 2 pontos se é de difícil acesso ou pode ser perdida, e 3 se é de difícil acesso e também pode ser perdida com facilidade. A chave deve ser algo que caiba em uma mão. Dispositivos com o feito Invocável podem designar como chave o objeto necessário para invocá-los.

FORMA DE BATALHA E FORTALECER

Forma de Batalha é um ponto intermediário entre Fortalecer e Forma Alternativa, dando a você mais controle sobre quais características são aumentadas e como isso acontece. Este poder já considera os efeitos da falha Dissipação e da desvantagem Perceptível. Forma de Batalha representa as habilidades dos heróis do gênero shounen, que podem concentrar sua força interior e tornar-se algo muito maior do que são. Esta não é uma desvantagem Identidade Normal, uma vez que suas formas normais podem ter e usar poderes. O mestre pode proibir que Fortalecer seja comprado com Forma de Batalha.

- **Posse Condicional:** você pode usar o Dispositivo, mas ele não é seu; você o está usando com a permissão do verdadeiro dono, ou sem seu conhecimento. O valor desta desvantagem depende do quanto você pode usar o Dispositivo: -1 se você puder usá-lo com bastante liberdade, e ele puder ser retirado de você somente se você desobedecer ao o dono do Dispositivo ou se opuser a ele seriamente; -2 se você só puder usar o Dispositivo sob as ordens ou orientações do dono (como ocorre com equipamento militar ou policial), e -3 se o Dispositivo só puder ser usado sob ordens específicas e supervisão. Se usar o Dispositivo para propósitos fora dos limites da falha, você pode ser preso ou receber uma punição mais severa. Recomprar esta desvantagem representa tornar-se dono do Dispositivo, por qualquer que seja a razão.

EXPULSAR (CRIATURA)

Efeito: ataque	Ação: padrão
Alcance: área (explosão)	Duração: instantânea (duradura)
Custo: 2 pontos por graduação	Salvamento: Vontade

Você pode realizar rituais, lançar magias, ou entoar encantamentos capazes de expulsar entidades sobrenaturais de seus arredores. Escolha um tipo de ser sobrenatural que este poder afeta, como mortos-vivos, espíritos, demônios, ilusões de sombra, vírus de computador, etc. Também pode ter como alvo os efeitos de poderes, como Clone Fantasma, Controle de Plantas, Criar Objeto, Duplicação, Ilusão, Invocar (Capangas) ou outros efeitos que criam combatentes ou condições de combate. O mestre pode recusar um tipo que seja muito geral ou irrelevante no cenário. Somente criaturas que sejam de alguma forma antinaturais podem ser escolhidas como alvos deste poder.

Quando você usa este poder, todos os alvos afetados dentro de 1,5m por graduação do herói devem fazer um salvamento de Vontade. Se falharem, são empurrados de volta para a borda do alcance do poder e não podem se aproximar mais até que sejam bem-sucedidos num salvamento de Vontade, feito uma vez por rodada com um bônus cumulativo de +1 a cada rodada. Uma criatura que esteja possuindo o corpo de outra conta como estando presente na área e tem a opção de abandoná-lo ou fugir no corpo possuído (os exorcistas amarram seus pacientes para tirar esta opção).

FEITOS DE PODER

- **Afeta Intangível/Dimensional:** você pode adicionar estes feitos para repelir alvos incorpóreos ou que estão em uma dimensão diferente.
- **Expulsar Possessor:** o herói pode expulsar uma criatura que esteja possuindo outra, mesmo se não pertence ao tipo que normalmente seria afetado pela escolha do herói. Fora de um corpo possuído, a criatura não é afetada.
- **Poder Alternativo:** feitos Poder Alternativo adequados para este poder incluem Banir*, Raio (sagrado, Limitado a criaturas afetadas), Drenar Resistência (À Distância, Limitado a criaturas afetadas), Paralisar (Limitado a criaturas afetadas), Selo*, Armadilha (correntes sagradas, Limitada a criaturas afetadas).

DESVANTAGENS DE PODER

- **Perda de Poder:** o herói precisa de um símbolo de fé ou de poder para usar este poder. Esta desvantagem vale 1 ponto de poder se o símbolo pode ser reutilizado indefinidamente e 2 pontos de poder se esgotar-se com cada uso (como uma faixa de orações).

EXTRAS

- **Dano (+2):** além de expulsá-las, seu exorcismo também fere as criaturas afetadas. O bônus de dano deste poder é igual à sua graduação.

FORMA DE BATALHA

Efeito: alteração	Ação: padrão
Alcance: pessoal	Duração: contínua
Custo: 4 pontos por graduação	

Você pode assumir uma forma de batalha muito mais poderosa. Isto pode ser recobrir-se de uma bioarmadura que reside dentro do seu corpo, permitir que você seja possuído pelo fantasma de um guerreiro poderoso ou liberar algum potencial latente dentro de você. O que quer que seja, este poder é espalhafatoso e muda sua aparência dramaticamente (você desenvolve placas de armadura quitinosas, seu cabelo fica amarelo e espetado, você se transforma no espírito possuidor, etc.). Todos os seus poderes se manifestam com efeitos especiais muito notáveis, correspondendo à natureza de sua forma de batalha. Cada graduação concede 5 pontos de poder que você pode usar para adquirir as características da nova forma, que se acumulam com suas características normais. Você pode adquirir graduações extras para características que já possui ou comprar características completamente novas. Você pode manter a forma por uma rodada por graduação. Depois disso, todas as características compradas desaparecem (como pelo extra Dissipação Total). Você pode escolher o feito de poder Dissipação Lenta para estender esta duração. Você não pode assumir sua forma de batalha novamente até que descanse por pelo menos uma hora ou entre em transe por 10 minutos (como no feito de poder Transe).

DESVANTAGENS DE PODER

- **Ativação:** você pode ter que fazer um teste de poder para entrar em Forma de Batalha (veja **Desvantagens**, na página 53). Como Forma de Batalha de segundo estágio (veja abaixo) é um efeito sustentado, uma Forma de Batalha com esta desvantagem exigiria um teste de poder a cada rodada para ser mantida; uma falha força o herói a retornar a sua Forma de Batalha de primeiro estágio.

EXTRAS

- **Segundo Estágio:** você recebe um número de pontos de poder igual à sua graduação x3 para comprar mais características, representando uma forma de combate de "segundo estágio". As características aumentadas da forma de combate de segundo estágio se acumulam com aquelas do primeiro, e duram até que a forma original expire sem o feito de poder Dissipação Lenta (quando então o herói retorna à sua Forma de Batalha de primeiro estágio, se a Forma de Batalha tiver o feito Dissipação Lenta). Ativar a Forma de Batalha de segundo estágio é uma ação completa, e ela tem uma duração sustentada. Portanto, se você ficar incapaz de realizar ações livres, sai do segundo estágio, a menos que você seja bem-sucedido em um teste de Concentração.

FALHAS

- **Cansativo:** esta falha significa que sua Forma de Batalha de alguma forma drena suas reservas de energia comuns. Isto o afeta quando você retorna à sua forma normal.

ILUSÃO

Ilusões são marca registrada de espíritos-raposa brincalhões e de ninjas enganadores, mas também podem se aplicar a projetores holográficos.

FEITOS DE PODER

- **Ilusões Múltiplas:** uma ilusão com o feito Progressão pode ocupar locais diferentes dentro do alcance. Você pode criar um número de ilusões individuais igual a suas graduações neste poder, desde que elas não ultrapassem a área total que você pode criar com o feito Progressão.

EXTRAS

- **Efêmera (+1 ou +3):** suas ilusões possuem algum nível de solidez. Defina de onde vem essa solidez: ectoplasma, energia de sombra, etc. Por um valor de +1, a ilusão pode ter um efeito equivalente a um terço da graduação de Ilusão; para um valor de +3, pode ter um efeito similar à metade da graduação de Ilusão (arredondado para baixo). Por exemplo, uma Ilusão 3 de uma chama com Efêmera +1 pode ter um bônus de dano de +1, enquanto que uma Ilusão 8 de uma parede com Efêmera +3 pode fornecer +4 em Defesa. As consequências de efeitos instantâneos como dano, cura ou condições nocivas, assim como efeitos contínuos ou permanentes, têm uma duração mais longa, permitindo que a vítima faça uma jogada de salvamento por rodada. Uma vez que a vítima tenha sucesso, o efeito desaparece. Um alvo que reconheça o que uma ilusão realmente é ignora o efeito de uma Ilusão Efêmera completamente (assim, seus aliados não serão curados por um efeito curativo ilusório se souberem que ele não é real). Uma vítima de dano efêmero que fique inconsciente ou moribunda continua a fazer jogadas de salvamento uma vez por rodada e acorda quando tem sucesso. As condições de dano ilusórias então desaparecem.

FALHAS

- **Temática (-1 a -3):** você só pode criar ilusões de certos tipos de coisas. Por um valor de -1, você só pode criar ilusões de uma categoria ampla (animais, veículos, pessoas, paisagem, etc.). Por -2, você só pode criar ilusões de um tipo restrito (pássaros, mecha, guerreiros, vegetação, etc.). Por um valor de -3, você só pode criar ilusões de um único tipo (águias, caças mecha MK-32, cópias de si mesmo, árvores, etc.).

MALDIÇÃO DE (FALHA OU DESVANTAGEM)

Efeito: característica	Ação: padrão
Alcance: toque	Duração: instantânea (duradura)
Custo: 3 pontos por graduação	Salvamento: Vontade

Você é capaz de impor uma horrível debilidade a seus inimigos. Ao adquirir este poder, selecione uma falha ou desvantagem específica que você impõe em uma única característica de seu alvo. Sempre que o alvo quiser usar a característica amaldiçoada, a Maldição tem efeito. Alvos que já sofrem do efeito da falha ou desvantagem escolhida não são afetados (você não pode deixar um artista marcial cego ainda mais cego). Se a falha ou desvantagem tem definição em aberto, você deve defini-la antes de torná-la uma Maldição. Assim, uma Maldição da Mudez ou uma Maldição de Limitado a gatos é possível, mas uma Maldição de Deficiência ou uma Maldição de Limitado não é. Um alvo que seja bem-sucedido em um salvamento contra um poder de Maldição não pode ser alvo da mesma Maldição por um dia.

EXTRAS

- **Maldição Melhorada (+2):** o efeito da Maldição afeta todas as características aplicáveis do alvo.

SELO

Efeito: ataque	Ação: padrão
Alcance: à distância	Duração: sustentada (duradura)
Custo: 3 a 4 pontos por graduação	Salvamento: Vontade

Este poder tenta selar um alvo dentro de um objeto ou local, aprisionando-o. Embora seja usado principalmente contra demônios poderosos demais para serem mortos (ou que podem ressuscitar, por exemplo), alguns heróis desafortunados já sofreram este destino nas mãos de feiticeiros malignos, apenas para serem libertados muito, *muito* depois. Este poder é uma versão de Super-Movimento (dimensional) (uma prisão dimensional específica) com os extras Ataque (salvamento de Vontade), Alcance (À Distância) e Duração (Sustentada) e a falha Duração (Duradura). Por 3 pontos por graduação, o Selo é ligado a um objeto específico que pode ser perdido, roubado ou destruído (como é o normal para um Dispositivo de 3 pontos). Por 4 pontos por graduação, o Selo é ancorado a um local que pode estar sujeito a Nulificar ou a algum tipo de distúrbio, mas seria muito mais difícil fazer isso.

O intervalo no qual a vítima aprisionada pode tentar escapar é de um minuto. Destruir a âncora do Selo liberta a vítima.

Selos são frequentemente protegidos por armadilhas, dispositivos de segurança e guardiões, mas isso não está dentro do escopo deste poder.

FEITOS DE PODER

- **Progressão:** para cada graduação neste feito, o intervalo entre as jogadas de salvamento para escapar avança um passo na **Tabela de Progressão Universal**.

NOVOS PODERES

NOME	EFEITO	AÇÃO	ALCANCE	DURAÇÃO	SALVAMENTO	CUSTO
Banir	Ataque	Padrão	À Distância	Instantânea	Vontade	2/graduação
Base de (Arte Marcial)	Alteração	Livre	Pessoal	Varia	-	5/graduação
Clone Fantasma	Geral	Padrão	Toque	Sustentada	Vontade	3/graduação
Combo Final	Geral	Padrão	Toque	Varia	Varia	3/graduação (veja texto)
Expulsar (Criatura)	Ataque	Padrão	Área (Explosão)	Instantânea (Duradura)	Vontade	2/graduação
Forma de Batalha	Alteração	Padrão	Pessoal	Contínua	-	4/graduação
Maldição de (Falha ou Desvantagem)	Característica	Padrão	Toque	Instantânea (Duradura)	Vontade	3/graduação
Selo	Ataque	Padrão	À Distância	Sustentada (Duradura)	Vontade	3 ou 4/graduação
Substituição	Defesa	Reação	Pessoal	Instantânea	-	2/graduação

DESVANTAGENS DE PODER

- **Passagem de Tempo:** como a desvantagem de Bolsão Dimensional neste livro, mas se aplica somente a diminuir ou congelar o tempo dentro do Selo.

EXTRAS

- **Inescapável (+2 ou +4):** o Selo bloqueia o poder Super-Movimento (dimensional), e as vítimas não podem usá-lo para escapar. Por um valor de +4, também bloqueia todos os poderes com o feito Dimensional.

SUBSTITUIÇÃO

Efeito: defesa

Ação: reação

Alcance: pessoal

Duração: instantânea

Custo: 2 pontos por graduação

Você tem a frustrante habilidade de evitar ataques que iriam atingi-lo, enganando seus atacantes com um chamariz ilusório. Quando você é atingido por um ataque que afete você especificamente, pode fazer um teste de poder como uma reação. Se o resultado é maior que o ataque ou a CD do salvamento de Reflexo, você desaparece do local e aparece em outro lugar dentro de (graduação de poder x 3) metros, deixando para trás um substituto meramente decorativo (tradicionalmente um tronco de árvore cortado). Você não pode adquirir mais graduações neste poder do que o NP do cenário. Você pode fazer um teste de Furtividade imediato quando reaparece. A cada vez que você usa este poder no mesmo encontro, sofre uma penalidade de -2, porque seus atacantes ficam precavidos contra seu truque. Isto não é uma forma de teleporte; este poder presume que o alvo atingido sempre foi um substituto, e que você estava acompanhando tudo de um outro lugar. O mestre pode não permitir o uso deste poder se você não puder estar em algum outro lugar quando seu substituto for atacado.

SUPER-MOVIMENTO

Artes marciais, melhorias cibernéticas ou simples magia podem ajudar o herói a mover-se de maneira impressionante. Inclua os modos de movimento a seguir nas opções deste poder.

- **Equilíbrio Perfeito:** enquanto se move, o herói não precisa fazer testes de Acrobacia para manter o equilíbrio sobre superfícies estreitas, inclinadas ou desajeitadas. Ele pode se mover com velocidade total.
- **Gravidade Zero:** o herói pode mudar de direção um número de vezes por rodada igual a 1 + seu bônus de Destreza enquanto flutua em gravidade zero.

MODIFICADORES DE PODER

Os poderes dos heróis de mangá são bastante customizados não apenas para refletir sua natureza e origem, mas também para emprestar consistência à série. Frequentemente, todos os heróis terão muitos modificadores de poder em comum, já que a série de que participam exige que todos os poderes funcionem de uma certa maneira — por exemplo, todos os poderes são Inconstantes (ou pelo menos todos os poderes dos heróis).

A seção anterior já contém vários novos modificadores para poderes específicos. Os extras e falhas a seguir podem se aplicar a vários poderes, simulando a forma nas quais poderes se manifestam em mangás e animês.

EXTRAS

Assim como nas regras normais, todos os extras aumentam o custo por graduação do poder em +1, a menos que algo seja dito em contrário.

CONDUTOR

+1 DE MODIFICADOR

Você pode atribuir este extra a qualquer poder com alcance de Toque, designando um meio através do qual o poder pode ser transmitido. O meio pode

ser um tipo geral de item, uma substância ou uma condição ambiental, como um golpe elétrico que pode viajar através de condutores elétricos ou um herói que pode sugar a força de vontade de uma vítima através de qualquer tipo de espada. Além do modo normal de utilização, um poder com um efeito condutor pode viajar em qualquer direção através de qualquer obstáculo até um alcance de (graduação do poder x 1,5) metros, mesmo que o alvo esteja atrás de cobertura, desde que o meio selecionado toque tanto você quanto o alvo e você possa perceber o alvo com um sentido aguçado ou exato. Se o meio é uma arma, um ataque bem-sucedido com a arma pode ser usado para descarregar o poder, e uma arma de ataque à distância pode carregar o poder até a distância normal do extra. Armas com um alcance mais longo ainda podem atingir além desse alcance, mas perdem a carga. Se o ataque com arma faz parte de outro poder (como Golpe), use o feito Ligado. Note que alguns efeitos deste feito podem ser usados como uma façanha com um ponto heroico, sujeito à aprovação do mestre.

CONTRA-ATAQUE AVASSALADOR

+1 DE MODIFICADOR

Seu poder tem potência para avassalar poderes que você contra-ataca com ele. Quando você é bem-sucedido ao contra-atacar um poder (veja **Contra-Atacando Poderes**, página 70 de *Mutantes & Malfeitores*), seu próprio poder sobrepuja o outro, e o excesso de energia lança-se contra o atacante. Para cada dois pontos pelos quais seu teste de poder excedeu o de seu atacante, uma graduação do poder que você usou para contra-atacar afeta seu atacante, até um limite igual às suas graduações totais do poder de contra-ataque. O contra-ataque avassalador é tratado como um ataque bem-sucedido normal. Ou seja, o atacante contra-atacado pode fazer jogadas de salvamento, usar poderes de reação, etc. contra o contra-ataque avassalador. Este extra não se aplica ao poder Nulificar.

CONTRA-ATAQUE INEVITÁVEL

+1 DE MODIFICADOR

Mesmo que seu poder se mostre muito fraco para contra-atacar outro poder, ainda fornece um pouco de proteção ao drenar a energia do ataque que não conseguiu contra-atacar. Quando você falha em contra-atacar um poder (veja **Contra-Atacando Poderes**, página 70 de *Mutantes & Malfeitores*), o valor pelo qual o resultado do teste de poder do seu atacante excedeu o seu é o limite máximo de graduações do poder de ataque. Se este limite é menor que a graduação do poder de ataque, seu efeito é reduzido. Este extra pode se aplicar ao poder Nulificar.

FALHAS

Assim como nas regras normais, todas as falhas reduzem o custo por graduação do poder em -1, a menos que algo seja dito em contrário.

CONDUÍTE

-1 A -2 DE MODIFICADOR

Você pode saber como usar um poder com esta falha, mas lhe falta a habilidade, energia ou outro requisito para manifestá-lo de verdade. Você precisa se sincronizar com outro indivíduo que tem o requisito mas não o conhecimento. Escolha um outro personagem quando adquirir esta falha. Pode ser um herói, um PNJ ou até mesmo um capanga. O personagem conduíte deve estar dentro do alcance desta falha no começo de seu turno (você não pode se mover para ele durante seu turno e usar seu poder), ou você não pode usar seu poder. Por -1 de modificador, você deve estar dentro do alcance À Distância. Por -2 de modificador, você deve tocar em seu conduíte.

ENCADEADO

-1 DE MODIFICADOR

Seu poder depende do sucesso de uma outra ação para manifestar-se. Ao adquirir esta falha, selecione outro de seus poderes, que se torna o pré-requisito do poder encadeado. Você não pode usar o poder Encadeado se não teve sucesso ao usar o pré-requisito na rodada anterior. Você não pode atribuir esta falha a um poder alternativo dentro de um repertório; ela só se aplica ao poder principal.

Você pode Encadear vários poderes numa série, com B seguindo A, C seguindo B e assim por diante, e cada poder sucessivo recebe a redução de custo desta falha, mas você deve usar o poder Encadeado numa ordem específica. Assim, por exemplo, para usar o poder Encadeado C, você precisa primeiro usar o A, então o B. Se vários poderes são Encadeados ao mesmo pré-requisito, usar o pré-requisito com sucesso permite que você ative qualquer um dos poderes Encadeados que dependem dele.

PODER DE CARGA

–1 A –2 DE MODIFICADOR

Um poder com esta falha precisa de tempo para carregar, e pode se ativar apenas parcialmente se a carga não está completa. A ação normalmente necessária para usar o poder torna-se a ação na qual você carrega uma graduação. Você deve gastar ações subsequentes carregando até o poder até suas graduações totais, quando então ele passa a funcionar normalmente.

Acrescentar a desvantagem Ativação força-o a fazer um teste de poder para cada carga. Se você for distraído (veja a perícia **Concentração**, página 44 de *Mutantes & Malfeitores*) ou parar de carregar o poder antes que a carga esteja completa, o poder pode ser parcialmente ativado (–1 ponto), com o número de graduações que você conseguiu carregar até o momento, ou falhar automaticamente (–2 pontos), desperdiçando seu tempo e esforço. Poderes que podem ser usados como uma reação ou uma ação livre, ou que exigem mais do que uma ação completa, não podem ter esta falha. O feito Progressão pode aumentar o número de graduações que você pode carregar com cada ação à taxa de uma graduação extra por graduação de Progressão, até um máximo de três graduações por carga. Por exemplo, um poder usado como uma ação padrão exige que o herói gaste uma ação padrão para carregar uma graduação. Com uma graduação em Progressão, ele pode carregar duas graduações por ação padrão, e com três graduações em Progressão, pode carregar três graduações por ação padrão.

COMPLICAÇÕES E DESVANTAGENS

Criar um herói de mangá tridimensional exige cooperação entre o jogador e o mestre, pois as melhores complicações são aquelas ligadas ao cenário.

Complicações e desvantagens estão presentes em todos os gêneros de mangá, desde a incompetência desastrada do mascote bonitinho até o terrível segredo por trás da angústia de um anti-herói. Às vezes o mascote bonitinho também tem um horrível segredo. Isto pode ser interpretado com risadas ou com lágrimas, e a maioria dos mangás possui pelo menos um pouco de ambos. Até mesmo um drama de guerra melancólico pode ter elementos de alívio cômico sem ferir o tom da série.

PONTOS HEROICOS E O TOM DA SÉRIE

Conceder pontos heroicos é uma ferramenta que o mestre usa para reforçar a sensação heroica de uma série. Em *Mecha & Mangá*, os pontos heroicos também podem servir para reforçar o clima, o tema e o tom, já que cada série terá sua própria "sensação".

Os tipos de complicações e contratempos que um herói de mangá enfrenta variam muito, dependendo da série. Uma paródia de fantasia épica terá complicações como espadas falantes irritantes, ou elfos cujas orelhas espetam os olhos das outras pessoas, enquanto que os protagonistas de uma história de terror psicológico enfrentarão lapsos de memória que os fazem imaginar se o assassino que estão perseguindo não é um deles.

Heróis em histórias de mangá e animê recebem pontos heroicos por fazer coisas que mantenham e até mesmo enriqueçam o tom e o gênero do cenário como parte das recompensas por interpretação e façanhas. Em comédia, isto pode significar cair de propósito em uma brincadeira; em dramas, seria reagir exageradamente a crises pessoais. Cada cenário tem seu próprio clima e, ao recompensar ações e complicações que combinam com isso, o mestre conduz os jogadores ao tom e clima certos para que, eles tenham um estoque de pontos heroicos suficientes para os episódios finais.

A seguir estão exemplos de contratempos, façanhas, situações de interpretação e complicações inesperadas específicos para alguns tipos de séries. Todos esses podem render pontos heroicos.

SÉRIE DE GAROTA MÁGICA SÉRIA (E UM POUCO VIOLENTA)

A protagonista permite que um espírito maligno entre nela para que não possua sua irmãzinha, e agora seus amigos devem encontrar uma forma de curá-la antes que ela se perca. Um membro da equipe lembra de todos os momentos felizes na sua vida para fortalecer a magia para banir um demônio que se alimenta de ansiedade. O melhor amigo da protagonista

confessa seu amor por ela numa cena emocionante. O pai da protagonista revela ser o feiticeiro que trouxe todos os demônios para o mundo.

SÉRIE DE GUERRA INTERGALÁCTICA DE AÇÃO, COM MECHA

O esquadrão de mecha se perde atrás das linhas inimigas. O especialista em demolição voa através de uma barragem de fogo antiaéreo para soltar uma bomba no Canhão do Juízo Final da nave inimiga. O especialista em tecnologia da equipe dá um discurso inspirador depois que os mecha da equipe foram destruídos e aumenta o moral dos pilotos. A equipe descobre que está do lado dos vilões.

SÉRIE DE FANTASIA URBANA DE COMÉDIA

Num experimento mágico que deu errado, o personagem torna sua voluptuosa namorada invisível. Um herói conjura o Sétimo Senhor do Inferno para ajudar no festival cultural da próxima semana. Dois magos rivais entram em uma discussão sobre que tipo de magia é melhor: transmutação alquímica ou manipulação de emoções; eles demonstram na prática vários exemplos, usando seus amigos como cobaias. Um dos heróis é o herdeiro da arma mágica mais poderosa da história da magia, mas é um completo idiota.

SÉRIE DE HORROR E INTRIGA COM PODERES PSIÔNICOS

Depois de um encontro com um agente psiônico renegado, os poderes do herói se desligam e causam dor intensa quando ele tenta usá-los. O herói usa seus próprios poderes para fingir ser vítima de um inimigo e contra-ataca com um ataque surpresa devastador. Um jornalista normal tem uma discussão intensa com os heróis sobre a moralidade do uso de poderes psíquicos. Os poderes psíquicos lentamente devoram a mente e a alma dos heróis; sempre que eles os usam, ficam perto de se tornar vegetais imorais.

SÉRIE DE DRAMA SAMURAI COM ELEMENTOS SOBRENATURAIS

O *daimyo* da província dos heróis os declara fora-da-lei devido a influência sobrenatural. O líder samurai faz um espírito raposa orgulhoso abaixar a cabeça com um olhar, usando apenas sua honra e virtude como armas. Os samurais precisam escolher entre limpar seus nomes ou salvar um vilarejo de bandidos que usam monstros como aliados. O único aliado dos heróis é uma mulher ninja que está amaldiçoada com algo que irá matá-la se ela revelar a última informação de que os heróis precisam para se redimir.

COMPLICAÇÕES

Heróis de mangá podem ter as mesmas complicações de seus colegas ocidentais, e são bastante influenciados pelo tom e clima do cenário. Algumas complicações podem ser bem exageradas, especialmente para gerar momentos cômicos; outras irão atrapalhar e mudar o herói significativamente sempre que ele as enfrentar, mas todas rendem pontos heroicos.

Aqui estão algumas complicações específicas de heróis de mangá, além de alguns exemplos variantes para complicações já mencionadas em *Mutantes & Malfeitores*.

FACILMENTE DISTRAÍDO

Você fica fascinado por certos eventos, objetos, pessoas ou ideias. Esses gatilhos podem ser qualquer coisa, incluindo pessoas atraentes, dinheiro, comida, coisas bonitinhas ou armas. Quando você é exposto ao gatilho, abandona o que estava fazendo e dedica-se ao que quer que seja que você faça com o objeto de sua fascinação, geralmente olhar para ele embasbacado. Uma bronca de seus amigos pode atrair sua atenção, mas algumas distrações podem vir no pior momento possível.

HONRA

É impossível enfatizar o bastante o quanto a honra importa em histórias de samurais, mas muitas instituições japonesas tradicionais também trabalham sob códigos de honra rígidos.

IMÃ DE GAROTAS/GAROTOS

Você atrai membros suscetíveis do sexo oposto (ou do mesmo) como formigas ao açúcar. As pessoas simplesmente são atraídas e ficam perdidamente apaixonadas (ou perdidamente loucas para levá-lo para a cama), não lhe permitindo nem um minuto de paz. Pior, elas lutam umas com as outras para evitar que qualquer relação se consuma, impedindo que você vá atrás de quem realmente gosta. Você não é particularmente bonito, charmoso ou amigável; é simplesmente seu destino encontrar pessoas obcecadas.

IRRITANTE

Você não consegue evitar ser chato e desagradável para aqueles ao seu redor. Isso pode ser postura arrogante, incompetência total ou ingenuidade incorrigível. Embora as pessoas tolerem essas características em outros, por alguma razão não as toleram em você, e você pode encantar hostilidade durante suas interações só por ser quem é.

MARCADO

Você é reconhecido por alguma característica marcante. Pode ser uma tatuagem ou uma cicatriz, ou você apenas é membro de uma espécie extremamente rara no cenário do jogo. Isto pode ser desvantagem se suas características físicas impõem uma penalidade em perícias de interação, mas qualquer outra situação que resultaria da marca é só uma complicação.

MAU HUMOR

Perder as estribeiras funciona muito bem para comédia e, nesta abordagem, raramente acarreta as consequências necessárias para ser considerado uma complicação de verdade. Mesmo assim, o que é cômico em uma ocasião pode trazer problemas reais em outra. Assim, a típica pessoa raivosa e "pavio curto" que sempre existe em qualquer grupo pode servir tanto como alívio cômico quanto como um obstáculo sério em negociações delicadas.

NAMORADO(A) OU MARIDO/ESPOSA

Uma pessoa importante para você costuma entrar em encrencas. Em geral é uma donzela em apuros, mas em mangá é animê, seu namorado, namorada,

marido ou esposa pode ser alguém apenas ligeiramente menos poderoso do que você, mas que está sempre arranjando problemas (que você precisa resolver) para provar seu próprio valor.

NÊMESIS

Não tão sério quanto um inimigo, mas muito mais importante do que uma simples rivalidade, você de alguma forma adquiriu um nêmesis, alguém que quer ver você falhar mas não é necessariamente o antagonista da história. Um nêmesis pode ser um lunático disposto a conquistar o mundo mas que fica ao seu lado quando uma ameaça maior se apresenta, um artista marcial que quer ser o maior guerreiro do universo e você é seu único obstáculo, um colega de aula que está atrás da mesma garota que você ou um rival que quer salvar o mundo tanto quanto você, mas simplesmente quer salvá-lo primeiro. Um nêmesis é um PNJ heroico com mais ou menos o mesmo nível de poder que você e com sua própria combinação de características. Você não pode simplesmente matar um nêmesis para livrar-se da complicação, porque o nêmesis simplesmente voltará milagrosamente ou será substituído por um amigo ou parente em busca de vingança. O destino final do seu nêmesis virá em um momento climático cheio de ação e drama, quer você o mate ou conquiste sua simpatia como um novo e poderoso aliado. Como opção, seu nêmesis também pode ganhar pontos heroicos sempre que você arruinar os planos dele ou ficar em seu caminho.

PASSADO PROBLEMÁTICO

Similar à complicação Segredo, mas seu passado é conhecido, ou pelo menos pode ser descoberto com facilidade. Seu passado lhe traz problemas porque os outros têm ideias preconceituosas sobre você. Ou então pode dar munição ao mestre para fazer com que suas ações anteriores tenham consequências no presente. Por exemplo, você pode ser ignorado pelos outros aprendizes de ninjas porque sua família desgraçou o clã, pode ser incomodado por inseguranças quando treinar um novo monstro de estimação porque matou seu último, ou você simplesmente tem um histórico como um cozinheiro terrível (ou até perigoso) e ninguém come a sua comida.

PROCURADO

Você é um foragido, com uma recompensa pela sua cabeça. Não importa se os seus perseguidores são as autoridades, uma organização particular ou criminosa ou simplesmente a garota popular da escola que declarou você um belo alvo para pegadinhas e intimidação (porque ela odeia estar apaixonada por você, é claro). A questão é que nenhum momento de paz e quietude dura muito.

PROPRIEDADE

Você é propriedade de uma organização ou indivíduo. Talvez você seja um robô especial construído pela organização, um ladrão independente cujas dívidas familiares prendem-no a um poderoso clã da Yakuza, um soldado que sofreu lavagem cerebral para servir fielmente, etc. Você deve definir o que seus "donos" permitem que você faça e as consequências que você enfrentará por desafiar suas ordens, para que o mestre possa julgar quando isso torna sua vida difícil o suficiente para valer um ponto heroico.

PROTOCOLOS

Suas ações são governadas ou controladas por procedimentos burocráticos, como aqueles das agências da lei. Qualquer agente que "faz justiça com as próprias mãos" dirá que esta complicação é como ser Propriedade da agência, mas isto é porque esse tipo de agente odeia burocracia. Protocolos incluem exigências que devem ser cumpridas antes de sair em aventuras, regras severas de compromisso ou obrigações adicionais depois de uma missão. Agir fora dos protocolos estabelecidos pode acarretar punições, perda de privilégios ou algumas vezes até mesmo cancelamento de qualquer vantagem adquirida com o feito Benefício.

SEGREDOS

Os segredos dos heróis de mangá que contam como complicações variam do simples e constrangedor ao perturbador e bizarro, dependendo do cenário. Este tipo de complicação invariavelmente se torna uma subtrama que o mestre deve explorar, até mesmo integrando-a na trama principal da série. Você pode ser um simples estudante cujo segredo é ser o filho de uma famosa cantora pop, atraindo a atenção indesejável de colegas que são fãs de sua mãe. Você pode ser um investigador ciborgue de elite da Seção 2 de Segurança Pública, com várias modificações ilegais em seu corpo cibernético que renderiam a prisão se fossem descobertas. Ou você pode ser uma doce e inocente florista que costumava ser uma assassina em série possuída por um demônio. Um uso muito eficiente desta complicação é você nem mesmo saber qual é seu segredo, enquanto os outros sabem e não contam. Nesse caso, descobri-lo faz parte da trama da série.

DESVANTAGENS

Enquanto as complicações ajudam a enriquecer o papel de um herói na história, as desvantagens testam suas capacidades, fornecendo dificuldades que devem ser sobrepujadas. A seguir estão desvantagens possíveis para heróis de mangá, além daquelas encontradas em *Mutantes & Malfeitores*.

AMALDIÇOADO

Esta desvantagem representa uma condição crônica e adversa que o aflige e dificulta sua vida. Uma maldição funciona como um feito ou poder, mas causa uma condição negativa ao invés de uma vantagem. Uma maldição pode ser o reverso de Fortalecer que repentinamente reduz suas características, forçando-o a se recuperar aos poucos, ou um Controle Emocional deturpado que muda seu humor para o das pessoas ao seu redor. Às vezes, um poder permanente pode ser explicado como uma maldição. Todas as maldições têm um gatilho, um evento específico que as ativa, como uma noite com lua cheia ou falar uma palavra específica. A maldição não precisa ser de natureza mística, como uma doença crônica ou um implante nanotecnológico que impede o personagem de funcionar normalmente quando o gatilho se ativa. Use as regras para frequência e intensidade em *Mutantes & Malfeitores* para determinar o valor da desvantagem.

ATIVAÇÃO

É difícil usar um poder afetado por esta desvantagem. Somente se aplica a poderes que são ativados sem uma rolagem de dados, o que significa que poderes de ataque não podem receber esta desvantagem. Acrescentar esta desvantagem a um poder exige que você faça um teste de poder para ativá-lo; seu valor depende da utilidade do poder (+1 se você o usa pouco ou +3 se você o usa regularmente) e da dificuldade para ativá-lo (a CD básica é 10 + graduação do poder). A desvantagem vale +1 ponto para cada 5 pontos acrescentados à CD.

BAIXA TOLERÂNCIA À DOR

Você *realmente* sente dor quando está machucado, ao ponto de que mesmo batidas leves podem prejudicar seu funcionamento apenas pela dor que causam. Quando você adquire esta desvantagem, suas condições Machucado e Ferido impõem uma penalidade não apenas aos seus salvamentos de Resistência, mas também a *todos* os outros testes, salvamentos e rolagens. Com um valor de 1, você sofre uma penalidade de -1 em suas rolagens de dados quando tem qualquer quantidade de condições Ferido ou Machucado. Com um valor de 2, você sofre até um terço das penalidades acumuladas. Com um valor de 3, você sofre até metade das penalidades acumuladas e, com um valor de 4, você sofre a penalidade total. Esta penalidade não se aplica aos testes de recuperação, e você conta apenas a penalidade mais alta entre suas condições Machucado e Ferido; elas não se acumulam. Esta desvantagem pode ser uma regra padrão em séries mais realistas e letais. Nesse caso, não vale nenhum ponto de poder.

DISSIPÇÃO RÁPIDA

Um poder com a falha Dissipação pode perder eficácia ainda mais rápido. Para cada ponto nesta desvantagem, mova o número de pontos de poder perdidos com cada "uso" um passo acima na **Tabela de Progressão Universal**. Esta progressão não pode exceder o custo do poder, mas pode ser alta o bastante para que o poder possa ser usado somente uma vez ou por uma única rodada até que você o recarregue.

FOCO

Você não consegue manifestar livremente um poder com esta desvantagem; ele exige um objeto que você deve tocar. O poder se manifesta através do objeto, não através de você, dando a aparência de que poderia ser o objeto a manifestar o poder. Esta desvantagem tem um valor de -1, e o foco pode ser qualquer coisa de um tipo específico (por exemplo, qualquer espada, qualquer brinco, etc.). Para poderes que só podem ser ativados através de itens específicos, veja o poder Dispositivo.

FOME

Você não se sustenta com comida normal. Mais sutil e ampla do que uma simples Perda de Poder, Fome afeta sua essência vital. Pode ser a necessidade de sangue de um vampiro, a necessidade de um robô de se conectar a uma bateria para recarregar ou coisas mais estranhas, como a necessidade de sonhos de um baku místico. A cada dia que você passa sem consumir sua comida especial (frequência Incomum, +1), sofre uma condição Machucado automática que não pode ser recuperada por descanso, perícias ou poderes. Quando você sacia sua fome, a condição Machucado desaparece. A intensidade desta desvantagem depende de quão exótica é sua comida, desde +0 para algo relativamente comum e fácil de obter (como oferendas em um santuário ou ferro-velho) até +2 para coisas realmente estranhas (como almas, esperança ou memórias). Você deve adquirir um poder ou perícia que permita que você coma, como o feito Fascinar para se alimentar de atenção ou qualquer forma de Drenar (Característica) para se alimentar de coisas como sangue (Constituição), beleza (Carisma), memórias (Inteligência) ou força vital pura (Resistência). Ajuste o valor desta desvantagem em um a cada vez que a frequência de sua necessidade de comida subir ou descer um passo na **Tabela de Progressão Universal**.

GEASA

Um *geasa* é um tipo específico de maldição, segundo a qual você tem uma certa obrigação ou tabu a que *deve* obedecer, ou encarar consequências horrendas. *Geasa* comuns incluem ser proibido de comer certas comidas ou realizar certas atividades ou uma promessa que você deve cumprir ou uma missão sagrada (e vitalícia). Use as regras para maldições. O gatilho é as condições do *geasa* e a punição é o efeito do poder.

MOVIMENTO LIMITADO

Esta desvantagem impede que o personagem deixe uma área limitada. Isto pode representar, por exemplo, um fantasma condenado a assombrar um lugar específico, um androide que não consegue se afastar do *mainframe* que guarda sua inteligência ou uma garota mágica licenciada pelo governo que só tem autorização para viajar dentro de uma região específica. O valor da desvantagem começa em 1 ponto para um raio de 5 km ao redor de um ponto central, e aumenta ou diminui de acordo com a **Tabela de Alcance Estendido**. O herói pode passar uma hora fora da região; aumente ou diminua o valor da desvantagem para cada passo abaixo ou acima da **Tabela de Progressão Universal**, respectivamente. Reduza o valor da desvantagem se o herói consegue ficar em locais secundários do mesmo tipo (terreno consagrado, círculos mágicos, projetores holográficos específicos, etc.); acrescente mais um local da mesma área da desvantagem básica para cada ponto a menos no valor da desvantagem. Ao exceder o tempo permitido

fora da área de confinamento, o herói fica fatigado; se não retornar à área em outro intervalo de tempo, fica exausto. Estas condições desaparecem apenas depois de descanso normal dentro da área de confinamento.

NOME DE ATAQUE

Esta aplicação específica de Perda de Poder é muito comum em animês. Seu valor é -1. Um poder com esta desvantagem tem um nome marcante, como "Punho Demoníaco do Esquecimento" ou "Lâmina de Fogo da Montanha Sagrada", e você deve gritá-lo ao usar o poder. Se você não gritar o nome do ataque, não pode usar o poder (veja o **Capítulo 6: Mestrando Mangá** para mais opções a respeito de nomes de ataque). Para tirar o máximo efeito desta desvantagem, o mestre pode exigir que *you* grite, não simplesmente diga "Tetsuko grita o nome de seu ataque".

PARTE DO CORPO

Apenas parte do seu corpo é afetada por um poder específico, como os poderes Forma Alternativa ou Invisibilidade. Por exemplo, você poderia receber um bônus em salvamentos de Resistência contra ataques abdominais, possuir a habilidade de tornar seu braço esquerdo invisível ou ter pernas biônicas com Força Aumentada. Esta desvantagem tem um valor de -1 se a parte do corpo é relativamente grande, como uma ou mais pernas, um ou mais braços, o torso, ou a cabeça inteira, ou -2 se o poder afetar uma pequena parte do seu corpo, como uma única mão, o rosto ou um pé.

ELEMENTOS VISUAIS

Conhecer a aparência do seu herói de mangá é tão importante quanto determinar o que ele pode fazer. Embora colantes coloridos sejam raros, um guarda-roupa icônico é essencial para um herói de mangá. Afinal de contas, se você é um ninja com treinamento e personalidade únicos, a última coisa que você quer é parecer um capanga genérico de pijama preto.

Leve em consideração o gênero e o clima da série para decidir o que seu herói veste; as armaduras de um cenário de fantasia medieval são muito diferentes das armaduras da ficção científica, mesmo que ambas forneçam o mesmo bônus de Resistência. Videogames são uma excelente fonte de visuais de personagens marcantes. As editoras japonesas e ocidentais publicam muitos livros de arte relacionados a séries e/ou autores, e a maioria deles inclui uma seção com ilustrações completas dos personagens. Revistas especializadas também publicam ilustrações inspiradoras.

PECULIARIDADES

Além das desvantagens e complicações, um herói de mangá pode ter uma ou duas peculiaridades. Isto é puramente um detalhe de interpretação, mas peculiaridades memoráveis podem (e devem) ser recompensadas com pontos heroicos, se enriquecerem a história do jogo.

As peculiaridades de um herói podem ser qualquer coisa, como seus gostos, o que ele veste, come, diz ou canta. Anote as peculiaridades de seu herói para que você lembre delas e seja consistente ao interpretá-las. A seguir estão alguns exemplos de peculiaridades para heróis de mangá.

- Um mercenário durão pode ter uma queda por chocolate quente.
- Uma garota-gato cantora extremamente popular termina metade de suas frases com "-myu".
- Um aventureiro azarado arrisca sua vida para salvar seu chapéu favorito.
- O bravo, porém ingênuo, líder do batalhão levanta a voz e se deixa levar pelo entusiasmo quando fala sobre honra.
- Um feiticeiro baixinho perde as estribeiras quando alguém menciona sua estatura.

PESADELLOS RECORRENTES

Você sofre de pesadelos constantes que atormentam-o com cenas do seu passado ou manifestando os seus medos interiores. Todas as noites quando você vai dormir, há uma chance de sofrer um pesadelo. No dia seguinte, você acorda fatigado e não se recupera até que consiga uma boa noite de sono ou use certos poderes, se o mestre permitir. O valor desta desvantagem depende da probabilidade dos pesadelos, determinada por uma rolagem de d20: 2 para CD 15, 3 para CD 10 ou 4 para CD 5. Você pode escolher *não* ir dormir, é claro, mas então será uma disputa entre a exaustão e sua perseverança, com a loucura entrando no páreo um pouquinho mais tarde.

QUEBRA DE PSIQUÊ

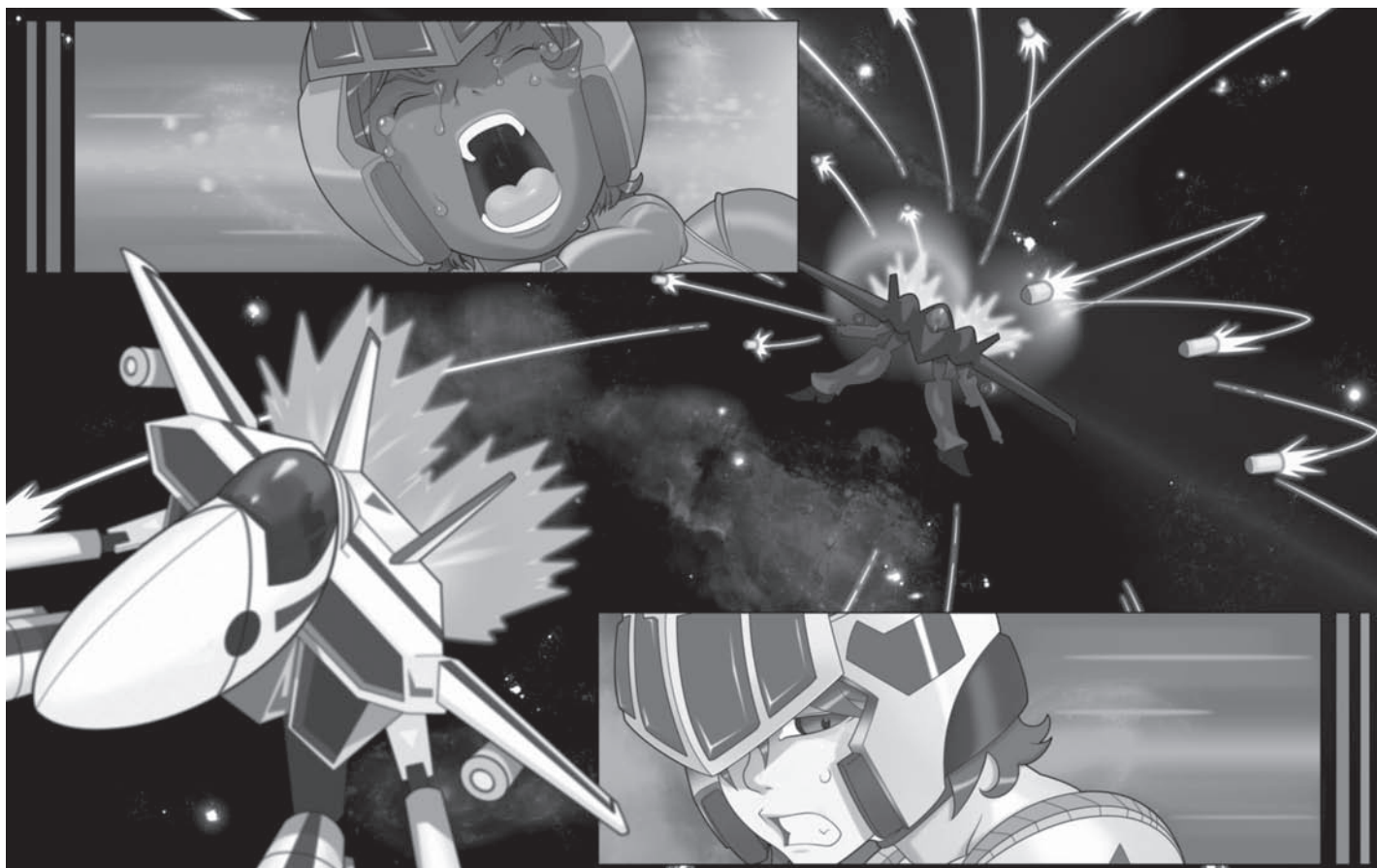
Esta é outra aplicação popular de Perda de Poder; você só pode usar o poder selecionado se estiver em uma condição emocional específica. O valor desta desvantagem depende de sua dificuldade para entrar neste estado (+1 para humores fáceis como felicidade, depressão leve, etc., até +3 para estados raros como depressão suicida ou fúria homicida) e da dificuldade de você mesmo induzir o estado emocional com um teste de Sabedoria (+0 para CD 10, +1 para CD 15, +2 para CD 20). Este valor pode ser modificado se houver maneiras externas de induzi-lo a este estado, como medicação, o feito Fúria ou o poder Controle Emocional, e se o herói tiver uma propensão psicológica para o estado emocional. Esta desvantagem é geralmente ligada a uma complicação que pode induzir o estado emocional.

O visual de um herói inclui a aparência de seus poderes, e isto pode decidir o sucesso ou fracasso de uma série. Um poder Raio pode ser tão simples quanto uma coluna branca de energia de chi, mas será muito mais atraente se o herói fizer uma série de gestos complicados com a mão para canalizar sua força interior e disparar sua rajada de chi. Feiticeiros e cavaleiros mágicos podem fazer símbolos fantasmagóricos materializarem-se ao seu redor, enquanto que os nomes dos ataques de alguns super artistas marciais são exibidos em símbolos enormes.

Decida a aparência de cada um dos seus poderes e descreva-os de forma bem vívida nas primeiras vezes em que usá-los. Você pode resumir a descrição quando todos já conhecerem-na. Depois da 30ª repetição da sequência de transformação de uma garota mágica, ver suas roupas desaparecerem já não é tão emocionante.

- Uma garota hacker nerd tem uma coleção secreta de lingerie sexy.
- Um soldado cansado e com cicatrizes de batalha não consegue dormir em camas: prefere dormir embaixo delas.
- Uma heroína tem profundas discussões filosóficas com sua espada inteligente em horas inoportunas.
- Um personagem charmoso e ousado deixa uma "assinatura" na cena, como uma carta de baralho ou uma rosa.
- Um piloto de mecha fala em um tom estranhamente carinhoso com seu caça transformável.
- A detetive séria e competente possui uma voz belíssima e sabe cantar, mas odeia karaokê.
- A Deusa da Morte é fã de mangá romântico shoujo e não vê nada de estranho ou errado nisso.
- Um herói tem uma cor de cabelo incomum ou um penteado que nunca se desmancha, mesmo frente a explosões ou poderosas rajadas de fogo.

CAPÍTULO 3: MECHA



Não se pode fazer um jogo inspirado em mangá sem falar em mecha. Robôs gigantes se tornaram um dos acessórios mais notáveis dos quadrinhos e animação japoneses, e sua longa e ilustre história permite que estejam em praticamente todos os gêneros de mangá e animê. O termo “mecha” refere-se a qualquer coisa grande e mecânica, desde o carro

de um agente secreto até cruzadores estelares. Mesmo que já haja descrição suficiente de veículos, falta a eles aquele ar legal de máquinas de luta bípedes que podem esmagar coisas com lâminas de energia enquanto despejam mísseis nos arredores. Este capítulo vai ajudá-lo a incluir mecha na sua série, sejam eles centrais para a história ou somente uma adição divertida.

O GÊNERO MECHA

O primeiro robô gigante a ter um piloto foi o venerável *Mazinger-Z*, criado pelo autor de mangá Go Nagai em 1972. Foi o primeiro mangá (e depois animê) a apresentar um piloto e uma tripulação de apoio, embora as batalhas de mecha tenham usado uma boa parcela de seu tempo de exibição na TV.

Muitos robôs seguiram o exemplo de Mazinger, e 1979 viu o nascimento de uma das mais longas sagas em mangá e animação: *Mobile Suit Gundam*. Ao contrário de Mazinger, cujo piloto era um acessório na luta contra o mal, os robôs gigantes em Gundam eram secundários, e as pessoas conduziam a história. O conflito moral ambíguo plantou as sementes da maior parte das séries modernas de animê e pavimentou o caminho para outra saga de mecha.

Em 1982, o primeiro episódio de *Super Dimension Fortress Macross* pegou o público de surpresa e se tornou um grande sucesso. Apresentava os caças Valkyrie, sócias de F-14s que podiam se transformar em robôs gigantes tendo como fundo a guerra desesperada pela sobrevivência da humanidade.

A inovação que essas séries introduziram ao gênero mecha foi tirar o status especial de que os robôs gigantes dispunham. Enquanto Mazinger era um dispositivo único feito por um gênio, os Gundams e os Valkyries eram protótipos ou mesmo modelos produzidos em massa. Sem o status de dispositivo especial, a história ficava muito menos centrada nos mecha e mais nas pessoas que os pilotavam.

Macross teve um segundo impacto: capturou a atenção de fãs fora do Japão. Carl Macek pegou o *Super Dimension Fortress Macross* e, reescrevendo um pouco aqui, reeditando um pouco ali, e costurando a história com outras duas séries (*Super Dimension Cavalry Southern Cross* e *Genesis Climber Mospeada*), lançou-a na televisão americana como *Robotech*. Esta versão angariou uma base de fãs própria, a ponto de haver romances, quadrinhos e sequências produzidas que respeitam a continuidade de *Robotech* ao invés de sua série de origem.

Pulando muitas outras séries dignas de nota (incluindo muitas, muitas sequências das sagas *Gundam* e *Macross*), os próximos robôs gigantes a fazer grande sucesso foram as Unidades Eva de *Neon Genesis Evangelion*, em 1995. A tecnologia das Unidades Eva era tão secundária à trama esotérica e às relações entre os personagens que a série é infestada de erros de continuidade, mostrando os Evangelions com tamanhos diferentes de um episódio para o outro. Mesmo assim, a série foi um tremendo sucesso, e *Evangelion* cultivou a semente plantada por *Robotech*.

A qualquer momento deve haver um outro grande sucesso de mecha, mas até agora as melhores séries lançadas são “zebras” com excelente qualidade técnica e artística (*RahXephon*, *Vision of Escaflowne*), cópias (*Gasaraki*, *Sokyuu no Fafner*, *Sousei no Aquarion*) ou sequências e remakes (*Turn A Gundam*, *Gundam Seed*, *Macross 7* e *Macross Frontier*). Até mesmo *Tengen Toppa Gurren-Lagann* está até agora limitada a um fenômeno *cult*. Todas essas séries falharam em capturar o público como seus predecessores fizeram.

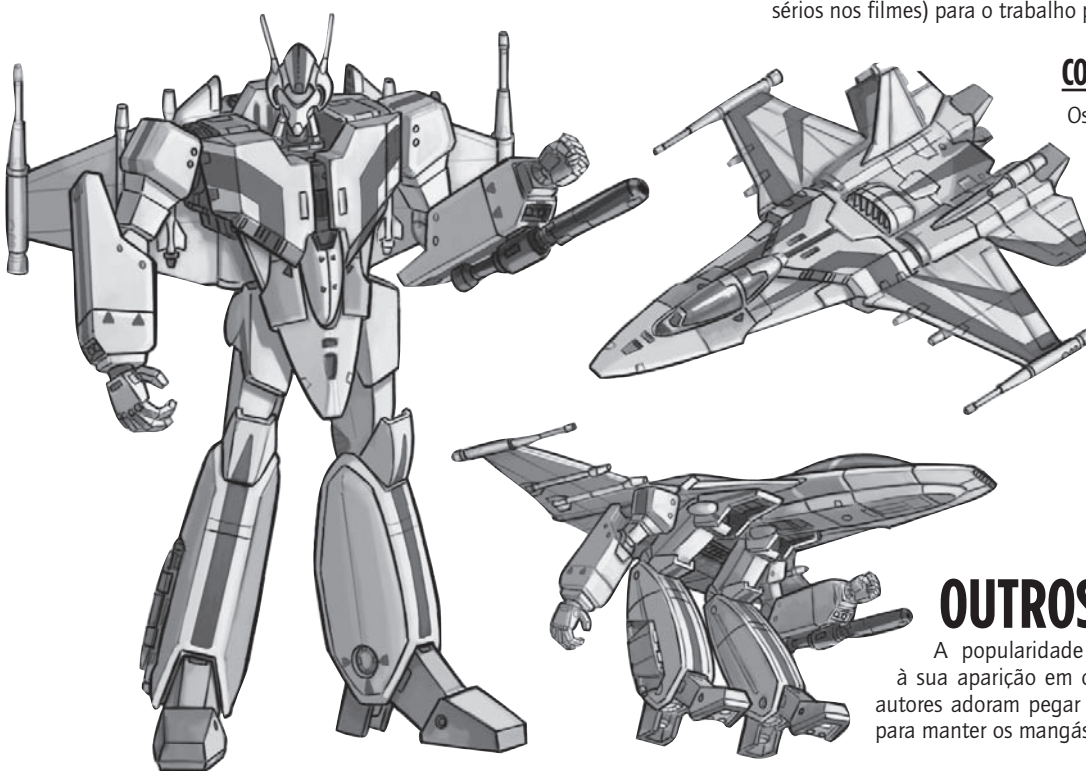
SUBGÊNEROS

Como produtos de tecnologia avançada, os mecha fazem parte da ficção científica. Entretanto, as possibilidades deste gênero são tão infinitas quanto o universo que suas histórias exploram.

DRAMAS DE GUERRA

Basicamente, mecha são tanques com pernas e a habilidade de pegar seus próprios canhões de uma prateleira, tornando-os um elemento natural nas histórias de guerra. Como protótipos em um futuro próximo, o papel dos mecha é revolucionar a guerra, começando uma nova fase na corrida armamentista. Em linhas de tempo mais avançadas, o mecha é uma máquina de destruição temida, capaz de cruzar o espaço e substituir aviões a jato como plataformas de armas. Entretanto, apesar de serem máquinas letais, a chave para um drama de guerra de mecha bem-sucedido são os soldados por trás dos controles e os líderes por trás do conflito.

- **Exemplo:** a saga *Gundam* é o drama de guerra mecha quintessencial.



ALTA FIÇÃO CIENTÍFICA

Enquanto os mecha servem ao mesmo propósito em uma história de alta ficção científica (também conhecida como *space opera*, ou “ópera espacial”) que em um drama de guerra, tendem a ser muito poucos, e morrem muito menos personagens. Os mecha em alta ficção científica podem ter habilidades quase mágicas, exigindo bastante imaginação para acreditar que são efeitos tecnológicos – por exemplo robôs que se transformam.

- **Exemplo:** a saga *Macross* se aproxima da alta ficção científica, com sua música salvadora.

CYBERPUNK

Os mecha em histórias cyberpunk estão recém começando a se desenvolver. Armaduras pessoais são mais comuns, mas tanques com várias pernas não são estranhos. Armas de mecha são versões gigantes de armas militares e policiais, e os mecha não são muito grandes.

- **Exemplo:** embora não seja uma série estritamente de mecha, *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* apresenta os tanques mecha conscientes Tachikoma como parte da Seção 9 de Segurança Pública.

CONTRA OS ALIENÍGENAS

O subgênero mais representativo é aquele que apresenta um único ou poucos mecha defendendo a humanidade contra seres alienígenas. Os robôs realmente fazem valer o adjetivo “gigante” neste gênero. Pilotar esses mecha é algo reservado a pessoas escolhidas pelo destino (ou pela genética, ou pelos próprios alienígenas).

- **Exemplo:** de *Mazinger Z* a *Evangelion*, há muitos exemplos de robôs gigantes lutando contra invasores.

COMBATENTES DO CRIME

Os mecha são ferramentas para combater o crime, possivelmente porque são parte do arsenal de uma agência policial – mas caçadores de recompensas e vigilantes também se beneficiam muito de ter mecha. Os mecha são pequenos, mais armaduras tecnológicas que robôs gigantes.

- **Exemplo:** em *Patlabor*, os Labors são acessórios (humorísticos na série, sérios nos filmes) para o trabalho policial da protagonista.

CONTRA O SISTEMA!

Os heróis são rebeldes com uma causa, e seus mecha são a única forma com a qual a pequena célula de resistência pode lutar contra as forças corruptas das autoridades. Estes mecha sempre têm alguma coisa especial, porque são protótipos de uma tecnologia secreta que dá ao piloto uma vantagem contra as versões “comuns” de seus inimigos.

- **Exemplo:** em *Guerreiras Mágicas de Rayearth*, os mecha gigantes das garotas são tudo que separa um feiticeiro maligno e seus capangas malévolos da destruição do mundo de Zephyr.

OUTROS GÊNEROS

A popularidade dos mecha levou inevitavelmente à sua aparição em outros gêneros de mangá, já que os autores adoram pegar emprestado coisas de muitas fontes para manter os mangás e animês evoluindo.

GAROTAS MÁGICAS

Os mecha aqui são coloridos e fazem parte do conjunto de poderes das protagonistas. Eles são mais usados para lutar contra os inimigos finais; as garotas têm seus próprios poderes para tirá-las de problemas menores.

FANTASIA

Os mecha de fantasia são animados por magia e apresentam um design muito mais elaborado, lembrando armaduras medievais ou renascentistas — mas muito, muito grandes. Poderes mágicos são possíveis, mas estes mecha preferem simular cavaleiros e usar espadas e maçãs gigantes. Pilotos de mecha de fantasia podem convocar suas máquinas quando precisam.

MONSTROS DE ESTIMAÇÃO

Aqui, os mecha se tornam bichos de estimação. Os heróis cavalam seus mecha ao invés de pilotá-los, e as máquinas possuem consciência e autonomia, embora sejam sempre subservientes a seus mestres.

HISTÓRICO

Justificar os mecha no passado exige uma dose extra de suspensão de descrença. Embora funcionem com tecnologia da época, estes mecha se prestam para aparência e design muito interessantes. Os mecha vitorianos são movidos a vapor, os mecha do Império Romano podem usar fogo grego como combustível, e poderia haver mecha a diesel na Segunda Guerra Mundial.

ELEMENTOS COMUNS

Cada série de mecha vem com sua própria suposição de como os mecha funcionam e qual é o seu papel na história. Entretanto, há elementos comuns para a maior parte delas, que você pode usar para criar sua própria série.

BASE DE OPERAÇÕES MARCANTE

Uma base secreta dentro de uma montanha, um complexo subterrâneo abaixo da cidade, a última palavra em porta-naves espaciais, ou o zepelim perdido de um cientista louco — muitos mecha têm um lar, e esse lugar não é um só hangar chato. Mas, se bem representado, um velho e chato hangar pode contribuir muito para o tom da série.

CAMARADAGEM E RIVALIDADE

Pilotos em um esquadrão de mecha formam laços fortes uns com os outros, exatamente como soldados, e mais ainda em dramas de guerra. Rivalidade certamente existirá, e pode ameaçar o grupo se for longe demais, assim como a amizade entre pilotos pode salvar o dia.

CONSCIÊNCIA

Embora não seja um elemento muito comum, há casos de mecha conscientes, mesmo que permitam ser pilotados. Os mecha místicos podem ter um espírito rudimentar dentro deles que se comunica com os pilotos, ou modelos de protótipo podem ter uma inteligência primitiva que os permite compreender a necessidade de proteger o garotinho que possui seu controle remoto. Talvez a IA do computador seja do tipo mal-intencionado.

DESTRUIÇÃO

O destino de um mecha é ser destruído. Em uma história épica, a destruição é temporária, já que a confiável máquina do herói é reconstruída em uma versão melhorada, mas séries mais dramáticas destroem mecha permanentemente, junto com seus pilotos. O tema é que, eventualmente, o herói terá que fazer alguma coisa sem o apoio das toneladas mortais de seu mecha.

INVASORES ALIENÍGENAS

Vindos de outros planetas, linhas temporais, dimensões ou outros estados de existência, invasores estranhos estão atacando a Terra, e os mecha são as

ANCESTRAIS DOS MECHA

Embora os créditos para o primeiro mecha pilotado vão para Go Nagai, as primeiras máquinas de guerra humanoides verdadeiras foram concebidas nos EUA, como um conjunto de armas usado pela Infantaria Móvel no romance *Tropas Estelares* (*Starship Troopers*), escrito pelo autor americano Robert Heinlein em 1959. O romance de Heinlein causou muita controvérsia por causa de sua inclinação militar, mas sua influência na ficção científica é inegável. Armaduras tecnológicas se tornaram a matéria-prima de jogos, filmes e, enfim, inspiraram o nascimento do gênero mecha no Japão, que fechou o círculo com a produção e lançamento de uma série de animê de *Starship Troopers* em 1988. Retornando o favor, os irmãos Wachowski pegaram emprestado os visuais e conceitos do animê (incluindo os mecha) em sua trilogia de filmes *Matrix*.

únicas coisas que impedem a total dominação do planeta. Os aliens podem ser humanoides abertos à diplomacia, humanoides mas com mentalidade completamente alienígena ou monstros gigantes que não dão chance de negociação.

MORTE PESSOAL

A menos que a série seja leve, alguém vai morrer. A morte de um amigo ou mentor no início da série enfatizará a seriedade das coisas. Jogadores que deixam seus personagens morrerem de maneira heroica podem receber liberdades ao criar seus próximos personagens, mas fazer o personagem morto retornar é um grande “não”. Em mangá, heróis que morrem ficam mortos. Quase sempre.

ORGANIZAÇÕES SOMBRIAS

Quando alienígenas invadem o mundo, geralmente cabe a uma organização multinacional recrutar e treinar pilotos, assim como comandar as operações de combate. Algumas vezes a organização é devotada a proteger a humanidade; mais frequentemente, tem seu próprio objetivo sinistro.

PROTÓTIPOS

Independentemente de quão comum seja a tecnologia dos mecha no cenário, há sempre espaço para melhorias. Os mecha dos heróis são protótipos de um modelo melhor e mais forte ou eles conseguem protótipos de armas que podem mudar as coisas na batalha.

SOU O MELHOR NO QUE FAÇO

Os heróis devem ser extraordinariamente bons pilotando mecha, ou possuem uma habilidade única que os faz triunfar. Variações disto incluem o mentor ou melhor amigo dos heróis ser o piloto excepcional.

RELAÇÕES PESSOAIS

Pilotos são pessoas, e pessoas formam laços com outras pessoas. Os amigos, família e interesses românticos de pilotos de mecha ficarão sob os holofotes em algum momento, mostrando que a série não é simplesmente sobre pedaços de metal batendo uns nos outros.

TECNOLOGIA ROUBADA

O lado dos heróis (ou até mesmo a humanidade em geral) não desenvolveu a tecnologia dos mecha sozinho. Eles podem ter usado engenharia reversa em um artefato mágico ou alienígena capturado, ou roubaram-nos de seus criadores e fizeram modificações, para que possam lutar contra eles.

MECÂNICOS

A equipe de apoio de um mecha pode ter um papel pequeno ou grande na história, mas sempre haverá uma ou duas cenas em que um mecânico chefe repreende severamente um piloto por maltratar seu “bebê” durante combate.

PILOTOS ADOLESCENTES

Em guerras normais, nenhum comandante não confiaria uma arma tão poderosa a um adolescente rebelde, mas de alguma forma os adolescentes tendem a ser mais adequados à tarefa de pilotar mecha. Talvez a tecnologia dos mecha somente permita hormônios intensos como interface, ou os protagonistas adolescentes não sejam realmente pessoas normais.

MECHA E REALISMO

Os mecha já exigem quebrar as regras da credibilidade, pois a construção e mobilidade de veículos bípedes não é prática com a tecnologia atual, mas uma série de mecha pode ajustar o medidor de realismo dependendo de seu gênero, tema e clima.

O realismo não afeta só descrições e representações dos mecha, mas também as regras usadas para jogar com eles. Há seis áreas que podem ser usadas para representar diferentes níveis de realismo com mecha: tecnologia básica, interface de controle, fonte de energia, espaços para equipamento, poderes e as leis da física.

TECNOLOGIA BÁSICA

Esta é a tecnologia básica que criou o mecha. Embora tenha pouco impacto nas regras reais, um mestre pode decidir que algumas tecnologias básicas são mais caras do que outras e, assim, aumentar o custo do mecha. Tecnologias básicas incluem madeira, metalurgia (real ou exótica), metal com memória, tecnologia biológica, compostos de carbono, energia pura, dados virtuais, etc.

FONTE DE ENERGIA

O que o mecha usa como combustível. A plausibilidade de um mecha depende tremendamente de o que o faz funcionar, e a importância disso na história estabelecerá o realismo da série. Em termos de regras, a fonte de energia de um mecha determina o quanto e por quanto tempo os heróis podem usá-lo, de quanta manutenção ele precisa, e o quão confiável ele é em situações estressantes. Fontes de poder típicas podem incluir vapor, combustão interna, reação nuclear, um cabo de força realmente longo conectado a um gerador, uma reação química não-identificada, magia pura, a força vital do piloto, poder psíquico, sangue ou até mesmo almas.

INTERFACE DE CONTROLE

A interface de controle determina o quão difícil é controlar um mecha. Quanto mais ágil é uma máquina de 300 toneladas e quanto menos botões e alavancas os pilotos têm que aprender, mais suspensão de descrença é necessária. Isto é bem fácil de implementar, estabelecendo um mínimo de graduações na perícia Pilotar ou feitos de proficiência para pilotar um mecha, assim como testes de Pilotar para realizar manobras específicas. A interface de controle pode assumir muitas formas, como alavancas e roldanas, vestimentas ergonômicas, alavancas de controle, instrumentos holográficos ou diademas de interface neural.

ESPAÇOS PARA EQUIPAMENTO

A quantidade de equipamento que um mecha pode carregar é definida pelos seus espaços para equipamento. Espaços para equipamento também são chamados de "estações de armas" ou "plataformas de armas", e são localizações abertas onde um mecha pode armazenar qualquer equipamento, como uma cabine para o piloto, um sistema de comunicação ou armas montadas. Acrescentar regras de espaços para equipamento restringe o poder e a versatilidade dos mecha tanto quanto o nível de poder, embora eles também aumentem um pouco a burocracia.

PODERES

Assim como personagens, mecha podem ter quase todos os poderes listados em *Mutantes & Malfeitores* e qualquer um dos seus suplementos, justificados por sua tecnologia básica. O mestre decide os poderes que

estão disponíveis como sistemas de mecha, mantendo uma rédea firme sobre o que é ou não possível. Exemplos incluem os poderes Comunicação, Elo Eletrônico e Super-Sentidos para os sensores e sistemas de comunicações de um mecha, o poder Voo como conjunto de propulsores embutidos nas costas, ou Campo de Força como... Um gerador de campo de força.

AS LEIS DA FÍSICA

Vamos ser honestos. Se você realmente se importasse com as leis da física, não estaria criando um jogo com mecha. Entretanto, aumentar a relação de ciência para ficção pode dar à série um toque único. Uma série de mecha com viagens espaciais pode levar em consideração a dilatação do tempo ao viajar mais rápido que a luz ou considerar que os mecha só podem caminhar em concreto duro, porque seu peso os faz afundar em terreno macio.

O realismo de uma série de mecha pode ser estabelecido em três níveis. Note que as áreas mencionadas anteriormente não precisam ter um nível uniforme de realismo; um mecha que funciona com fissão pode ser controlado por uma interface de controle complexa e ser feito de materiais mundanos, ou um mecha mágico pode funcionar com o sangue do piloto e ser feito de ferro mas possuir um impressionante repertório de poderes. Em geral, falhas e desvantagens acrescentam realismo a um mecha, mesmo que limitem sua funcionalidade.

REALISTA

Um nível realista significa que os mecha são simplesmente o que parecem: pedaços de metal grandes e desajeitados. Sua fonte de energia fornece pouquíssimo tempo de operação, o que restringe seu alcance. Os controles são complexos, exigindo treinamento especializado ou muito talento inato para compreendê-los. O maior mecha é Grande, e não consegue carregar muito equipamento, já que a maioria dos seus sistemas é usada para mantê-lo de pé. Muitos deles exigem manutenção minuciosa e acurada. Sua aparência é bem funcional, com membros volumosos para fornecer o equilíbrio adequado e acessórios e armadura similares a um veículo. As cabeças são geralmente plataformas para sensores. Os mecha realistas são protótipos militares altamente avançados e disponíveis somente a organizações ricas e com muitos recursos.

PLAUSÍVEL

Os mecha plausíveis fazem algumas concessões, mas permanecem dentro do que humanos podem realizar. Os mecha são confiáveis, mesmo que seu alcance operacional ainda seja limitado pelo combustível. Podem alcançar velocidades e fazer manobras no solo que rivalizam com veículos terrestres, e alguns até mesmo vêm com modos alternativos de movimento, como voo limitado ou foguetes que podem dar a eles a habilidade de pular, além de todos os sistemas que um veículo normal de seu Nível Tecnológico possui. Eles ainda exigem muita prática, mas os controles são muito intuitivos. Os mecha plausíveis são um pouco desajeitados, mas têm uma forma humanoide mais reconhecível. Podem chegar ao tamanho Enorme e têm membros ágeis que podem se mover em qualquer direção. Armas brancas são possíveis e até mesmo alternativas viáveis, uma vez que máquinas de guerra convencionais não conseguem responder a tempo às suas rápidas mudanças de posição e ficam indefesas em combate corporal.

INCRÍVEL

Os mecha incríveis funcionam como se por magia (e alguns deles podem até usar magia). Sua fonte de energia é virtualmente inesgotável, e pilotos não têm que se preocupar com defeitos súbitos. O armamento é sofisticado, causa destruição em massa e sugaria todo o orçamento de efeitos especiais de um estúdio pequeno. Tamanhos Descomunal, Colossal e até mesmo Incrível estão disponíveis, já que os mecha podem combinar máquinas maiores ou se transformar em outras coisas. Eles não são somente humanoides, mas têm rostos completamente desnecessários em suas cabeças. Pode ser impossível para as pessoas comuns controlar mecha incríveis, mas um herói que caia em uma cabine de comando intuitivamente saberá como operá-los, mesmo se os controles consistirem apenas de umas alavancas e um grande botão vermelho.

TIPOS DE MECHA

Embora desafiem uma classificação rígida, os mecha podem ser agrupados em categorias baseadas no tom do cenário.

ARMADURA TECNOLÓGICA

O menor tipo de mecha é na verdade mais parecido com uma armadura superpoderosa. A função principal da armadura é tornar seu usuário um exército de um homem só, elevando um simples ser humano ao nível de inimigos sobre-humanos. Suas armas são armas pesadas disponíveis a soldados normais, mas a armadura pode usá-las como se fossem muito mais leves. Por causa de seu custo relativamente barato, armaduras tecnológicas podem ser personalizadas para seus usuários, como trajes de comunicação equipados com sensores avançados e trajes para combate corpo-a-corpo com luvas de concussão ou chicotes cortantes de monofilamento.

Armaduras mágicas de fantasia podem ser consideradas "armaduras tecnológicas", desde que cubram o personagem completamente e forneçam poderes que ele normalmente não teria.

Armaduras tecnológicas sempre são de tamanho Médio, e os usuários não precisam aprender a fazer nada para operá-las, exceto mover-se bem.

- **Exemplo:** os trajes de Bubblegum Crisis.

TRAJE MÓVEL

Um passo acima da armadura tecnológica, o traje móvel entra na categoria de veículo. O piloto ainda controla os membros do traje com seu próprio movimento corporal, mas através de correias e roldanas ou metal com memória e

mecanismos de servomotores. Um traje móvel pode ter armamento pesado embutido em sua estrutura, assim como um sistemas de suporte vital.

Apesar do volume maior (pode ser de tamanho Grande), um traje móvel ainda pode realizar certas tarefas como um ser humano. Pode ter mãos pequenas, capazes de manipulação precisa, ou mãos grandes para segurar armas pesadas e lutar contra tanques.

- **Exemplo:** os landmates de Appleseed.

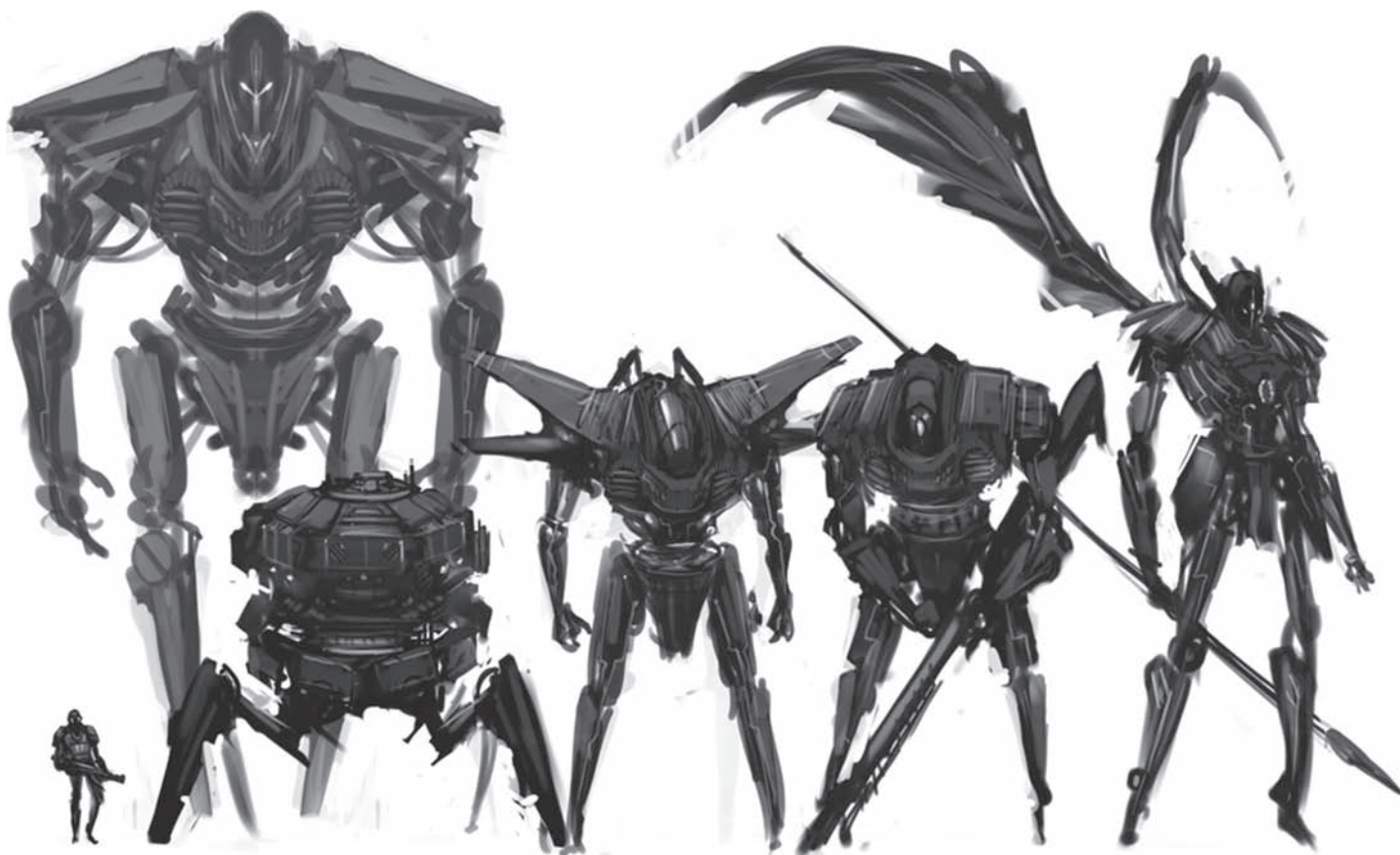
VEÍCULO

Um mecha do tipo veículo tem tanto valor como meio de transporte quanto como máquina humanoide. Com tamanho similar ao de veículos como caças, fragatas espaciais e tanques, os mecha veículos têm modos avançados de deslocamento, assim como armamento que se aproveita de seu longo alcance e versatilidade. Muitos mecha veículos podem se transformar ou adotar diferentes modos para otimizar cada uma das suas várias funções e propósitos.

A tripulação de um mecha veículo consiste de um único piloto e talvez um copiloto. Pouquíssimos modelos excedem este número antes de se tornar transportes especiais ou outros tipos de mecha.

O arsenal de um mecha veículo é muito variado, combinando opções embutidas, como lançadores de mísseis nos ombros, com armas empunhadas com uma ou ambas as mãos do mecha. As armas brancas empunhadas pelo mecha veículo podem cortar um carro ao meio — embora, devido a sua mobilidade, a maioria use ataques à distância, se sua tecnologia básica permitir isso.

- **Exemplo:** os robôs da saga Gundam.



ROBÔ GIGANTE

Como o nome diz, estes mecha são robôs com muitos andares de altura. Apesar de seu tamanho, não são plataformas de armas. Em vez disso, são construídos para lutar contra inimigos de sua escala em combate corporal. Alguns, inclusive, têm armas brancas desenvolvidas para seu tamanho.

A tripulação de um robô gigante pode consistir de um único piloto ou até cinco, que é o caso mais frequente se o robô gigante é na verdade um amálgama de mecha menores combinados, com os pilotos de cada mecha tornando-se a tripulação da ponte de comando.

Pode haver casos como o da SDF-1 Macross, que era na verdade uma nave colonial interplanetária capaz de assumir uma forma semi-humanoide a fim de disparar sua devastadora arma principal, mas com mobilidade limitada.

- **Exemplo:** as Unidades Eva de Neon Genesis Evangelion.

GUARDIÃO

Um mecha com um propósito especial e um pouco de consciência é um guardião. O mecha guardião costuma ter uma natureza mística e capacidades inexplicáveis pela ciência e tecnologia. Sejam pilotados ou guiados, eles têm um elo especial com seus mestres e podem até mesmo conceder alguns poderes através disso.

- **Exemplo:** os Mashin de Guerreiras Mágicas de Rayearth.

TRANSFORMÁVEL

Um subtipo que pode se aplicar a outros tipos, os mecha transformáveis têm uma forma alternativa que podem assumir — normalmente por meios principalmente mecânicos, embora magia e manipulação do espaço também sejam utilizados. Um mecha pode se transformar em um veículo ou em uma fera mecanizada. Pode ter diferentes modos de combate em cada uma de suas formas. Em algumas formas, o piloto pode ser ejetado, pois o mecha opera com sua própria inteligência. Este tipo de mecha é facilmente representado pelo adicional Mechamorfose, descrito neste capítulo.

- **Exemplo:** os Valkyries da saga Macross.

FUSÃO

Um mecha de fusão é um componente de um mecha muito maior. O número de componentes varia de dois a dezenas, dependendo do tamanho final e do propósito do mecha composto. Um mecha que é um elemento de fusão frequentemente também é transformável, tendo uma forma natural na qual opera individualmente e sua forma como parte de um todo maior.

- **Exemplo:** os componentes de Voltron.

MECHA ARANHA

Enquanto a maioria dos mecha tem aparência humanoide, a abordagem com várias pernas tem muitas vantagens, principalmente no equilíbrio e estabilidade. Os mecha aranha não são humanoides de forma alguma; seu princípio de design é colocar pernas em um veículo mais convencional a fim de navegar por terrenos difíceis e melhorar a capacidade de mira através da maior estabilidade. Eles vêm em qualquer tamanho, desde pequenas unidades de infiltração do tamanho de uma van até plataformas de armas gigantes que são, na verdade, fortalezas ambulantes.

- **Exemplo:** as baterias de armas ambulantes do OVA ou o primeiro filme em CGI de Appleaseed.

ANDARILHO

Este mecha é basicamente um tanque com pernas e possivelmente braços. Os modelos mais simples são nada mais do que plataformas para carregar uma arma grande ou um repertório de armas, mais versátil do que um veículo convencional mas não tanto quanto um mecha humanoide. Andarilhos raramente usam armas em suas mãos, ostentando ao invés disso um impressionante arsenal de armamento embutido. Andarilhos baratos são na verdade operados remotamente ou por inteligência artificial, já que são pouco mais do que artilharia ambulante. Em cenários onde os mecha estão em seus estágios mais iniciais de desenvolvimento, andarilhos podem ser os únicos modelos disponíveis.

- **Exemplo:** os HAVWC (High Agility Versatile Weapon Carrier) de FLAG.

CRIANDO MECHA

Não há segredo por trás de criar um mecha para sua série. Os mecha têm a maioria das características que os heróis podem ter, e elas são compradas pelos mesmos custos. A diferença é que os mecha não são heróis, mas sim acessórios para os heróis (na maioria das vezes... Há mecha que são mais do que aparentam).

Na maioria das séries de mecha, heróis são limitados pelo que um humano comum (mesmo que extraordinariamente habilidoso) pode fazer, o que faz com que lutar contra alienígenas gigantes seja muito difícil. Um herói pode gastar todos aqueles pontos de poder que não pode elevar acima de seus limites humanos em um mecha, comprando-o como um equipamento ou como um Dispositivo, com as características que cada opção impõe.

Para criar um mecha, siga os passos a seguir.

- **Selecione um tamanho:** o tamanho de um mecha determina seu custo inicial, assim como os valores iniciais de suas características básicas.
- **Aumente as características básicas:** você pode aumentar a Força, Destreza e Resistência de um mecha diretamente.
- **Compre adicionais de controle e de cabine:** acrescente sistemas básicos e adicionais que aumentam o controle do piloto sobre o mecha, assim como sua proteção do ambiente.
- **Compre adicionais de movimento:** além de simplesmente caminhar, um mecha pode voar, rolar ou até mesmo viajar através do espaço.

- **Compre adicionais de comunicações e sensores:** o piloto fica isolado no cockpit do mecha, e estes sistemas permitem que ele perceba seus arredores e comunique-se com seus aliados.
- **Compre adicionais de defesa:** um mecha já é uma imensa proteção para seu piloto; estes sistemas tornam a proteção ainda melhor.
- **Compre adicionais de sistema de mira:** para aumentar a eficácia de um mecha em combate, você pode acrescentar sistemas básicos e adicionais para permitir que ele ataque com maior precisão.
- **Compre adicionais variados:** acrescente capacidades únicas e úteis para o mecha, levando-o além das especificações originais.
- **Escolha desvantagens:** para um pouco de realismo, ou simplesmente para diminuir o poder de um mecha, escolha desvantagens que representam um funcionamento aquém do ideal.
- **Compre sistemas de armas:** arme seu mecha com equipamento que pode variar de espadas grandes a avançados canhões de energia.
- **Calcule os custos:** some os custos de tamanho, características aumentadas, sistemas básicos e adicionais. Acrescente +4 para cada NT pelo qual os sistemas básicos excederem o do cenário, e +2 para cada NT para sistemas complementares. Subtraia os custos de desvantagens. Decida se o mecha é considerado um equipamento ou Dispositivo para designar o custo real para o feito Equipamento ou o poder Dispositivo.

TAMANHOS DE MECHA

TAMANHO	ALTURA	PESO	ESPAÇO	VELOCIDADE	TRIPULAÇÃO	ALCANÇE	EXEMPLOS
Incrível	38,4 m ou mais	1.500 t ou mais	12 m	16,5 m	1 a 50	6 m	Naves coloniais transformáveis.
Colossal	19,2 m a 38,4 m	1.000 t a 1.500 t	9 m	15 m	1 a 25	4,5 m	Robôs realmente gigantes, mecha compostos.
Descomunal	9,6 m a 19,2 m	125 t a 1.000 t	6 m	13,5 m	1 a 10	4,5 m	Robôs gigantes, grandes máquinas de guerra.
Enorme	4,8 m a 9,6 m	16 t a 125 t	4,5 m	12 m	1 a 5	4,5 m	Guardiões, pequenas máquinas de guerra.
Grande	2,4 m a 4,8 m	2 t a 16 t	3 m	10,5 m	1 a 2	3 m	Máquinas de guerra leves, trajes móveis.
Médio	1,2 , a 2,4 m	250 kg a 2 t	1,5 m	9 m	1	1,5 m	Armaduras tecnológicas.

CARACTERÍSTICAS DE TAMANHOS DE MECHA

TAMANHO	MODIFICADOR DE PILOTAGEM	FORÇA BÁSICA	RESISTÊNCIA BÁSICA	MODIFICADOR DE AGARRAR	MODIFICADOR DE FURTIVIDADE	CAPACIDADE DE CARGA	CUSTO EM PONTOS
Incrível	-12	50 (+20)	+10	+20	-20	+25 For	61
Colossal	-8	42 (+16)	+8	+16	-16	+20 For	49
Descomunal	-4	34 (+12)	+6	+12	-12	+15 For	37
Enorme	-2	26 (+8)	+4	+8	-8	+10 For	25
Grande	-1	18 (+4)	+2	+4	-4	+5 For	13
Médio	+0	+0	+0	+0	+0	+0 For	0

CUSTO

Calcule o custo de um mecha somando todas as suas características, desde o tamanho até os adicionais, e subtraindo suas desvantagens. Os custos listados estão expressos em "pontos de mecha", usados apenas para comprar as características, adicionais, armas e desvantagens do mecha, até que um custo final seja calculado.

Em séries em que os mecha são veículos normais, meça o custo final em pontos de equipamento, que podem ser comprados com o feito Equipamento. Em séries em que os mecha são únicos, o custo final é expresso em pontos de poder que podem ser comprados com o poder Dispositivo.

Quando criar uma série de mecha, você deve decidir se os mecha são equipamentos ou Dispositivos. Para serem considerados equipamento, os mecha devem ser comuns no cenário, produzidos regularmente, facilmente disponíveis e incorporando capacidades que poderiam estar disponíveis através de outros equipamentos. Um cenário pode combinar ambos os tipos: mechas comuns e mechas especiais, mais raros.

Exemplo: na série de fantasia *The Vision of Escaflowne*, há dois tipos de mecha em um mundo com tecnologia renascentista: os *Melefs*, que operam através de engrenagens e roldanas e dependem muito da força física dos seus pilotos, e os *Guymelefs*, cujo poder vem de gemas chamadas "energists" extraídas dos corações de dragões. Os pilotos também controlam os *Guymelefs* com arreios, mas os mecha reagem muito melhor, o que significa que podem ser maiores, mais fortes e mais ágeis. O mecha do título, *Escaflowne*, é também um artefato antigo que pode se ligar com Van Fanel, seu piloto, aumentando sua capacidade de combate mas também infligindo em seu corpo o dano que sofre nas placas de suas armadura. *Melefs* são equipamento, enquanto que *Guymelefs* são Dispositivos.

CUSTOS E NÍVEL TECNOLÓGICO

Todos os adicionais têm um Nível Tecnológico. Este Nível Tecnológico é o mesmo que aquele explicado no **Capítulo 1: Mundos de Mangá**, e é o nível mínimo de progresso científico que um cenário deve desenvolver para que adicional seja possível. Note que muitos adicionais excedem o NT do

CUSTO DE CARACTERÍSTICAS DE MECHA

CARACTERÍSTICA	CUSTO
Tamanho	Veja a tabela acima.
Valores de Habilidade	1 ponto por +1.
Sistemas Básicos	1 por graduação (veja Adicionais de mecha).
Sistemas Complementares	1 ponto por 5 graduações (veja Adicionais de mecha).
Diferença de NT	2 ou 4 pontos por NT por adicional.

cenário. Se um sistema básico exceder o NT do cenário, acrescente 4 pontos de mecha por NT de diferença. Se um sistema complementar exceder o NT do cenário, acrescente 2 pontos por NT de diferença. Aplique este custo extra para cada sistema que ultrapasse o NT do cenário.

CARACTERÍSTICAS DE MECHA

Assim como criar um herói, criar um mecha é muito mais fácil se você tem uma ideia exata do que ele pode fazer e do papel que terá na série.

NOME E TIPO

Primeiro, você tem que decidir sobre o conceito do mecha. É um traje tecnológico pequeno e ágil? Uma máquina gigante que pode pisotear cidades? É uma cidade? É feito de ligas metálicas superavancadas? De madeira? É na verdade um organismo vivo envolto por placas de metal? O que você vê o mecha fazendo? Ele pode lutar em corpo-a-corpo com seus inimigos empunhando uma lâmina de plasma ou simplesmente canalizar os seus próprios poderes. Uma vez que você tenha decidido um conceito geral, dê um nome que reflita isso. Se o mecha será o conceito por trás da série, então este nome também será o nome da série (acrescente alguns adjetivos e substantivos bem estranhos). O nome de um modelo de produção terá a mesma designação de qualquer outro mecha da mesma linha, enquanto que um mecha feito de ectoplasma de acordo com seus próprios sonhos e pesadelos terá um nome que é pessoal a você.

COCKPIT

Em princípio, o cockpit (ou cabine de comando) de um mecha tem espaço suficiente para as acomodações e interface de controle para uma pessoa: seu piloto. Você pode aumentar isto ao comprar espaço de cockpit extra como um adicional. A interface de controle padrão de um mecha é completamente intuitiva, independente de sua tecnologia; você pode movê-lo como move o seu próprio corpo, sem precisar de feitos específicos para isso. Como já foi discutido, você pode acrescentar realismo à sua série de mecha ao tornar o mecha mais difícil de ser compreendido, usando a desvantagem de mecha Requisitos de Controle. Um piloto dentro do cockpit de um mecha tem camuflagem total e imunidade à maioria dos efeitos fora do mecha, graças às travas herméticas do cockpit. Isso pode ser mudado com a desvantagem Cockpit Exposto.

TAMANHO

Um mecha pode variar de tamanho Médio a Incrível. Mecha Médios só podem ser armaduras tecnológicas e trajes móveis (armaduras tecnológicas devem ter o mesmo tamanho do seu usuário). Mecha Grandes costumam ser trajes móveis ou veículos. A partir de tamanho Enorme, um mecha pode ser qualquer coisa.

O tamanho de um mecha impõe certos modificadores, como é mencionado em **Tamanho**, página 34 de *Mutantes & Malfeitores*, com algumas adaptações. O modificador de ataque e defesa é tratado como um modificador de pilotagem (veja mais adiante). Além disso, o tamanho de um mecha também limita o número de membros na tripulação e as regras opcionais de espaços para equipamentos. O tamanho de um mecha permite que ele empunhe armas muito grandes como se fossem de duas mãos, de uma mão ou leves.

O custo em pontos de poder para cada tamanho de mecha, assim como outros modificadores, é listado na tabela **Características de Tamanhos de Mecha**.



PILOTAGEM

A pilotagem de um mecha representa a dificuldade de executar certas ações com ele. É uma penalidade definida pelo tamanho do mecha, mas uma Destreza alta e desvantagens como Controles Difíceis podem modificar isto para melhor ou pior. O valor de pilotagem de um mecha aplica-se a rolagens de ataque e iniciativa, Defesa e testes de Acrobacia, Escalar e Pilotar. Veja **Usando Mecha** para detalhes sobre quando usar as perícias modificadas por pilotagem. Independentemente do valor de pilotagem, as mãos de um mecha são desajeitadas. Pilotos que querem pegar donzelas em apuros sem esmagá-las devem comprar o feito de poder Preciso e atribuí-lo à perícia Pilotar ou usar um mecha com o adicional Manuseio Preciso.

HABILIDADES

Os mecha têm um valor de Força básico dependente do seu tamanho, e um valor de Destreza básico igual a 10. Você deve aumentar as habilidades de um mecha individualmente se quiser maior poder físico.

- **Força:** quando pilota um mecha, o herói usa a Força do mecha ao invés da sua própria. Os mecha Médios não têm Força básica, utilizando a Força do usuário e a aumentando-a com o poder Força Ampliada. Você pode reduzir a Força de um mecha a fim de receber um ponto de mecha para usar em outra coisa.
- **Destreza:** a Destreza de um mecha representa o quão eficientes são seus controles e mecanismos de motor. O bônus de Destreza de um mecha cancela seu modificador de pilotagem, mas o modificador não pode aumentar a pilotagem acima de +0; o resto da mobilidade do mecha depende do piloto. Um mecha Grande precisa de um valor de Destreza de 12 para compensar sua penalidade de pilotagem, por exemplo.
- **Constituição:** como construtos, os mecha não têm um valor de Constituição. Os mecha sempre falham em testes de Constituição e não recuperam dano; devem ser consertados (veja **Usando Mecha**). Os mecha são imunes a efeitos que exigem jogadas de salvamento de Fortitude, a menos que o efeito funcione em objetos inanimados.
- **Habilidades mentais:** um mecha não tem valores de Inteligência, Sabedoria ou Carisma, pois é basicamente um veículo. Entretanto, estes podem ser comprados separadamente a partir de 0 para representar o espírito de um mecha guardião ou o sistema operacional de uma IA, seguindo as regras para construtos.

RESISTÊNCIA

O salvamento de Resistência de um mecha representa a robustez de sua construção, expressa no bônus de salvamento da Resistência básico. Este bônus inicial representa o corpo do mecha, não sua armadura, e não pode ser aumentado acima do valor básico. Armadura pode ser comprada independentemente, junto com outros sistemas defensivos, através de poderes como Campo de Força, Escudo e Proteção. Quando sofre dano, o piloto usa o salvamento de Resistência do mecha em vez do seu próprio, a menos que o mecha tenha a desvantagem Dano ao Piloto. Armaduras tecnológicas são mais uma vez uma exceção; sua Resistência é um bônus para a de seu usuário, acumulando-se normalmente com bônus derivados de Constituição, feitos e dos poderes defensivos do piloto.

VELOCIDADE

A pé, um mecha se move como qualquer herói, e pode mover-se em ritmo normal, acelerado ou total. Mas, como máquinas, os mecha não ficam cansados por se mover em ritmo total por períodos extensos. Assim, eles não fazem testes de Constituição para continuar correndo, a menos que tenham a desvantagem Fonte de Energia Limitada. Ritmos total e acelerado podem impor penalidades na pilotagem do mecha (veja **Perícias de Manobra**). Muitos mecha têm métodos alternativos de movimento, mas esses são comprados como sistemas adicionais equivalentes aos poderes Voo e Super-Movimento. Pilotos com poderes de movimento próprios não podem usá-los em um mecha, embora haja adicionais que oferecem alternativas.

ADICIONAIS

Os adicionais de um mecha são suas habilidades especiais. Os adicionais de um mecha são classificados como sistemas complementares ou básicos. Um sistema básico é a vantagem mínima que um adicional de seu tipo pode oferecer, e em muitos casos, este é o padrão para qualquer modelo de mecha. Sistemas complementares são “feitos” que melhoram, aumentam ou expandem a funcionalidade do sistema básico.

Sistemas de mecha podem incluir assentos ejetores, sistemas de sensores básicos e de comunicação, suporte vital, alojamentos, etc. Sistemas mais avançados incluem qualquer adicional que use poderes de *Mutantes & Malfeitores* para determinar seus efeitos.

Você pode encontrar a classificação dos adicionais de mecha, suas equivalências e custos na seção **Adicionais de Mecha**.

COMBATE

Esta é a capacidade de combate de um mecha. Um mecha não pode atacar sozinho, e usa os bônus de ataque e defesa de seu piloto, aplicando-os às formas de ataque do mecha. Um mecha pode ter adicionais que concedem bônus às características de combate do piloto, como sistemas de mira ou capacidade de manobras defensivas aprimorada.

DESVANTAGENS

Os valores padrão para os mecha presumem um nível de realismo definido como “incrível”. Acrescentar desvantagens ao mecha não somente reduz seu custo de ponto de poder mas também acrescenta um pouco mais de realismo ao introduzir falhas de desenvolvimento e fraquezas inerentes ao funcionamento de um mecha. Um mecha pode comprar quase todas as desvantagens listadas em *Mutantes & Malfeitores*, e a seção **Desvantagens de Mecha** acrescenta mais algumas opções e exemplos.

ADICIONAIS DE MECHA

A tecnologia básica de um mecha permite equipá-lo com muitas vantagens na forma de adicionais. Estes adicionais são classificados em categorias gerais, de acordo com sua funcionalidade.

A descrição de um adicional inclui um nome genérico, seguido de uma nota identificando o adicional como um sistema básico ou complementar, além de seu custo em pontos. Alguns adicionais possuem graduações, assim como perícias, feitos e poderes. Nesses casos, o custo se aplica a uma única graduação.

- **Sistemas básicos:** um sistema básico é um adicional que na verdade é o alicerce da funcionalidade de um mecha. Cada graduação em um sistema básico custa um ponto de mecha.
- **Sistemas complementares:** estes adicionais modificam o funcionamento de um sistema básico ou representam sistemas que geralmente não merecem muita consideração ou importância ao projetar um mecha. Cinco graduações em um sistema complementar custam um ponto de mecha.

COCKPIT E CONTROLES

O cockpit (ou cabine) padrão de um mecha acomoda um piloto e dá a ele acesso a todos os sistemas de controle do mecha. Dependendo do projeto do mecha, o piloto pode ficar na vertical ou na horizontal, virado para cima ou para baixo. Você deve determinar onde fica o acesso ao cockpit (e como se abre a escotilha). Por exemplo, o cockpit pode ser acessado da frente do mecha (uma placa do peito ou tampa abre-se para revelar o assento) ou de trás (através da inserção de um módulo de controle). Entrar ou sair de um mecha é uma ação completa, que pode ser mais longa através da desvantagem Ação. Dependendo da tecnologia do mecha, os controles podem ser qualquer coisa, desde uma roupa com arreios e corias com orbes místicos até uma coleção de manches ou eletrodos neurais. Um cockpit básico pro-

POR TRÁS DA MÁSCARA: FEITOS COMO ADICIONAIS

Muitos adicionais simulam feitos. Um mecha com um desses adicionais concede seu benefício ao piloto, mas o piloto não recebe o feito; apenas desfruta de seu benefício enquanto estiver dentro do mecha. Você pode criar novos adicionais a partir de feitos já existentes, classificando-os em uma das categorias de adicionais listadas.

tege o piloto de ataques e efeitos Instantâneos cujo alvo seja o mecha, mas não é selado, e não protege contra condições ambientais. O assento normal é considerado um sistema básico, que já está incluído no custo do mecha.

ASSENTO EJETOR (COMPLEMENTAR, NT 2, 1 PONTO/GRAD.)

Se o mecha está em perigo de ser destruído, você pode escapar em segurança. Você ativa o assento ejetor como uma reação. Quando você ejeta, é lançado em uma direção aleatória para longe do mecha, como se tivesse cinco graduações no poder Salto. Adquirir este adicional equipa todos os assentos do mecha com um sistema de ejeção (de acordo com o adicional Assento Extra). Cada graduação a mais pode aumentar a distância a que o assento é lançado, como se obtivesse uma graduação a mais em Salto, ou pode comprar os adicionais Sistemas de Voo, Proteção Ambiental ou Proteção Eletromagnética apenas para o Assento Ejetor (todos como sistemas complementares que se aplicam a todos os assentos no mecha).

ASSENTO EXTRA (COMPLEMENTAR, NT 1, 1 PONTO/GRAD.)

O mecha tem espaço para tripulação extra, limitado pelo tamanho (veja a tabela **Características de Tamanhos de Mecha**). Cada graduação neste adicional aumenta o número de assentos extras um passo acima na **Tabela de Progressão Universal**.

CONTROLE DE MEMBRO APRIMORADO (COMPLEMENTAR, NT 1, 1 PONTO)

Este adicional conecta os controles da mão inábil do mecha à interface de controle principal, concedendo ao piloto o feito Ambidestria ao usar armas ou itens na mão inábil do mecha.

INTERFACE DE CONTROLE APRIMORADA (COMPLEMENTAR, NT 1, 1 PONTO)

Este sistema torna mais fácil pilotar um mecha em manobras repentinas, concedendo +4 em testes de iniciativa. Ao contrário do feito Iniciativa Aprimorada, um mecha pode adquirir este adicional apenas uma vez, mas ele se acumula com todos os bônus de iniciativa do piloto.

INTERFACE NEURAL/ESPIRITUAL (COMPLEMENTAR, NT 5, 2 PONTOS/GRAD.)

Ao invés de forçá-lo a usar controles desajeitados, os sistemas do mecha interagem diretamente com sua mente, criando a sensação de que o mecha é o seu corpo. Ao invés de usar Pilotar para controlar o mecha, você usa qualquer outra perícia classificada como uma perícia de manobra (veja em **Combate de Mecha**). Se você tem poderes de movimento físico, como Salto, Velocidade ou Voo, uma graduação a mais neste adicional permite que você use um deles através do mecha. Para Super-Movimento, você precisa de uma graduação neste adicional para cada categoria de movimento (que deve ser um movimento físico, ao contrário de Movimento Dimensional e Permeiar). Uma Interface Neural/Espiritual simples habilita todas as graduações em um poder de movimento do piloto.

MANUSEIO PRECISO (BÁSICO, NT 1, 1 PONTO)

As mãos de um mecha não têm a delicadeza para executar manipulações exatas a não ser agarrar e jogar coisas ou agarrar uma arma e atirar. Este adicional aprimora a resposta dos servomotores da mão, permitindo que o mecha realize tarefas que exigem precisão, como abrir uma base ou uma escotilha. Este é o feito de poder Preciso, aplicado às mãos do mecha.

SISTEMA	TIPO	NT	CUSTO
Cockpit e Controles			
Assento Ejetor	Complementar	2	1/grad.
Assento Extra	Complementar	1	1/grad.
Controle de Membro Aprimorado	Complementar	1	1
Interface de Controle Aprimorada	Complementar	1	1
Interface Neural/Espiritual	Complementar	5	2/grad.
Manuseio Preciso	Básico	1	1
Proteção Ambiental	Básico	3	1/grad.
Proteção Eletromagnética	Complementar	3	1/grad.

Modos de Movimento

Acionador de Perna Aprimorado	Complementar	2	1/grad.
Foguetes de Salto	Básico	3	1/grad.
Junta de Quadril Móvel	Complementar	2	2/grad.
Movimentação por Terreno Difícil	Complementar	2	1/grad.
Múltipede	Básico	1	1/grad.
Propulsores de Fuga	Complementar	3	5
Propulsores de Gravidade Zero	Complementar	4	1
Sistemas de Voo	Básico	4	2/grad.
Velocidade na Água	Básico	2	1/grad.
Velocidade no Solo	Básico	1	1/grad.
Velocidade Subterrânea	Básico	2	1/grad.

Sensores e Comunicações

Banco de Dados de Perfil	Complementar	3	1
Computador de Bordo Avançado	Básico	3	1/grad.
Comunicações Básicas	Complementar	2 ou 3	1/grad.
Elo Eletrônico	Complementar	3	1/grad.
Entrada de Perfil	Complementar	3	1/grad.
Equipamento de Gravação	Complementar	2	1
Sensores Básicos	Complementar	2 ou 3	1/grad.

PROTEÇÃO AMBIENTAL (BÁSICO, NT 3, 1 PONTO/GRAD.)

O cockpit é selado hermeticamente para proteger a tripulação de condições ambientais. A tripulação recebe imunidade a sufocamento e a todas as condições ambientais encontradas em uma atmosfera (mesmo atmosferas alienígenas) por 5 horas. Depois disso o ar termina e a tripulação começa a sufocar, a menos que abra as travas para deixar a atmosfera (agora inofensiva, espera-se) entrar. Cada graduação adicional aumenta o tempo que o cockpit pode ficar fechado um passo acima na **Tabela de Progressão Universal**. Com 10 graduações, em vez de durar 100 anos, a Proteção Ambiental se torna um sistema de suporte vital autônomo, completo e perpétuo.

PROTEÇÃO ELETROMAGNÉTICA (COMPLEMENTAR, NT 3, 1 PONTO/GRAD.)

Este adicional expande uma Proteção Ambiental para proteger o piloto contra condições ambientais extremas baseadas em energias como radiação, raios cósmicos e outras geralmente encontradas no espaço, dimensões alienígenas, etc. Cada graduação extra protege a tripulação contra uma graduação de Intangível (até um máximo de 4) ou contra um efeito específico com alcance de Percepção (o efeito deve ter um nome, por exemplo: o poder tempestade psíquica, não um Raio [Área, Alcance de Percepção]).

SISTEMA	TIPO	NT	CUSTO
Defesa e Contramedidas			
Acionadores Defensivos Autônomos	Complementar	2	1/grad.
Armadura	Básico	1	1/grad.
Armadura Reativa	Complementar	3	3/grad.
Blindagem Aprimorada	Básico	3	1/grad.
Camuflagem Reativa	Básico	4	1
Contramedidas	Complementar	3	1/grad.
Desligamento de Emergência	Básico	3	1
Gerador de Escudo	Básico	4	1/grad.
Interferência	Complementar	3	1/grad.
Módulo de Projeção de Chamariz	Complementar	3	1
Sistema de Camuflagem	Básico	4	2/grad.

Sistema de Mira

Interface de Rastreo de Alvo	Básico	3	1/grad.
Rastreamento Óptico	Básico	4	1
Receptor Identifica-Amigo-ou-Inimigo	Complementar	3	1
Sistema de Localização Precisa	Complementar	4	1/grad.

Variados

Alojamentos	Complementar	1	1
Canalizar (Característica)	Básico	1	1/grad.
Composto	Básico	5	1/grad.
Espaço para Carga	Complementar	1	1/grad.
Interface de Plug-In	Básico	3	1
Mechamorfose	Básico	4	1
Otimização Ambiental	Complementar	2	1 ou 2/grad.
Processador de Sistema Aprimorado	Complementar	3	1
Suporte para Equipamento Embutido	Complementar	1 a 3	1 a 3
Suporte para Equipamento Embutido Oculto	Complementar	2	1
Unidades de Apoio	Básico	3	1/grad.

MODOS DE MOVIMENTO

Muitos mecha têm modos de movimento além de caminhar, como botas com esteiras, foguetes de salto ou até mesmo sistemas de voo. Trocar para um movimento alternativo é uma ação de movimento, que pode ser aumentada com a desvantagem Ação, e conta como uma transformação em relação à desvantagem Transformação de Vía Única. Um mecha pode ter modos de movimento alternativos como parte do adicional Mechamorfose, mas só estarão disponíveis na forma alternativa do mecha.

ACIONADORES DE PERNA APRIMORADOS (COMPLEMENTAR, NT 2, 1 PONTO/GRAD.)

As pernas do mecha funcionam de forma mais eficiente. Cada graduação neste adicional aumenta a velocidade do mecha em 3 metros.

A FRONTEIRA FINAL: VIAGENS ESPACIAIS

Como qualquer Dispositivo, um mecha pode ser capaz de viajar pelas estrelas através do poder Viagem Espacial, usando hiperespaço, máquinas de distorção ou qualquer tipo de tecnologia que permita ultrapassar a velocidade da luz. O poder Teletransporte pode simular tecnologia de salto ou “dobrar”, como é chamada na saga Macross. Entretanto, um mecha espacial deve ter os adicionais Proteção Ambiental e Proteção Eletromagnética, ou o piloto explodirá (digamos) como uma pipoca se seu mecha desprotegido for exposto ao vácuo e à radiação cósmica.

Poucos mecha têm autonomia para missões espaciais, dependendo de porta-naves especializados ou naves-mães para levá-los aonde precisam estar.

FOGuetes de Salto (BÁSICO, NT 3, 1 PONTO/GRAD.)

O mecha possui um conjunto de jatos de curta duração, com exaustores nas costas ou pés. Isto funciona como o poder Salto (*M&M*, página 101).

JUNTA DE QUADRIL MÓVEL (COMPLEMENTAR, NT 2, 2 PONTOS/GRAD.)

O mecha pode girar seu quadril 360 graus. Isto tem dois efeitos: o mecha anula o bônus concedido por uma ação de auxílio realizada por um oponente (pois pode reagir a ações de inimigos ao redor), e o mecha pode se levantar após cair sem precisar de um teste de manobra. Graduações adicionais aumentam o número de inimigos cujo bônus de auxílio é anulado em um (até um máximo de oito ou o bônus de Destreza do mecha, o que for mais baixo), ou permitem que o mecha se levante como uma ação livre.

MOVIMENTAÇÃO POR TERRENO DIFÍCIL (COMPLEMENTAR, NT 2, 2 PONTOS/GRAD.)

As pernas do mecha são construídas com um terreno em mente, como pés com esquis para a neve, contrabalanceadores ativos e ganchos para montanhas, etc. Este adicional age como Adaptação ao Ambiente, eliminando as penalidades por mover-se em um tipo de terreno difícil. Cada graduação acrescenta um terreno diferente às capacidades do mecha.

MULTÍPEDE (BÁSICO, NT 1, 1 PONTO/GRAD.)

O mecha tem uma perna a mais. Cada graduação extra aumenta o número de pernas em um passo na **Tabela de Progressão Universal**. A maioria dos mecha tem um máximo de 8 pernas. Um mecha com mais do que duas pernas recebe +4 para resistir a ser derrubado ou empurrado, e um bônus de +1 por perna extra para testes de Acrobacia, Escalar ou Pilotar para manter-se de pé em terreno desnivelado.

PROPULSORES DE FUGA (COMPLEMENTAR, NT 3, 5 PONTOS)

Este é um propulsor descartável capaz de atingir velocidade de fuga, levando o mecha ao espaço. O propulsor cai na Terra depois de fazer seu trabalho, e pode ser reutilizado. Este sistema é feito para mecha sem as graduações necessárias em Sistemas de Voo para escapar da atmosfera. Em um cenário realista, o mecha deve ter Sistemas de Voo 11 para voar para fora da atmosfera da Terra (já que a velocidade de fuga da Terra é de quase 40 mil quilômetros por hora) ou pegar uma carona em uma nave orbital. Em séries com mais ficção do que ciência, esta exigência pode ser ignorada.

PROPULSORES DE GRAVIDADE ZERO (COMPLEMENTAR, NT 4, 1 PONTO)

Estes mini-impulsionadores compensatórios colocados em locais estratégicos permitem que o mecha manobre no espaço. Cancele a penalidade de -4 em rolagens de ataque e testes de perícia realizados em gravidade zero.

SISTEMAS DE VOO (BÁSICO, NT 4, 2 PONTOS/GRAD.)

Com uma combinação de foguetes e asas, o mecha é capaz de voar como se tivesse o poder Voo. Uma vantagem de 1 ponto reduz a altitude máxima do mecha para a distância na **Tabela de Alcance Estendido** igual à graduação do adicional.

VELOCIDADE NA ÁGUA (BÁSICO, NT 2, 1 PONTO/GRAD.)

A maioria dos mecha afunda como uma pedra quando cai na água, mas um modelo com este adicional é capaz de andar na superfície da água,

como se tivesse o poder Natação. Você pode designar uma graduação deste adicional para tornar o mecha flutuante. Se você quiser que o mecha tenha habilidades submarinas, também deve dar a ele o adicional Proteção Ambiental. Este adicional é considerado um modo de movimento alternativo para propósitos de outras características do piloto ou do mecha.

VELOCIDADE NO SOLO (BÁSICO, NT 1, 1 PONTO/GRAD.)

As pernas do mecha podem ficar em modo de velocidade e correr mais rápido do que o normal, ou seus pés são equipados com rodas ou esteiras que se estendem e retraem quando necessário. Atribua a velocidade no solo alternativa de um mecha usando o poder Velocidade. Este adicional é considerado um modo de movimento alternativo para propósitos de outras características do piloto ou do mecha.

VELOCIDADE SUBTERRÂNEA (BÁSICO, NT 2, 1 PONTO/GRAD.)

O mecha pode compactar seus membros e abrir caminho através de terra sólida — através de uma série de furadeiras e instrumentos em seus braços, de geradores de superaquecimento que derretem rochas ou de outros sistemas. O mecha recebe uma velocidade subterrânea, como se tivesse o poder Escavação. Este adicional é considerado um modo de movimento alternativo para propósitos de outras características do piloto ou do mecha.

SENSORES E COMUNICAÇÕES

Em aviões, estes sistemas são conhecidos como “aviônicos”, representando a habilidade do mecha de perceber seus arredores e comunicar-se remotamente. O sensor e equipamento de comunicação mais rudimentares são o confiável Olho Humano 1.0 e um conjunto de alto-falantes ou amplificadores que permitem que o piloto converse com outros por perto.

BANCO DE DADOS DE PERFIL (COMPLEMENTAR, NT 3, 1 PONTO)

Este sistema é capaz de reconhecer alvos inimigos através do perfil captado pelos sistemas de sensor. O piloto pode usar o feito Avaliação, mas usa um teste de Computadores ou Conhecimento (tecnologia), em vez de Intuir Intenção, oposto pelo teste Computadores do alvo. Os bônus de ataque e defesa do mecha levam em consideração as perícias do piloto.

COMPUTADOR DE BORDO AVANÇADO (BÁSICO, NT 3, 1 PONTO/GRAD.)

Este adicional concede muita flexibilidade a um piloto, fornecendo acesso a diferentes sistemas de outras maneiras além das telas de interface comuns. Um computador de bordo permite que você decodifique comunicações codificadas (ou seja, aquelas com uma única graduação em Sutil), gerencie e analise registros de sensores, realize manutenção no assento do piloto, etc. Cada graduação neste adicional concede um bônus de +2 em testes de Computadores para operar quaisquer sistemas conectados do mecha (não limitado pelo NP) ou representa 1 graduação no poder Rapidez relacionado somente às tarefas de computador (escolha quando comprar, pois isso representa capacidades fixas). Um mecha pode ter um número máximo de graduações neste adicional igual a 1 + o NT do cenário. Para um mecha sobrenatural e não tecnológico, o computador pode ser um espírito preso, uma alma redimida ou uma simples bola de cristal poderosa.

COMUNICAÇÕES BÁSICAS (COMPLEMENTAR, NT 2 OU 3, 1 PONTO/GRAD.)

Monte o sistema de comunicações do seu mecha com o poder Comunicação. Os mecha em cenários de NT 3+ tratam suas comunicações como um sis-

COMUNICAÇÕES INDETECTÁVEIS

Acrescentar duas graduações do feito de poder Sutil faz com que uma frequência de comunicação seja indetectável por sensores. Em termos tecnológicos, isto pode ser um saltador de frequência aleatório (NT 3) — que troca a frequência de um sinal em intervalos — ou transmissão dos sinais através de partículas quânticas (NT 5). Um receptor deve estar conectado ao transmissor para que a comunicação seja bem-sucedida. Se as comunicações são baseadas em poderes ou sinais psíquicos, ser indetectável pode ser uma função padrão de tais sistemas, mas ainda deve ser paga com o feito de poder.

SENSORES E SUPER-SENTIDOS

O poder Super-Sentidos inclui várias características de sentidos e sentidos adicionais que um mecha pode incluir, interpretadas como diversas tecnologias:

Acurado (detecção ativa), **preciso** (sensibilidade do sensor aumentada ou frequência em micro-ondas), **estendido e radial** (configurações de sensores e área de cobertura aprimoradas), **percepção** (detecção de sinal passivo), **sentido de perigo** (sensor de contramedidas), **detecção** (rastreadores especializados ativos), **senso de direção e distância** (sistema de navegação), **visão na penumbra e microscópica** (visores de melhoria de luz), **rádio** (rastreador de sinal de espectro largo), **sentido temporal** (timer de multifunção), **rastrear** (sensor de calor residual), **sentido sísmico** (sensores de vibração), **ultra-audição e ultravisão** (frequência estendida para rastreadores pré-existent), **visão de raio X** (rastreador de raio X/micro-ondas).

Se a frequência escolhida é um sentido exato, você não precisa fazer testes rotineiros de Computadores para encontrar um alvo sem camuflagem para esse sentido; os instrumentos do mecha apontam sua localização automaticamente para o piloto.

tema complementar quando usam frequências comuns (definidas como "sentidos" na descrição do poder) como rádio, laser, micro-ondas, neutrinos, etc. Esta característica é considerada um sistema básico somente quando usa sentidos exóticos para transmitir e receber, como partículas quânticas, psiquismo ou espectros mágicos, ou quando o NT do cenário e o histórico não permitem comunicação normal e o mecha usa ciência hiperavanzada ou magia. Use a característica Poder Alternativo para acrescentar mais frequências às Comunicações Básicas.

ELO ELETRÔNICO (COMPLEMENTAR, NT 3, 1 PONTO/GRAD.)

Esta característica funciona como o poder Elo Eletrônico. Permite que um piloto de mecha realize guerra eletrônica contra outro mecha, veículos ou qualquer alvo com um sistema computacional, incluindo entrar em bancos de dados, comunicações e transmissores de identificação amigo-ou-inimigo. O alcance do Elo Eletrônico é limitado ao alcance das Comunicações Básicas.

ENTRADA DE PERFIL (COMPLEMENTAR, NT 3, 1 PONTO/GRAD.)

Este adicional expande os dados contidos em um Banco de Dados de Perfil. Escolha um modelo de mecha ou veículo (ou alienígena ou monstro, se o mecha é usado para lutar contra eles). Este adicional funciona como o feito Oponente Favorito relativo ao alvo escolhido.

EQUIPAMENTO DE GRAVAÇÃO (COMPLEMENTAR, NT 2, 1 PONTO)

O mecha pode gravar qualquer dado que possa captar com seus sensores. A capacidade do sistema é narrativa; ou seja, o mestre decide quando e como a memória se esgota. Para jogos mais realistas e detalhados, considere que o gravador básico tem uma capacidade de 2 horas para gravar toda informação captada por sensores. Cada NT do cenário move esta capacidade um passo acima na **Tabela de Progressão Universal**, e ela pode ser aumentada cada vez que este adicional é escolhido.

SENSORES BÁSICOS (COMPLEMENTAR, NT 2 OU 3, 1 PONTO/GRAD.)

Monte o sistema de sensores do seu mecha usando o poder Super-Sentidos. Os mecha em cenários de NT 3+ tratam seus sistemas de sensores como um sistema complementar quando usam frequências comuns (definidas como "sentidos" na descrição do poder), como radar, assinaturas de energia, assinaturas de calor ou micro-ondas. Esta característica é considerada um sistema básico somente quando usa sentidos extremamente exóticos, como espectros de magia ou psíquicos, ou quando o NT do cenário não permite equipamento de sensores normal e o mecha usa ciência avançada ou magia. Você pode usar as perícias Computadores (para sistemas baseados em tecnologia) ou Notar (para sistemas baseados no sobrenatural) para verificar ativamente a área coberta pelo sensor para procurar ou analisar

qualquer coisa que o sentido possa captar. Detecção por sensores somente indica a presença de alguma coisa; você pode ouvir comunicações com este sentido, mas, para fazer qualquer outra coisa, você precisa de um sistema de comunicações básico ou de um computador de bordo (ou equivalente). Quando uma arma com o extra Guiado (veja a seção **Sistemas de armas**) trava a mira em você através de um sentido que seu repertório pode usar, você pode fazer um teste de Computadores ou Notar como uma reação (a CD é o resultado do teste de perícia da própria trava) para perceber que seu mecha está na mira automatizada de alguém.

DEFESAS E CONTRAMEDIDAS

Uma das principais razões para um piloto entrar em um mecha é proteção. Um mecha não fornece somente armas impressionantes para um humano comum, mas também a chance de lutar de frente contra ameaças gigantes sem ser instantaneamente vaporizado, esmagado, explodido ou qualquer outra alternativa desagradável. As defesas de um mecha começam com seu bônus inerente de Resistência devido ao seu chassi, seguido por de sua blindagem — mas não param aí.

ACIONADORES DEFENSIVOS AUTÔNOMOS (COMPLEMENTAR, NT 2, 1 PONTO/GRAD.)

Com base em cálculos defensivos e de alvo, um mecha com este adicional recebe um bônus de +2 por graduação em rolagens de ataque com o propósito de bloquear ataques corpo-a-corpo (máximo +10).

ARMADURA (BÁSICO, NT 1, 1 PONTO/GRAD.)

Defina a blindagem do seu mecha usando o poder Proteção. Poucos mecha têm armadura Ablativa ou Limitada, e Impenetrável é um extra comum, embora nem todas as graduações da armadura precisem ser Impenetráveis.

ARMADURA REATIVA (COMPLEMENTAR, NT 3, 3 PONTOS/GRAD.)

A armadura do mecha é construída para reagir a certas ameaças automaticamente, reduzindo sua eficácia. Escolha um descritor de dano específico, como laser, balístico, fogo, químico ou raio arcano. Qualquer fonte de dano com este descritor tem seu bônus de dano reduzido em um para cada graduação neste adicional. Esta redução acontece antes do bônus de dano ser comparado às graduações de uma armadura Impenetrável. Embora ataques com o extra Penetrante ignorem a proteção Impenetrável, seu bônus de dano é reduzido pela Armadura Reativa se seu descritor for afetado. Um mecha pode ter um máximo de graduações de Armadura Reativa igual à metade das graduações de sua Armadura, e pode ter apenas dois tipos de Armadura Reativa ao mesmo tempo.

BLINDAGEM APRIMORADA (BÁSICO, NT 3, 1 PONTO/GRAD.)

Os materiais da blindagem do mecha são tratados para resistir a um tipo específico de ataque. Defina a blindagem aprimorada do seu mecha usando o poder Imunidade. A blindagem deve dar ao mecha somente duas ou três imunidades, sujeitas à permissão do mestre. Uma das imunidades mais comuns é acertos críticos (2 graduações).

CAMUFLAGEM REATIVA (BÁSICO, NT 4, 1 PONTO)

O mecha usa uma série de truques visuais e mobilidade estrutural para se tornar um alvo mais difícil para os atacantes. Um mecha com este adicional recebe o benefício do feito Alvo Esquivo.

CONTRAMEDIDAS (COMPLEMENTAR, NT 3, 1 PONTO/GRAD.)

O mecha é equipado com emissores de clarão, refletores, fumaça ou alguma outra medida que pode deter ataques. Escolha um descritor que a contramedida afeta, como mísseis guiados por calor, lasers, foguetes guiados por radar ou raios mágicos. Este descritor equivale aos sentidos usados pelo extra Guiado (veja a seção **Modificadores de armas de mecha**). Cada graduação neste adicional concede +2 em rolagens para bloquear o ataque específico. Você só pode usar a Contramedida um número de vezes igual à sua graduação antes de precisar recarregar o sistema como parte de uma manutenção regular do mecha. Para um número ilimitado de bloqueios, compre o poder Deflexão. Você pode ter diferentes Contramedidas como parte de um repertório com o feito Poder Alternativo, mas só poderá defletir um descritor de ataque por rodada. Assim, se você é alvo de um míssil guiado por calor, um foguete guiado por radar e uma baforada de dragão na mesma rodada, deve escolher qual deles sua Contramedida bloqueará.

DESLIGAMENTO DE EMERGÊNCIA (BÁSICO, NT 3, 1 PONTO)

Um mecha desabilitado desliga todos os sistemas para evitar sofrer mais dano. Sempre que o mecha recebe a condição Desabilitado, você pode desligá-lo como uma reação. Enquanto estiver desligado, condições Ferido que o mecha sofra não impõem penalidades nos testes de Resistência. Um mecha desligado ainda pode ser destruído, se falhar em um salvamento, e não pode voltar à ação sem ser consertado.

GERADOR DE ESCUDO (BÁSICO, NT 4, 1 PONTO POR GRADUAÇÃO)

Defina os escudos do seu mecha usando o poder Campo de Força. Ao contrário do que acontece com blindagem, campos de força Limitados e Ablativos são muito mais comuns do que aqueles sem essas falhas. Há muitas explicações tecnológicas, mas os campos de força realmente interessantes têm explicações muito mais estranhas do que repulsão magnética/gravitacional: campos cinéticos ativados pelo terror do piloto, asas espirituais que envolvem o mecha quando o campo bloqueia um ataque, etc.

INTERFERÊNCIA (COMPLEMENTAR, NT 3, 1 PONTO POR GRADUAÇÃO)

O mecha é equipado com equipamento de interferência que pode interromper sinais em uma área. Escolha um sentido eletrônico não-visual, como rádio, radar, micro-ondas ou infravermelho. Este descritor equivale aos sentidos usados pelo extra Guiado (veja a seção **Modificadores de armas de**

mecha). Você pode criar uma área de camuflagem ao redor do mecha com um raio de 1,5 m por graduação. Quando ativar a Interferência, faça um teste de Computadores ou Furtividade como uma ação de movimento, não afetada pelo modificador de tamanho do mecha. O resultado se torna a CD de qualquer teste oposto para detectar o mecha por um sistema de sensor usando o sentido afetado. Você pode gastar outras ações de movimento para fazer novos testes. Isto é similar ao poder Obscurecer.

MÓDULO DE PROJEÇÃO DE CHAMARIZ (COMPLEMENTAR, NT 3, PONTO)

Se você defletir um ataque com o adicional Contramedidas, pode fazer outro teste de Computadores (CD igual à do ataque) como uma reação. Um sucesso significa que os sistemas do mecha enganaram o atacante e o fizeram mirar um alvo adjacente ao seu mecha. Isto funciona como o feito Redirecionar.

SISTEMA DE CAMUFLAGEM (BÁSICO, NT 4, 2 PONTOS/GRAD.)

O mecha é capaz de se esconder ativamente de detecção. Defina o sistema de camuflagem de seu mecha usando o poder Camuflagem. As falhas Camaleão e Passivo são recomendadas.

SISTEMA DE MIRA

O sistema de mira de um mecha é composto por vários adicionais. Estes adicionais ajudam o piloto a atacar com mais precisão, rastreando assinaturas de calor, ecos de radar, análise de imagem avançada, ou até mesmo auras ou ressonância psíquica. Você deve definir o descritor do sistema, ou seja, o método que ele usa para rastrear alvos, porque um alvo pode ter contramedidas desenvolvidas especificamente para despistá-lo. Descritores comuns incluem assinaturas de calor, sinal de radar, apontador laser, rastreamento de aura, assinatura psíquica, receptor IAI (Identifica-Amigo-Inimigo), sinal de rádio, aura mágica e poder de chi. Sistemas de mira funcionam melhores contra um inimigo no qual sua mira esteja travada (veja **Trava de mira**).

INTERFACE DE RASTREIO DE ALVO (BÁSICO, NT 3, 1 PONTO POR GRADUAÇÃO)

Escolha um sistema de arma do mecha. O sistema de mira do mecha conecta-se a ele, concedendo +2 em rolagens de ataque e testes de perícia para estabelecer uma trava de mira. Escolha se este adicional faz parte do repertório de mira ou do sistema de armas ao comprá-lo. Cada graduação permite que você receba +2 com um sistema de arma diferente. Seu bônus de ataque total é limitado pelo NP do cenário. Isto é o feito de poder Acurado.

RASTREAMENTO ÓPTICO (BÁSICO, NT 4, 1 PONTO)

Os sistemas do mecha recebem informações de rastreamento dos seus próprios olhos, e estabilizam a mira de acordo. Quando você mira, recebe o dobro do bônus, como pelo feito Mira Aprimorada. Você recebe um bônus adicional de +1 se travou a mira. Você perde a trava de mira depois de atirar.

RECEPTOR IDENTIFICA-AMIGO-OU-INIMIGO (COMPLEMENTAR, NT 3, 1 PONTO)

Este subsistema conecta-se com seu controle de disparo e trava o gatilho quando detecta que você está mirando em um aliado, permitindo que você atire contra um alvo em combate corpo-a-corpo sem a penalidade de -4, como o feito Tiro Preciso. Entretanto, o sistema funciona somente se seus

TRAVA DE MIRA (OPCIONAL)

Qualquer mecha com sensores básicos, um computador de bordo avançado ou qualquer sistema de mira é capaz de estabelecer uma trava de mira em um inimigo. Você estabelece uma trava de mira ao fazer um teste da perícia relevante para o seu sistema de sensores, comunicações ou de mira (Computadores, Notar ou até mesmo Conhecimento [arcano]), com CD igual a 10 + a Defesa do seu alvo. Isto é uma ação padrão. A trava de mira opera nos mesmos sentidos ou tipos de sentido que seus sistemas de sensores, comunicações e mira. Assim, um alvo com camuflagem contra esses sentidos impede sua tentativa de estabelecer (ou manter) uma trava.

Se você for bem-sucedido, fica com sua mira travada no inimigo. Você só pode ter uma trava de mira a cada vez. Sistemas de mira e ataques com o extra Guiado recebem benefícios especiais contra um oponente sob mira travada.

Você sabe quando uma mira está travada em você se os sensores do seu mecha usam os mesmos sentidos do sistema que estabelece a trava. Então você pode tentar quebrar a trava com Contramedidas ou Interferência, ou com um teste de manobra (veja **Combate de mecha**).

aliados também tiverem um receptor IAI. Você pode acrescentar ou subtrair sinais de alvos ao receptor IAI com uma ação completa, realizando um teste de Computadores (CD 15). Este sistema pode ser hackeado. Se seu alvo estiver sob trava de mira, seus aliados não precisam de receptores IAI.

SISTEMA DE LOCALIZAÇÃO PRECISA (COMPLEMENTAR, NT 4, 1 PONTO/GRAD.)

Este sistema usa a informação da Entrada de Perfil (veja **Sensores e comunicações**) para localizar os pontos fracos do alvo. O tipo de alvo coberto pelo banco de dados não é imune aos seus acertos críticos. Cada graduação cobre um inimigo específico no banco de dados. Isto é o feito Golpe Crítico. Se seu alvo também está sob mira travada, você recebe um bônus de +2 para sua rolagem de ataque para confirmar um acerto crítico.

VARIADOS

Os adicionais a seguir não se enquadram em outras classificações, fornecendo habilidades incomuns a um mecha. Alguns são aplicações de poderes, com adaptações para uso como sistemas de mecha.

ALOJAMENTOS DE PASSAGEIROS/TRIPULAÇÃO (COMPLEMENTAR, NT 1, 1 PONTO)

O mecha pode carregar pessoal não envolvido em operá-lo. Reduza a capacidade de carga de um mecha em 1 ponto de Força para cada 10 passageiros ou para cada quarto (completo com acomodações) para 2 pessoas. Normalmente, apenas mecha Descomunais ou maiores têm este adicional.

CANALIZAR (CARACTERÍSTICA) (BÁSICO, NT 1, 1 PONTO/GRAD.)

Já que o piloto está escondido sob a blindagem do mecha, usar algumas características pode ser impossível. Este adicional permite que o mecha canalize uma característica do piloto. Para cada graduação, selecione um feito ou poder para o mecha canalizar; o piloto pode usar a característica como se o mecha fosse seu próprio corpo. Por exemplo, o mecha pode canalizar o feito Fascinar através de um sistema de comunicações de alta fidelidade que traduz corretamente o charme único e fascinante do piloto. O mestre pode decidir que alguns feitos não precisam deste adicional para serem usados — principalmente feitos de fortuna. Da mesma forma, um único adicional Canalizar Raio pode canalizar qualquer poder de Raio, independentemente dos seus feitos de poder, descritores ou modificadores.

COMPOSTO (BÁSICO, NT 5, 1 PONTO/GRAD.)

O mecha é composto por diferentes mecha semiautônomos. Isto é o poder Fusão, com algumas diferenças. Para cada quatro elementos, a forma composta é uma categoria de tamanho maior do que os elementos. Os elementos devem ter pelo menos uma graduação em Sistemas de Voo ou Foguetes de Salto para ficarem em seus lugares no composto. Um elemento que tenha seu próprio piloto deve ser de tamanho Grande ou maior (armaduras tecnológicas não podem ser elementos de um composto). Elementos que são mecha devem ter uma graduação do adicional Mechamorfose dedicada à sua forma de elemento. Montar a forma composta exige uma ação completa por elemento. O piloto de um elemento ou o piloto da forma composta pode reduzir isto com um teste de Pilotar para cada elemento (veja o adicional Mechamorfose para as CDs). Desfazer o composto é uma ação livre para cada elemento.

ESPAÇO DE CARGA (COMPLEMENTAR, NT 1, 1 PONTO/GRAD.)

O mecha tem compartimentos vazios dentro de seu corpo, que podem servir para armazenamento. Este espaço pode conter um quarto da capacidade de carga do mecha. Mais uma graduação aumenta esta capacidade para metade da capacidade de carga do mecha. O mecha pode armazenar um único objeto uma categoria de tamanho menor do que ele mesmo, dois objetos duas categorias de tamanho menores, etc.

INTERFACE DE PLUG-IN (BÁSICO, NT 3, 1 PONTO)

Este adicional pode ser comprado apenas para equipamento carregado nas mãos. É na verdade um feito de poder para o poder Dispositivo. Uma arma ou dispositivo de mão com este adicional pode anexar-se a um Suporte para

Equipamento Embutido e permitir que o piloto opere-o como se fosse parte do mecha, liberando as mãos do mecha. Um Dispositivo normal pode possuir este adicional como um feito de poder.

MECHAMORFOSE (BÁSICO, NT 4, 1 PONTO)

O mecha pode mudar sua forma, transformando e reconfigurando sua estrutura. Ao escolher este adicional, o mecha recebe uma forma alternativa construída com o mesmo custo em pontos. A maior parte das configurações alternativas tem a forma de veículos (veja **Veículos**, na página 141 de *Mutantes & Malfeitores*). Neste caso, seguem as regras normais para veículos, desde sua construção e custo até sua operação (pontos de equipamento usados para comprar uma forma de veículo são considerados pontos de mecha para o propósito deste adicional, e o veículo não sofre penalidade de pilotagem devido ao tamanho). Formas de veículo não possuem mãos ou pernas, e a desvantagem Deficiência já é considerada parte do custo de um veículo normal. Não é raro encontrar formas como a de monstros para fornecer funcionalidades diferentes, como a forma de um dragão para voar ou a forma de uma pantera para saltar ou escalar. Uma arma de mecha que seja comprada como uma arma de mão pode ficar disponível em todas as formas alternativas, se elas tiverem como segurá-la e se a forma alternativa também pagar por ela. Caso contrário, as armas ficam guardadas. Os mecha geralmente mantêm todos os seus sistemas complementares em todas as suas formas, mas devem pagar por eles em cada forma. Trocar entre configurações é uma ação completa, mas um piloto pode reduzi-la com um teste de Pilotar (CD 15 para uma ação padrão, CD 20 para uma ação de movimento, CD 25 para uma ação livre e CD 30 para uma reação). Cada vez que você escolher este adicional, o mecha recebe uma forma alternativa diferente.

OTIMIZAÇÃO AMBIENTAL (COMPLEMENTAR, NT 2, 1 OU 2 PONTOS/GRAD.)

O mecha tem um equipamento especial que permite a ele lutar melhor em um ambiente específico. O mecha recebe o benefício do feito Ambiente Favorito, mas pode ter um máximo de dois ambientes favoritos diferentes.

PROCESSADOR DE SISTEMA APRIMORADO (COMPLEMENTAR, NT 3, 1 PONTO)

Atribua este adicional a qualquer outro adicional do mecha que exija um teste de perícia. Você pode rolar novamente um teste que falhou para o adicional, como se o mecha tivesse o feito Segunda Chance.

SUORTE PARA EQUIPAMENTO EMBUTIDO (COMPLEMENTAR, NT 1 A 3, 1 A 3 PONTOS/GRAD.)

O mecha tem um suporte que pode acomodar equipamento externo, como armas e adicionais destacáveis, agindo como uma “mão” extra. Defina para que tipo de equipamento o suporte é adaptado. Por um ponto, o suporte só pode segurar um tipo de item (NT 1). Por dois pontos, pode segurar qualquer item de tamanho aproximado (NT 2). Por três pontos, o suporte tem conexões de interface que permitem que o piloto opere o equipamento encaixado no suporte como se fosse parte do mecha (NT 3), embora um equipamento operado dessa maneira precise do adicional Interface de Plug-In. Para equipamento que esteja sempre embutido e não possa ser separado, simplesmente compre-o normalmente, como parte do mecha.

SUORTE PARA EQUIPAMENTO EMBUTIDO OCULTO (COMPLEMENTAR, NT 2, 1 PONTO)

Isto é um adicional que se aplica a um Suporte para Equipamento Embutido. O suporte afetado pode retrair-se sob a blindagem do mecha e ficar escondido, recebendo camuflagem total de qualquer coisa a não ser sensores ajustados a um sentido que possa ver através da blindagem. Preparar e retrair um equipamento é uma ação de movimento, mas pode ser reduzida a uma ação livre se o piloto ou o mecha tiverem o feito Saque Rápido.

UNIDADES DE APOIO (BÁSICO, NT 3, 1 PONTO/GRAD.)

O mecha tem um ou mais droides, espíritos ou unidades de satélite autônomos. Estes são auxiliares que o mecha pode preparar para combate, sob

o controle do piloto. Cada graduação neste adicional fornece 15 pontos de poder para construir um ou mais auxiliares. É possível construir um satélite ao qual o mecha possa se ligar, adquirindo, para o mecha e para o auxiliar, o poder Super-Sentidos (elo de comunicação) e adquirindo para o satélite as graduações de Voo necessárias e o conjunto de sensores para ser realmente útil (embora um Raio com alcance suficiente também possa oferecer uma boa capacidade de ataque orbital).

SISTEMAS DE ARMAS

Não importa se o único propósito do mecha for seu armamento ou se suas armas forem somente elementos extras para seu conceito: as armas dos mecha são tão únicas quanto grandes. Ironicamente, as armas dos mecha são a coisa mais simples de comprar, baseadas em Raio, Golpe e outros poderes de dano e os muitos feitos e modificadores que podem vir com eles.

- **Armas de mão:** qualquer fuzil gigante, espada de plasma ou outra arma que o mecha possa segurar mas possa perder é equipamento substituível, comprado como um Dispositivo fácil de perder — três pontos de mecha para cada cinco pontos de poder.
- **Arma embutida:** armas de mecha compradas com os mesmos pontos do resto dos seus sistemas são partes integrantes de sua construção. Elas são embutidas e, às vezes, muito proeminentes; um mecha pode retrair ou mesmo esconder estas armas, mas elas estão sempre disponíveis, a menos que sejam arrancadas violentamente pelo monstro gigante da semana. São consideradas sistemas básicos, custando um ponto de mecha por ponto de poder no custo do ataque.

MODIFICADORES DE ARMAS DE MECHA

Embora os modificadores já existentes forneçam muita versatilidade às armas de mecha, há alguns efeitos vistos em mangá e animê que exigem algumas modificações nas regras.

AUTÔNOMO (EXTRA, +2)

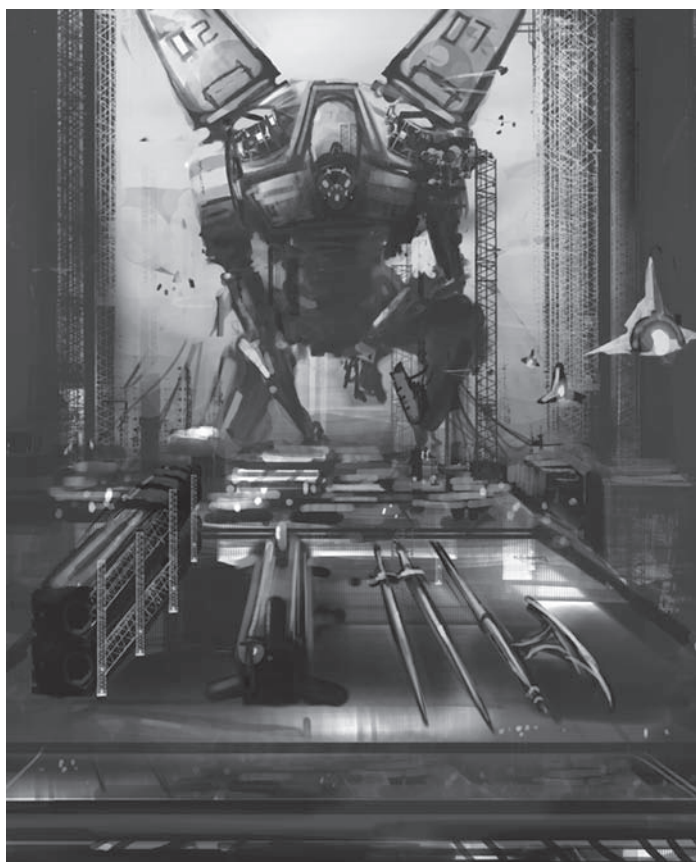
A arma selecionada tem seu próprio subprocessador, que permite a ela atacar sozinha quando você estiver ocupado fazendo outra coisa. No começo de cada rodada, você decide quem faz o ataque neste turno, você ou a arma autônoma. Você pode disparar a arma como uma ação livre, mas não pode fazer seus próprios ataques. Entretanto, você pode usar suas ações disponíveis para outras coisas. Se fizer um ataque de oportunidade, você pode deixar uma arma autônoma realizá-lo. A arma tem um bônus de ataque igual à sua graduação, e não recebe bônus de qualquer feito, adicional ou circunstância que beneficiariam seus próprios ataques. Um mecha só pode ter uma arma autônoma por graduação no adicional Computador de Bordo Avançado. Um herói pode ter apenas uma arma autônoma por bônus de Inteligência. Você só pode disparar uma arma autônoma em seu turno.

ESGOTAR ENERGIA (DESvantagem)

Um ataque drena tanto a fonte de energia do mecha que ele precisa de um tempo para se recuperar. Sempre que a arma modificada obtém um resultado de 1 natural em uma rolagem de ataque, o mecha fica atordoado por uma rodada. Esta desvantagem tem o valor de -1, mas pode ser aumentada em um se o mecha ficar tonto ao invés de atordoado. Este valor também pode ser aumentado em um para cada ponto a mais na rolagem que resulte em o mecha ficar incapacitado (1 a 2, 1 a 3 e assim por diante). O valor máximo desta desvantagem é -4.

GUIADO (EXTRA, +1)

Um ataque à distância com este extra persegue um alvo sob mira travada até que o atinja. Um ataque Guiado depende de um sentido específico, como infravermelho ou radar. Normalmente, este extra concede um ataque adicional no seu próximo turno, como se fosse o feito de poder Teleguiado. Entretanto, se o alvo for um oponente sob mira travada (veja a caixa de texto Trava de Mira, na seção de sistemas de mira), o benefício deste extra é



muito maior. Para cada 2 pontos pelos quais o teste de perícia que estabeleceu a trava ultrapassar a Defesa do alvo, você recebe um bônus de +1 para sua rolagem de ataque com o ataque Guiado, não limitado pelo nível de poder do cenário. Além disso, se o ataque errar, você pode rolar de novo no seu próximo turno como uma ação livre, mas o bônus do seu teste de perícia é reduzido em 1 ponto. Você pode rolar novamente um ataque várias vezes, reduzindo o bônus em 1 a cada vez, até reduzi-lo a +0, quando o ataque finalmente falha.

RECARREGAR (FEITO DE PODER)

Um ataque com a falha Dissipação pode ser recarregado rapidamente. Uma única graduação neste feito permite que o ataque modificado recupere todos os seus usos uma vez por encontro, gastando uma ação completa (recarregando energia ou inserindo mais munição). Graduações adicionais podem aumentar o número de vezes por encontro em que isto pode ser feito (máximo de 3) ou diminuir o tempo necessário um passo abaixo na **Tabela de Progressão Universal** (até um mínimo de uma ação de movimento). Um herói com Saque Rápido pode usar este feito como uma ação livre, se o poder já estiver reduzido a uma ação de movimento.

SARAIVADA (EXTRA DE ÁREA, +2)

Uma saraivada dispara vários pequenos golpes em uma área inteira. Para mecha, isto geralmente representa uma descarga de foguetes, mas poderia também representar múltiplas baterias de canhão, uma tempestade psíquica de relâmpagos sobrenaturais, etc. Este poder preenche uma área com largura igual ao espaço do mecha (veja a tabela **Características de Tamanhos de Mecha**) e com comprimento igual a 3 metros por graduação. Faça uma rolagem de ataque para o poder de Saraivada; qualquer alvo pegado na área sofrerá o dano se a rolagem de ataque ultrapassar sua Defesa (ao contrário de outros poderes de área, que podem ser evitados com um salvamento de Reflexo). Se a rolagem de ataque ultrapassar a Defesa do alvo em +5, o bônus de dano para o alvo aumenta em +2.

DESVANTAGENS DE MECHA

Desvantagens de mecha representam falhas súbitas, construção defeituosa ou simplesmente tecnologia que não é tão avançada quanto poderia ser. Os mecha podem se aproximar um pouco do realismo ao acumular desvantagens, reduzindo as vantagens que dão aos seus pilotos ou tornando sua operação mais difícil e exclusiva.

DESVANTAGENS EXISTENTES

Os mecha podem sofrer de algumas das mesmas desvantagens que os heróis, como descrito em *Mutantes & Malfeitores* e no **Capítulo 2: Heróis** deste livro. Desvantagens presentes neste livro estão marcadas com um asterisco na lista a seguir.

- **Ação:** entrar em um mecha e ativá-lo é normalmente uma ação completa. Cada passo acima na **Tabela de Progressão Universal** pelo qual essa duração é aumentada vale um ponto. Isto pode representar uma combinação de fatores, como uma comprida lista de verificações, uma reza longa, ajustar todos os arreios, tiras e correias de controle, ou ficar nu enquanto a cabine é preenchida por um fluido gosmento.
- **Ativação*:** alguns sistemas, ou o próprio mecha, podem exigir um teste de perícia para que sejam ativados. Isto geralmente será Computadores para um mecha baseado em eletrônica, mas pode incluir Ofício, Conhecimento (arcano), uma especialidade de Performance ou qualquer outra perícia apropriada para a série. Isto é uma desvantagem muito comum (3 pontos), com uma intensidade definida pela CD do teste de perícia exigido — Acrobacia contra CD 10 para se espremer dentro do cockpit, Computadores contra CD 15 para um teste de sistemas ou Conhecimento (arcano) contra CD 20 para um encantamento mais complexo.
- **Deficiência:** um mecha não pode realizar uma função que outros mecha podem, como definido pelos padrões neste capítulo. Isto pode ser um mecha sem mãos (muito comum, moderado, 4 pontos) ou que oferece visibilidade ruim para o piloto (penalidade de -4 em testes de Notar e ataques à distância, comum, moderado, 3 pontos), por exemplo.
- **Movimento Limitado*:** um mecha pode ter liberdade de movimentos limitada, como um mecha com uma fonte de energia externa da qual não pode se separar, ou um mecha que pode viajar somente em estradas. A frequência desta desvantagem depende da frequência com que o mecha enfrentará situações que exijam sair da área, e a intensidade representa quanto tempo o mecha pode operar normalmente fora da área sem consequências (desligamento, descarga, destruição, etc.).
- **Perda de Poder:** todos os sistemas de mecha descritos neste livro consideram que há uma chance de que eles possam ser desativados de propósito. Novos poderes que você adapta pode ter esta desvantagem para representar que podem ser desativados com facilidade por um oponente, como explodir o componente que controla o poder ou desabilitar seu sistema de controle de alguma forma.
- **Ponto Fraco:** a maior parte dos mecha não é tão indestrutível quanto pode parecer inicialmente. Esta desvantagem funciona como explicado em *Mutantes & Malfeitores*.
- **Transformação de Via Única:** um mecha capaz de se transformar pode ter esta desvantagem com todas as considerações normais. Esta desvantagem também pode se aplicar ao tempo necessário para o piloto sair do mecha (como a condição já mencionada de nu para pilotar melhor, ou um cockpit que é um dispositivo autônomo que deve ser extraído por maquinário especializado).

ADICIONAL ARCAICO

Um dos adicionais do mecha usa tecnologia obsoleta. A cada vez que você ativa esse adicional obsoleto, role um dado. Um resultado de 1 significa

que o adicional arcaico simplesmente não funciona, devido a construção malfeita ou incompatibilidade de sistema, e deve ser consertado ou temporariamente enjambado com um teste da perícia relevante. Isto é uma desvantagem incomum (1 ponto); sua intensidade depende da dificuldade para consertar o adicional e colocá-lo em operação (CD 10, 15 ou 20).

ALTA PRESSÃO NO SOLO

Um mecha com este defeito tem uma área de contato com o solo muito pequena, através dos seus pés, rodas ou esteiras. Todo o seu peso é sustentado por superfícies estreitas, fazendo-o afundar em terreno fraco. Todas as superfícies, exceto o concreto mais duro, asfalto ou metal, são consideradas um passo pior em se tratando de movimento restrito. Superfícies normais mas macias tornam-se superfícies ruins (1/2 movimento), superfícies ruins se tornam muito ruins (1/4 do movimento), e superfícies muito ruins deixam o mecha automaticamente enredado. Isto é uma desvantagem comum e moderada, valendo 3 pontos. Um mecha com Sistemas de Voo ou Escavação não pode ter esta desvantagem.

ASSINATURA/BARULHENTO

O mecha faz bastante barulho, ou seus sistemas são fáceis de serem detectados pelo equipamento certo. Escolha um sentido existente, que não seja visão e que seja relevante para o cenário. Os outros recebem um bônus de +5 em testes feitos para perceber o mecha com o sentido, como Notar para sentidos naturais ou Computadores para equipamento de sensores. O mecha não pode ter qualquer camuflagem contra o sentido. Esta desvantagem vale um ponto para cada sentido escolhido. O mestre pode decidir que um sentido escolhido não é válido para esta desvantagem.

COCKPIT EXPOSTO

A tripulação do mecha fica normalmente escondida sob as camadas da blindagem da armadura e o chassi, mas um mecha com esta desvantagem tem um cockpit que deixa a tripulação parcialmente ou completamente exposta, através de uma abóbada de vidro, uma grande escotilha ou até mesmo assentos como os de motocicletas. O valor desta desvantagem depende do quão exposta está a tripulação. Camuflagem parcial com cobertura vale um ponto, camuflagem parcial sem cobertura vale 2 pontos, nenhuma camuflagem mas com cobertura vale 3 pontos, e nenhuma camuflagem e nenhuma cobertura vale 4 pontos. Toda a tripulação do mecha fica exposta desta forma. Reduza o valor de desvantagem em um ponto para cada passo acima na **Tabela de Progressão Universal**, onde o valor representa o número de membros da tripulação que permanecem protegidos. Em qualquer caso, o piloto está *sempre* exposto.

CONTROLES DIFÍCEIS

É muito mais difícil controlar o mecha do que outros de seu tamanho. Escolha um dos seguintes: rolagens de ataque, rolagens de iniciativa, Defesa ou testes de perícias de manobra. Esta desvantagem vale 1 ponto para cada penalidade adicional de -1 que o modificador de pilotagem do mecha aplica à característica ou rolagem escolhida. Você pode escolher a desvantagem para características ou rolagens diferentes, mas não pode receber mais do que 6 pontos ao todo por esta desvantagem.

DANO AO PILOTO

O piloto não está completamente isolado dentro do cockpit, e pode sofrer parte do dano causado ao mecha, seja por ser chacoalhado em um cockpit sem proteção ou através de uma interface neural completa. Sempre que o mecha falhar em um salvamento de Resistência, há uma chance de que o piloto tenha que fazer um salvamento. A frequência desta desvantagem

depende de quais condições de dano do mecha exigem que o piloto faça um salvamento de Resistência: desabilitado (incomum, 1 ponto), atordoado (comum, 2 pontos) ou ferido (muito comum, 3 pontos). Isto pode ser combinado com receber um acerto crítico (incomum, 1 ponto) ou cair (incomum, 1 ponto). A intensidade da desvantagem é definida pela CD do salvamento de Resistência do piloto: CD 5 + dano causado (menor, +0 pontos), CD 10 + bônus de dano (moderado, +1 ponto) ou CD 15 + bônus de dano (maior, +2 pontos). O dano que o piloto sofre é não-letal, mas, por um ponto adicional, o dano é letal. Não acrescente o bônus de dano de acertos críticos para esta CD. Você pode escolher esta desvantagem para duas condições, ou todas. Selecione a condição com o maior valor e acrescente um para cada condição adicional. Você só faz um salvamento de Resistência se for afetado por mais de uma condição por vez, mas a CD aumenta em +5 para cada condição adicional que o afeta. Esta desvantagem não deve valer mais do que 5 pontos depois de contar todas as opções.

FONTE DE ENERGIA INSTÁVEL

A fonte de energia do mecha tem carga irregular, e pode se esgotar a qualquer momento. Ao receber esta desvantagem, o mecha adquire uma progressão de condições de dano "não-letal" em adição à progressão de dano letal que o mecha tem como um construto. Cada vez que você obtém um resultado 20 natural com qualquer tipo de rolagem envolvendo a operação do mecha, o mecha deve fazer um "salvamento de energia" (rolagem de d20, CD 10; níveis machucado impõem uma penalidade de -1 como sempre).

Uma falha no salvamento funciona como dano normal, mas este "dano de energia" representa a falha de carga. Somente dano da própria fonte de energia do mecha conta para esta progressão; como um objeto, o mecha ainda é imune a dano não-letal normal de outras fontes.

As condições de machucado representam degeneração cumulativa, enquanto condições atordoado, abatido e inconsciente representam a fonte de energia parando temporária ou permanentemente. Testes de recuperação de energia são testes das perícias relevantes (Computadores, Ofício, Conhecimento (arcano), etc.) feitos pelo piloto ou por um membro da tripulação a cada rodada, como uma ação completa, contra CD 10, com uma penalidade de -2 para cada condição de machucado.

Isto é uma desvantagem comum e maior (4 pontos). O valor da desvantagem pode ser reduzido em um para cada bônus de +2 que o mecha tem para seu salvamento de energia e testes de recuperação de energia.

FONTE DE ENERGIA LIMITADA

A fonte de energia do mecha pode se esgotar no meio das operações. Isto é mais apropriado em cenários onde a tecnologia de mecha está no início do seu desenvolvimento. Esta desvantagem funciona como a falha Dissipação, e começa em um valor de 1 ponto para um tempo de operação de 5 horas. Cada período de tempo abaixo da **Tabela de Progressão Universal** aumenta o valor da desvantagem em um. Reduza o valor em um se o mecha pode se conectar a uma fonte de energia externa (veja a desvantagem Movimento Limitado); o tempo começa a contar apenas depois de desconectar-se dela.

FONTE DE ENERGIA PARASITA

O mecha não extrai sua energia de um motor ou do movimento do piloto, mas da própria *força vital* do piloto. Pode sugar seu sangue diretamente, através de conectores dolorosos, ou simplesmente absorver sua energia vital.

DESVANTAGENS PADRÃO

O mestre pode decidir se uma ou mais dessas desvantagens são padrão para o cenário; ou seja, se *todos* os mecha possuem-nas como parte de sua funcionalidade inata. Os heróis podem se livrar destas desvantagens de seus mecha ao pagar seu custo em pontos de poder. Isto representa que os mecha são especiais no cenário, mas esta opção deve ser autorizada pelo mestre.

Cada vez que você obtiver um resultado 1 natural em qualquer tipo de rolagem com relação à operação do mecha, o sistema de fornecimento de energia do mecha ataca-o com sucesso; o ataque é não-letal e tem um bônus de dano (resistido com um salvamento de Resistência normal) igual a +4 para cada categoria de tamanho que o mecha seja maior do que você. Se você ficar inconsciente a qualquer momento, o mecha para de funcionar.

Isto é uma desvantagem comum e maior, valendo 4 pontos. Por um valor de 5 pontos, o mecha se mantém funcionando depois que você estiver inconsciente, controlado pelo mestre e infligindo dano letal a cada vez que drena sua energia, até que seja detido por outro personagem. Como alternativa, o mestre pode permitir que o usuário resista à drenagem usando Fortitude ou Vontade, como o modificador Salvamento Alternativo.

REQUISITOS DE CONTROLE

Os procedimentos de operação padrão do mecha sob essas regras não exigem muito do piloto, mas esta desvantagem pode fazer com que operar um mecha exija muito esforço e treino. Esta desvantagem vale um ponto para cada um dos requisitos listados a seguir. O mestre autoriza quantos e quais requisitos você pode acrescentar ao mecha, já que alguns são mutuamente exclusivos ou redundantes.

O piloto deve ter o feito Proficiência para Pilotar Mecha ou seu equivalente, ou sofrerá uma penalidade de -4 para todas as rolagens de dado para operar e mover o mecha.

Pilotar o mecha exige uma perícia especializada Pilotar (mecha), não apenas graduações genéricas em Pilotar. Um mecha com Interface Neural/Espiritual não pode ter esta desvantagem.

O piloto precisa de um mínimo de graduações em uma perícia de manobra principal igual ao modificador de pilotagem do mecha. Uma perícia de manobra é uma perícia em que você deve ter graduações para ser capaz de controlar um mecha: Pilotar ou Pilotar (mecha), Acrobacia, Escalar, Arte de Fuga ou Cavalgar.

O piloto faz os testes de agarrar do mecha com um teste de Pilotar, não incluindo o bônus de agarrar normal do mecha por tamanho ou força.

VELOCIDADE MÍNIMA

Uma aeronave com asas deve manter uma velocidade mínima para se manter no ar. Um mecha com esta desvantagem não tem propulsores verticais, e deve manter uma velocidade igual a um quarto do seu máximo, ou voará fora de controle (veja **Usando mecha** para mais detalhes sobre perder e recuperar o controle do mecha). Também precisa de uma pista para aterrissar e decolar.

Esta é uma desvantagem comum e menor, valendo 2 pontos. Uma versão de 1 ponto concede a habilidade de aterrissar e decolar verticalmente, mas o movimento para frente ainda é afetado pela Velocidade Mínima.

VOLÁTIL

Combustível, uma caldeira ou munição podem explodir se o mecha for desabilitado ou destruído. Se o ataque que desabilitou ou destruiu o mecha também o fez recuar (veja **Recuo**, na página 165 de *Mutantes & Malfeitores*), o mecha explodirá depois de cinco rodadas. A explosão conta como Raio com área de Explosão e um número de graduações igual à Resistência do mecha para determinar dano, alcance e CD do salvamento de Reflexo.

Um mecha destruído pode ser consertado (veja **Conserto de mecha**), ou você conseguirá um substituto depois do encontro (ou depois de uns dias). Isto é uma desvantagem incomum e maior, de 3 pontos.

USANDO MECHA

Dependendo da série, usar mecha pode ser tão simples quanto sair da cama ou literalmente exigir uma faculdade de ciência de foguetes. Mecha combinam as características de veículos, poderes e Dispositivos, criando um conjunto de regras e considerações que você pode escolher para definir como o mecha funciona no seu cenário. Esta seção explica como lidar com mecha em jogo, desde seu papel geral até as perícias e características necessárias para operá-los e como eles funcionam em combate.

O PAPEL DOS MECHA

A primeira coisa a decidir ao incluir mecha na série é o papel que eles irão desempenhar. Quanto mais envolvidos os mecha estarão nas atividades dos heróis, mais você tem que detalhar sua funcionalidade.

MECHA COMO FERRAMENTAS DE TRAMA

A maneira mais fácil de incluir mecha é tratá-los como ferramentas de trama. Você nem mesmo precisa atribuir características aos mecha se seu único propósito é provar alguma coisa e eles não receberão muita atenção mesmo. Isto é particularmente apropriado quando os mecha não são “normais”; ou seja, eles não são algo que qualquer fábrica pode produzir, e seus poderes e capacidades desafiam a definição através de regras normais. Os mecha guardiões são o tipo mais provável para serem considerados como ferramentas de trama.

Quando os mecha são ferramentas de trama, há poucos deles no cenário, e cada um é extremamente especial. Possivelmente há apenas um. Heróis podem ter suas próprias habilidades e poderes, e dependem deles durante a maior parte da história. Encontrar o mecha pode ser o objetivo da aventura, ou pelo menos sua presença não deve ser vista, mas sentida no decorrer da história. Uma vez que ele seja encontrado, o acesso ao mecha será restrito a momentos dramáticos.

Quando os pilotos entram em um mecha que é uma ferramenta de trama, o jogo se transforma em um exercício narrativo, onde o mestre e os jogadores trocam ações e reações sem que os dados fiquem no caminho. Se os heróis usarem qualquer característica, é mais provável que sejam suas próprias habilidades e perícias, vociferando contra seus inimigos enquanto atiram uns nos outros ou exploram suas próprias motivações.

OS MECHA E O HERÓI SOLITÁRIO

Mecha tratados como ferramentas de trama ou protótipos são muito especiais na história. Tão especiais que talvez haja somente um no mundo inteiro. Isto abre a questão: qual herói vai pilotá-lo? A resposta depende do estilo do seu grupo de jogo. Se somente um dos heróis é o piloto, isto significa que ele tem um papel especial na história, mas não que os outros personagens são somente decoração. Uma cena onde somente um ou alguns heróis estão dentro do mecha pode ser concebida para que o resto dos personagens também tenha algo para fazer.

Talvez os outros heróis sejam pilotos de veículos convencionais para apoiar a missão do mecha ou operadores de sala de controle que estão ocupados hackeando as comunicações do inimigo. Talvez eles tenham poderes impressionantes e não precisem do mecha para explodir coisas. Qualquer que seja o caso, converse com o resto do grupo para chegar a um acordo; o piloto do único mecha da série é certamente especial, mas não tanto a ponto de roubar os holofotes dos seus amigos e aliados.

O animê *Bokurano* resolveu este problema ao deixar cada protagonista ter sua vez de pilotar o único mecha. Por outro lado, todos os personagens morreram ao pilotá-lo...

MECHA COMO PROTÓTIPOS

Em termos narrativos, estar nos estágios iniciais de desenvolvimento não é a única coisa que classifica os mecha como “protótipos”, mas também a frequência com que os heróis conseguem usá-los. Mecha protótipos estão começando a ser introduzidos no cenário, e as pessoas não estão acostumadas a vê-los, mesmo que tenham ouvido falar de sua existência. A tecnologia básica por trás de sua funcionalidade pode não ser muito bem compreendida, mas produzir o mecha não foi um acaso, e eles podem ser consertados e melhorados por técnicos normais.

Um mecha protótipo é criado através do poder Dispositivo de um dos heróis, mesmo se narrativamente o mecha não pertencer a ele. O mecha com papel de protótipo provavelmente terá um ou dois poderes ou características únicos que não podem ser reproduzidos por nada conhecido no cenário, nem mesmo outros mecha. Estes poderes podem ser inerentes ao mecha ou Dispositivos separados que ele pode usar. Os heróis podem possuir uma característica única que permite a eles pilotar os mecha, algo que outras pessoas não possuem, como uma doença sanguínea rara, habilidade psíquica ou simplesmente a marca do destino.

Por serem tão especiais no cenário, o uso dos mecha é limitado e, assim, não exige muitas regras detalhadas. Mecha protótipos são extensões dos heróis que os pilotam, simples suplementos de poderes e características a que o herói tem acesso ao entrar no cockpit. Os mecha se movem como personagens e reproduzem todas as táticas que um personagem pode empregar.

MECHA COMO EQUIPAMENTOS ESPECIAIS

Mesmo que sejam uma visão comum no cenário, os mecha considerados equipamentos especiais são exatamente isso — especiais. Nem todo mundo tem acesso aos mecha. As pessoas que têm este acesso são treinadas especialmente para usá-los, ou apenas possuem talento natural, embora isso seja algo que qualquer um no cenário possa almejar. Num papel como esse, os mecha são equivalentes a caças ou aviões particulares; podem ser construídos e vendidos, mas poucas pessoas e organizações podem comprá-los.

Estes mecha podem ser produzidos em massa e, dependendo do foco da série, um herói pode comprar um deles como um Dispositivo, equipamento ou uma combinação de ambos. Também há uma chance de que existam modelos para uso geral, e você possa pilotar um deles como parte da história, sem gastar pontos de poder. Mesmo assim, os mecha são únicos o suficiente para que sejam usados apenas em circunstâncias especiais, e a maior parte da história acontecerá fora deles.

Já que, neste papel, os mecha têm potencial para aparecer com mais frequência na história, ou até mesmo para ser o único método de combate na série, lutar dentro deles torna-se algo mais detalhado. Embora os pilotos ainda possam manobrá-los com se eles fossem seus corpos, mecha desempenhando o papel de equipamento especial têm funções e adicionais que exigem que o herói saiba mais sobre sua tecnologia.

Exigir testes de perícias para controlar um mecha cria oportunidades para falhas dramáticas ou sucessos espetaculares em algumas tarefas, e assim este nível de complicação é aconselhado quando os mecha têm um papel mais proeminente na história. Este papel pode envolver a maior parte das regras de operação de mecha.

MECHA COMO EQUIPAMENTOS ROTINEIROS

Estes mecha são o equivalente de veículos de luxo ou maquinário industrial comum. Ninguém se espanta ao ver um mecha policial controlando o tráfego, e esportes com mecha estão na moda. A variedade de modelos é impressionante, e qualquer um com a mistura certa de recursos e experiência técnica poderia ter um.

Por causa da grande disponibilidade dos mecha neste cenário, os heróis podem comprá-los como Dispositivos (para mecha com características

únicas), equipamento (para modelos simples produzidos em série) ou até mesmo com um bom teste de Riqueza. Uma equipe de heróis pode conseguir seus mecha de graça se a história pedir por isso (e se o mestre for generoso). Os heróis têm mais liberdade para usar seus mecha, especialmente se forem seus proprietários, mas ver o mecha vagar livremente é o mesmo que ver um blindado militar passeando pela estrada.

Dependendo do nível de realismo do cenário, controlar mecha rotineiros exige testes de perícia constantes, ou eles podem se comportar como uma segunda pele para o piloto. Neste papel, pilotar um mecha é como dirigir um carro: testes são exigidos somente para manobras complexas.

CARACTERÍSTICAS DO PILOTO

Como já foi mencionado, um mecha não é um construto completo, mas um acessório de seu piloto. Assim, falta ao mecha muitas das características de um herói normal ou de um capanga. Essas características vêm do piloto que o controla. Um herói deve aprimorar suas próprias perícias e habilidades se quiser ser um ás na pilotagem de mecha.

MECHA E NÍVEL DE PODER

As características do piloto podem repentinamente aumentar dentro de um mecha. Afinal de contas, todo o propósito de ter acesso a um mecha é realizar o impossível, e a maioria dos pilotos de mecha são pessoas comuns que entram em uma máquina extraordinária.

Os mecha não são criados com um nível de poder rígido em mente, já que qualquer personagem poderia pilotá-los. Entretanto, o nível de poder limita o que pode ser alcançado pela combinação do mecha e do piloto.

Para manter o jogo desafiador e divertido para todos os jogadores, você pode usar as opções de Estágios de Poder encontradas no **Capítulo 6: Mestrando Mangá** quando estiver conduzindo uma série de mecha. Em resumo, os personagens têm um nível de poder relativamente baixo quando estão “a pé”. Entretanto, ao entrar nos mecha, eles adentram um subcenário de seu cenário, com um NP mais alto. Uma vez dentro dos mecha, os personagens não entrarão em conflito com outros personagens, mas com outras máquinas de guerra ou monstros de poder comparável.

Você pode precisar acrescentar sistemas para os mecha que concedam aos personagens bônus em ataque, Defesa, salvamentos e perícias, para que eles possam se equiparar ao Nível de Poder mais alto do combate de mecha.

ATAQUE E DEFESA

Um mecha não pode adquirir bônus de ataque e defesa sozinho, e depende do piloto para isso. O mecha pode ser construído com uma Destreza aumentada para reduzir sua penalidade de pilotagem aos bônus de ataque e defesa do piloto, ou pode ser equipado com Interface de Rastreo de Alvo para melhorar as rolagens de ataque. Os bônus de ataque e defesa do piloto ainda são limitados pelo NP do cenário. Isso pode ser problemático, já que o modificador de pilotagem do mecha não afeta este limite, mas certamente afeta as chances do piloto de acertar algo ou evitar ser atingido.

JOGADAS DE SALVAMENTO

Os mecha não fazem jogadas de salvamento. Eles são naturalmente imunes a efeitos que exigem salvamentos de Fortitude, a menos que afetem objetos, e não têm mente para serem alvos de efeitos de Vontade. Os salvamentos de Fortitude e Vontade do piloto são úteis apenas contra efeitos que o afetem diretamente. Isso é raro, já que, a menos que o mecha tenha a desvantagem Cockpit Exposto, o piloto tem cobertura e camuflagem totais contra o mundo externo.

Um mecha pode fazer jogadas de salvamento de Reflexo, usando o valor do piloto. Um piloto com Evasão transfere o efeito para o mecha, a menos que o realismo do cenário proíba isso (veja em **Pilotagem**).

Resistência é o único salvamento no qual o mecha tem suas próprias graduações, e representa a durabilidade de seu chassi e sua blindagem. Um piloto não precisa fazer salvamentos de Resistência enquanto estiver dentro do cockpit, a menos que o mecha tenha a desvantagem Dano ao Piloto.

MECHA RESTRITOS

O feito Restrito do poder Dispositivo pode se aplicar a um mecha, tornando-o exclusivo do herói que o pilota. Um mecha restrito frequentemente é um protótipo, o que explica por que ninguém consegue entender a razão pela qual apenas um adolescente específico é capaz de controlá-lo. Outros mecha com este feito podem representar máquinas que foram gravadas com o DNA dos pilotos, e não irão se ativar se outra pessoa tentar pilotá-los, ou um mecha espiritual que responde à alma da primeira pessoa (o herói, obviamente) que entrar em seu cockpit depois de séculos de dormência. Uma graduação em Restrito limita pilotos a um grupo seleto de pessoas, enquanto duas graduações limitam a uma única pessoa.

FEITOS

Os feitos do piloto podem ser transferidos ao mecha diretamente, já que representam a habilidade de luta do herói. Mecha que respondem como o próprio corpo do piloto não apresentam obstáculos para o piloto usar os feitos que possui, mas um mecha mais realista pode exigir que o piloto compre uma graduação adicional (ou um feito de mecha equivalente para feitos sem graduações) para usar um feito específico dentro do mecha.

PERÍCIAS

A perícia mais importante para um piloto é sua perícia de manobra. Geralmente, usa-se Pilotar ou Pilotar (mecha), dependendo do cenário, mas Acrobacia pode substituí-las em caso de armaduras tecnológicas com o adicional Interface Neural/Espiritual. A perícia de manobra apropriada permite que o herói controle o mecha além de simples movimento e, dependendo da desvantagem Requisitos de Controle, pode ser indispensável até mesmo para realizar manobras simples. Independentemente de qualquer desvantagem ou da perícia que move o mecha, seu modificador de pilotagem sempre afeta as tentativas do piloto de manobrar com testes de perícia de manobra.

Mecha baseados em tecnologia também exigem que o piloto seja tenha treinamento suficiente na perícia Computadores para operar seu equipamento de sensores e comunicações, assim como alguns adicionais de combate como Contramedidas e o extra Guiado. Mecha místicos simplesmente exigem Notar para ativar os sistemas equivalentes.

Algumas perícias podem não ser utilizáveis sem algum meio para projetar a presença do piloto ao mundo exterior. O piloto pode usar perícias de interação através de sistemas de comunicações, mas linguagem de sinais é complicada com mãos que podem esmagar rochas.

PODERES

Um piloto com poderes próprios pode usá-los normalmente, se isso fizer sentido — lembre-se de que o piloto está fechado no cockpit quando determinar se ele pode usar qualquer poder. A maior parte dos poderes de ataque ou com alcance de Toque ficam indisponíveis dentro de um mecha, já que os alvos têm cobertura total contra a herói, e o herói fica incapaz de tocá-los diretamente. A maior parte dos poderes sensoriais e com alcance de percepção estão disponíveis, mas poderes Dependentes de Sentidos não estão, já que os alvos não podem ver o herói dentro do cockpit.

Efeitos de alteração podem estar indisponíveis dependendo das circunstâncias. Um herói pode usar Encolhimento tanto quanto quiser, mas Crescimento o espremerá contra as paredes do cockpit e Forma Alternativa (Fogo) representará um sério risco à integridade do mecha.

O adicional Canalizar (Característica) permite ao herói usar seus poderes utilizando o mecha como seu próprio corpo, representando a habilidade do mecha de liberar a energia do piloto (ou qualquer que seja a fonte do poder do herói). O herói também pode adquirir o feito Conexão com Mecha para atingir o mesmo efeito, mas isto representa sua própria habilidade para considerar seu mecha como uma extensão natural do seu corpo e alma.

Uma solução muito mais simples é a desvantagem Cockpit Exposto, que dá ao piloto uma linha de efeito clara até os oponentes.

PERÍCIAS E FEITOS DE MECHA

As perícias e feitos em *Mutantes & Malfeitores* fornecem a você toda a experiência e treinamento necessários para se tornar um piloto de mecha. Uma série com uma abordagem mais detalhada para os mecha pode exigir que os pilotos adquiram experiência mais aprofundada.

As perícias e feitos a seguir são opcionais. Você deve incluí-los apenas se os mecha forem uma grande parte da série.

PILOTAR

ESPECIALIZADA, OPCIONAL

Normalmente, a perícia Pilotar permite que você controle qualquer veículo especial. Com esta opção, Pilotar torna-se uma perícia especializada, e cada categoria de veículos torna-se uma perícia por si só: aviões, veículos de solo pesados, naves espaciais e mecha. Se você quiser uma especialização ainda mais específica, use feitos de proficiência.

ÀS INDOMÁVEL

PERÍCIA, COM GRADUAÇÕES

Escolha duas manobras da lista na seção **Perícias de manobra**. Você recebe um bônus de +4 para realizar estas manobras a bordo de um mecha. Graduações adicionais permitem que você escolha duas ou mais manobras ou elimine a necessidade de fazer um teste de perícia para as manobras previamente escolhidas.

CONEXÃO COM MECHA

GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você pode sincronizar-se com seu mecha, fazendo com que ele se torne uma extensão de você. Cada graduação neste feito permite que você use um dos seus poderes com o mecha, como se ele fosse seu próprio corpo. Poderes com alcance Pessoal podem afetar você ou seu mecha (não ambos ao mesmo tempo), e aqueles com alcance de Toque podem ser acionados pelas mãos do mecha. Alcance de Percepção inclui os sistemas de sensores do mecha, e a linha de visão é calculada como se você fosse o mecha. Se você selecionar um poder que é parte de um repertório, pode usar todos os poderes no repertório. Você ainda está limitado pelo nível de poder do cenário.

NOVOS FEITOS DE MECHA

NOME DO FEITO	BENEFÍCIO
FEITOS DE COMBATE	
Duelista de Mecha (+)	Faça um teste de pilotar para evitar um ataque.
Manobra Superior Aprimorada	A ação manobra superior é uma ação livre ao invés de uma ação de movimento.
FEITOS GERAIS	
Conexão com Mecha (+)	Use um dos seus poderes como se o mecha fosse o seu próprio corpo.
Necessidade de Velocidade	Divida pela metade seu modificador de alta velocidade para modos de movimento especiais.
Pilotar Mecha (Opcional)	Você é treinado para pilotar mecha.
Transformação Rápida (+)	Você monta as formas alternativas do seu mecha muito mais rapidamente.
Usar Armas de Mecha (Opcional)	Você é treinado no uso de armas de mecha.
FEITOS DE PERÍCIA	
Às Indomável (+)	Você recebe um bônus de +4 em testes de Pilotar para duas manobras especiais.

rio. Você pode combinar este feito e o adicional Canalizar (Característica), embora não receba qualquer benefício adicional se seu mecha for capaz de canalizar a mesma característica com que você tem conexão.

DUELISTA DE MECHA

COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Sempre que você for atingido por um ataque enquanto pilota um mecha, pode fazer um teste de Pilotar (ou de outra perícia de manobra) para tentar evitar o ataque, como uma reação. Se o resultado do teste for maior do que o ataque, você o evita. Este teste de Pilotar é afetado pelos limites de NP de Defesa; assim, um piloto pode não ser capaz de usar todo o seu bônus de Pilotar. Isto não se aplica a ataques de área, mas contra ataques Automáticos e Saraivadas pode reduzir o dano extra do ataque, mesmo que não evite-o completamente. Você só pode evitar um ataque como uma reação por turno, e somente se estiver ciente do ataque (você não pode evitar ataques surpresa ou contra os quais esteja desprevenido). Cada graduação adicional permite que você evite um ataque adicional por turno, mas você sofre uma penalidade cumulativa de -2 por teste realizado no turno. Se um teste falhar por 5 ou mais, você recebe a condição Descontrolado (veja **Combate de mecha**, a seguir).

MANOBRA SUPERIOR APRIMORADA

COMBATE

Você pode realizar a ação manobra superior (veja a seção **Perícias de manobra**) como uma ação livre em vez de uma ação de movimento. Isto só funciona dentro de um mecha ou veículo, mas o mestre pode permitir que você use-a montando uma criatura, usando Cavalgar como perícia de manobra. Você só pode usar manobra superior contra um único oponente por turno.

NECESSIDADE DE VELOCIDADE

GERAL

Você tem nervos de aço e reflexos de relâmpago quando pilota um mecha em alta velocidade. Quando entra em um modo de movimento especial como Sistemas de Voo, Velocidade no Solo, Velocidade Subterrânea ou Velocidade na Água, seu modificador de alta velocidade é dividido pela metade (veja **Perícias de manobra**, na próxima seção).

PILOTAR MECHA

GERAL, OPCIONAL

Ao invés da perícia especializada, o mestre pode exigir que heróis que desejem pilotar um mecha adquiram este feito. Este feito permite que você use a perícia Pilotar para controlar um mecha, sem a penalidade de -4 que o uso sem proficiência acarreta. Incluir este feito é mais apropriado quando o cenário inclui mecha "gratuitos"; ou seja, quando os heróis não gastam seus próprios pontos para comprar um mecha, mas têm acesso a eles através de uma organização no cenário.

TRANSFORMAÇÃO RÁPIDA

GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você pode ativar os sistemas de reconfiguração de um mecha transformável enquanto realiza proezas impressionantes com ele. Escolha um dos adicionais a seguir quando receber este feito: Mechamorfose, Composto ou todos os modos de movimento. Para cada graduação neste feito, reduza a ação exigida para ativar o adicional em um passo (completa para padrão, padrão para movimento, movimento para livre, livre para reação). Para modos de movimento, esta redução aplica-se à ação necessária para trocar entre diferentes modos de movimento. A ação exigida para que um mecha composto seja montado é determinada pelo elemento mais lento do composto. Independentemente da ação necessária, você só pode usar o adicional escolhido uma vez até o começo do seu próximo turno. Graduações adicionais podem ser atribuídas a outros dois adicionais, se o mecha possuí-los.

USAR ARMAS DE MECHA

GERAL, OPCIONAL

O mestre pode declarar que, na série, o uso de armas mecha, embutidas ou empunhadas, sem proficiência impõe uma penalidade de -4 para rolagens de ataque. Neste caso, este feito elimina a penalidade.

COMBATE DE MECHA

Inevitavelmente, os mecha participarão de combates, independentemente de seu tipo ou propósito. Como têm uma configuração humanoide, os mecha lutam como os heróis, embora sua condição híbrida como veículos e máquinas traga mais complicações.

AÇÕES

Um mecha pode realizar os mesmos tipos de ação de um herói: completa, padrão, movimento, livre e reação. Entretanto, é o piloto quem faz as ações para o mecha.

Como piloto, você tem disponíveis as mesmas ações que teria fora do mecha. Uma ação de movimento lhe permite mover o mecha ou ativar alguns sistemas, uma ação padrão lhe permite realizar qualquer ataque de que você seja capaz com suas características, etc.

Ficar dentro do mecha lhe fornece mais alternativas de ações. Por exemplo, ao invés de usar uma ação de movimento para correr, você pode decidir realizar uma varredura de sensores com seu teste de Computadores. Para observadores externos, o mecha está parado no campo de batalha pelos pouquíssimos segundos em que você está fazendo algo dentro do cockpit.

Algumas ações podem ficar limitadas, dependendo dos adicionais do mecha. Você pode gritar o que quiser como uma ação livre, mas, a menos que tenha um sistema de comunicação, provavelmente ninguém irá ouvi-lo.

MOVIMENTO

Mecha com pernas podem se mover em diferentes velocidades, dependendo do seu tamanho, conforme apresentado na **Tabela de tamanhos de mecha**. Esta velocidade pode ser aumentada pelo adicional Acionador de Perna Aprimorado. Use esta velocidade quando calcular o ritmo total ou acelerado, assim como a distância que o mecha pode percorrer com uma carga.

Muitos mecha, entretanto, têm modos alternativos de movimento. Ao entrar num desses modos, o mecha para de se mover como um herói e começa a se mover como um veículo. Isto faz pouca diferença a menos que o mecha tenha uma desvantagem como Velocidade Mínima ou Força Total atrelado ao seu movimento, o que significa que, uma vez que comece a se mover como veículo, não pode parar a menos que troque novamente para o movimento de uma criatura bípede normal. Entrar ou sair de um modo de movimento é uma ação de movimento.

PILOTAGEM

A verdadeira diferença entre um herói com um poder inato de Crescimento e um personagem normal dentro de um mecha depende do modificador de pilotagem do mecha. A menos que você esteja usando uma armadura tecnológica, o sistema de um mecha extrapola a força e velocidade de seus movimentos para se encaixar no poder dos membros metálicos muito maiores. Compensar esta diferença exige perícia; especificamente, a perícia Pilotar.

Conforme descrito na **Tabela de tamanhos de mecha**, o tamanho do mecha impõe uma penalidade chamada modificador de pilotagem. Quanto maior for o mecha, mais difícil é controlá-lo. O modificador de pilotagem do mecha se aplica para rolagens de iniciativa e ataque, para Defesa e para testes de perícias de manobra.

INICIATIVA, ATAQUE E DEFESA

Estes três bônus de combate sofrem mais com os modificadores de pilotagem do mecha, pois vêm diretamente das características do piloto, e você pode estar restrito pelo nível de poder do cenário. Você pode ser um atirador de elite a pé, mas seu bônus de ataque maximizado de +7 se torna um -1 quando você tenta disparar uma arma de mecha Colossal.

Mecha podem reduzir o impacto do modificador de pilotagem nessas características ao aumentar sua Destreza, representando uma construção mais leve e ágil. Alternativamente, todos esses podem ficar piores pela desvantagem Controles Difíceis.

PERÍCIA DE MANOBRAS

Uma perícia de manobra é qualquer perícia que permite realizar manobras de mecha que exijam testes. A perícia de manobra mais comum é Pilotar, mas alguns adicionais de mecha permitem que use Acrobacia. Independentemente da perícia exigida, o tamanho do mecha impõe seu modificador de pilotagem nos testes. Arte da Fuga, Escalar e até mesmo Cavalgar são perícias adicionais que podem ser usadas em vez de Pilotar e Acrobacia, dependendo do movimento usado.

O piloto tem que fazer um teste de perícia de manobra apenas quando tentar uma ação física que envolva esforço e consequências negativas devido a uma falha. Há seis tipos de manobras: trivial (CD 5), fácil (CD 10), moderada (CD 15), difícil (CD 20), desafiadora (CD 25) e extrema (CD 30). Note que o modificador de pilotagem do mecha afeta testes de perícias de manobra, o que pode transformar até mesmo de uma manobra trivial em extrema, se o piloto não estiver à altura da tarefa.

Se você falhar em um teste de perícia de manobra por menos de cinco pontos, não consegue executar a manobra (mas perde a ação). Se você falhar por cinco pontos ou mais, o mecha recebe a condição descontrolado.

MODIFICADOR DE ALTA VELOCIDADE

Um piloto pode manobrar um mecha em velocidades normais sem muita dificuldade, mas entrar em modo de alta velocidade reduz seu tempo de reação, exigindo mais concentração e perícia. Ao entrar em modo de movimento especial, como Sistemas de Voo, Velocidade no Solo, Velocidade Subterrânea ou Velocidade na Água, você sofre o modificador de alta velocidade na CD do teste de perícia de manobra. Este modificador é igual à graduação atual do modo de movimento — um mecha que possa voar a uma velocidade máxima de 450 km/h (**Sistemas de Voo 5**) pode escolher voar a 90 km/h (**Sistemas de Voo 3**), para sofrer um modificador de apenas +3. Entrar em ritmo acelerado aumenta o modificador em +2, e entrar em ritmo total aumenta-o em +3.



ARMADURAS TECNOLÓGICAS

Mecha de tamanho Médio são armaduras tecnológicas para heróis humanoides normais. São mais parecidos com armaduras que você veste para aumentar suas habilidades do que com um veículo que você controla. Por isso, armaduras tecnológicas não seguem as regras especiais para mecha. Um herói em uma armadura tecnológica luta como um personagem normal com características aumentadas.

MANOBRAS DESCONTROLADAS

Às vezes, um piloto tenta uma manobra tão extrema que perde o controle do mecha. Um mecha descontrolado gira loucamente ou apenas fica planando. Enquanto estiver descontrolado, um mecha se move à mesma velocidade com que estava viajando ou metade de sua velocidade total, o que for menor, em qualquer modo de movimento em que estava quando recebeu a condição, e em uma direção aleatória decidida pelo mestre. O mecha também fica desprevenido, sofre uma penalidade de -2 na Defesa e não pode evitar colisões. Um piloto não pode mudar de modo de movimento até que recupere o controle. O piloto pode tentar recuperar controle como uma reação: isto é um teste de perícia de manobra contra CD 15. A condição descontrolado permanece até que o piloto recupere o controle, ou o mecha bate em algo e para.

TESTES DE MANOBRAS

Um piloto faz um teste de manobra nas circunstâncias a seguir.

- **Abalroar:** um mecha pode correr em direção a inimigos e usar seu peso como arma. Isto é uma ação de carga, atropelar ou encontrão. O alvo pode evitar isto com um teste de perícia de manobra oposto, como descrito na manobra evitar colisão. Se a colisão ocorrer, o mecha recebe automaticamente a condição descontrolado.
- **Acrobacia:** os mecha não têm instintos para se equilibrar e manejar seu próprio peso. A menos que o mecha tenha uma Interface Neural/Espiritual, todas as tarefas que exigiriam um teste de Acrobacia exigem um teste de Pilotar. As CDs são as mesmas, considerando o modificador de pilotagem e de alta velocidade (se for o caso).
- **Cair e levantar:** apesar de serem ações rotineiras para um humano, os simples atos de cair no chão e ficar em pé envolvem engenharia muito precisa para um mecha. Cair voluntariamente é uma tarefa fácil (CD 10) como uma ação de movimento ou moderada (CD 15) como uma ação livre; o mecha cai quer o piloto seja bem-sucedido ou falhe, mas se ele for bem-sucedido, a CD para levantar é reduzida em 5. Levantar-se é uma tarefa fácil (CD 10) como uma ação de movimento e uma tarefa desafiadora (CD 25) como uma ação livre. Se o herói tem o feito De Pé, ou o mecha tem o adicional Junta de Quadril Móvel, não precisa fazer o teste para levantar.
- **Curvas em alta velocidade:** um mecha que esteja se movendo em sua velocidade normal de caminhada faz curvas normalmente, mas, quando se move em sua velocidade máxima, a dinâmica do equilíbrio do mecha muda, e o que eram manobras simples tornam-se façanhas perigosas. Qualquer curva fechada em ritmo acelerado ou total exige um teste de perícia de manobra. A CD para este teste é descrita a seguir.

CD Básica + modificador de alta velocidade + modificador de ângulo = CD do teste de manobra

A dificuldade básica para cada teste é CD 10 para ritmo acelerado e CD 15 para ritmo total. O modificador de ângulo é igual a +0 para curvas de 0 a 45 graus, +1 para curvas de 46 a 90 graus, +2 para curvas de 90 graus, +3 para curvas de 91 a 179 graus, e +5 para curvas de 180 graus.

- **Escapar de trava de mira:** se seu mecha está sob a trava de uma mira, você pode escapar do sensor com um teste de perícia de manobra como uma ação livre, oposto pelo teste de Notar ou Computadores do atacante. Você deve estar ciente da trava da mira através dos seus sensores.
- **Esforço extra:** um piloto pode tentar tirar mais poder do seu mecha. O piloto pode esforçar-se normalmente, mas deve fazer um teste de manobra (CD 15) para usar Esforço Extra com qualquer adicional ou arma do mecha. Depois de um esforço extra bem-sucedido, o mecha fica fatigado (não o piloto), pois sua estrutura superaquece, a menos que o piloto gaste pontos heroicos para evitar isso. O piloto pode usar esforço extra para ele e o mecha ao mesmo tempo, e as penalidades para condições fatigado acumulam-se para as tarefas envolvendo o mecha.
- **Espaço:** no espaço, não há noção de acima ou abaixo. Entretanto, a inércia age livremente. Todos os mecha no espaço recebe o feito Ação em Movimento, se forem equipados com o adicional Propulsores de Gravidade Zero e se o piloto tiver sucesso em um teste de perícia de manobra contra CD 15, representando como o mecha pode se virar à vontade e manter-se em movimento na mesma direção. O mestre pode conceder esta opção a mecha voadores em uma série mais cinematográfica. Se um piloto já possui Ação em Movimento, não precisa fazer um teste de manobra para usar este feito.
- **Evitar colisão:** um mecha pode colidir se outro mecha ou veículo estiver tentando abaloá-lo, ou um obstáculo inesperado aparecer no caminho. Para evitar batidas e colisões, o piloto faz um teste de perícia de manobra como uma reação, oposto pelo teste de manobra do atacante, evitando a colisão se for bem-sucedido. Para evitar colidir por acidente com obstáculos móveis ou imóveis, a CD varia de CD 5 (contra um objeto uma categoria de tamanho menor que o mecha) até CD 20 (contra um objeto duas ou mais categorias de tamanho maiores), acrescentando o modificador de alta velocidade do mecha às CDs.
- **Manobra superior:** quando dois mecha lutam, o piloto superior fica regularmente em vantagem. Como uma ação de movimento, você pode fazer um teste de perícia de manobra oposto. Se seu oponente não for um mecha ou veículo, pode usar Acrobacia, Notar ou Intuir Intenção para se opor ao seu teste de perícia de manobra, ou até mesmo um teste de poder usando quaisquer poderes relacionados a movimento, como Voo. Se você for bem-sucedido, recebe um bônus temporário de +2 para sua próxima rolagem de ataque, um bônus de +1 para o dano do seu próximo ataque (bem-sucedido ou não) ou um bônus de +2 para Defesa até o começo de seu próximo turno. Estes bônus não são limitados pelo nível de poder, mas se aplicam somente contra o oponente que você ludibriou com sua manobra.
- **Voo:** mecha que podem voar adicionam uma terceira dimensão às suas manobras. Em uma atmosfera, um mecha voador move-se ao dobro de sua velocidade enquanto estiver mergulhando e metade de sua velocidade quando estiver subindo. Estas novas velocidades definem o que o mecha considera como ritmo acelerado e total.

DANO E CONSERTOS

Como um construto, um mecha possui apenas uma progressão de dano letal, e é imune a dano não-letal. Um mecha pode receber uma espécie de progressão não-letal pela desvantagem Fonte de Energia Instável, mas o "dano" registrado é "dano de energia" que ameaça sua fonte de energia e pode forçá-lo a desligar. Esta seção descreve como lidar com dano em mecha.

FERINDO A TRIPULAÇÃO

Normalmente, o piloto de um mecha está a salvo do dano que o mecha sofre, e não pode ser atacado. Para todos os propósitos de combate, o alvo é o mecha, não o piloto. Entretanto, desvantagens como Cockpit Exposto, Dano ao Piloto e Fonte de Energia Parasita podem cobrar seu preço do piloto. A única chance que o piloto tem de ser ferido dentro de um mecha sem as desvantagens mencionadas acima é quando um ataque consegue um acerto crítico contra o mecha.

ACERTOS CRÍTICOS E TIROS MIRADOS (OPCIONAL)

Quando um ataque consegue um acerto crítico contra um mecha, o atacante pode aumentar o bônus de dano em +5 ou causar dano normal e desabilitar parte do mecha. Role um dado e compare o resultado com a tabela abaixo para determinar qual parte do mecha é desabilitada. Um mecha imune a acertos críticos é imune a esta opção. Acertar o mesmo local mais de uma vez faz os efeitos se acumularem.

Você pode tentar acertar uma parte específica do mecha. Isso exige o feito Tiro Preciso ou um sistema de mira como Rastreamento Óptico ou Interface de Rastreo de Alvo. Declare um sistema ou parte do mecha que você quer atingir antes de fazer a rolagem de ataque. A Defesa da parte mirada é igual à Defesa do mecha +5 (ou +10 para cockpit e cabeça). Se seu tiro mirado acertar, você desabilita a parte mirada e causa dano normal.

Qualquer membro da tripulação do mecha pode tentar trazer o sistema desabilitado de volta com um teste de Ofício ou Computadores realizado como uma ação completa, com uma CD igual a 10 + o bônus de ataque do ataque que desabilitou-o.

CONDIÇÕES DE DANO

Um mecha sofre dano de ataques letais normalmente, usando o bônus de Resistência, que combina a força inata de sua estrutura com outros adicionais defensivos como Armadura e Gerador de Escudo.

- **Ferido:** condições ferido significam que o mecha está danificado, tendo sofrido arranhões e mossa.
- **Desabilitado:** quando o mecha fica desabilitado, ele desliga. O piloto deve fazer um teste de perícia de manobra a cada rodada para fazê-lo realizar ações simples (CD 10) ou ações que exijam esforço (CD 20). Um teste falho não coloca o mecha na condição moribundo, mas deixa-o fatigado ou exausto. Se o mecha sofrer mais dano, fica moribundo.
- **Moribundo:** quando o mecha recebe esta condição, ele se quebra. Não pode ser reativado até que seja reparado. O mecha fica “estável” e não precisa fazer qualquer teste para evitar destruição total, mas, se sofrer qualquer dano enquanto estiver nesta condição, fica permanentemente destruído e irreparável. Se isto acontecer, o melhor que alguém pode fazer é recuperar algumas partes para trabalhar em um outro mecha.
- **Fatigado:** um mecha “fatigado” está superaquecido, e seus sistemas foram forçados demais, trabalhando sob uma condição Desabilitado ou além de suas especificações técnicas por esforço extra. Falhar em um teste de manobra enquanto fatigado torna o mecha exausto.
- **Exausto:** os sistemas de um mecha “exausto” mal conseguem funcionar depois que ultrapassaram seus limites de segurança. Falhar em um teste de manobra enquanto exausto impõe a condição desabilitado. Se o mecha já estava desabilitado quando se tornar exausto, fica moribundo.

Note que estas condições fatigado e exausto *não* são as mesmas condições que os personagens podem sofrer; elas simplesmente impõem as mesmas penalidades. A única forma com a qual um mecha adquire estas condições é agindo enquanto desabilitado e por desvantagens de mecha. Um mecha é imune à fadiga e exaustão que coisas vivas podem sofrer.

CONCERTO DE MECHA

Um mecha não pode se recuperar sozinho de qualquer condição de dano. Um mecânico treinado deve consertá-lo permanentemente ou realizar um conserto temporário. Isto é um teste de Ofício (CD 20) usando a especialidade mais adequada à tecnologia básica do mecha (geralmente mecânica, mas eletrônica e engenharia também são possíveis). Use a perícia Consertar se ela estiver disponível no cenário.

Consertar condições fatigado e exausto exige uma hora de trabalho cada, mas deixar o mecha esfriar por 10 horas conserta automaticamente ambas condições.

Consertar uma condição ferido exige uma hora de trabalho; consertar a condição desabilitado exige um dia de trabalho, e consertar a condição moribundo exige uma semana de trabalho. Um mecha destruído (como pela desvantagem Volátil) pode se tornar moribundo com duas semanas de reconstrução constante.

Um mecânico habilidoso pode improvisar um conserto rápido enquanto o mecha ainda está em operação, tanto de um andaime improvisado (pode-se exigir que o mecânico faça testes de Acrobacia para evitar ser arremessado para longe) ou de uma posição de tripulação dentro do próprio mecha. A CD de um teste de Ofício para improvisado é 10 + o número de condições ferido do mecha. É necessária uma ação completa para cada condição que o mecânico queira consertar. Para as condições desabilitado e moribundo, cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste de Ofício exceder a CD, a improvisação também remove uma condição ferido. Assim como pelas regras normais, o improvisado é temporário, e as condições retornam uma vez que o encontro esteja terminado (o retorno a salvo para o quartel-general pode ser parte do encontro). Um mecha não pode ser destruído por condições improvisadas que retornam ao fim do encontro; as condições simplesmente se acumulam, e os consertos reais levam mais tempo. Um mecha só pode receber consertos improvisados uma vez por encontro.

Consertar dano de energia pela desvantagem Fonte de Energia Instável funciona da mesma forma, exceto pelo tempo envolvido. Consertar a condição Inconsciente leva um dia inteiro de trabalho, a condição Abatido exige uma hora, e cada condição Machucado exige um minuto. Ao contrário de dano físico, dano de energia pode receber tantos consertos improvisados quanto um mecânico puder fazer, já que ele manualmente redireciona a energia durante o encontro, mesmo que isso signifique que a fonte de energia fique quase irreparável devido a todas as condições acumuladas que retornam quando o encontro termina.

ACERTOS CRÍTICOS EM MECHA

RESULTADO	LOCALIZAÇÃO	EFEITO
1 a 3	Perna	Escolha uma perna aleatoriamente. Você pode fazer o mecha cair (se ele for bípede) ou impor uma penalidade de -4 em testes de perícias de manobra até que ele seja consertado.
4 a 6	Braço	Escolha um braço aleatoriamente. Você pode desarmar o mecha de qualquer coisa que ele esteja segurando ou impor uma penalidade de -4 em rolagens de ataque com o braço até que ele seja consertado.
7 a 10	Tronco	Você deixa o mecha atordoado por uma rodada, depois disso ele fica tonto e então se recupera.
11 a 12	Cabeça	Você impõe uma penalidade de -4 em testes de Notar e Computadores relacionados a sistemas de sensores.
13 a 15	Sistema específico (escolha do mestre)	O mestre escolhe um sistema básico. Se o mecha falhar em um teste de Resistência contra o dano do ataque, o sistema fica desabilitado. Se for bem-sucedido, um sistema complementar da mesma categoria fica desabilitado.
16 a 18	Sistema específico (escolha do atacante)	O atacante escolhe um sistema básico. Se o mecha falhar em um teste de Resistência contra o dano do ataque, o sistema fica desabilitado. Se for bem-sucedido, um sistema complementar da mesma categoria fica desabilitado.
19 a 20	Cockpit	O dano é transferido ao piloto, que sofre a mesma condição de dano que o mecha sofreu.

EXEMPLOS DE MECHA

A seguir estão modelos icônicos de mecha encontrados em mangá e animê. Como os arquétipos, você pode personalizar suas características para que eles se encaixem melhor na sua série.

MECHATRAJE SABRE MARK IV

O Sabre é o padrão de armadura tecnológica em muitos cenários de ficção científica, com versões para controle de multidões, operações policiais, missões militares e até mesmo atividades criminosas. A construção básica permite personalização, e não é raro encontrar modelos Sabre ostentando armas brancas além de armas de fogo pesadas e até mesmo artilharia leve. Usuários padrão de mechatrajes Sabre operam em pequenas equipes, mas modelos com armadura e armamento pesados permitem que um único operativo de elite aja como um exército de um homem só.

UNIDADE ARMADA DE TÁTICAS ESPECIAIS (UATE)

O piloto deste mini-tanque humanoide é uma força terrível em um campo de batalha futurista. Seu tamanho e sua capacidade de carga permitem que este mecha carregue um arsenal maior do que qualquer outro soldado, com a mobilidade necessária para carregá-lo até mesmo atrás das linhas inimigas. Enquanto o UATE pode operar sozinho em missões especiais, ao instalar equipamento especializado, na maior parte das operações de guerra é enviado em esquadrões pequenos. Modelos menores estão disponíveis às

forças da lei, mas o mercado negro vende as versões equivalentes para organizações criminosas e terroristas, geralmente o tipo com as instalações e recursos necessários para suas manutenção e transporte.

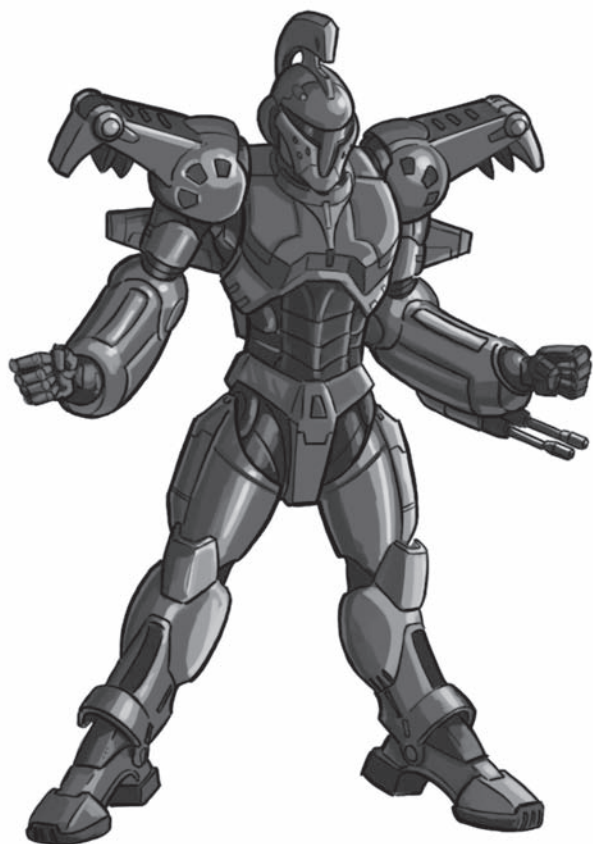
MF-15 RAPTOR

Esta máquina de guerra com múltiplas funções revolucionou a guerra atmosférica e espacial, introduzindo um alto grau de versatilidade sem sacrificar poder de fogo. Seus três modos de operação — caça espacial, andariço e humanoide — permitem que o piloto troque os modos de combate à vontade, de combate aéreo de alta velocidade até mobilidade tática e devastadoras operações de solo. Por causa de sua flexibilidade, as regras de combate são constantemente reescritas, à medida que o piloto improvisa manobras e táticas, surpreendendo tanto aliados quanto inimigos.

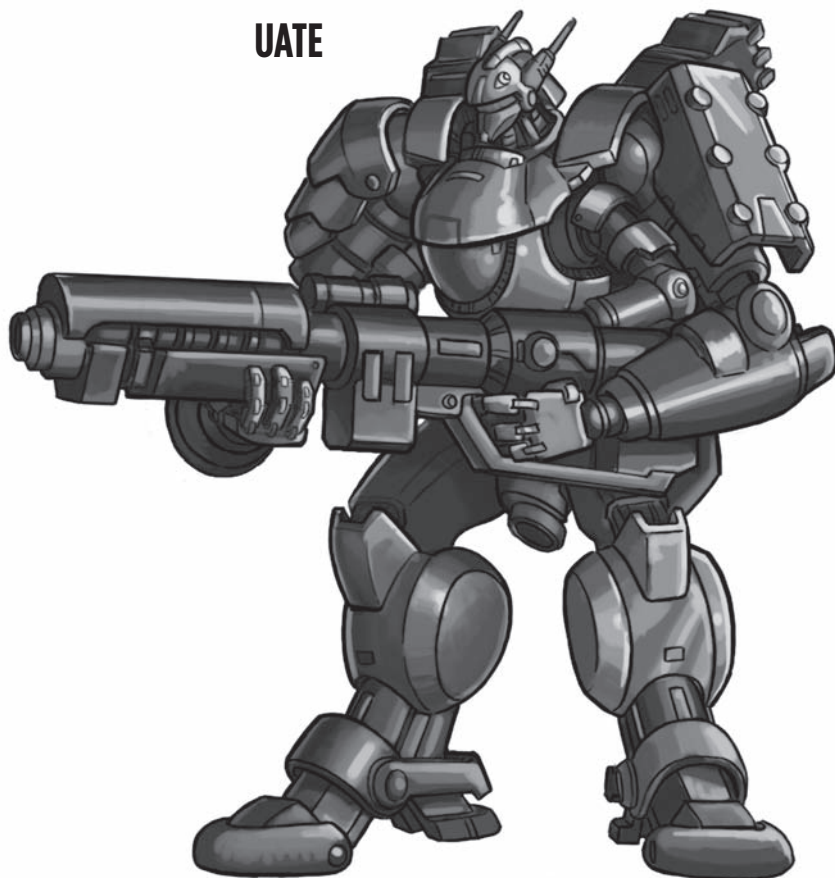
PANZERBLADE

O terror dos campos de batalha medievais, o Panzerblade é operado pelos melhores guerreiros, que traduzem sua habilidade de luta para os membros mecânicos através de instrumentos e alavancas, bem como reações químicas secretas. Impenetrável aos ataques insignificantes de espadas e flechas, o Panzerblade é a arma de cerco definitiva, embora seu uso mais proeminente seja combater as forças do mal, colocando bravos heróis em pé de igualdade com os monstros gigantes que surgem das profundezas do mundo.

MECHATRAJE SABRE



UATE



MECHATRAJE SABRE MARK IV

NT 4

FOR: 12* (+6) DES: 12* (+6) SALVAMENTO DE RESISTÊNCIA: +5

Tipo: armadura tecnológica

Tamanho: Médio

Modificador de Pilotagem: +0

Velocidade: +9 metros¹

Adicionais Básicos: Armadura 5, Blindagem Aprimorada 2 (acertos críticos), Camuflagem Reativa, Destreza Aumentada 12, Força Aumentada 12, Foguetes de Salto 3.

Adicionais Complementares: Acionadores de Perna Aprimorados 3, Comunicações Básicas 4 (rádio; Área; Seletivo, Sutil), Equipamento de Gravação, Sensores Básicos 9 (audição estendida, visão estendida, radial [radar]; visão cega [radar], infravisão, rádio, ultravisão).

Sistemas de Armas: lâmina de monocarbono: Golpe 7 (cortante, embutido no pulso esquerdo; Pujante, Penetrante); metralhadora acoplada: Raio 6 (balístico, embutido no pulso direito; Automático, Dissipação Total; Dissipação; Acurado, Recarregar 2).

Combate: Ataque +2¹ (metralhadora acoplada), Agarrar +6¹, Dano +6¹ (desarmado), +7¹ (lâmina), +6 (metralhadora).

Habilidades 24 + Sistemas Básicos 11 + Sistemas Complementares 17 + Armas 30 = 68 (Dispositivo/Equipamento 14).

*Característica Aumentada, não valor único.

¹Esta característica é somada à característica correspondente do piloto, dentro dos limites de poder.

UNIDADE ARMADA DE TÁTICAS ESPECIAIS (UATE)

NT 4

FOR: 30 (+10) DES: 12 (+1) SALVAMENTO DE RESISTÊNCIA: +8

Tipo: traje móvel

Tamanho: Grande

Modificador de Pilotagem: +0

Velocidade: 10,5 metros

Adicionais Básicos: Armadura 6 (Impenetrável 3), Blindagem Aprimorada 2 (acertos críticos), Manuseio Preciso, Sistema de Camuflagem 2 (todos sentidos de rádio), Sistemas de Voo 4 (Limitado a uma altitude de 300 metros).

Adicionais Complementares: Arma Embutida (suporte de lançador de foguetes), Banco de Dados de Perfil, Comunicações Básicas 5 (rádio; Área; Seletivo, Sutil), Elo Eletrônico, Entrada de Perfil 2 (mecha militares, veículos blindados), Equipamento de Gravação, Otimização Ambiental (urbano), Receptor IAI, Sensores Básicos 9 (visão cega [radar], audição estendida, infravisão, radial, visão estendida [radar]; rádio, ultravisão).

Sistemas de Armas: rifle de pulso: **Raio 8** (de mão, balístico; Automático); lançador de foguetes de alto impacto: **Raio 10** (de mão, explosivo; Alcance Aumentado [75 metros]).

Combate: Ataque +0¹, Agarrar (bônus de ataque do piloto +14), Dano +10 (desarmado), Defesa +0¹, Recuo -11, Iniciativa +0¹.

Desvantagens: Ativação (1 minuto para inicializar sistemas, -1), Requisitos de Controle (piloto precisa do feito Pilotar Mecha ou sofre -4 em todas as rolagens, -1), Dano ao Piloto (piloto é ferido quando o mecha fica desabilitado, CD 10 + dano, -2).

Tamanho 13 + Habilidades 14 + Sistemas Básicos 20 + Sistemas Complementares 22 graduações + Armas 27 - Desvantagens 4 = 75 (Dispositivo/Equipamento 15).

¹Esta característica é somada à característica correspondente do piloto, dentro dos limites de poder.

MF-15 RAPTOR (HUMANOIDE)

NT 5

FOR: 35 (+12) DES: 18 (+4) SALVAMENTO DE RESISTÊNCIA: +10¹

Tamanho: Descomunal

Modificador de Pilotagem: +0

Velocidade: 13,5 metros

Adicionais Básicos: Armadura 4, Computador de Bordo Avançado (+2 em Computadores), Interface de Rastreo de Alvo (suporte de metralhadora), Manuseio Preciso, Mechamorfose 2 (andarilho e caça espacial), Proteção Ambiental 2, Sistemas de Voo 7.

Adicionais Complementares: Assento Ejetor, Banco de Dados de Perfil, Comunicações Básicas 10 (rádio; Área; Seletivo, Sutil), Contramedidas 8 (mísseis buscadores de calor), Contramedidas 8 (mísseis guiados por radar), Interface de Controle Aprimorada, Interferência 4 (radar), Propulsores de Gravidade Zero, Proteção Eletromagnética, Receptor IAI, Sensores Básicos 4 (radar estendido, radial [radar]; sentido de distância, rádio).

Sistemas de Armas: suporte de metralhadora: **Raio 10** (de mão, balístico; Automático; Alcance Aumentado [75 metros]), Crítico Aprimorado 2.

Combate: Ataque +0¹, Agarrar (poder de ataque do piloto +24, humanoide e andarilho), +32 (caça espacial), Dano +12 (desarmado), +10 (canhão laser), +10 (micromísseis), +10 (mísseis guiados), +10 (metralhadora), Defesa +0 (humanoide), -2 (andarilho), 6 (caça espacial), Recuo -17 (humanoide e andarilho), -22 (caça espacial).

Desvantagens: Ativação (5 minutos para inicializar sistemas, -2), Cockpit Exposto (camuflagem parcial sem cobertura, -2), Requisitos de Controle (piloto precisa do feito Pilotar Mecha, ou sofre uma penalidade de -4 em todas as rolagens, -1).

Tamanho 37 + Habilidades 9 + Sistemas Básicos 25 + Sistemas Complementares 40 + Armas 15 - Desvantagens 5 = 89 (Dispositivo/Equipamento 18).

MODO CAÇA ESPACIAL (VEÍCULO)*

Força 50 (+20), Velocidade (Voo) 12, Defesa 6, Resistência 11, Descomunal; Mechamorfose 2 (humanoide e andarilho), Computador de Bordo Avançado, Proteção Ambiental 2; os mesmos adicionais complementares da forma humanoide; suporte de micromísseis: **Raio 10** (explosivo; Saraivada, Dissipação Total; Dissipação, Dissipação Rápida; Poderes Alternativos: mísseis guiados: **Raio 10** [explosivo; Guiado por rádio, Dissipação Total; Dissipação, Dissipação Rápida], canhão laser antiaéreo: **Raio 10** [energia]); mesmas desvantagens da forma humanoide.

Força 2 + Velocidade 24+ Tamanho 3 + Adicionais 13 + Armas 22 - Desvantagens 5 = 59 pontos de equipamento/mecha.

MODO ANDARILHO (MECHA)

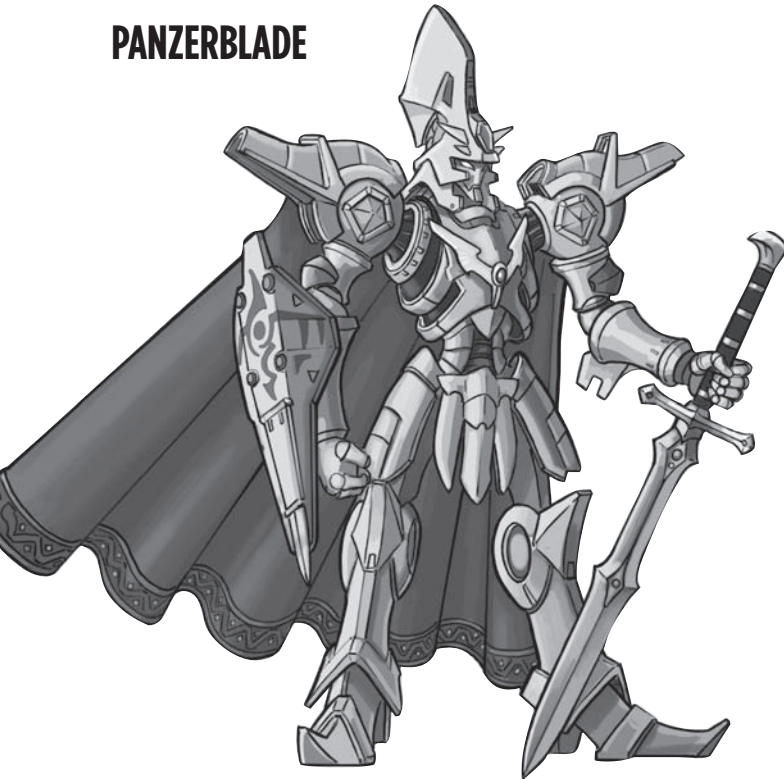
Força 30 (+10), Destreza 14 (+2, penalidade de Pilotagem -2); Velocidade 6 metros, Resistência 10, Descomunal; Armadura 4, Computador de Bordo Avançado, Mechamorfose 2 (humanoide e caça espacial), Proteção Ambiental 2, Sistemas de Voo 9; mesmos adicionais complementares da forma humanoide; as mesmas armas do modo caça espacial; mesmas desvantagens da forma humanoide, mais Deficiência (metade da velocidade caminhando, -1).

Tamanho 37 + Habilidades 0 + Sistemas Básicos 27 + Sistemas Complementares 8 + Armas 22 - Desvantagens 6 = 89 pontos.

¹Esta característica é somada à característica correspondente do piloto, dentro dos limites de poder.

*Comprado como um veículo; veja **Veículos** em *Mutantes & Malfeitores*.

PANZERBLADE



KERBERALTES

Sua origem é desconhecida, seu objetivo é um mistério, mas até onde se sabe, o Kerberaltres é a única coisa que separa a humanidade da oblitera-

ção nas mãos dos monstruosos invasores alienígenas. Somente as pessoas que trabalham para uma força-tarefa internacional sabem que Kerberaltres cobra um preço por sua lealdade à Terra — a alma de um inocente para lhe emprestar energia. Este guardião místico tem laços com seu piloto, tornando desnecessário o uso de controles. Com cada batalha, o piloto arrisca-se a ter sua alma consumida, perdida para o poder místico do Kerberaltres.

TITANZOR-V

Seja o produto de ciência louca ou inspiração visionária, o Titanzor-V serve à causa da justiça, geralmente esmagando os inimigos sob seus poderosos pés. Como parte de uma equipe de combatentes do crime, Titanzor-V é enviado ao combate quando a situação fica difícil. Ele é capaz de frustrar aos planos mais loucos dos inimigos da paz, desde terremotos artificiais até sabotagem de usinas nucleares, incluindo qualquer outro robô gigante que um cartel internacional do crime seja capaz de montar.

KERBERALTES

NT 4

FOR: 38 (+14) DES: 20 (+5) SALVAMENTO DE RESISTÊNCIA: +15/8*

Tamanho:
Colossal

Modificador de
Pilotagem: -3

Velocidade:
15 metros

Adicionais Básicos: Banco de Dados de Perfil, Gerador de Escudo 7 (repulsão psicológica; Impenetrável; Ablativo), Proteção Ambiental 2, Sistemas de Voo 4.

Adicionais Complementares: Comunicações Básicas 7 (rádio; *Poder Alternativo:* Comunicações Básicas 6 [mental; Dimensional]), Sensores Básicos 9 (detecção de alienígenas, acurado e aguçado, radial [visão]; elo de comunicação [o melhor amigo ou namorada do piloto], detecção de alienígenas invisíveis e intangíveis como uma ação livre à distância), Proteção Eletromagnética 2 (radiação normal, impede formas intangíveis de alienígenas de entrar no cockpit), Interface Neural/Espiritual (perícias de manobra), Sistema de Localização Precisa (espécies alienígenas invasoras do cenário), Entrada de Perfil (espécies alienígenas invasoras do cenário).

Sistemas de Armas: *punho dimensional:* **Golpe 1** (embutido, contusão; Pujante, Afeta Incorpóreo 2); *vórtice dimensional:*

Super-Movimento 10 (embutido, faz com que alienígenas em sua dimensão alternativa se manifestem na dimensão do piloto, Salvamento Alternativo de Vontade contra CD 20; Ataque, Área de Explosão; Ligado [Nulificar Intangível], Progressão 4 [área de 30 metros]), **Nulificar Intangível 10** (embutido, Campo de Nulificação; Salvamento Alternativo de Vontade CD 20, Ligado [Super-Movimento], Progressão 1 [área de 30 metros]).

Combate: Ataque +0¹ (corpo-a-corpo), -4¹ (à distância), Agarrar (bônus de ataque do piloto +27), Dano +1¹ (desarmado), +14 (punho dimensional), Defesa +0¹, Recuo -23 (-20 com Gerador de Escudo desativado), Iniciativa -8¹.

Desvantagens: Amaldiçoado (piloto é atacado por Drenar Sabedoria 5 ao rolar um resultado 20 natural ou 1 natural com ataques do mecha; comum, maior, -4 pontos), Dano ao Piloto (piloto fica Ferido quando o mecha fica Desabilitado ou tonto, CD 10 + dano, comum, moderado, -5 pontos).

Tamanho 49 + Habilidades 6 + Sistemas Básicos 18 + Sistemas Complementares 23 + Armas 49 + Diferença do NT (Interface Neural) +2 - Desvantagens 9 = 120 (Dispositivo/Equipamento 24).

¹Esta característica é somada à característica correspondente do piloto, dentro dos limites de poder.

* Com Gerador de Escudo desativado.

PANZERBLADE

NT 2

FOR: 25 (+7) DES: 12 (+1) SALVAMENTO DE RESISTÊNCIA: +8

Tamanho:
Grande

Modificador de
Pilotagem: +0

Velocidade:
10,5 metros

Adicionais Básicos: Arma Embutida 1 (suporte de espada nas costas), Armadura 4 (Impenetrável), Blindagem Aprimorada 10 (fogo, magia), Canalizar Magia.

Adicionais Complementares: Acionadores de Defesa Autônomos, Comunicações Básicas 6 (magia), Interface Neural/Espiritual 2 (perícias físicas e feitos), Sensores Básicos 9 (percepção mágica, visão estendida, radial [visão], sentido de perigo [percepção mágica], detectar o mal, detectar lançamento de magia).

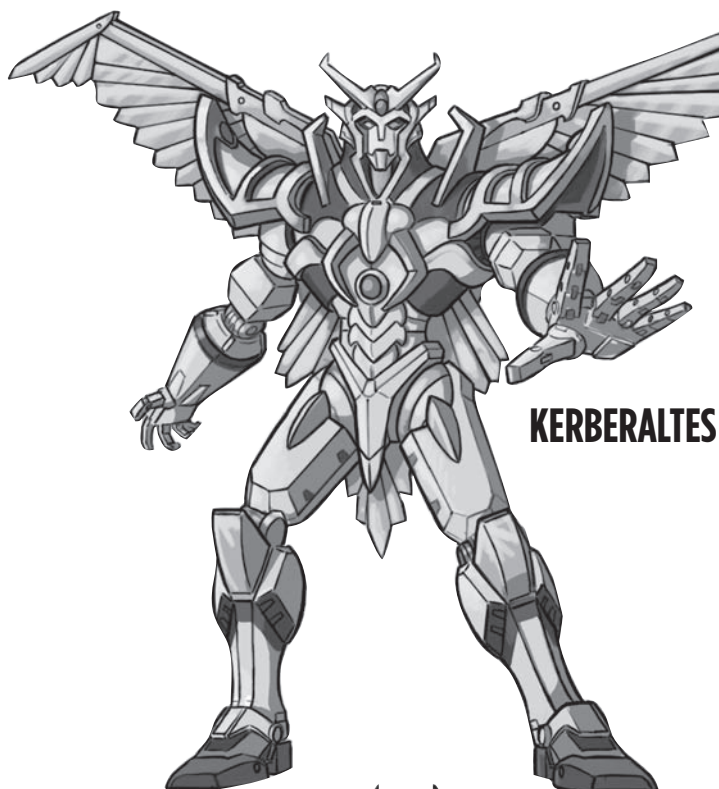
Sistemas de Armas: *Zweihänder gigante:* **Golpe 8** (de mão; Alcance Estendido, Pujante).

Combate: Ataque -1¹, Agarrar (bônus de ataque do piloto +12), Dano +8 (desarmado), +15 (zweihänder), Defesa -1¹, Recuo -1¹, Iniciativa -1¹.

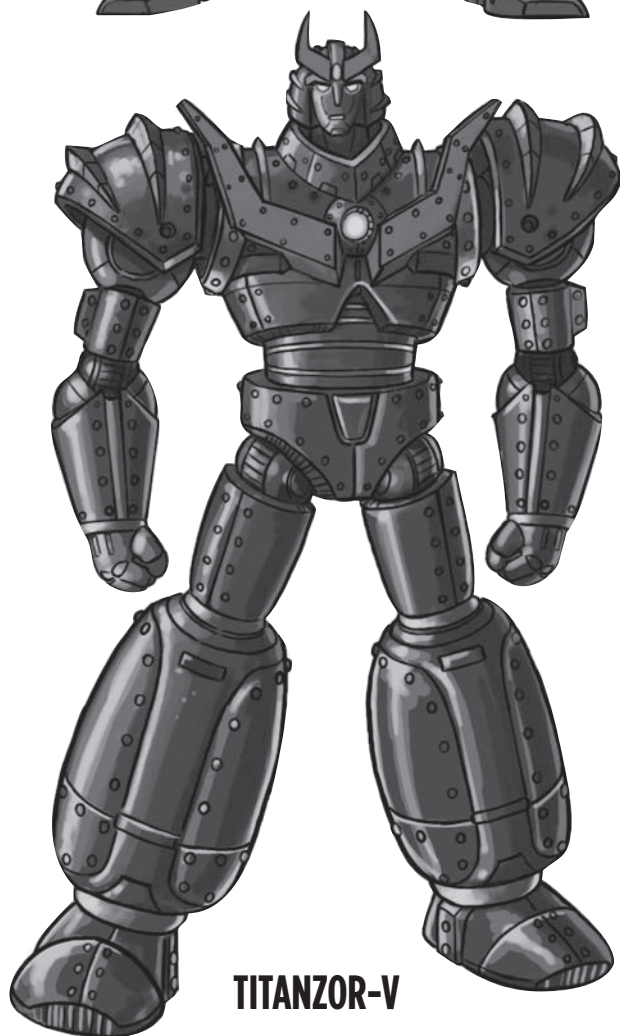
Desvantagens: Dano ao Piloto (piloto é ferido quando o mecha fica desabilitado ou atordoado, CD 10 + dano, -3), Fonte de Energia Parasita (-4).

Tamanho 13 + Habilidades 9 + Sistemas Básicos 20 + Sistemas Complementares 20 + Armas 6 - Desvantagens 7 = 45 (Dispositivo/Equipamento 9).

¹Esta característica é somada à característica correspondente do piloto, dentro dos limites de poder.



KERBERALTES



TITANZOR-V

TITANZOR-V

NT 3

FOR: 40 (+15) DES: 22 (+6) SALVAMENTO DE RESISTÊNCIA: +15

Tamanho:
ColossalModificador de
Pilotação: -2Velocidade:
36 metros

Adicionais Básicos: Armadura 7, Blindagem Aprimorada 7 (acertos críticos, dano radioativo), Foguetes de Salto 5, Manuseio Preciso, Proteção Ambiental, Sistema de Desligamento de Emergência, Velocidade na Água 2, Velocidade Subterrânea 2.

Adicionais Complementares: Acionadores de Perna Aprimorados 7, Acionadores Defensivos Autônomos 2, Comunicações Básicas 4 (rádio), Espaço de Carga, Interface de Controle Aprimorada, Junta de Quadril Móvel 2 (ficar de pé como uma ação livre sem teste de perícia), Movimentação por Terreno Difícil 3 (montanhas, florestas densas, cidades), Sensores Básicos 6 (visão estendida; rádio, visão de raio X).

Sistemas de Armas: punhos de foguete: **Golpe 15** (embutido, contusão, punhos voam em direção ao alvo, substituído por um conjunto de punhos normais; Arremessado), feixe atômico: **Raio 12** (embutido, radiação disparada dos olhos).

Combate: Ataque -2¹, Agarrar (bônus de ataque do piloto +31), Dano +15 (desarmado), +15 (punhos de foguete), +12 (feixe atômico), Defesa -2¹, Recuo -23, Iniciativa +2¹.

Desvantagens: Fonte de Energia Instável (comum, maior -4), Cockpit Exposto (camuflagem parcial sem cobertura, -2).

Tamanho 49 + Habilidades 10 + Sistemas Básicos 26 + Sistemas Complementares 6 (28 graduações) + Armas 40 - Desvantagens 6 = 125 (Dispositivo/Equipamento 25).

¹Esta característica é somada à característica correspondente do piloto, dentro dos limites de poder.

ARQUÉTIPOS EM SÉRIES DE MECHA

Séries de mecha têm seus próprios arquétipos, além dos arquétipos mais comuns descritos no Capítulo 2.

PILOTO ÀS

Quando alienígenas estranhos invadem o planeta, estoura a guerra entre a Terra e suas colônias ou simplesmente quando o destino precisa de um pouquinho de poder de fogo extra, a primeira e última linha de defesa são os habilidosos pilotos de mecha a bordo de suas incríveis máquinas. Não importa se o mecha é movido por engrenagens, vapor ou biofibras alienígenas; se usa uma espada gigante ou os mais modernos canhões de plasma, é a habilidade do piloto que vencerá a batalha, mesmo que para isso ele perca as batalhas em seu próprio interior.

Exemplos: Allen Schezar de Vision of Escaflowne, Hibiki Tokai de Vandread, Milia Fallyna Jenius de Super Dimension Fortress Macross.

SOLDADO BLINDADO

Os pilotos de mecha são os queridinhos de muitos exércitos, mas o soldado blindado sabe que o trabalho de verdade é feito nas trincheiras, não nos céus. Fechado em uma armadura avançada, o soldado é um intermediário entre a infantaria e a cavalaria, pois seu traje tecnológico torna-o mais do que humano. Mesmo assim, nenhum sistema substitui o velho e bom treinamento e os instintos afiados, e o soldado blindado é capaz de sobreviver em situações em que sua pele é sua única proteção.

Exemplos: Chirico Cuvie de Armored Trooper VOTOMS, Deunan Knute de Appleseed, as protagonistas de Bubblegum Crisis e Bubblegum Crisis Tokyo 2040.

PILOTO ÁS

NÍVEL DE PODER 8 (NT 5)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+3	+2	+2	+1	+1
12	16	14	14	12	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+7/+5*	+8	+13	+7

*Desprevenido; ¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Acrobacia 6 (+9), Computadores 9 (+11), Concentração 6 (+7), Conhecimento (tática) 8 (+10), Conhecimento (tecnologia) 8 (+10), Notar 9 (+10), Ofício (mecânica) 8 (+10), Pilotar 13 (+16), Sobrevivência 5 (+6).

Feitos: Ação em Movimento, Adaptação ao Ambiente (gravidade zero), Ás Indomável¹ (evitar colisão, escapar de trava), Ataque Acurado, Benefício 2 (graduação de tenente-comandante na Força Espacial da ONU, acesso a um mecha MF-15 Raptor), Duelista de Mecha¹, Equipamento 3, Especialização em Ataque (suporte de metralhadora de MF-15), Esquiva Fabulosa (visão), Evasão, Foco em Ataque (à distância), Foco em Esquiva 2, Iniciativa Aprimorada, Interface Homem-Máquina (Computador), Maestria em Perícia (Computadores, Notar, Pilotar, Sobrevivência), Manobra Superior Aprimorada¹, Proficiência em Pilotar Mecha¹, Reação de Combate (faça um teste de manobra superior para receber +2 em Defesa quando for alvo de mísseis), Rolamento Defensivo 2, Saque Rápido, Segunda Chance (testes de Pilotar para curvas fechadas em alta velocidades), Sorte, Tiro Preciso, Transformação Rápida¹ 4 (Mechamorfose).

Equipamento: lanterna, MF-15 Raptor (presumindo que o MF-15 Raptor seja considerado equipamento no cenário; veja **Exemplos de mecha**, neste capítulo, para as características do mecha), pistola leve (dano +3, crítico 20, balístico, incremento de alcance 9 metros), receptor GPS, traje de piloto espacial blindado (Resistência +3, Imunidade a sufocamento, alta pressão e vácuo).

Poderes:

Controle de Sorte 1 (força nova rolagem).

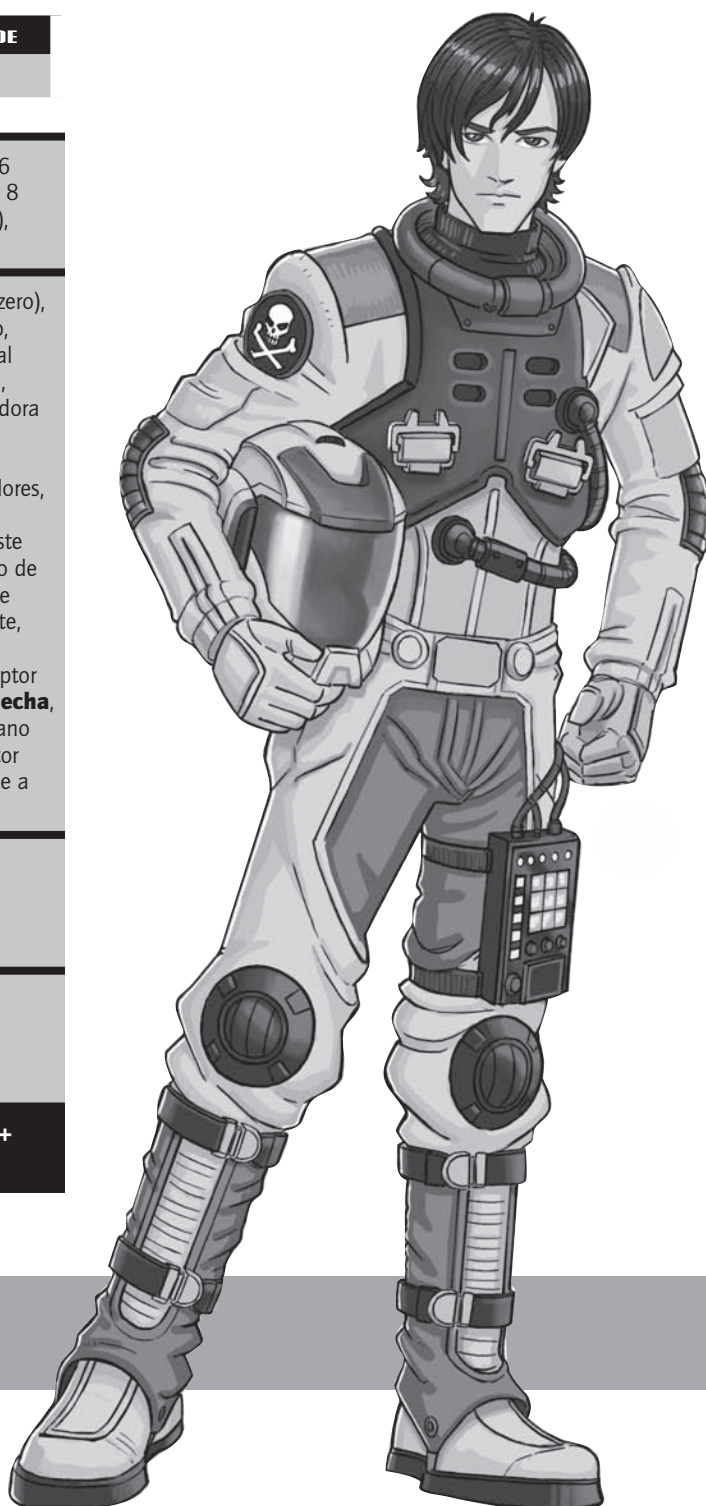
Rapidez 2 (Um Tipo [físico])

Super-Sentidos 2 (sentido de perigo [mental], senso de direção).

Combate: Ataque +5 (corpo-a-corpo), +6 (à distância), +8 (metralhadora de MF-15), Agarrar +6, Dano +1 (desarmado), +3 (pistola leve), +10 (metralhadora de MF-15), Defesa 18 (13 desprevenido), Recuo -3 (-2 desprevenido), Iniciativa +7.

Habilidades 20 + Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 32 + Poderes 6 + Combate 22 + Salvamentos 22 = 120.

"ENTENDIDO, LÍDER CRÂNIO. ESTÁ NA MIRA, CINCO POR CINCO."



SOLDADO BLINDADO

NÍVEL DE PODER 10 (NT 4)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+2	+3	+1	+1	+0
14	14	16	12	12	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEJO	VONTADE
+6/+3*	+15	+10	+8

*Sem traje de impacto; ¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Computadores 8 (+9), Conhecimento (educação cívica) 4 (+5), Conhecimento (tática) 11 (+12), Escalar 10 (+12), Furtividade 11 (+13), Intimidar 10 (+10), Nadar 8 (+10), Notar 12 (+13), Pilotar 13 (+15), Sobrevivência 9 (+10).

Feitos: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Alvo Esquivo, Ambidestria, Duelista de Mecha, Duro de Matar, Equipamento 17, Esquiva Fabulosa (audição), Foco em Ataque 4 (à distância), Foco em Esquiva 6, Imobilizar Aprimorado, Interpor-se, Plano Genial, Proficiência em Pilotar Mecha, Tolerância 2.

Equipamento: pistola leve (dano +3, crítico 20, balístico, incremento de alcance 9 metros), traje protetor de impacto (Resistência +3, Imunidade a acertos críticos), traje móvel de Unidade Armada de Tática Especial (presumindo que o UATE seja considerado equipamento no cenário; veja **Exemplos de mecha**, neste capítulo, para as características do mecha), 4 pontos de outros equipamentos.

Poderes:

Comunicação 6 (cyberimplante; rádio; Área; Seletivo, Sutil).

Elo Eletrônico 7 (cyberimplante, rádio; Sutil).

Combate: Ataque +6 (corpo-a-corpo), +10 (à distância), Agarrar +8, Dano +2 (desarmado), +3 (pistola leve), +8 (rifle de pulso UATE), +10 (lançador de foguete UATE), Defesa 20 (12 desprevenido), Recuo -3, Iniciativa +2.

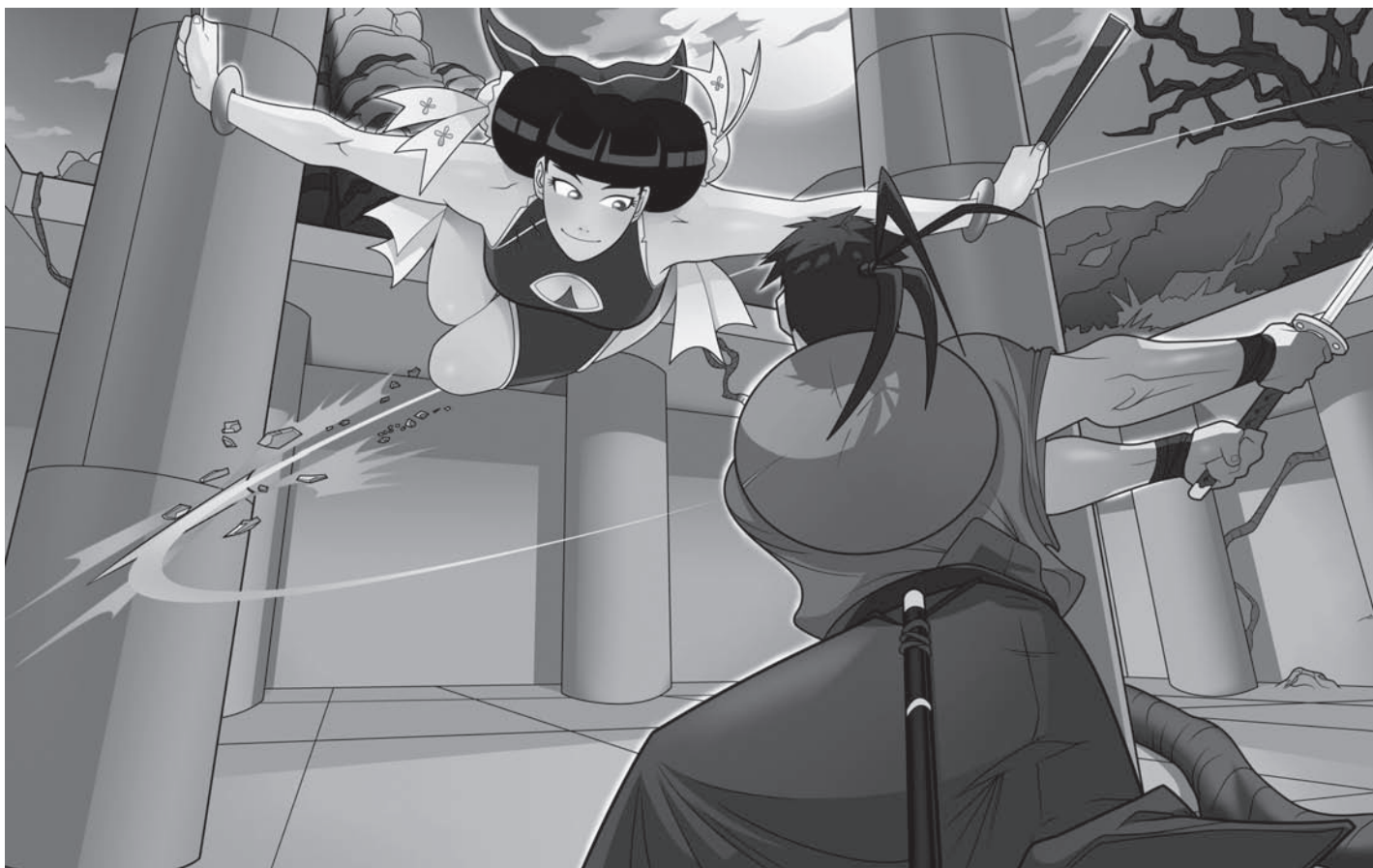
Desvantagens: Posse Condicional (só pode usar o UATE sob as regras do departamento de polícia da cidade, -2).

Habilidades 18 + Perícias 24 (96 graduações) + Feitos 41 + Poderes 22 + Combate 20 + Salvamentos 27 - Desvantagens 2 = 150.

“EQUIPE ALFA, TRÊS HOSTIS E UM REFÊM. ATENÇÃO, AO MEU COMANDO...”



CAPÍTULO 4: ARTES MARCIAIS



Com seus ensinamentos filosóficos, seus movimentos exóticos e as façanhas incríveis de alguns de seus praticantes, as artes marciais capturaram a imaginação do mundo todo. O Japão é o local de nascimento de muitos estilos que a mídia tornou populares no final do

século 20: caratê, judô e aikidô criaram a suspensão de descrença necessária para o público aceitar as proezas quase sobrenaturais do ninjutsu e do kenjutsu. O mangá e o animê shounen exploraram isto para criar a coisa mais próxima aos super-heróis nestas mídias: os artistas marciais.

SEGUIDORES DO CAMINHO

Assim como há muitos estilos de artes marciais, há muitos tipos de artistas marciais na ficção, populares em seus subgêneros específicos. O que eles têm em comum é a disciplina e o talento que usam para aprender técnicas antigas e inventar outras novas, seja um novo tipo de chute que explora a velocidade do praticante ou uma nova forma de converter a energia interior em força explosiva e concussiva.

WUXIA

As verdadeiras sementes do gênero das artes marciais (assim como das próprias artes marciais) não estão no Japão, mas na sua maior vizinha, a China. A origem das artes marciais como entretenimento é o *wuxia*, um gênero literário que narra os feitos dos mestres das artes marciais, seu mundo secreto que se rebelou contra o regime rígido de Confúcio da China Imperial e os conflitos pessoais que surgiam entre eles.

O termo “wuxia” é similar ao conceito do cavaleiro errante, significando literalmente “herói das artes marciais”. Um wuxia é um herói que usa suas habilidades de combate superiores na defesa dos inocentes, embora wuxia malignos sirvam como antagonistas, assim como nobres malignos, bandidos e, numa escala maior, fantasmas, ogros e demônios.

O exemplo mais antigo do gênero de artes marciais é o clássico *Romance dos Três Reinos*. Escrito no século 14, é um relato fictício do estado caótico da China durante os séculos 2 e 3. O livro descreve detalhadamente o combate, mesmo que seu foco seja história, política e as grandes estratégias dos reis e generais da época, e inspirou a série de videogames *Dynasty Warriors*.

Entretanto, o trabalho que realmente solidificou o gênero wuxia foi o romance *Shui Hu Zhuan*, compilado e escrito um século depois. *Shui Hu Zhuan* é uma coleção de contos sobre as aventuras de bandoleiros e foradadei, todos conhecedores de artes marciais, que se rebelam contra um governo corrupto. O livro estabeleceu os principais conceitos da ficção de

REALIDADE OU FICÇÃO?

Uma das coisas mais fascinantes sobre as artes marciais e sua história é que elas são vistas como uma mistura de história e práticas do mundo real e lendas antigas e mitos modernos. Discutir os aspectos reais das artes marciais está completamente fora do objetivo deste livro, portanto este capítulo concentra-se nas artes marciais da mídia popular, incluindo livros, filmes, desenhos, quadrinhos, mangá, animê e até mesmo videogames. Qualquer semelhança com o mundo real das artes marciais é mera coincidência.

artes marciais: o código do guerreiro, o relacionamento de mestre e aprendiz, diferentes estilos de luta e poderes corruptos.

Outra obra influente, parte dos quatro romances clássicos da literatura chinesa ao lado de *O Romance dos Três Reinos* e *Shui Hu Zhuan*, é *Jornada ao Oeste*, escrito em 1570. A história segue um monge que viaja para a Índia para recuperar escrituras sagradas budistas, auxiliado por um trio de "discípulos" que trazem o fantástico para o gênero. O mais famoso destes é Sun Wokung, conhecido como Rei Macaco, cujos poderes sobrenaturais e habilidade de luta fornecem à história espiritual uma boa dose de ação e aventura, além de momentos leves, graças às suas travessuras. *Jornada ao Oeste* inspirou um grande número de filmes e séries de TV, tanto na China e Japão quanto no mundo ocidental. Sua contribuição mais importante para o mangá e animê, entretanto, foi servir como a inspiração para *Dragonball* (com o protagonista chamado Son Goku, a versão japonesa do nome do Rei Macaco). O mangá de Akira Toriyama se tornou popular em todo o mundo, e foi traduzido em muitas línguas, estabelecendo a imagem do artista marcial capaz de despedaçar a lua com uma técnica secreta. Sua sequência, *Dragonball Z*, apresentava vilões que destruíam planetas inteiros e heróis que treinavam sob a pressão de cem atmosferas.

OS SAMURAI

Descendentes diretos dos wuxia, os samurais ocuparam um ponto muito mais central na sociedade japonesa do que os wuxia na China, e assim tiveram mais fama. Os samurais também eram principalmente instrumentos do estado, enquanto os wuxia eram parte de uma rebelião secreta ou aberta contra as autoridades.

Apesar dessas diferenças, a ficção de samurais levou o conceito wuxia de honra e união ao código do *bushido*, o Caminho do Guerreiro. As complexidades deste código de honra e como tornava a vida das pessoas complicada é uma rica fonte de ideias de histórias. De certa forma, os gêneros samurai e wuxia têm muito em comum com o faroeste, enfatizando guerreiros solitários e honrados numa terra sem lei. Não é surpresa, então, que alguns dos faroestes clássicos sejam na verdade refilmagens de filmes de samurais: *Sete Homens e Um Destino* nada mais é do que *Os Sete Samurais* com armas de fogo, e Clint Eastwood em *Por Um Punhado de Dólares* está fazendo uma ótima imitação de Toshiro Mifune em *Yojimbo*.

Um ícone específico que nasceu dessas complicações foi o *ronin*, ou samurai sem mestre. Todo samurai servia a um mestre, e servir a ele era sua honra e vida. Assim, ficar sem mestre era uma desgraça e a ruína do samurai. Uma história popular, chamada de *Os 47 Ronin*, narra os infortúnios de um grupo de samurais que planejou vingança em nome de seu mestre assassinado, assumindo o estilo de vida ronin para realizar seus planos.

Enquanto o kung fu do wuxia é centrado em combate desarmado e um grande arsenal de armas exóticas, a arte dos samurais existe ao redor de uma única arma: a espada. A katana tem a reputação de uma das melhores espadas forjadas na história, e o samurai nunca se separava dela, inventando muitas maneiras de usá-la e muitas formas de moldá-la. O lendário espadachim Miyamoto Musashi escreveu em seu *Livro dos Cinco Anéis* que todos esses estilos são feitos para impressionar pessoas; o verdadeiro estilo é, para resumir sua filosofia, aquele na qual você mata o outro cara. Impressionar pessoas, entretanto, é exatamente a função do mangá e do animê, e a ideia de estilos diferentes traduziu-se muito bem nas páginas e na tela, dando aos personagens samurais uma forma distinta de lutar bem como visual e personalidade marcantes, e ecoou na tradição wuxia de jogar diferentes escolas de artes marciais umas contra as outras para provar qual é a superior.

Mangás e animês de samurais partem do realismo, como na série de mangá e filmes *Lobo Solitário*, passam pelo plausível, como *Rurouni Kenshin* (ou *Samurai X*) e acabam no ridículamente exagerado, como *Samurai Deeper Kyo*. Devido ao assunto em questão, histórias de samurais tendem a se aproximar da história real. Assim, se você quer criar uma série de samurais, é melhor dar uma espiada na história do Japão por volta dos períodos Sengoku, Edo (também chamado de Tokugawa) e Meiji, que marcaram o surgimento, ápice e declínio da casta dos samurais, respectivamente. Mas você não precisa ser um estudioso; mangá e animê permitem uma grande licença artística que dá a você flexibilidade para jogar com samurais de ficção científica (*Samurai 7*), samurais escolares (*Samurai Girl: Real Bout High School*) e até mesmo samurais hip-hop (*Samurai Champloo*).

OS NINJAS

Uma menção honrosa do gênero das artes marciais pertence apenas ao Japão, e é a figura mítica do ninja. Embora ordens secretas de assassinos de artes marciais (ou rumores sobre elas) tenham existido desde os primórdios das dinastias chinesas, foram os ninjas que saíram das sombras para a mídia. Os ninjas adquiriram uma estatura mítica, pois sua história nunca foi registrada, e a maioria das suas proezas era mais boato e contos populares do que história real. Nas mentes dos amedrontados guardas do shogun, os ninjas eram capazes de façanhas sobrenaturais, como caminhar sobre a água e transformar-se em sombras aladas. Algumas vezes eles foram até mesmo considerados *tengu*, demônios mitológicos em forma de corvo com grandes habilidades em artes marciais.

Um dos principais elementos da história de ninja é o clã. Clãs ninjas têm suas raízes na história, quando os ninjas se originaram de foras-da-lei e camponeses sem direitos. Os grupos mais "famosos" originaram-se das regiões de Iga e Kouga (e o mangá *Basilisk* transformou Iga e Kouga em clãs ninjas verdadeiros), e não demorou muito para que os senhores feudais vissem a utilidade de guerreiros não presos por um código de honra, que poderiam ser contratados para realizar o trabalho sujo da província.

Como retratado em filmes e mangás, um clã ninja é uma organização rígida. Possui um vilarejo que não existe em qualquer mapa, escondido nas profundezas de uma floresta, completo com seus próprios camponeses e classe trabalhadora conduzindo as necessidades diárias dos ninjas, que oferecem seus serviços e trazem o dinheiro.

O clã tem um patriarca ou matriarca e uma hierarquia clara baseada na idade (como um clã normalmente faria), bem como em experiência em artes marciais. Regras rígidas proíbem os ninjas de deixar o vilarejo sem permissão, de certa forma criando as mesmas chances para conflitos pessoais que o código dos samurais, pois um jovem ninja pode ser forçado a desobedecer o clã e se tornar um exilado. A diferença entre um ronin e um ninja é que o clã provavelmente está tentando matar o ninja.

Outro elemento da série ninja é a importância da ninja mulher, chamada "*kunoichi*". A kunoichi é o símbolo do poder feminino contra o severo regime machista, e não precisa se disfarçar de homem (como as mulheres samurais em muitas histórias) para obter o respeito e o medo dos seus colegas. De fato, as kunoichi são retratadas usando o mínimo de roupas possível, o que também as torna (algumas vezes de forma muito machista...) símbolos sexuais do mundo das artes marciais.

A mídia americana sofreu uma invasão ninja na década de 1980, com uma coleção de filmes incrivelmente ruins. Por volta da mesma época, o Japão estava lendo aventuras ninjas em *A Lenda de Kamui*, um mangá transformado no animê chamado *Kamui no Ken*, ambos clássicos do subgê-

nero ninja. Mais tarde eles invadiram o ocidente com a distribuição de *Ninja Scroll*, que colocou um viés sobrenatural e sanguinolento para as aventuras do guerreiro quase histórico Yagyu Jubei.

O quadrinhos ocidentais adotaram os ninjas com alegria, e muitos heróis populares têm alguma ordem ninja em seu passado, como o Demolidor, Batman e Elektra. Porém, as diferenças entre os *comics* e os mangás de ninjas são profundas. Nos quadrinhos ocidentais, os personagens ninjas são soberbos lutadores em corpo-a-corpo, especializando-se em furtividade e embustes; usam uma variedade de armas, truques e ferramentas para se encaixar em diferentes situações. Eles são, basicamente, o modelo para o Cavaleiro das Trevas de Gotham.

Em mangá, os personagens ninjas também são mágicos, ilusionistas, e genuínos super-heróis com seus próprios poderes atribuídos aos segredos do ninjutsu antigo. Ativam esses poderes através de uma série de selos manuais, gestos que realizam com suas mãos e dedos, muito semelhante à ideia de lançamento de feitiços. Ironicamente, os ninjas do mangá não usam tantas armas quanto seus equivalentes dos quadrinhos, preferindo especializar-se em uma única arma, ou um pequeno grupo de armas, de forma muito parecida com o que os velhos wuxia faziam, mas escolhendo ferramentas muito mais sutis e discretas, como o shuriken (a infame estrela ninja) e o kunai (faquinhas com um anel na ponta de seu cabo).

LUTADORES DE RUA

Luta de rua tem mais a ver com briga caótica e barulhenta do que com artes marciais, mas uma vez que *Street Fighter* tornou-se o monolito dos videogames de luta, o conceito do lutador irregular tornou-se popular.

Se samurais e wuxia são os cavaleiros do gênero das artes marciais, os lutadores de rua são os renegados imprevisíveis, vagando e usando suas habilidades para proveito próprio e seguindo um conjunto pessoal de regras, ao invés de um código severo. Sob o conceito de "lutador de rua", qualquer pessoa pode se tornar um artista marcial. Monastérios ou *dojos* tradicionais não são mais necessários: o

talento natural pode evoluir por conta própria; mestres exilados ou errantes estão nos becos, ansiosos para ensinar jovens entusiastas.

Apesar de aberto, o conceito de lutador de rua também é limitado. A maioria dos personagens "lutadores de rua" na verdade aprendeu seus estilos de maneira tradicional, e mais tarde abandonou suas tradições.

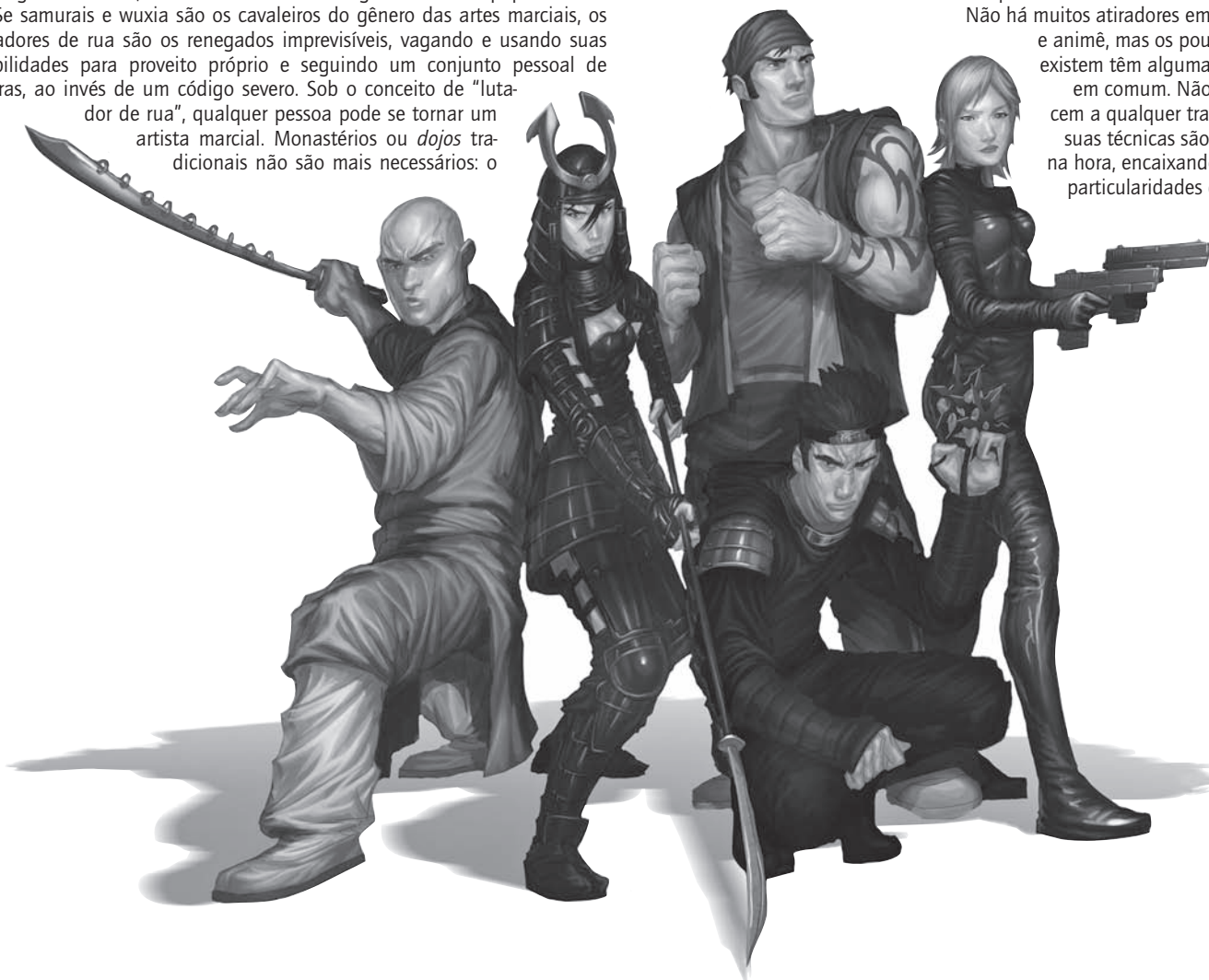
Artistas marciais improvisados que obtêm suas habilidades de fontes acidentais também caem no conceito de "lutador de rua"; podem ter memórias suprimidas de uma vida passada de artes marciais repentinamente dominando sua mente consciente, ou podem se ver de posse de um artefato mágico que os transforma em mestres do kung fu.

O mais importante sobre artistas marciais de rua é que eles não são presos por um antigo código de conduta. Se seguem qualquer regra, são regras novas, e artistas marciais malignos forçam seus limites o tempo todo.

ATIRADORES DE GUN FU

O "gun fu" (junção de *gun*, "arma de fogo" em inglês, e kung fu) pode não ser uma "arte marcial" no sentido tradicional, já que sua única função é dar um visual bacana para o uso de armas de fogo. Por outro lado, uma "arte marcial" no sentido cinematográfico é só uma forma de dar um visual legal para pancadaria. Assim, o atirador que faz coisas insuperáveis com armas de fogo se qualifica como artista marcial. Como outras artes marciais, o gun fu se originou dos filmes de ação chineses, especialmente as obras de John Woo, que levou seu estilo a Hollywood nos filmes *A Outra Face* e *Missão Impossível 2*. Entretanto, o melhor exemplo de gun fu pode ser encontrado no filme *Equilibrium*, onde a luta de gun fu é realmente levada às alturas de uma prática bem estudada.

Não há muitos atiradores em mangá e animê, mas os poucos que existem têm algumas coisas em comum. Não pertencem a qualquer tradição, e suas técnicas são criadas na hora, encaixando-se nas particularidades de cada



atirador. Além disso, eles preferem armas “pequenas”, que possam carregar em uma mão, embora armas de grosso calibre ou cano serrado sejam populares. Carregar duas armas também é comum, e alguns atiradores também usam armas brancas em conjunto com armas de fogo.

O truque do gun fu não são golpes extravagantes; afinal, um simples tiro normalmente já basta, se você está mirando na direção correta. O segredo reside nos reflexos sobre-humanos e na percepção do campo de batalha. Os atiradores mais espetaculares compartilham da predileção dos artistas marciais para tratar gravidade como uma mera sugestão ao invés de uma constante universal. As paredes tornam-se ferramentas táticas para chegar a novos pontos de vantagem, e giros no ar criam arcos de tiro muito maiores.

Sem um estilo definido, sem mestres reconhecidos e sem centros de aprendizagem, os praticantes de gun fu ensinam a si mesmos a partir de qualquer histórico. Podem ser caçadores de recompensas, mercenários, matadores de demônios ou qualquer outra vocação que exija habilidade, poder de fogo e uma grande quantidade de “atitude”.

MANIPULADORES DE CHI

Esta não é uma categoria, mas sim um tipo que se sobrepõe a outra categoria, e indica que o personagem em questão é capaz de utilizar uma fonte de poder. Este poder é chamado de *chi* (“respiração” em chinês), mas cada série interpreta-o de sua própria forma (e chama-o de um novo nome). Pode

ser uma fonte de poder exterior que os artistas marciais trazem para si, uma energia interna que pode ser moldada e aumentada através de treino ou uma combinação de ambos.

Independentemente de sua explicação ou nome, o *chi* dá aos artistas marciais a habilidade de realizar feitos sobre-humanos. É o *chi* que um *wuxia* usa para tornar seus passos mais leves que o ar. O *samurai* canaliza o seu *chi* através do fio de sua lâmina, sendo capaz de cortar pedras. O *ninja* usa-o como uma ferramenta para obscurecer as mentes de suas vítimas.

Chi é a desculpa para qualquer coisa sobrenatural no arsenal do artista marcial, e será o descritor para a maioria dos poderes escolhidos por um herói artista marcial. Um mestre em harmonia com o fluxo do *chi* pode sentir seus inimigos com os olhos fechados, enquanto outro pode criar raios devastadores de pura energia. Em algumas séries, o *chi* está ligado a um poder elemental, como vento ou fogo; em outras, existe em um estado puro que desafia qualquer classificação.

A melhor coisa sobre o *chi* em séries de mangá ou animê é que o artista marcial não precisa realmente ter um lado espiritual ou filosófico; o *chi* pode ser uma ferramenta que qualquer um com talento aprende a usar. Se todos aceitam que a maestria do *chi* permite que indivíduos realizem o impossível, as pessoas aceitarão sem pestanejar incríveis proezas de heróis e vilões.

Por fim, o conceito de *chi* serve para aumentar os poderes de qualquer artista marcial, sem precisar de explicações como raios gama, mutações improváveis ou aranhas radioativas.

TEMAS DE ARTES MARCIAIS

Embora as artes marciais tenham se infiltrado em quase todos os gêneros de aventura e ação, há um gênero exclusivamente de artes marciais, com seus próprios temas e clichês — e com literalmente séculos de idade.

O CAMINHO DA FORÇA INTERIOR

O foco de qualquer arte marcial é dominar o poder interior. Seja para se tornar mais rápido ou para concentrar a energia do ambiente e disparar rajadas concussivas, o poder do artista marcial está *dentro* dele mesmo.

O conceito de *chi* tem lugar em todas as histórias de artes marciais. Independentemente do gênero, tom e nível de poder, e compreender como ele funciona e como pode ser canalizado é a base de qualquer técnica.

O *chi* não precisa ser a parte central do cenário para que influencie as artes marciais. Os membros do clube de kendô de uma escola nunca se preocupam em perceber os fluxos escondidos do *chi* mas, na maior parte das vezes, reconhecem com um olhar a força do capitão do seu clube, ou admiram o talento natural do novato. Eles não chamam suas qualidades de “*chi*”, mas sabem quando estão enfrentando algo que não podem vencer.

Em cenários em que as artes marciais são uma parte mais central da história, o *chi* é um fenômeno real o bastante para que os personagens saibam sobre ele e ativamente trabalhem com ele. Sob essas considerações, o *chi* é uma força invisível que impregna tudo, e é o combustível da vida.

O *chi* flui dentro dos corpos das pessoas da mesma forma com que faz no mundo externo, e flui por caminhos e direções definidas. Um artista marcial poderoso sabe como aumentar a quantidade de *chi* que passa através do seu corpo e o quanto pode armazenar. Também sabe como interromper ou alterar o fluxo em outros, para causar dano a eles. Cura e medicina em histórias de artes marciais têm tudo a ver com restaurar o equilíbrio do *chi*, e isto pode ser estendido até mesmo a terras corrompidas pelo mal.

O JIANG HU

Este termo se refere particularmente ao gênero *wuxia*. Literalmente significa “irmandade do rio e lago”, em honra aos bandidos que o fundaram e sua devoção por suas terras contra a dominação e tirania, mas seu significado real é “o mundo das artes marciais”. O *jiang hu* é a camada da sociedade

onde os artistas marciais operam. Possui seus próprios códigos, regras, organizações, eventos e personalidades relevantes apenas para aqueles que levam as artes marciais a sério.

Nas histórias de *wuxia*, o *jiang hu* inclui uma parte do submundo do crime, movimentos de resistência, monastérios, heróis, vilões e as regras de conduta que os governam, completamente independentes das leis da terra. Em cenários não-*wuxia*, o *jiang hu* pode não ter um nome — talvez nem seja conhecido pelos personagens —, mas, como o *chi*, isso não significa que não esteja lá.

Quando um herói treina nas artes marciais, une-se a uma irmandade informal de guerreiros que podem não estar de acordo, e podem até mesmo querer se matar algumas vezes, mas ainda assim ficam juntos por tempo suficiente para desenvolver seus próprios costumes e comportamentos, que as pessoas comuns simplesmente não entenderiam.

Um mundo de artes marciais mais solto simplesmente representa a etiqueta e respeito que os artistas marciais têm uns com os outros, um sentimento implícito de camaradagem que pessoas têm por outros na mesma linha de trabalho. Pode haver centros de treinamento, mestres solitários e todos os outros exemplos do gênero, mas eles não se importam realmente uns com os outros, e seus aprendizes simplesmente vão salvar o mundo sem falar muito sobre sua arte.

É MAIS DE NOVE MIIIIII!!!

Um elemento clássico da força interior é que os artistas marciais podem senti-la e, através disso, medir a habilidade de seus oponentes antes da batalha. Isto é um sentido abstrato na maioria das vezes: o praticante simplesmente sente a força ou fraqueza de outro herói em relação à sua própria (o feito Avaliação). Quanto mais poderoso o artista marcial, mais *chi* ele pode armazenar, comandar ou transformar em golpes de artes marciais. Em alguns cenários, o poder do artista marcial pode ser medido — às vezes em termos vagos, outras vezes em unidades exatas. Sentir uma alta quantidade de poder interior irá provocar respostas dos PNJs como “Seu kung fu é forte”, ou “O poder dele... É mais de nove miiiiii!!!”.

Veja a seção **Nível de Chi** para saber como representar esta peculiaridade da força interior em um cenário que inclui artes marciais.

Um mundo de artes marciais mais rígido pode até mesmo ter códigos de conduta escritos, como o bushido dos samurais, leis bem definidas e pessoas que impõem essas leis. Sob tal regime, tradições de artes marciais são organizações que se aliam e guerreiam umas com as outras por várias razões, desde visões diferentes de um segredo de artes marciais até oposição moral ou desejo de salvar o mundo. Mas mesmo na luta do bem contra o mal, os artistas marciais ligados aos códigos de seus mundos terão certo respeito até mesmo por seus inimigos mais odiados.

Entre ambos os extremos, um cenário pode incluir regras e elementos de um mundo de artes marciais, como leis que proíbem um mestre e um aprendiz de se envolverem romanticamente (como em *The Legendary Couple*, segmento de *Condor Hero*, saga wuxia representado na série de animê *The Legend of the Condor Hero*), o costume de levar a placa do dojo ao derrotar seu campeão (representado em muitas obras, como *Ranma 1/2* e *Ran, the Samurai Girl*) ou entrar em combate aleatório para provar que é o mais forte (como em *Tenjiho Tenge*).

Quando o mundo das artes marciais opera nas sombras da sociedade normal, artistas marciais têm vidas comuns, usando suas habilidades de luta longe da vista das pessoas, em torneios secretos ou batalhas contra o mal. Pessoas normais não têm a menor noção de que os artistas marciais, reconhecidos ou não, têm uma sociedade própria.

Um mundo de artes marciais mais público permite que seus membros sejam uma casta ou profissão reconhecidos. Podem se tornar ídolos já que seus duelos e batalhas ocorrem à vista do público, independentemente do seu propósito.

REPUTAÇÃO E HONRA

Quer haja no cenário um mundo de artes marciais público ou secreto, formal ou informal, há uma coisa que todos artistas marciais possuem em relação um ao outro: fama. A reputação de um artista marcial inclui não somente suas habilidades de combate, o estilo que ele pratica e o mestre que o treinou, mas também sua moralidade, sua postura e seus relacionamentos com outros artistas marciais. Um desgraçado maligno que usa o Chute Sem Sombra para maltratar cachorrinhos pode ser mais famoso entre os artistas marciais do que o recluso mestre do Estilo dos Mil Budas Dourados, que pode derrotar qualquer um no mundo mas que nunca teve vontade de ferir uma única alma.

A reputação de um artista marcial pode ser espalhada como um incêndio entre seus colegas quando ele realiza grandes feitos de heroísmo ou vilania, exibindo suas técnicas e habilidades.

Se as ações dos artistas marciais são secundárias ao ponto principal do cenário, a reputação do herói será limitada ao mundo das artes marciais. Contudo, se as artes marciais forem muito difundidas e aceitas, o herói pode se tornar uma lenda, ou pelo menos merecer uma matéria no noticiário da noite.

DOJOS, ESCOLAS E ESTILOS

Qualquer história de artes marciais digna do nome preocupa-se em batizar, representar e diferenciar os vários estilos de luta. Além dos estilos simples e mundanos como kenjutsu, kung fu e muay thai, o mundo das artes marciais do mangá e animê tem estilos como o Lâmina de Dragão, o Punho do Gato de Ferro e os Oito Portões do Paraíso.

Os estilos de artes marciais seguem um tema específico tanto quanto o mundo das artes marciais reais possui uma filosofia central. Este tema não aparece somente nos golpes do praticante, mas também afeta sua aparência física, personalidade, e características sobre-humanas. Em mangá e animê, o artista marcial se torna a arte marcial que pratica.

O termo "escola" é praticamente o mesmo que "estilo", embora carregue mais prestígio e status, uma vez que uma escola implica um famoso fundador e mestres que entraram para a história como verdadeiros heróis das artes marciais. Um "estilo", em comparação, pode significar qualquer mistura de técnicas relacionadas que algum mestre bêbado improvisou em algum lugar e que de alguma forma passou a seu aprendiz.

O jeito arquetípico de aprender artes marciais é encontrar um velho louco nas montanhas (que pode ou não ser um pervertido colecionador de calci-

nhas ou um bêbado arruaceiro). Entretanto, é muito mais fácil tanto para corpo quanto mente entrar em um dojo ou monastério, ou simplesmente nascer em um clã ninja ou família samurai.

Em mangá, dojos tradicionais (salões de treinamento) existem há séculos, passados de pai para filho (ou filha meio "enfezada"), mantendo a tradição da escola viva. Um dojo pode ser patrocinado por um senhor feudal ou chefe da Yakuza, ou ser propriedade particular dos membros de uma orgulhosa família samurai ou do último sobrevivente de tal família e um entusiasmado grupo de subordinados. Os dojos normais são simplesmente antigos e cheios de história, mas aqueles sobrenaturais podem ficar sobre a tumba de um demônio vigiado pelos donos do dojo.

Templos, mosteiros e aldeias ninjas escondidas são mais específicos a um tipo particular de cenário, porque produzem tipos específicos de artistas marciais. Podem operar de forma pública ou oculta, e a vida pode ser normal como numa cidade qualquer, com a exceção de que os valentões da escola podem disparar chamas das palmas das mãos.

Num mundo de artes marciais bem desenvolvido, herdeiros de uma escola, praticantes de um estilo, membros de um dojo ou iniciados em um monastério ou clã sabem uns dos outros, e há profundas rivalidades e alianças entre eles. É a dinâmica entre organizações das artes marciais e seus membros que constrói as fundações do mundo de artes marciais do cenário.

TÉCNICAS SECRETAS

Não há arte marcial sem técnicas secretas. Uma técnica de artes marciais em mangá é um superpoder com outro nome. A diferença é que o artista marcial pode aprender a técnica sem ter que ser banhado por raios cósmicos. Cada estilo tem seu próprio conjunto de técnicas secretas, que é ensinado a seus alunos avançados, mas os heróis costumam reunir o que aprenderam e criar novos estilos.

Um herói de artes marciais geralmente aprende técnicas que seguem o tema do conceito do personagem e do estilo que ele pratica, mas alguns renegados não aderem a um estilo fixo, e possuem uma grande variedade de técnicas para cobrir muitas situações.

Há duas formas tradicionais para aprender novas técnicas secretas: através de um mestre e através de documentos. Os mestres protegem com ciúme as técnicas que foram adquiridas com tanto esforço, e podem colocar o herói em uma série de testes antes de ensiná-lo. Isto pode ser uma fonte de aventuras suficientes para vários episódios. Documentos são pergaminhos antigos ou livros escritos pelo criador da técnica, e a natureza das artes marciais fantásticas permite que um praticante precise apenas ler esses documentos e praticar seu conteúdo para compreender um novo poder.

APRENDENDO NOVAS TÉCNICAS

Em termos de história, um personagem só precisa treinar com um mestre, ler um pergaminho ou praticar como um louco para aprender um novo poder. Em termos de regras, você ainda precisará juntar os pontos de poder necessários para acrescentar o novo poder à sua lista de características. Com a permissão do mestre, você pode começar a praticar a base das técnicas muito antes de angariar os pontos para pagar pelo custo do poder, usando esforço extra e pontos heroicos para receber o poder temporariamente, representando seu processo de aprendizagem.

Um herói pode ter acesso a um poder que ainda não conseguiu praticar comprando-o com as falhas Descontrolado e/ou Inconstante (até que o custo por graduação seja 1 ponto de poder ou menos), para representar como ainda não o domina, mesmo que entenda como ele deve funcionar. Quando o herói recebe pontos de poder, paga a diferença entre os custos do poder modificado e não modificado, até que possua o poder na sua forma natural. O processo de aprendizagem não para aí, já que o herói investe pontos adicionais para aumentar as graduações do poder ou acrescentar extras, feitos de poder e poderes alternativos.

TREINO, TREINO, TREINO

Em algum ponto durante a série, os heróis precisarão treinar mais. Podem querer melhorar seus poderes para um torneio, ou talvez tenham acabado de encontrar uma nova técnica para derrotar o vilão. Qualquer que seja o objetivo, uma sessão de treino consumirá a maior parte do tempo de um episódio — isso se não se espalhar por diversos episódios!

Isso pode ser uma aventura por si só, como localizar um campo de treinamento místico criado para aumentar o poder daqueles que lá praticam. Tutores sádicos fazem o herói passar privações terríveis antes de ensinar qualquer coisa, apenas para revelar que as privações eram o próprio treinamento, e que os heróis já aprenderam o que eles queriam. É uma espécie de "Sensei de Oz".

TORNEIOS

Qualquer história em que os heróis melhoram suas habilidades de combate precisa de um palco onde eles possam *usar* essas habilidades, e a venerável tradição do torneio de artes marciais aparece na maior parte das interpretações do gênero. Em geral será um torneio tradicional, no qual os participantes se inscrevem e lutam contra oponentes, mas algumas vezes as coisas não serão tão claras.

Em seu conceito mais básico, um torneio é o lugar onde os heróis lutam contra oponentes, um após o outro, até chegar a uma batalha final. Interpretações menos rigorosas incluem torneios secretos ou não-oficiais, sucessivos desafios informais em locais improvisados, lutas contra capangas cada vez mais poderosos até enfrentar o senhor do mal e, em sua melhor versão disfarçada, corridas através de uma série de guardiões para atravessar seus portões (ou obter partes de alguma coisa que eles possuam) para salvar alguma princesa ou amigo (ou o mundo!). Cada oponente sempre

tem suas próprias habilidades e poderes, e não é raro que alguns desses oponentes acabem como amigos ou aliados do herói.

O prêmio de um torneio depende completamente da série em que ele acontece. Honra, fama e glória vão bem com muito dinheiro ou uma antiguidade valiosa, mas outros prêmios podem ser relíquias mágicas, segredos arrancados de cada oponente derrotado, um contrato de TV ou, como na última forma de torneio citada no parágrafo anterior, a vida ou liberdade de um aliado.

MEU MELHOR INIMIGO

O mundo das artes marciais é competitivo, e os artistas marciais possuem uma vontade de se tornar mais fortes do que todo mundo. Isto significa que a maior parte dos encontros entre artistas marciais termina em luta. Mas a natureza do gênero dita que esses encontros nem sempre são verdadeiramente hostis. Anti-heróis são comuns em histórias de artes marciais, agindo como antagonistas quando são introduzidos na história, apenas para notar que estavam errados ou enxergar a causa do mal-entendido e unir-se aos heróis mais tarde. Esta é uma forma perfeita de introduzir novos jogadores na história se eles se unem ao seu grupo de jogo depois do início da série.

Esses anti-heróis podem unir-se ao grupo como novos amigos e companheiros de viagem, ou podem continuar como lobos solitários que aparecem para salvar os heróis de um desafio intransponível, nunca desperdiçando a chance de repreender severamente as fraquezas dos heróis.

O contrário disso também é verdade. Melhores amigos, e mesmo pessoas amadas, podem virar a casaca e se tornar alguns dos inimigos mais perigosos dos heróis. Isto geralmente é causado por uma terrível mal-entendido, mas às vezes é engendrado pelas manipulações de um vilão ou por influência sobrenatural. Mas, em alguns casos trágicos, o novo ódio é genuíno, e só terminará na morte de um dos dois. Como um autor uma vez escreveu, "Não há no céu fúria comparável ao amor transformado em ódio".

ARTES MARCIAIS EM JOGO

É fácil representar as artes marciais de mangá e animê usando as regras normais de *Mutantes & Malfeitores* e as deste livro. Esta seção vai oferecer alguns conselhos sobre como usar as regras para preparar e conduzir melhor uma série em que as artes marciais tenham um papel importante.

O ESCOPO DAS ARTES MARCIAIS

A maneira como as artes marciais funcionarão na sua série depende inteiramente do tipo de história que você está jogando e do tamanho do espaço que as artes marciais têm dentro dela, representado pelo foco da série em artes marciais, o clima da série e o nível de poder do cenário.

FOCO

Uma série é como uma torta que mistura elementos diferentes para contar sua história, como explicado no **Capítulo 1: Mundos de Mangá**. O foco da série é o tamanho da fatia da torta que pertence às artes marciais e assim, a quantidade de detalhes que ela merece.

Por exemplo, uma série sobre as aventuras interdimensionais de um grupo de alunos do ensino médio, em que um deles é um membro de um clube de kendô, não precisa detalhar as artes marciais e suas tradições, já que o escopo está limitado a um personagem, e as artes marciais são mundanas. Para tal série, basta aconselhar o jogador sobre quais feitos e poderes representam o kendô.

Entretanto, se todos os alunos forem membros do clube de kendô, e o mundo onde eles estão exilados exigir que eles se tornem mestres da espada e aprendam técnicas místicas para derrotar uma ordem ninja maligna antes de voltar para casa, o foco da história em artes marciais é muito maior, e merecerá mais atenção. Diferentes poderes estão disponíveis como artes marciais, com diferentes especializações de Conhecimento para elas.

CLIMA

O clima da série define principalmente o visual das artes marciais, mas também ajuda a julgar seus efeitos. Uma comédia leve sobre as aventuras de aprendizes de ninjas estabaneados (*Ninja Mono*) é muito diferente de uma série de ação de horror sobre uma equipe de elite ninja lutando contra a influência satânica em uma seita cristã proscrita no Japão feudal (*Ninja Resurrection*). As artes marciais no primeiro exemplo dificilmente causarão dano, ou somente infligirão dano não-letal, exigem a falha Inconstante, e o mestre precisa apenas mencionar de passagem quando seus praticantes conseguem acertar um golpe. No segundo exemplo, o mestre ir ao outro extremo e exigir que os jogadores descrevam seus ataques em todos os detalhes sanguinolentos, já que heróis e vilões fatiam suas vítimas ao meio.

Os efeitos de regras do clima da história estão principalmente na forma com que os heróis recebem pontos heroicos através de suas artes marciais. Assim como em outras séries, você deve discutir o clima com todos os jogadores na mesa. Você pode ter uma grande ideia para uma história melodramática de artistas marciais resistindo a um trágico destino, mas o que todos querem é jogar uma história de ação rápida.

NÍVEL DE PODER

As artes marciais têm um papel muito diferente quando permitem que você bata nas pessoas com uma espada de madeira do que quando permitem que você derrube um satélite espião com um olhar.

Em um cenário de nível baixo, as artes marciais podem ser representadas por feitos ou, no máximo, poderes com uma única graduação; os artistas marciais não são diferentes de qualquer outro tipo de lutador. Em um cenário de nível alto, os artistas marciais são quase idênticos a super-heróis, já que suas artes combinam feitos e poderes de qualquer tipo.

O DESCRITOR CHI

Em uma série em que as artes marciais são proeminentes, os poderes de todos os artistas marciais devem ter o descritor chi. O nome varia de acordo com a série (Chakra, Cosmo, Força Interior, Ki, Respiração, Poder, etc.), mas nós usaremos "chi", porque é curto, simples e soa muito asiático!

O chi enquanto fenômeno é uma forma sutil de poder, que flui pela terra e, por certas trilhas, dentro de cada coisa viva (e, em menor grau, não-viva) do planeta. Flui em conjunto com outras formas de energia ou sozinho, criando lugares onde milagres podem ser realizados.

Sentir, projetar e manipular o chi é o segredo por trás das artes marciais.

SENTINDO E LENDO O CHI

Um herói que tenha dominado muitas técnicas de artes marciais aumenta seu chi, assim como um herói que tenha levado uma única técnica ao seu máximo. Uma vez que tenham aberto a si mesmos para o fluxo de chi, os artistas marciais *devem* ser capazes de sentir o chi armazenado na terra e em outras pessoas.

Em termos de regras, sentir chi é um novo e exótico sentido. Dependendo de como você quer que o chi funcione em sua série, pode ser um sentido mental, espiritual, mágico ou simplesmente um sentido novo e separado.

Uma pessoa com sentido de chi pode detectar, notar e até mesmo localizar fenômenos relacionados ao chi. Sentir chi significa que você está ciente da presença desta força sutil e de suas manifestações; ler chi significa que você pode obter informações específicas a partir dessa percepção. O poder Sentido de Chi na seção **Técnicas de artes marciais** descreve como usar Super-Sentidos para criar a habilidade de sentir e ler chi e efeitos chi.

Se chi for um tipo geral de sentido, sentidos individuais podem incluir: sentido de vida (perceber vida ao seu redor), sentido de morte (perceber mortos-vivos ao seu redor), sentido de poder (perceber nível de chi e poderes baseados em chi), sentido de saúde (perceber dano e condições nocivas) e sentido da verdade (detectar ilusões e enganações). As regras normais neste livro tratam chi como um único sentido.

CANALIZANDO E ARMAZENANDO O CHI

Muitos veem a habilidade de sentir e ler chi como caminhos para outros tipos de usos, mas este não é necessariamente o caso; muitos artistas marciais podem usar o chi intuitivamente, sem estarem cientes disso.

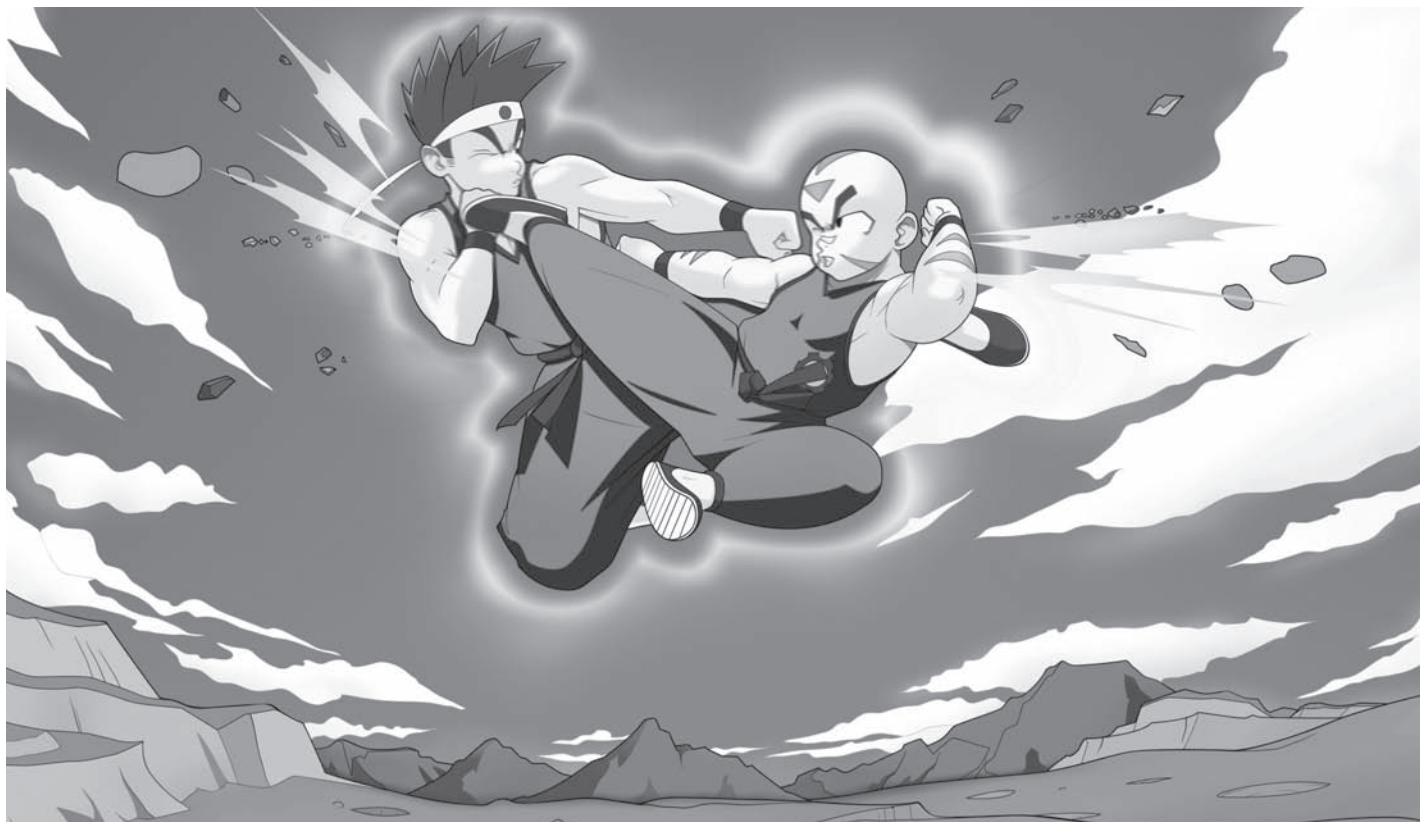
Todos os seres vivos canalizam o chi com cada respiração, retirando-o do ar e da terra ao seu redor e expelindo um pouco de seu próprio chi, tornando-se assim redemoinhos no rio da energia. Artistas marciais aprendem como respirar "corretamente", para que extraiam o máximo de energia de cada inalação. Podem então canalizar essa energia em incríveis proezas físicas.

A maior parte dos poderes que canalizam e armazenam chi têm alcance Pessoal e produzem algum efeito físico. Artistas marciais que praticam artes mais filosóficas e internas aprendem técnicas para canalizar e armazenar mais do que outros, procurando aperfeiçoar a si mesmos.

Poderes que podem funcionar através da canalização do chi incluem Absorção, Adaptação, Alongamento, Campo de Força, Camuflagem, Controle de Fricção, Crescimento, Cura, Deflexão, Densidade, Encolhimento, Escavação, Escudo, Escudo Sensorial, Forma Astral, Fortalecer, Giro, Habilidade Aumentada, Imitação de Animais, Imitação, Imitação de Objetos, Imóvel, Imunidade, Intangibilidade, Invisibilidade, Leitura Mental, Metamorfose, Morfar, Proteção, Rapidez, Regeneração, Salto, Super-Força, Super-Movimento, Super-Velocidade, Telepatia, Velocidade e Voo. O mestre pode restringir a disponibilidade de alguns poderes como técnicas de artes marciais.

PROJETANDO E MANIPULANDO O CHI

O último tipo de técnicas de artes marciais são as mais vistosas e violentas. Como ocorre com as técnicas de canalização e armazenagem, um herói não precisa sentir o chi para reuni-lo em suas mãos e dispará-lo. Estas técnicas são externas e funcionam como uma aplicação da vontade do artista marcial sobre os fluxos de chi ao seu redor, ou a manifestação do seu próprio chi em uma forma tangível. Muitas dessas técnicas de chi podem ser confundidas com magia, e de fato, alguns artistas marciais que se especializaram nas formas mais sutis de distorcer e moldar o chi recebem o título de feiticeiros.



Já que o chi é a base de quase tudo, saber como moldar suas diferentes manifestações resulta em efeitos muito variados, desde a manifestação bruta de um poderoso raio de chi até a sutil reorganização das memórias de uma vítima; do simples efeito de atordoar um inimigo ao sobrecarregar repentinamente seu fluxo de chi até a complexa criação de um novo fluxo de chi para atrair matéria e criar um objeto a partir do nada.

Estas técnicas deixam uma marca de seu uso, que pessoas sensíveis ao fluxo do chi podem detectar. Se seu sentido de chi for apurado o bastante, podem até mesmo reconhecer o artista marcial que as usou.

Estas técnicas incluem Animar Objetos, Armadilha, Atordoar, Comunicação, Confusão, Corrosão, Criar Objeto, Derrubar, Desintegração, Drenar, Duplicação, Elo Eletrônico, Fadiga, Forma (Alternativa), Golpe, Ilusão, Magia, Nausear, Nulificar, Obscurecer, Paralisia, Pasmear, PES, Possessão, Raio, Rajada Mental, Separação Anatômica, Sufocar, Telecinesia, Teleporte, Transferência, Transformação, Troca Mental e todos os poderes com um nome como Controle (algo) ou Controle de (algo). O mestre pode restringir a disponibilidade de alguns poderes como técnicas de artes marciais.

NÍVEL DE CHI

O nível de chi de um herói é determinado pelo seu vigor físico e espiritual, bem como as técnicas que ele domina. O nível de chi é medido em graduações, mas você não precisa gastar pontos de poder para comprá-las; o nível de chi de um herói aumenta naturalmente.

Para determinar o nível de chi de um personagem, some o total de pontos de poder gastos em seus valores de habilidades aos pontos de poder gastos em feitos e poderes com o descritor chi. Divida esse valor por cinco para determinar o número de graduações em chi:

Graduações em chi = (total de pontos de poder gastos em valores de habilidades + total de pontos de poder gastos em feitos e poderes) / 5

Note que bônus de ataque, defesa e salvamento de Resistência não influenciam o chi do personagem, já que o chi não é uma medida de habilidade de combate, mas de força e crescimento interiores. Direcionar esse crescimento ao combate (ou outras atividades) é uma escolha individual.

O nível de chi é uma característica opcional e genérica, que você pode usar para criar momentos legais em uma série de artes marciais. Alguns usos são determinar o limite máximo de alguns poderes, substituir outras características em circunstâncias específicas, uma nova jogada de salvamento para efeitos que têm como alvo especificamente o chi ou uma simples medida da força das artes marciais do personagem (veja a caixa **É mais de nove miiiii!!!!**). A seção **Artes marciais: feitos e poderes** lista feitos opcionais que expandem a funcionalidade do nível de chi do personagem.

ENCARANDO

Um dos eventos mais característicos em história de artes marciais é quando dois artistas marciais se deparam um com o outro e... Apenas... Ficam se encarando... Já que representar isso na página ou na tela é um tédio (mesmo que economize toneladas de dinheiro e tempo de produção), há várias coisas acontecendo no mundo interior de cada oponente.

A coisa mais tradicional é que ambos os combatentes estejam avaliando um ao outro, tentando ler suas posturas e o terreno para obter a maior vantagem possível. Isto é uma combinação dos feitos Avaliação e Quebrar o Estilo, a perícia Intuir Intenção e o poder Sentido de Chi. Opcionalmente, eles podem trocar insultos e comentários sarcásticos.

Outra coisa menos comum, mas ainda tradicional, é que os oponentes já estejam lutando um contra o outro, com suas vontades. Você pode fazer um teste oposto de nível de chi (ou um salvamento de Vontade oposto, se não estiver usando a opção de nível de chi) para determinar o vencedor desta competição espiritual preliminar, ou pode interpretar toda essa luta imaginária. O que cada oponente faz depois de vencer ou perder esta competição depende inteiramente de sua personalidade e bom senso.

VIDEOGAMES E ARTES MARCIAIS

Em se tratando de artes marciais, animê, mangá e videogames alimentam um ao outro. Com a popularidade da franquia *Street Fighter*, os videogames de luta assumiram um visual de animê em seus personagens. Com essa primeira ponte construída, os animês começaram a integrar em seus visuais os tipos de efeitos especiais que os videogames usavam para ataques especiais, o que inspirou os autores de mangá a pensar em novas formas de retratar as técnicas de artes marciais nas páginas impressas. Neste círculo de inspiração, mangá, animê e videogames estão ligados na forma como representam as artes marciais. As coisas só ficam mais complicadas quando há videogames sobre animê e animê sobre videogames.

Este cruzamento permite que você descreva os ataques especiais do seu personagem como certos efeitos de videogame, com uma chance muito alta de que outros ao redor da mesa os reconheçam. Além disso, você pode usar golpes de videogame como guias para customizar seus poderes, indo além de um simples Raio ou Golpe.

Por fim, uma coisa não muito tradicional mas ainda comum a fazer é ter *flashbacks* e diálogos internos. Isto pode ser interpretado como uma narrativa para cada oponente, ou pode ser uma parte mais elaborada da sessão de jogo (veja **Sistemas do gênero**, no **Capítulo 6: Mestrando Mangá** para mais conselhos sobre como conduzir sequências de *flashback*).

Aquele que vence a fase de encarar tem uma vantagem sobre seu oponente; afinal de contas, ambos sabem quem é o melhor guerreiro. Depois de encarar, o vencedor recebe um ponto heroico, mais um para cada 5 pontos pelos quais derrotou seu oponente. O herói pode gastar estes pontos apenas se uma batalha com seu oponente começar e, mesmo assim, quaisquer pontos remanescentes obtidos desta forma também vão se desvanecer.

O ARSENAL DAS ARTES MARCIAIS

Armas podem ser meras ferramentas para um artista marcial, ou todo o foco do seu treinamento. Embora os artistas marciais tradicionalmente dependam somente de seus corpos, a arte de fazer uma arma comportar-se como parte do corpo também é muito aceita, uma vez que armas abrem possibilidades que o corpo simplesmente não tem, como alcance, fio, tipos de dano ou habilidades especiais como fogo automático e derrubar.

As características de uma arma seguem seus equivalentes já apresentados em *Mutantes & Malfeitores*. As armas de artes marciais tradicionais a seguir incluem entre parênteses a arma base, em cujas características elas são baseadas, além de quaisquer nomes alternativos para a mesma arma. Os modificadores no final da descrição alteram as características da arma base.

A menos que uma arma de artes marciais seja mágica (tornando-a um Dispositivo), será comprada com pontos de equipamento, por meio do feito Equipamento, ou com um teste normal de Riqueza (se você estiver usando essa regra).

ESPADAS E FACAS

Espadas e facas são compostas basicamente de um cabo, para uma ou duas mãos, e de uma lâmina metálica, cujo comprimento varia. Podem causar dano de corte, de perfuração, ou ambos, embora a lendária zanbatou cause dano de esmagamento por seu tamanho imenso.

Características básicas (faca): dano +1, crítico 19-20, perfuração, incremento de alcance 3 m, tamanho Mínimo, custo 4 pontos de equipamento.

Características básicas (espada): dano +3, crítico 19-20, corte, sem incremento de alcance, tamanho Médio, custo 5 pontos de equipamento.

Bi (faca): esta arma chinesa tem uma lâmina curta com ambos os gumes curvados a um ponto central e cabo entalhado.

Bi show ou adaga de soco (faca): esta arma é segura na frente do punho do usuário, graças ao seu cabo, que é perpendicular à lâmina larga. A lâmina afila-se a uma ponta fina, com dois pinos de madeira estendendo-se para trás como contrapeso. *Modificadores:* +4 para resistir a tentativas de desarmar, custo +1.

Chang dao (espada): uma grande espada com lâmina larga que se curva levemente na extremidade, geralmente tem anéis de metal pendurados do lado interno sem fio. *Modificadores:* dano +1, Grande, custo +1.

Dao (espada): esta espada chinesa tem lâmina levemente curva, longa e com um único fio. Uma variação conhecida como shuang dao é na verdade duas espadas dao combinadas, usadas uma em cada mão.

Hu tou gou (ganchos da cabeça do tigre, espada): esta longa espada fina termina em uma presilha em gancho, e uma lâmina curva virada para a frente cobre a mão. Estas exóticas adições ajudam a agarrar as armas e os membros do oponente. Duas destas armas podem ser ligadas pelos ganchos para "criar" uma arma cortante com um alcance de 3 metros ao girá-las. *Modificadores:* dano -1, +2 para desarmar e derrubar, ligase com outro hu tou gou, custo +1.

Jia jian (espada borboleta, faca): normalmente usada em pares, esta arma tem uma lâmina muito reta e larga, com um único fio que se curva para dentro na ponta, mais um suporte cobrindo a mão. *Modificadores:* dano +1, corte, intervalo de dano extra para os feitos (Ataque) Relâmpago e Golpe de Arma Gêmea reduzido em 1, custo +3.

Jian (espada): esta espada chinesa tem lâmina longa, reta e com fio duplo, mas é delgada o suficiente para ser surpreendentemente leve. Uma faixa de couro ou de pano fica pendurada no punho da espada, terminando em uma borla colorida que um artista marcial pode usar para confundir seus oponentes. *Modificadores:* +2 para fintar, custo +1.

Jitte (faca): essencialmente o mesmo que um sai, tem um "dente" ao invés de dois. *Modificadores:* esmagamento, +2 para desarmar, custo +1.

Katana (espada): uma das lâminas mais elegantes e mortais já forjadas, a katana é a marca registrada do samurai, embora guerreiros de outras culturas possam ter uma delas, adquirida como espólio de guerra, forjada ilegalmente ou tomada de um samurai caído. A katana é uma lâmina curva e longa, usada com ambas as mãos (embora alguns estilos de luta ensinem seu uso com uma mão). *Modificadores:* intervalo de dano extra para o feito (Ataque) Relâmpago reduzido em 1, custo +1.

Kunai (faca): esta faca simples é quase exclusivamente usada pelos ninjas. O cabo é fino, e termina em um anel circular, que permite várias aplicações engenhosas, como usá-la como uma estaca de barraca, peso de corda ou para camuflagem e armazenamento fácil, bem como um suporte para os dedos para arremessar. *Modificadores:* pode ser usada como um ataque Automático sem acrescentar Força, custo +1.

Nan dao (espada): uma lâmina levemente curvada com um único gume, esta arma pode ter anéis no fio interno ou uma borla no botão do punho da espada, mas é muito pequena para que estes sirvam para qualquer uso. *Modificadores:* dano -1, Pequeno, custo -1.

Ninja-to (espada): uma lâmina reta, curta e funcional, com um cabo longo e oco, a ninja-to é tradicionalmente usada pelos ninjas. O compartimento do cabo pode ser usado para esconder todos os tipos de coisas, como estrepes, sacos de veneno, bolas de metal, uma kunai ou uma tamagusari pequena. A guarda é frequentemente usada como apoio para escalar superfícies íngremes. A bainha é na verdade parte da arma, aberta em uma ponta para ser usada para diversos fins, incluindo tubo de respiração, e é resistente o suficiente para que possa ser usada como um porrete. *Modificadores:* dano -1, serve como uma ferramenta para vários usos sob a autorização do mestre, Pequeno, Custo +1.

Nodachi (espada): moldada como uma katana, a nodachi tem uma lâmina muito mais longa e pesada, e um cabo mais longo. *Modificadores:* dano +1, Grande, custo +1.

Pudao ou cimitarra (espada): uma lâmina curva leve e longa, usada primariamente a cavalo, a pudao também é devastadora nas mãos de um especialista a pé. *Modificadores:* crítico 18-20, custo +1.

Sai (faca): uma ponta afiada e reta, usada para apunhalar, um sai tem dois "dentes" curvos que agem como um apoio para mãos e como ferramenta para prender a arma de um inimigo e desarmá-lo. *Modificadores:* +4 para desarmar, custo +1.

Shuangshou jian (espada): moldado exatamente como uma jian, mas maior e mais pesado, o shuangshou não tem a habilidade de distrair como sua irmã menor. *Modificadores:* dano +1, Grande, custo +1.

Tanto (faca): uma pequena faca sem guarda, o cabo da tanto se mescla com sua bainha. Não é raro que mulheres usem-na escondida em algum lugar da roupa. *Modificadores:* +4 para camuflar a arma, custo +1.

Wakizashi (espada): uma espada curta com fio levemente curvo, a wakizashi é a companheira da katana. *Modificadores:* dano -1, custo -1.

Zanbatou (espada): a zanbatou é uma grande placa de metal do tamanho de um homem, com cerca de um palmo e meio de largura, com um cabo longo e firme. Um herói deve ter Força 20 ou mais, ou sofrerá uma penalidade de -4 em rolagens de ataque por não ser forte o suficiente para empunhar esta lâmina imensa (o bônus de Super-Força para capacidade de carga conta para isso). *Modificadores:* dano +3, corte ou esmagamento (escolha a cada ataque), Grande, penalidade para usuários fracos, custo +3.

CAJADOS E PORRETES

Armas de esmagamento são mais fáceis de dominar, embora sua simplicidade abra caminhos para usá-las efetivamente para vários propósitos.

Características básicas (cajado): dano +2, crítico 20, esmagamento, sem incremento de alcance, tamanho Grande, custo 3 pontos de equipamento.

Características básicas (porrete): dano +2, crítico 20, esmagamento, incremento de alcance 3 m, tamanho Médio, custo 4 pontos de equipamento.

Características básicas (maça): dano +3, crítico 20, esmagamento, sem incremento de alcance, tamanho Médio, custo 4 pontos de equipamento.

Características básicas (nunchaku): dano +2, crítico 19-20, esmagamento, sem incremento de alcance, tamanho Pequeno, custo 4 pontos de equipamento.

Características básicas (martelo de guerra): dano +3, crítico 20, esmagamento, incremento de alcance 3 m, tamanho Médio, custo 5 pontos de equipamento.

Bang (porrete): este é o nome chinês para um porrete.

Bo (cajado): um cajado japonês simples, um pouco mais alto do que um homem, um bo é geralmente polido, mas mais frequentemente é carregado como um simples cajado para caminhar. Esta é uma arma dupla, e ambas as extremidades têm as mesmas características.

Chui (martelo de guerra): este é um cabo de madeira grosso com uma esfera metálica pesada na ponta.

Jo (porrete): um bastão longo, usado em pares. *Modificadores:* intervalo de dano extra para os feitos (Ataque) Relâmpago e Golpe de Arma Gêmea reduzido em 1, custo +2.

San jie gun (cajado de três seções, nunchacku): embora seja chamada de cajado, esta arma funciona como um nunchaku, ligando três longos bastões através de uma corda ou corrente. Um cajado de três

seções é uma arma complexa e imprevisível. *Modificadores*: +2 para fintar, -4 para rolagens de bloqueio do alvo, arma dupla, custo +4.

Suan tou fung (maça): este é o nome chinês para a maça.

Takujo (cajado): um cajado com um anel de metal na ponta e outros anéis pendurados em ambos os lados. O takujo produz um leve tilintar quando os anéis batem uns nos outros. O takujo é uma arma dupla. Além de fazer dano, a extremidade com o anel pode canalizar ataques de toque para poderes sacerdotais. *Modificadores*: arma dupla, um ataque com o takujo é considerado Ligado a qualquer poder com o descritor sagrado, custo +2.

Tetsubo (porrete): um grande porrete com tachas e anéis de aço, o tetsubo é uma arma simples mas devastadora. A versão chinesa é chamada de changbang. *Modificadores*: dano +2, Grande, custo +2.

Tessen (porrete): o tessen é um instrumento largo e grosso, com um cabo que lembra um leque, mas pode ser usado para proteger e atacar. O tessen não pode ser usado como uma arma na mesma rodada em que fornece suas opções defensivas. *Modificadores*: +1 de bônus de esquiva em Defesa, +4 para bloquear, Grande, custo +1.

ARMAS DE HASTE

Estas armas consistem de hastes de diferentes comprimentos, com lâminas de diferentes formas na ponta. Exemplos de armas curtas incluem machados, e exemplos de armas longas incluem lanças.

Características básicas (lança): dano +2, crítico 20, perfuração, incremento de alcance 6 m, tamanho Grande, custo 5 pontos de equipamento.

Características básicas (machado de batalha): dano +4, crítico 20, corte, sem incremento de alcance, tamanho Médio, custo 5 pontos de equipamento.

Ban fu: este é um grande machado chinês. *Modificadores*: dano +1, Grande, custo +1.

Fu zi (machado de batalha): este é um machado chinês.

Guan dao (lança): um equivalente chinês da naginata, a guan dao tem um cabo mais curto e uma lâmina mais larga, algumas vezes ostentando ornamentos espalhafatosos. *Modificadores*: dano +1, corte, não pode ser arremessada mas tem alcance de 3 metros, custo +0.

Kama (lian, machado de batalha): esta estranha arma evoluiu a partir de uma ferramenta de colheita, e consiste de um cabo curto com uma lâmina em forma de meia lua horizontal, com um fio cortante virado para baixo. *Modificadores*: dano -1, crítico 19-20, corte e perfuração, Pequeno, custo +0.

Lajatang (lança): esta arma consiste de um cabo longo com uma lâmina em forma de meia lua em ambas as extremidades. *Modificadores*: arma dupla, custo +1.

Naginata (lança): arma tradicional de guerreiras e esposas de samurai, a naginata também é usada pela infantaria. É um longo eixo de madeira com uma lâmina levemente longa e curvada. *Modificadores*: dano +1, corte, não pode ser arremessada mas tem um alcance de 3 m, custo 0.

Qiang (lança): uma lança chinesa com cabo flexível, a qiang tem uma borla pendurada abaixo da cabeça. *Modificadores*: +2 para fintar, custo +1.

Sasumata (lança): esta arma é feita para capturar oponentes com um mínimo de dano, consistindo de uma haste de madeira firme com uma lâmina em formato de meia lua no topo. *Modificadores*: dano -1, permite um teste de agarrar como uma ação livre depois de um acerto, +2 para agarrar, custo +1.

Yari (lança): uma lança longa e firme, pode ser usada efetivamente em uma carga ou para resistir a uma carga. *Modificadores*: não pode ser arremessada mas tem alcance de 3 metros, custo -1.

ARMAS DUPLAS

Armas duplas podem causar dano com a extremidade oposta do seu componente de dano primário, e são empunhadas com as duas mãos. Um personagem herói pode trocar para usar a outra extremidade como uma ação livre, sem precisar gastar uma ação de movimento (ou ter o feito Saque Rápido) para trocar de arma. Um personagem pode usar a outra extremidade sem trocar, como se a extremidade secundária fosse uma arma leve empunhada na mão inábil (assim sofrendo a penalidade normal de -4). O feito Ambidestria torna mais fácil a luta com armas duplas, e o feito Golpe de Arma Gêmea, neste capítulo, torna-as mais mortais. Arma dupla é um adicional que custa um ponto de equipamento e substitui o custo da arma secundária, desde que ela não custe mais do que a arma primária. Se ambas as extremidades da arma forem iguais não há custo, já que não faz diferença se o portador ataca com uma ou outra, Independentemente de qual mão executou o ataque.

O DAISHO

O daisho de um samurai é a combinação de sua katana e wakizashi, e ambas são forjadas ao mesmo tempo. A maioria dos samurais mantém o wakizashi como recurso de segurança, concentrando-se nas técnicas da katana, embora alguns pratiquem o uso de ambas, uma em cada mão. Um daisho é mais do que uma katana e wakizashi comuns. Um teste bem-sucedido de Conhecimento (artes marciais, educação cívica ou nobreza) contra CD 20 pode identificar um dos seguintes fatos sobre um daisho: a identidade do seu dono, a identidade do seu fabricante ou o senhor ou clã a quem o dono do daisho serve. A única forma de adquirir um daisho é o feito Benefício, marcando o herói como um membro da casta samurai, ou pelo menos um descendente valoroso, herdeiro de suas armas.

As armas em um daisho são perfeitamente equilibradas, concedendo a seu portador um bônus de +1 em ataques quando empunha ambas, usadas como um par. O custo total do daisho é 11 pontos de equipamento.

ARMAS DE ATAQUE À DISTÂNCIA E COM ALCANCE

Atacar à distância normalmente não exige o treinamento exaustivo do combate corpo-a-corpo, mas algumas armas de ataque à distância exóticas exigem habilidade e prática para fazer uso das suas características incomuns.

Características básicas (dardo): dano +1, crítico 19-20, perfuração, incremento de alcance 6 m, tamanho Mínimo, custo 5 pontos de equipamento.

Características básicas (corrente): dano +2, crítico 20, esmagamento, +2 para derrubar e desarmar, alcance 3 m, tamanho Grande, custo 6 pontos de equipamento.

Características básicas (azagaia): dano +2, crítico 20, perfuração, incremento de alcance 9 m, tamanho Médio, custo 6 pontos de equipamento.

Características básicas (shuriken): dano +1 (não acrescenta Força), crítico 20, perfuração, Automático, incremento de alcance 3 m, tamanho Mínimo, custo 3 pontos de equipamento.

Características básicas (chicote): dano +0, crítico 20, esmagamento, +2 para derrubar e desarmar, alcance 4,5 m, tamanho Grande, custo 5 pontos de equipamento.

ARMAS DE ARTES MARCIAIS

NOME	TIPO	DANO*	ESPECIAL	CUSTO*
ESPADAS E FACAS				
Bi	Faca	+1	—	+0
Bi show	Faca	+0	+4 para resistir a tentativas de desarmar.	+1
Chang Dao	Espada	+1	Grande.	+1
Dao	Espada	+0	—	+0
Hu tou gou	Espada	-1	+2 para desarmar e derrubar, pode ser ligado a outro hu tou gou.	+1
Jia jian	Faca	+1	Corte, intervalo de dano extra para (Ataque) Relâmpago e Golpe de Arma Gêmea reduzido em 1.	+3
Jian	Espada	+0	+2 para fintar.	+1
Jitte	Faca	+0	Esmagamento, +2 para desarmar.	+1
Katana	Espada	+0	Intervalo de dano extra para (Ataque) Relâmpago reduzido em 1.	+1
Kunai	Faca	+0	Ataque Automático sem Força.	+1
Nan Dao	Espada	-1	Pequeno.	-1
Ninja-to	Espada	-1	Ferramenta com vários usos, Pequeno.	+1
Nodachi	Espada	+1	Grande.	+1
Pudao ou cimitarra	Espada	+0	Crítico 18-20.	+1
Sai	Faca	+0	+4 para desarmar.	+1
Shuangshou Jian	Espada	+1	Grande.	+1
Tanto	Faca	+0	+4 para esconder a arma.	+1
Wakizashi	Espada	-1	—	-1
Zanbatou	Espada	+3	Corte ou esmagamento, Grande, penalidade para usuários fracos.	+3
CAJADOS E PORRETES				
Bang	Porrete	+0	—	+0
Bo	Cajado	+0	Arma dupla.	+0
Chui	Martelo de guerra	+0	—	+0
Jo	Porrete	+0	Intervalo de dano extra para (Ataque) Relâmpago e Golpe de Arma Gêmea reduzido em 1.	+2
San jie gun	Nunchacku	+0	+2 para fintar, -4 para a rolagem de bloqueio de alvo, arma dupla.	+4
Suan Tou Fung	Maça	+0	—	+0
Takujo	Cajado	+0	Arma dupla, Ligado a qualquer poder sagrado.	+2
Tetsubo	Porrete	+2	Grande.	+2
Tessen	Porrete	+0	+1 em bônus de esquiva, +4 para bloquear, Grande.	+1
ARMAS DE HASTE				
Ban Fu	Machado de batalha	+1	Grande.	+1
Fu Zi	Machado de batalha	+0	—	+0
Guan Dao	Lança	+1	Corte, não pode ser arremessada, alcance 3 metros.	+0
Kama ou lian	Machado de batalha	-1	Crítico 19-20, corte e perfuração, Pequeno.	+0
Lajatang	Lança	+0	Arma dupla.	+1
Naginata	Lança	+1	Corte, não pode ser arremessada, alcance 3 metros.	+0
Qiang	Lança	+0	+2 para fintar.	+1
Sasumata	Lança	-1	Permite um teste de agarrar como ação livre depois de um acerto, +2 para agarrar.	+1
Yari	Lança	+0	Não pode ser arremessada, alcance 3 metros.	-1

ARMAS DE ATAQUE À DISTÂNCIA E COM ALCANCE

NOME	TIPO	DANO*	ESPECIAL	CUSTO*
Biao	Dardo	+1	—	+1
Bo Biao	Shuriken	+1	—	+1
Chui jian tong	Dardo	+0	Não acrescenta Força no dano, incremento de alcance 9 m, Grande (dardos venenosos Mínimos: dano +3, extra Veneno; +9 custo).	+0
Fukimi-bari	Shuriken	+0	+2 para fingir, +4 para esconder a arma, Diminuto.	+2
Kusarigama	Corrente, machado.	+0	+1 de custo por 1,5 m de alcance adicional, máximo de 9 m.	8 total
Mu	Azagaia	+0	—	+0
Sheng bao	Corrente	+1	Arma dupla, +4 para esconder a arma, alcance 6 m.	+5
Tamagusari	Corrente	+0	Arma dupla, +1 de custo por 1,5 m de alcance adicional, máximo de 9 m.	+1

OUTRAS ARMAS

NOME	DANO	CRÍTICO	DESCRIPTOR	INCREMENTO DE ALCANCE	ESPECIAL	CUSTO
Garras de tigre (nekode)	+1	20	Perfuração	—	Permite rolar novamente testes de Escalar, não pode ser desarmado, Mínimo.	4
Leque de guerra (gunsen, wu-shan)	+2	20	Corte (aberto), perfuração (fechado).	3 m	+2 para fingir ou +1 para esquiva, +4 para esconder.	7
Lâminas circulares	+2	19-20	Corte	—	+2 para desarmar, Ligado a poderes de Toque.	6
Zarabatana	+2	20	Veneno	3 m	Salvamento de Fortitude (efeito de veneno), extra Veneno, não penetra Resistência Impenetrável, Pequeno (agulhas são Diminutas).	5

* Dano e custo são somados àqueles do tipo de arma base.

Biao (dardo): estes dardos de ferro pesados podem ser empunhados como facas. *Modificadores:* dano +1, custo +1.

Bo biao (shuriken): estas estrelas de arremesso chinesas são um pouco maiores e mais pesadas do que suas primas japonesas. *Modificador:* dano +1, custo +1.

Chui jian tong (fukidake ou zarabatana maior, dardo): uma zarabatana que é quase tão longa quanto uma pessoa é alta, dispara dardos que causam dano real em adição a qualquer veneno. *Modificadores:* dano +0 (não acrescenta Força), incremento de alcance 9 metros, Grande (dardos são Mínimos), custo +0. Dardos envenenados acrescentam um efeito de veneno com dano +3 (salvamento de Resistência, extra Veneno) por +9 de custo.

Fukimi-bari (shuriken): estes diminutos dardos podem ser camuflados na boca e cuspidos contra um oponente, geralmente no rosto. *Modificadores:* +2 para fingir, +4 para manter a arma escondida, Diminuto, custo +2.

Kusarigama (corrente e machado de batalha): esta arma é basicamente uma kama com uma tamagusari unida nas pontas, como uma arma dupla. Use as estatísticas para a kama e tamagusari, mas acrescente o fato de que um artista marcial pode girar a ponta com lâmina a partir da corrente, efetivamente dando à kama um alcance de 3 metros. *Modificadores:* 8 pontos de equipamento (+1 para cada 1,5 metro de alcance adicional, até um máximo de 9 metros).

Mu (azagaia): esta é uma azagaia chinesa.

Sheng bao (martelo meteoro, corrente): esta arma é uma corda ou corrente com duas pontas pesadas, que variam de simples bolas de aço a cabeças de demônios decoradas. Possuindo o máximo de flexibilidade, pode ser usada como uma arma simples ou dupla ao controlar o comprimento da corda. Suas pontas podem ser arremessadas como armas de ataque à distância e imediatamente puxadas de volta. Pode ser escon-

dida enrolando-a ao redor da cintura, etc. *Modificadores:* dano +1, arma dupla, +4 esconder a arma, alcance 6 metros, custo +5.

Tamagusari (lian bian, corrente): também chamado de manrikigusari, ou simplesmente kusari dependendo de seu comprimento e forma, esta arma é uma corrente com uma ou duas pontas com lastro. Pode ser usada como uma arma de ataque à distância ao arremessar uma das pontas em direção ao inimigo, ou como uma arma dupla (mas não como ambas na mesma rodada). *Modificadores:* arma dupla, custo +1 (+1 para cada 1,5 metro de alcance adicional, até um máximo de 9 metros).

OUTRAS ARMAS

As armas a seguir não são facilmente agrupadas, tendo suas próprias características. A descrição de cada uma apresenta suas características completas.

Garras de tigre (nekode): esta arma ninja consiste de uma tira ou luva vestida na mão, com três ou quatro "dentes" curvos projetando-se da palma. O usuário não pode ser desarmado, e os dentes ajudam na escalada. *Características:* dano +1, crítico 20, perfuração, permite rolar novamente testes de Escalar em superfícies íngremes, não pode ser desarmado, Mínimo, custo 4 pontos de equipamento.

Leque de guerra (gunsen, wu-shan): apreciado pelas kunoichi (e também por damas e cortesãos), o leque de guerra é feito de espetos de metal afiados, com o material entre eles variando da simples lona a luxuosa seda bordada em ouro. O leque pode ser usado para confundir o oponente com uma série de giros (faz o efeito de uma ação de fingir ou concede um bônus de +1 em Defesa). O leque de guerra não pode ser usado para atacar na mesma rodada em que é usado para confundir. *Características:* dano +2, crítico 20, corte (quando aberto) ou perfuração (quando fechado), +2 para fingir ou +1 de esquiva em Defesa, +4 para esconder, incremento de alcance 3 metros, custo 7 pontos de equipamento.

Lâminas circulares (lua cheia, roda de fogo e vento, etc.): estas armas exóticas vêm da China e consistem, em sua forma mais básica, de um círculo de metal afiado com um cabo em algum ponto de sua circunferência. Variações tornam a lâmina uma meia lua em vez de um círculo ou acrescentam uma segunda lâmina. Uma lâmina circular é uma extensão do combate desarmado, mas acrescenta a habilidade de capturar armas inimigas ou realizar outros truques. Ataques com uma lâmina circular usam todos os bônus relacionados a ataques desarmados, mas usa seu bônus de dano como qualquer arma normal. Além disso, uma lâmina circular pode canalizar qualquer ataque com alcance de toque que o portador possua, como se fosse as mãos do personagem. *Características:* dano +2, crítico 19-20, corte, +2 para desarmar, um ataque com lâmina circular é considerado Ligado a poderes com alcance de Toque, sem alcance, custo 6 pontos de equipamento.

Zarabatana: um tubo longo através do qual o personagem dispara agulhas recobertas de veneno. *Características:* dano +2, salvamento de Fortitude (efeito de veneno), extra Veneno, incremento de alcance 3 metros, não pode penetrar Resistência Impenetrável, Pequeno (agulhas são Diminutas), custo 5 pontos de equipamento.

REPUTAÇÃO E HONRA

O reconhecimento de um artista marcial no mundo das artes marciais ou na sociedade como um todo pode ter um grande papel numa história em que as artes marciais sejam proeminentes. *Mutantes & Malfeitores* já inclui honra como uma complicação, e o *Manual do Malfeitor* oferece a característica opcional Reputação, mas isto podem ser expandido para trabalhar com os códigos e caminhos especiais do mundo das artes marciais.

O CAMINHO DO GUERREIRO

O primeiro exemplo de um código de honra é o bushido, o código do samurai. Na sua forma mais simples, bushido engloba as virtudes da retidão, coragem, benevolência, respeito, honestidade, honra, glória e lealdade. Cada princípio pode ser livremente interpretado e expandido para exigir certos comportamentos dos artistas marciais. Além disso, cada princípio pode ser escolhido como uma única Complicação ou como uma peculiaridade de um herói artista marcial, significando que ele está filosoficamente ligado às virtudes do princípio, e que sofrerá todo tipo de incômodos por causa disso.

Embora a honra seja mais uma característica de interpretação, pode ser definida como um conjunto de valores nos cenários em que honra e virtude são forças reais e pilares do mundo. Todos os heróis começam com um bônus de Honra igual a 0, e o feito Benefício aumenta isto em 4.

Você pode usar Honra nas situações a seguir, com a permissão do mestre:

- Quando usa uma perícia de interação, você pode usar o bônus de Honra em vez do bônus da perícia, pois sua virtude inerente impressiona os outros. O mestre decide se isto é apropriado para a situação.
- Quando você tenta resistir a poderes mentais que iriam forçá-lo a agir contra sua honra, pode usar seu bônus de Honra ao invés de um salvamento de Vontade, ou ter direito a um teste de Honra se o salvamento de Vontade inicial falhar.
- Quando está prestes a fazer algo desonrado, você pode fazer um teste de Honra com uma CD variável para perceber as consequências de suas ações.
- Quando um nobre ou outra pessoa importante está decidindo quem considera o líder do grupo, sempre vai se dirigir ao herói com o bônus de Honra mais alto.
- Se o jogo inclui um sistema para medir a corrupção ou a descida dos heróis às trevas morais, a Honra pode ser a jogada de salvamento para resistir à mácula espiritual.
- Quando você fica Abatido, Inconsciente ou Moribundo, pode fazer um teste de Honra contra a mesma CD do último salvamento de Resistência que falhou, para agir sem restrições por uma rodada completa, depois da qual você cai com condição um passo pior (Inconsciente, Moribundo e Morto, respectivamente).

- Como acima, mas o teste pode adiar o efeito de fadiga e exaustão por uma rodada.
- Use Honra ao invés de Nível de Chi em um teste de encarar (veja **Encarando**, anteriormente neste capítulo).
- Se você pertence a uma organização que valoriza a honra, seu posto na organização pode ser influenciado pelo seu bônus de Honra. Além disso, um teste de Honra pode substituir um teste de Riqueza.

PERDENDO E GANHANDO HONRA

Honra é uma característica variável, que pode subir e descer sem o gasto de pontos de poder. O mestre é o árbitro final sobre quais ações causariam perda ou aumento de Honra, levando em consideração o código do herói e a gravidade de sua transgressão ou aderência a ele.

Transgressões comuns no gênero das artes marciais incluem desferir o golpe final em um inimigo que lutou bem e rendeu-se honradamente; abandonar amigos ou deveres por razões pessoais; desobedecer a uma ordem direta de um mestre, resultando em tragédia (o maior "eu avisei..." de todos); comportamentos exagerados (glutonice, bebedeira, etc.); ser derrotado por um inimigo inferior; recusar-se a morrer no campo de batalha; mentir, ou massacrar não-combatentes.

Atos comuns que aumentariam a Honra incluem salvar a vida de alguém arriscando sua própria, manter a palavra apesar das consequências negativas, obedecer a um mestre contra o que você mesmo acha melhor, derrotar um inimigo superior, resistir à tentação ou fazer um grande sacrifício por uma causa maior.

CONSTRUINDO A REPUTAÇÃO

O nome de um herói se espalha no mundo das artes marciais para o bem ou para mal, até que ele veja seu lar cercado por desafiantes que desejam ganhar fama eliminando alguém do seu calibre. Chega um ponto em que um herói artista marcial não pode evitar a fama adquirida por seus atos.

Uma forma muito simples de lidar com reputação é através das perícias Obter Informação e Conhecimento (artes marciais), além dos feitos Bem-Informado e Conhecido (este último encontrado no **Capítulo 2**). Ser conhecido significa que as pessoas que descobrem quem você é têm que fazer um teste de Obter Informação contra uma CD que depende da sua fama real.

FAMA E REPUTAÇÃO

CD	FAMA
25	Você obteve algumas conquistas, como vencer um torneio local.
20	Suas ações já tiveram algum impacto, como salvar um vilarejo perdido ou ter seu nome mencionado em uma sala de bate-papo na internet.
15	Você está entre os artistas marciais mais conhecidos do mundo.
10	Seu nome faz parte da rotina; você provavelmente salvou o mundo algumas vezes, com testemunhas.
5	É como se você tivesse sua própria religião.

Ao invés de um teste de Obter Informação, as pessoas que o encontram podem fazer um teste de Conhecimento (artes marciais), ou de uma outra especialidade de Conhecimento apropriada. Você pode ter reputação boa ou ruim, dependendo do que fez para tornar seu nome conhecido.

E por falar em nomes... Todos os artistas marciais desenvolvem um nome diferente daquele que foi dado por seus pais. É a chave para sua notoriedade e muito frequentemente, não é sua própria escolha, mas algo determinado por suas ações.

A reputação de um herói é atrelada ao seu nome. Pouquíssimas pessoas reagem ao ouvir falar de Shiro do Vilarejo Matsu, mas, quando descobrem que ele é na verdade o grande espadachim Lâmina das Dez Tempestades, pedirão que ele derrote qualquer mal que os aflige (se ele for um herói) ou correrão por suas vidas (se ele for um vilão).

Você pode adotar quantos nomes quiser, mas cada nome terá sua própria reputação, e é bem possível que alguém, em algum lugar, some dois mais dois e descubra que todos são a mesma pessoa, especialmente em um cenário de NT 3+, onde tecnologias de informação existem e são bem difundidas.

Nomes de artes marciais são compostos por qualquer número dos seguintes elementos: criaturas místicas e naturais, números cardinais e ordinais, fenômenos da natureza e armas naturais e fabricadas. A combinação destes pode produzir nomes como Urso de Ferro, Doze Dragões ou Espada da Tempestade de Fogo. Mais frequentemente, o nome de um herói de artes marciais é o de seu estilo, ou está relacionado a ele.

MOVIMENTOS DE ARTES MARCIAIS

O conjunto certo de feitos e poderes pode facilmente simular a maior parte dos movimentos e habilidades de artes marciais mostrados em mangá e animê. Os feitos e poderes nesta seção são variações, adaptações ou combinações de opções já existentes, que simulam algumas das técnicas mostradas em artes marciais fantásticas.

BASES DE ARTES MARCIAIS

O poder **Base de (Arte Marcial)** encontrado no **Capítulo 2** permite que você simule a postura básica de um estilo de artes marciais. Embora poder seja um receptáculo que lhe permite escolher qualquer combinação de feitos e poderes para a base, é recomendado que você se limite a efeitos Permanentes e Duradouros para melhor simular como funciona a base.

Todos os estilos de artes marciais devem ter pelo menos um poder de base em seu conjunto de características, porque a base representa os ensinamentos básicos de um estilo: como ficar em pé, mover-se e reagir em combate. A seguir estão alguns exemplo de bases, com poderes e feitos escolhidos ao redor de um conceito coerente. O nome da base é seguido pelo número de graduações necessárias em **Base de (Arte Marcial)** e seu custo total. Note que as graduações na lista de feitos e poderes da base são expressas com um "+", uma vez que a base pode aumentar o número de graduações que você já tem nos feitos e poderes apresentados.

- **Base do Bêbado (4 graduações, 19 pontos de poder):** você cambaleia e oscila como se estivesse bêbado, o que o torna muito imprevisível. **Feitos:** Bloquear Aprimorado, Defesa Aprimorada, De Pé, Luta no Chão. **Poderes:** **Deflexão +3** (todos os ataques mentais e à distância), **Destreza Aumentada +3**, **Escudo +4**. **Feitos de Poder:** Illegível. **Desvantagens:** Deficiente (estado bêbado, velocidade reduzida à metade e -4 em testes para evitar ser derrubado, -2).
- **Base do Olho da Tempestade (4 graduações, 16 pontos de poder):** você fecha seus olhos e entra em um estado de perfeita calma, no qual sua espada pode reagir a tudo ao seu redor com a velocidade de um relâmpago. **Feitos:** Alvo Esquivo, Defesa Aprimorada, Iniciativa Aprimorada +2, Ataque Dominó, Saque Rápido (saque), Esquiva Fabulosa 2 (chi, audição). **Poderes:** **Escudo 3** (espada se move sozinha para defletir os ataques), **Raio 3** (corte de vento criado pelo giro da espada, dano cortante), **Sentido de Chi 3** (sentido de chi inato). **Falhas:** Dependente de Arma (espada).
- **Base do Corpo de Ferro (3 graduações, 14 pontos de poder):** você canaliza seu chi em cada fibra de seus músculos, tornando sua carne e base tão sólidas como ferro. **Feitos:** Resistir a Dano (equilibrado com Defesa +3 e Resistência -3). **Poderes:** **Constituição Aumentada +3**, **Imóvel +3**, **Imunidade 2** (acertos críticos), **Proteção +3** (Impenetrável). **Desvantagens:** Base Equilibrada (Resistir a Dano).
- **Base dos Pés Leves (2 graduações, 10 pontos de poder):** você canaliza seu chi em seus pés, ganhando graça e equilíbrio sobrenaturais. **Feitos:** Adaptação ao Ambiente (escolha um terreno), Ambiente Favorito (escolha um terreno), Ataque Desarmado Relâmpago, Corrida Ninja. **Poderes:** **Super-Movimento 3** (equilíbrio perfeito, queda lenta, escalar paredes).
- **Base do Macaco (2 graduações, 10 pontos de poder):** você pode saltitar e girar ao redor do seu oponente de maneira confusa, golpeando



quando ele menos espera. **Feitos:** Alvo Esquivo, Ataque Furtivo +1, Assustar, Ataque Atordoante, Blefe Acrobático, Salvamento Supremo (Reflexo), Saltar Paredes. **Poderes:** **Super-Movimento 1** (balançar-se).

- **Base do Tigre (2 graduações, 10 pontos de poder):** ao assumir a base do estilo Garra do Tigre Feroz, você se torna ágil e forte, gracioso e mortal. **Feitos:** Alvo Esquivo +1, Ataque Poderoso, Foco em Esquiva +1, Iniciativa Aprimorada +1. **Poderes:** **Golpe +2** (dedos de garras; Penetrante, Pujante), **Salto +1**.

FEITOS DE ARTES MARCIAIS

Os feitos a seguir expandem outros que já apareceram nas páginas de *Mutantes & Malfeitores*, oferecendo funções equivalentes adequadas às artes marciais do mangá.

ATAQUE DE PASSAGEM

COMBATE

Ao usar a ação de carga, você não precisa parar quando atinge seu alvo; pode continuar se movendo à sua velocidade máxima. Você só pode atacar a partir da direção de onde iniciou a carga. Se seu ataque errar, o próximo ataque do seu alvo contra você conta como um ataque surpresa, mesmo se você tiver Esquiva Fabulosa.

ATAQUE EM SEQUÊNCIA

COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Se você causa dano suficiente a um alvo para fazê-lo recuar (veja **Recuo** em *Mutantes & Malfeitores*, página 165) e se você puder de alguma forma se mover para sua nova posição (com uma ação de movimento ainda não gasta no seu turno, ou usando esforço extra para receber uma ação adicional ou dobrar seu movimento se sua ação de movimento não for suficiente), o alvo pode sofrer dano adicional, pois você desfere mais um golpe contra ele. O alvo faz um salvamento de Resistência contra bônus de dano igual às suas

FEITOS DE ARTES MARCIAIS

NOME DO FEITO	BENEFÍCIO
FEITOS DE COMBATE	
Ataque de Passagem	Continue se movendo depois de uma carga.
Ataque em Sequência (+)	Ataque novamente um inimigo que tenha recuado por um de seus ataques.
Capturar Ataque (+)	Use um ataque bloqueado ou desviado para obter vantagem.
Contra-Ataque Agressivo	Você tem um ataque surpresa depois de contra-atacar um poder.
Contra-Ataque Chi	Use seu nível de Chi quando contra-atacar ataques de chi.
Golpe de Arma Gêmea	Ataque com duas armas ao mesmo tempo.
Retirada Evasiva (+)	Mova-se quando um ataque não acertar.
Tempo de Bala (+)	Receba ações adicionais em um surto.
FEITOS GERAIS	

Presença Avassaladora Imponha penalidades nos testes de perícia de interação dos outros.

gradações neste feito, ou até metade do bônus de dano do ataque que o fez recuar, o que for menor, e você termina adjacente a ele.

CAPTURAR ATAQUE

COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Quando você bloqueia ou desvia um ataque, pode apanhá-lo, se sua rolagem de bloqueio tiver excedido a rolagem do ataque por cinco ou mais. Escolha um tipo de ataque quando adquirir este feito: armas brancas (inclui Dispositivos de combate), desarmado (inclui o poder Golpe), armas de projéteis e arremessáveis, armas balísticas ou ataques de energia. Cada graduação adicional permite que você use este feito com um outro tipo de ataque que você bloqueia. Se seu oponente tiver atacado você com uma arma natural, você pode fazer um teste de agarrar gratuitamente. Se o ataque foi feito com uma arma branca, você pode tentar desarmar o inimigo como uma ação livre. Se o ataque foi feito com uma arma de arremesso, ela termina na sua mão, e você pode usá-la na sua rodada. Se o ataque foi um poder, você pode capturar sua energia e redirecioná-la, aumentando o bônus de dano do seu próximo ataque pela metade da graduação do poder, ou metade das graduações do seu poder de resposta, o que for menor. Este bônus desaparece no fim de sua próxima rodada, quer você tenha usado-o com sucesso ou não.

CONTRA-ATAQUE AGRESSIVO

COMBATE

Você pode cancelar os ataques dos seus oponentes com tanta selvageria e brutalidade que eles não têm certeza do que aconteceu quando você os ataca de volta. Quando você é bem-sucedido em contra-atacar um poder, o próximo ataque contra o mesmo alvo conta como um ataque surpresa.

CONTRA-ATAQUE CHI

COMBATE

Você pode carregar suas técnicas com chi adicional, para dispersar a energia do ataque de um oponente. Quando contra-atacar outro poder com o descritor chi, você pode usar seu Nível de Chi no teste de poder oposto.

GOLPE DE ARMA GÊMEA

COMBATE

Se você estiver empunhando uma segunda arma na sua mão inábil, ou uma arma com o adicional arma dupla, pode usar ambas as armas (ou ambas as

extremidades da arma) para atacar na mesma rodada, em uma investida violenta e implacável. Você ataca como uma ação completa e sofre uma penalidade de -2 em sua rolagem de ataque. Se você exceder a Defesa de seu alvo por 5, pode acrescentar o bônus de dano da arma secundária ao seu bônus de dano total, além de +1 adicional para cada 5 pontos pelos quais seu ataque exceder a Defesa do alvo. Para armas à distância, você aplica o menor incremento de alcance entre as duas.

Se a arma secundária tem efeitos especiais, você pode escolher aplicá-los, ou aplicar o bônus de dano extra, mas não ambos ao mesmo tempo. Se a arma secundária tem uma margem de acerto crítico maior do que a arma primária e você conseguir um acerto crítico com uma rolagem nessa margem, mas não na margem da arma primária, o bônus de dano por crítico é +2, ao invés de +5. Você não acrescenta seu bônus de Força ao dano da arma secundária quando usar Golpe de Arma Gêmea, e o bônus de dano total não pode exceder o nível de poder do cenário. Atacar com uma arma secundária em uma mão inábil ainda causa uma penalidade de -4 em rolagens de ataque, a menos que você tenha o feito Ambidestria.

PRESENÇA AVASSALADORA

GERAL

Seu poder interior se projeta em uma aura quase imperceptível, preenchendo aqueles ao seu redor com uma sensação de reverência por seu incrível potencial. Qualquer um dentro de (Nível de Chi x 1,5) metros que seja capaz de interagir com você deve fazer um salvamento de Vontade (CD 10 + Nível de Chi). Para cada dois pontos pelos quais o salvamento falhar, o alvo sofre uma penalidade de -1 em testes de perícias de interação contra você. Esta penalidade não pode exceder metade do seu Nível de Chi. Você pode ativar e desativar esta habilidade como quiser, e pode excluir pessoas da penalidade (embora elas ainda possam sentir sua grandeza).

RETIRADA EVASIVA

COMBATE, COM GRADUAÇÕES

Você dança pelo campo de batalha, evitando seus inimigos. Quando usa postura defensiva ou defesa total, cada vez que um ataque o erra, você pode se mover em qualquer direção com qualquer tipo de movimento que seja capaz de realizar (por exemplo, se tiver Escavação, você pode afundar no chão depois de fugir de um ataque). A distância a que você pode se mover é igual a (graduação +1,5) metros ou sua velocidade de movimento máxima, o que for menor.

TEMPO DE BALA

COMBATE, COM GRADUAÇÕES

O tempo desacelera quando você gasta energia para agir mais rápido do que uma bala. Quando você usa esforço extra para um surto heroico, você pode gastar um ponto heroico para receber uma ação padrão adicional para cada três graduações neste feito, além da ação adicional pelo surto heroico. Você só pode ter um ataque extra no seu turno, independente de quantas ações adicionais puder realizar com este feito.

PODERES COMO ARTES MARCIAIS

Você pode criar qualquer técnica imaginável combinando os poderes de *Mutantes & Malfeitores* com as opções apresentadas neste livro. Os poderes a seguir são exemplos de opções pré-prontas que representam algumas marcas registradas do mangá de artes marciais.

CHUTE PARA AS ALTURAS

Efeito: ataque	Ação: padrão
Alcance: toque	Duração: instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	Salvamento: Resistência e especial (veja o texto)

Você pode desferir um chute poderoso que literalmente manda seu oponente às alturas. Seu chute causa dano igual à sua graduação e, se você acertar, deve fazer um teste de poder oposto pelo teste de Força ou Destreza

TEMPESTADE DAS ARMAS GÊMEAS

Combinar o feito (Ataque) Relâmpago no **Capítulo 2** e Golpe de Arma Gêmea pode levar ao abuso, porque os efeitos de dano adicional desses feitos se acumulam. A penalidade para atacar também se acumula, portanto você sofreria uma penalidade de -4 ao usar ambos os feitos ao mesmo tempo. Você não pode reduzir o intervalo do bônus de Golpe de Arma Gêmea, portanto seu dano adicional se aplicaria somente ao exceder a Defesa do alvo por 5, mesmo se com graduações suficientes em (Ataque) Relâmpago para reduzir seu intervalo para 2. O bônus para Golpe de Arma Gêmea não permite exceder os limites de NP, mas (Ataque) Relâmpago permite — portanto, sempre conte o bônus de dano de (Ataque) Relâmpago primeiro; desta forma, se o Golpe de Arma Gêmea também resultar em bônus de dano, o total não poderá exceder o nível de poder do cenário.

do seu alvo (o que for maior). Se você vencer, seu ataque é tratado como recuo, mesmo que você não tenha atordoado seu alvo, e o alvo cai.

FEITOS DE PODER

- **Lá no Alto:** você pode escolher uma direção na qual você manda seu oponente para os ares, inclusive para cima. Seu alvo pode sofrer dano de queda se a distância a que ele voa for muito alta.

GOLPE METEÓRICO

Efeito: ataque	Ação: padrão
Alcance: área de cone	Duração: instantânea
Custo: 3 pontos por graduação	Salvamento: Reflexo

Ao concentrar seu chi em seu braço, você é capaz de fazer chover golpes à sua frente. Faça uma rolagem de ataque normal em corpo-a-corpo contra qualquer um à sua frente dentro de uma área de cone com um comprimento e largura final de 3 metros por graduação. Para cada 2 pontos pelos quais você exceder a Defesa de cada alvo, o dano aumenta em +1, até um máximo de +5.

FEITOS DE PODER

- **Acurado:** você pode tornar sua miríade de golpes menos aleatória escolhendo este feito.

INTERROMPER CHI

Efeito: característica	Ação: padrão
Alcance: toque	Duração: instantânea (D)
Custo: 2 pontos por graduação	Salvamento: Fortitude

Você pode golpear precisamente em pontos onde os fluxos de chi cruzam o corpo humano, forçando-os a se fechar com seu próprio chi. Se você for bem-sucedido em um ataque com este poder contra um alvo, ele deve fazer um salvamento de Fortitude. Em caso de falha, o chi do alvo será interrompido, impedindo que use qualquer poder de chi. O alvo tem direito a uma nova jogada de salvamento a cada rodada, com um bônus cumulativo de +1 para cada nova tentativa até um salvamento bem-sucedido, que representa seu fluxo de chi voltando ao normal.

PODERES DE ARTES MARCIAIS

NOME	EFEITO	AÇÃO	ALCANCE	DURAÇÃO	SALVAMENTO	CUSTO
Chute para as Alturas	Ataque	Padrão	Toque	Instantânea	Resistência (veja o texto)	2/graduação
Golpe Meteórico	Ataque	Padrão	Área de cone	Instantânea	Reflexo	3/graduação
Interromper Chi	Característica	Padrão	Toque	Instantânea (D)	Fortitude	2/graduação
Passo Rápido	Movimento	Movimento	Pessoal	Instantânea	—	3 pontos
Raio Devastador	Ataque	Padrão	Toque	Instantânea	Reflexo e Resistência (veja texto)	2/graduação
Sentido de Chi	Sensorial	Nenhum (passivo)	Pessoal	Contínua	—	1/graduação

FEITOS DE PODER

- **Poder Alternativo/Ligado:** uma vez que você domine a habilidade de interromper o chi dos outros, pode refinar sua técnica, aprendendo outras formas de interromper o chi ou expandindo os efeitos do seu poder. Você pode escolher os seguintes poderes como poderes alternativos ou poderes completos Ligados a Interromper Chi: Pasmear (sentidos de chi), Drenar, Fadiga, Nausear, Paralisia, Armadilha e Atordoar.

PASSO RÁPIDO

Efeito: movimento	Ação: movimento
Alcance: pessoal	Duração: instantânea
Custo: 3 pontos	

Sua velocidade é tão grande que as pessoas comuns literalmente não conseguem vê-lo; elas veem somente seu inimigo contorcer-se de dor de repente, enquanto você embainha sua espada com um sorriso arrogante. Você pode se mover a qualquer ponto dentro de um alcance de 30 metros, realizar qualquer ação padrão e, se quiser, retornar a seu ponto de origem, deixando somente linhas borradas no seu rastro. Você só pode ir a um lugar que possa enxergar, e deve ser capaz de alcançá-lo com seu movimento normal.

FEITOS DE PODER

- **Elemento de Combo:** você pode tornar seu Passo Rápido parte de uma sequência que cria um poder Combo Final mortal.

RAIO DEVASTADOR

Efeito: ataque	Ação: movimento
Alcance: toque	Duração: instantânea
Custo: 2 pontos por graduação	Salvamento: Reflexo e Resistência (veja abaixo)

Você pode carregar um raio poderoso que pode vaporizar qualquer coisa em seu caminho. Para cada ação padrão que você gasta carregando, recebe uma graduação do poder, até o máximo que você comprou. Você pode liberá-lo a qualquer momento, embora você possa ser interrompido. Nesse caso, você deve fazer um teste de Concentração para continuar carregando. O raio dispara em uma linha de 1,5 metro de largura e (graduação x 7,5) metros

ARQUÉTIPOS EM SÉRIES DE ARTES MARCIAIS

Séries que apresentam artes marciais com proeminência têm seus próprios arquétipos, em adição aos mais comuns descritos no **Capítulo 2: Heróis de Mangá**. O ninja e o super-artista marcial dependem da existência de artes marciais de fantasia na série, e portanto estão um pouco fora de lugar se as artes marciais não concedem qualquer poder especial.

NINJA

As artes proibidas do ninjutsu ensinam a ele o combate corporal, para que possa lutar contra os melhores; aprimoram seu corpo para que ele seja capaz de feitos sobre-humanos, e abrem sua alma para técnicas sobrenaturais transmitidas de geração a geração. Um ninja é contratado como um assassino independente ou como parte de uma estrutura de clã, e sua maestria única garante que tenha todas as ferramentas de que precisa para qualquer trabalho.

Exemplos: *todo o elenco principal de Basilisk, todo o elenco de Naruto, os vilões de Ninja Scroll.*

SUPER-ARTISTA MARCIAL

Judô, aikido, kung fu... Esses são só os básicos. O verdadeiro poder das artes marciais reside na habilidade de aproveitar a energia interna que libera potencial ilimitado. Um super-artista marcial corre mais rápido do que uma bala, seus socos destroem prédios, e suas rajadas de energia podem despedaçar a própria lua. Com tal poder nas pontas de seus dedos, um super-artista marcial pode escolher proteger o mundo ou escravizá-lo.

Exemplos: *o elenco principal de Dragonball Z, Kenshiro de Hokuto no Ken (também conhecido como Fist of the North Star), o elenco principal de Cavaleiros do Zodíaco.*

de comprimento. Qualquer um que seja apanhado nesta linha deve fazer um salvamento de Reflexo (CD 10 + graduação alcançada carregando). Um sucesso divide o bônus de dano pela metade. O raio é considerado Penetrante contra Resistência Impenetrável.

FEITOS DE PODER

- **Área Aprimorada:** cada vez que você escolher esse feito, aumente o comprimento do poder em 7,5 metros.
- **Carga Aprimorada:** para cada graduação neste feito de poder, aumente o número de graduações carregadas por cada ação padrão. Você pode obter um número máximo de graduações igual à metade do seu Raio Devastador ou 3, o que for menor.

SENTIDO DE CHI

Efeito: sensorial **Ação:** nenhuma (passivo)

Alcance: pessoal **Duração:** contínua

Custo: 1 ponto por graduação

Você pode sentir os fluxos de chi em uma pessoa e uma área. Este é um sentido não-visual que fornece informações gerais sobre o "espectro do chi".

- **Sentido de chi básico (2 graduações):** você pode gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Notar para se concentrar e sentir os fluxos do chi. Você pode detectar poderes e efeitos de chi com durações contínua e duradoura, a presença de doenças e venenos (como um desequilíbrio nos fluxos do chi), o Nível de Chi de um alvo, a presença de coisas vivas (como um fluxo de chi saudável), mortas-vivas (como um buraco no fluxo normal de chi), lugares sagrados ou poderosos, bem como alguns efeitos e itens mágicos no ambiente (como concentrações pesadas de chi). Isto é a habilidade Detecção, especificando chi (1 graduação), com a possibilidade de fazer um teste de Notar à distância (1 graduação). Neste ponto, seu sentido de chi não é exato ou aguçado.
- **Sentido de chi inato (1 graduação):** seu sentido de chi básico é uma parte inata de seus sentidos. Você pode fazer testes de Notar para sentir chi como uma ação livre e como uma reação a mudanças repentinas nos fluxos normais de chi, como qualquer outro sentido normal.

As diferentes melhorias de sentidos e sentidos adicionais do poder Super-Sentidos podem ser interpretadas como diferentes sentidos de chi, ou maestria das percepções de chi, como descrito a seguir.

- **Exato (2 graduações):** um sentido de chi exato permite que você localize com precisão efeitos de chi que puder perceber, com um sentido de chi básico ou uma percepção de fenômenos de chi.
- **Aguçado (1 graduação):** um sentido de chi aguçado permite que você faça um teste de Notar para ler os fluxos de chi e discernir informações exatas, pois você claramente vê o chi formando linhas e padrões. A CD do teste de Notar é 15 + o bônus de Vontade do alvo que você quer ler (você é automaticamente bem-sucedido em ler alvos com Sabedoria não-existente). Você pode discernir qual poder foi usado e reconhecer a assinatura de chi do usuário, a natureza e os efeitos de uma doença ou veneno específicos, o número de criaturas vivas e mortas-vivas na sua presença (você precisa de um sentido de chi exato para localizá-las com precisão), o propósito e o efeito de locais e dispositivos mágicos, etc. Você pode identificar pessoas percebendo suas "assinaturas de chi", o que permite que você saiba o Nível de Chi exato delas e, se o mestre permitir, uma lista geral de seus poderes baseados em chi, bem como suas características de Sabedoria e Constituição. Você saberá a melhor forma de contra-atacar poderes baseados em chi, já que pode ler suas características corretamente. Ser capaz de ler o chi não permite automaticamente que você identifique coisas como doenças ou assinaturas de chi. Apenas fornece a você a informação necessária para fazer testes de Conhecimento para especialidades relacionadas como arcano, ciências biológicas e artes marciais.
- **Percepção (1 graduação):** você pode não ter a habilidade de sentir o chi, mas com um teste normal de Notar, sempre sabe quando alguém usa um poder baseado em chi ao seu redor.
- **Sentido de perigo (1 graduação):** você pode sentir perturbações bruscas nos fluxos de chi que avisam-no do perigo.
- **Poscognição e precognição (4 graduações cada):** você pode tanto ler as assinaturas de chi para ver o que aconteceu no passado ou interpretar o destino nos fluxos de chi para perceber o que pode vir a acontecer no futuro.
- **Radial (1 graduação):** você pode sentir tudo ao seu redor como fluxos e redemoinhos de chi. Acrescentar exato permite efetivamente que você enxergue no escuro sem penalidades, compensando uma desvantagem Deficiência por cegueira. Você fica cego em áreas sem chi, e não pode perceber criaturas mortas-vivas que têm fluxos de chi anormais (você precisa do sentido de chi básico para isso). Além disso, você não pode distinguir nenhum detalhe de qualquer tipo a menos que sua visão cega baseada em chi seja aguçada.

NINJA

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+3	+1	+0	+1	+0
15	16	12	10	12	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+6/+3*	+7	+12	+8

*Desprevenido, †Característica descrita neste livro.

Perícias: Acrobacia 12 (+15), Arte da Fuga 6 (+9), Concentração 6 (+7), Conhecimento (artes marciais) 5 (+5), Desarmar Dispositivo 7 (+7), Disfarce 8 (+8), Escalar 8 (+10), Furtividade 12 (+15), Notar 10 (+11), Prestidigitação 8 (+11), Procurar 5 (+5), Sobrevivência 5 (+6).

Feitos: Ataque Furtivo, Blefe Acrobático, Corrida Ninja¹, Equipamento, Esconder-se à Plena Vista, Foco em Ataque (corpo-a-corpo), Foco em Esquiva 2, Golpe Relâmpago¹, Rolamento Defensivo 3, Saltar Paredes¹, Saque Rápido (saque).

Equipamento: armadura ninja (Resistência +2), shuriken (dano +1; perfurante, Automático, incremento de alcance 3 metros).

Poderes:

Clone Fantasma¹ 1

Morfar 2 (qualquer)

Forma de Sombra 4 (Camuflagem 2 [visão, Limitado a áreas com sombra -1], **Intangibilidade 1**, **Super-Movimento 4** [deslizar, escalar paredes, permear, sem rastros], **Teleporte 2** (Exato; Meio [sombras]; Mudar Velocidade))

Golpe 6 (Pujante)

Sentido de Chi¹ 2 (sentido de chi básico)

Substituição¹ 5

Super-Movimento 1 (equilíbrio perfeito¹)

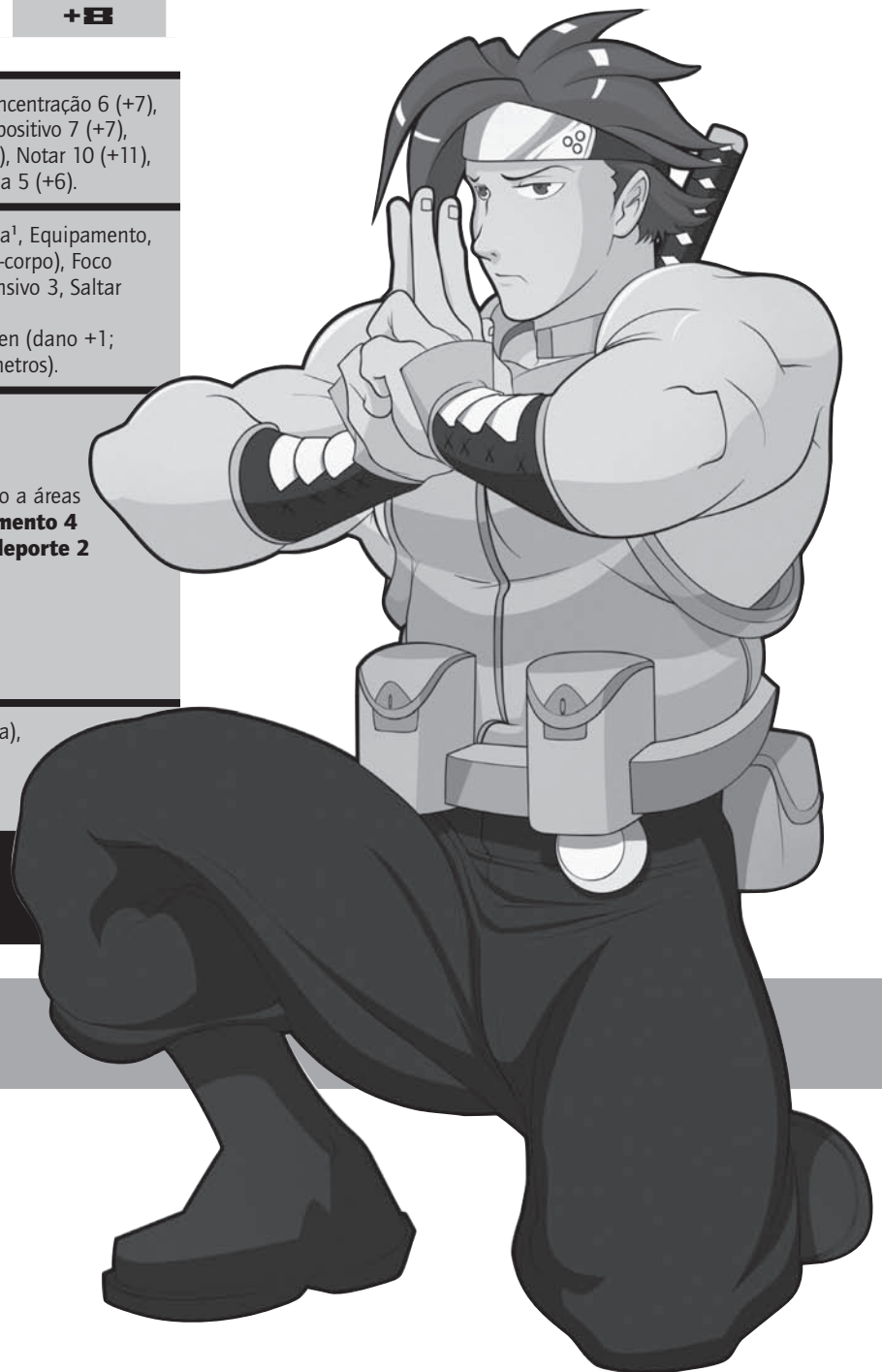
Combate: ataque +10 (corpo-a-corpo), +5 (à distância), agarrar +12, dano +1 (shuriken), +8 (Golpe), Defesa 18 (13 desprevenido), Recuo -3/-1, Iniciativa +3.

Habilidades 15 + Perícias 23 (92 graduações)

+ Feitos 18 + Poderes 50 + Combate 22

+ Salvamentos 22 = 150 PP.

“MEU CLÃ CONHECE ESTA TÉCNICA HÁ GERAÇÕES.”



SUPER-ARTISTA MARCIAL

NÍVEL DE PODER 15

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+5/+3	+6/+4	+3	+0	+2	+0
20/16	22/18	16	10	14	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+14/+11*	+19	+19/+17	+10

*Desprevenido; ¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Acrobacia 14 (+20), Concentração 12 (+14), Conhecimento (artes marciais) 18 (+18), Intimidar 6 (+6), Intuir Intenção 14 (+16), Notar 8 (+10), Sobrevivência 8 (+10).

Feitos: Ação de Combo¹ 2 (fintar, acertar um ataque em uma ação de carga), Ação em Movimento, Agarrar Instantâneo, Ataque Poderoso, Avaliação, Blefe Acrobático, Na Hora¹, Quebrar o Estilo¹ 5, Resistir a Dano¹, Rolamento Defensivo 3, Transe, Última Resistência¹.

Poderes:

Combo Final¹ 8 (Interromper Chi 10, Drenar Constituição 10, Drenar Resistência 10)

Destreza Aumentada 4

Força Aumentada 2

Forma de Batalha¹ 8 (liberação repentina do chi armazenado há muito tempo; Dissipação Lenta, recarregase através de Transe; **Escudo 9**, **Regeneração 12** [bônus de recuperação 3, taxa de recuperação 9, recupera-se automaticamente de condições Machucado e Ferido uma vez por rodada sem descansar], **Regeneração 12** [taxa de recuperação, recupera-se de Abatido e Desabilitado como uma ação padrão; Dissipação; Dissipação Rápida¹ 3 – funciona somente uma vez], **Super-Força 4**, **Teleporte 5** [explosão de velocidade cegante; Alcance Curto; Mudar Direção, Rebater], **Velocidade 1**)

Golpe 10 (imbuído de chi; Acurado, Elemento de Combo¹, Pujante, *Poderes Alternativos:* **Raio 12** [chi; Distrativo; Ataque Dividido], **Deflexão 6** [todos os ataques à distância], **Paralisia 6** [bloqueia o fluxo de chi; salvamento de Fortitude; Elemento de Combo¹], **Golpe 6** [chi; Contra-Ataque Avassalador], **Derrubar 12** [Recuo; alcance de Toque; Elemento de Combo¹])

Proteção 8

Velocidade 3

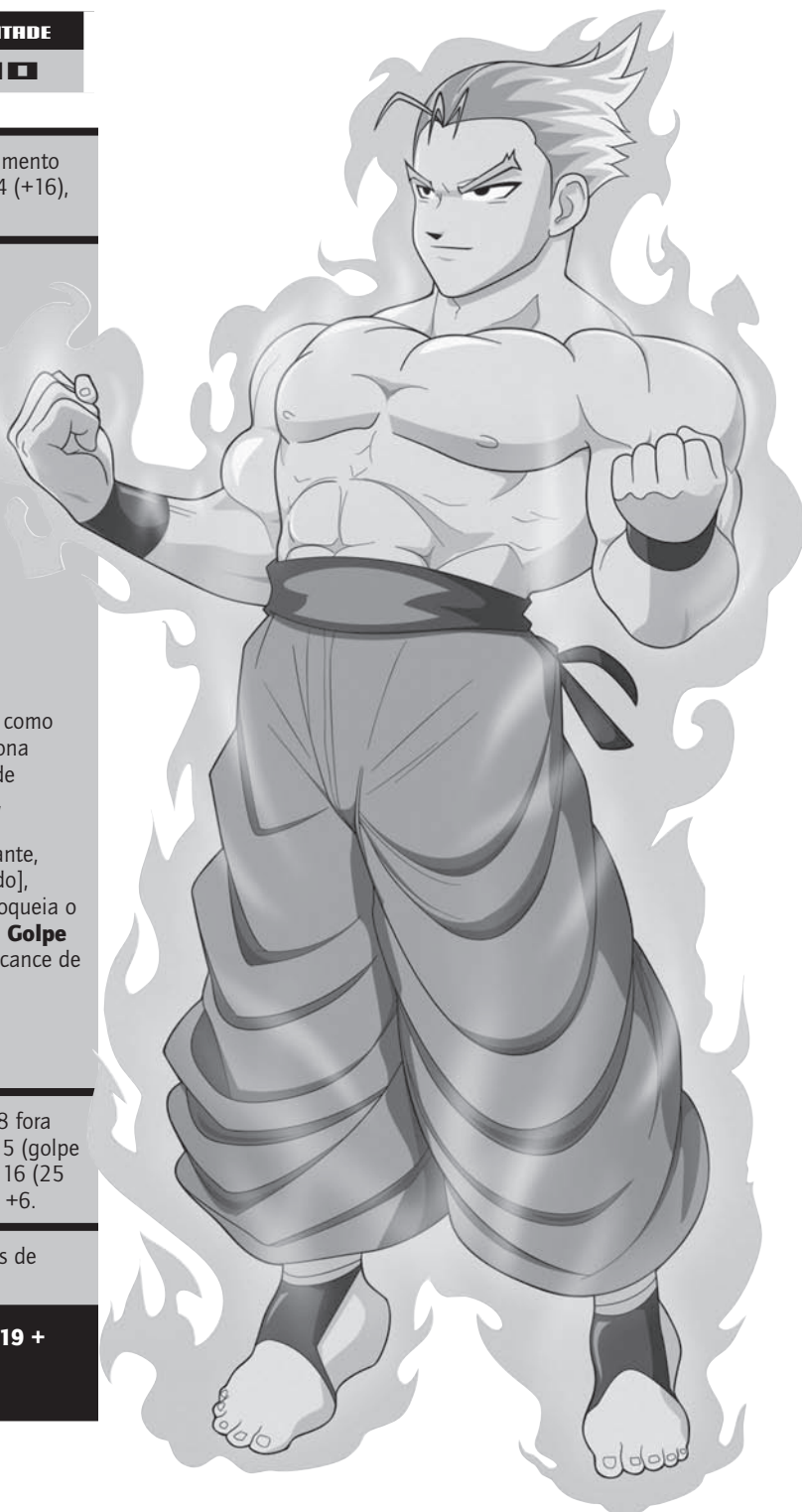
Voo 3

Combate: ataque +13, +15 (Golpe primário), Agarrar +22 (+18 fora da Forma de Batalha), Dano +6 (golpe de contra-ataque), +15 (golpe primário), +12 (Raio primário), +6 (Raio secundário), Defesa 16 (25 em Forma de Batalha, 13 desprevenido), Recuo -6, Iniciativa +6.

Desvantagens: Dissipação Rápida¹ (aplicada a 12 graduações de Regeneração dentro do poder Forma de Batalha, -3).

Habilidades 24 + Perícias 21 (84 graduações) + Feitos 19 + Poderes 89 + Combate 38 + Salvamentos 37 - Desvantagens 3 = 225 PP.

“PODER AVASSALADOR!”



CAPÍTULO 5: MONSTRINHOS



Era uma vez, na Terra do Marketing, quando os heroicos Executivos procuravam pelo Cálice Sagrado do seu negócio, um conceito que agradaria tanto meninos quanto meninas em todos os lugares. Durante anos, eles procuraram em vão, até que um Executivo topou com a resposta – criaturas bonitinhas e fofinhas... Espancando umas às outras.

Assim nasceu *Pokémon*, o flagelo das ondas de TV e das prateleiras de lojas especializadas.

Animais de estimação e familiares têm uma longa história no mangá e animê, como o monstrinho de estimação e mentor da garota mágica, e

em videogames, como as magias de conjuração de *Final Fantasy*, mas eles não mereceram seu próprio gênero até a chegada do fenômeno multimídia *Pokémon*, no qual animê, cardgames e videogames ajudaram uns aos outros e saíram de controle como um sonho de vendas transformado em realidade. Cópias e imitações logo surgiram, cada uma tentando pegar a sua fatia da torta enquanto ainda estava quente, e elas incluíam servos que nem eram tão bonitinhos para começar, mas que mesmo assim plantaram a semente. O conceito de criatura invocada que luta pelo seu treinador está agora firmemente arraigado na lista de gêneros de mangá e animê.

O GÊNERO DE MONSTRINHOS

Assim como muitos elementos do mangá, o conceito de monstrinhos tem suas raízes na história antiga. Durante o período Heian no Japão (794 a 1185 D.C.), mágicos da corte chamados *Onmyou-ji* praticavam artes mágicas secretas derivadas da alquimia chinesa e do Taoísmo. Entre os segredos dessas artes, coletivamente conhecida como *Onmyoudo*, estava a habilidade de domesticar e controlar espíritos conhecidos como "*shikigami*".

Os shikigami eram invisíveis para a maioria das pessoas, e dizia-se que sua forma natural era de uma espécie de criança ogro (*oni*). Entretanto, um onmyou-ji que tivesse domado um deles um poderia ordenar que assumisse qualquer forma, incluindo humana. O mangá e o animê operam como sempre quando representam os onmyou-ji e os shikigami; ou seja,

com uma grande licença poética. Os shikigami podem ser espíritos naturais, demônios ou divindades caídas. Traduzir este conceito para monstrinhos engraçadinhos mas completamente naturais, criaturas virtuais conscientes ou criaturas parecidas com bonecas de outra dimensão não foi difícil.

Fora do filão principal movido pelas vendas de *Pokémon* e suas cópias (*Digimon*, *Yu-Gi-Oh*, etc.), os monstrinhos se tornaram mais comuns, enquanto os autores de mangá tentavam dar sua própria interpretação ao conceito sem ter que ter uma linha de brinquedos como força motriz. Isto gerou híbridos com outros gêneros de mangá, como as garotas mágicas sanguinariamente violentas de *My-HiME*, os heróis excessivamente shounen de *Shaman King* e *Scry.ed* ou os psiônicos angustiados de *Persona: Trinity Soul*.

SEU MONSTRINHO E VOCÊ

No núcleo do gênero de monstinho está a relação entre você e seu(s) monstinho(s). Este relacionamento é definido por quatro fatores em vários graus: a diferença de poder entre você e seu monstinho, o fato de o monstinho ser ou não consciente e inteligente, a postura do monstinho com relação a você e se o relacionamento é voluntário ou involuntário.

AMIGO

Não importa se seu monstinho é mais forte ou mais fraco, mais inteligente ou até mesmo se é obrigado a ficar com você; se ele considera você um amigo, fará tudo ao seu alcance para ajudá-lo, chegando a entregar a vida por você. Mas amizade é uma via de duas mãos, e seu monstinho esperará a mesma lealdade em troca. Trair essa amizade prejudica a eficiência do seu monstinho, na melhor das hipóteses. Na pior, você tornará a sua própria vida mais difícil, já que seu monstinho pode começar a agir contra os seus interesses.

COMPANHIA

Um monstinho que só serve como companhia tem muito pouco poder comparado a você, mas suas habilidades únicas ainda podem se provar uma vantagem. Um monstinho de companhia está com você por vontade própria, e sua lealdade é genuína. Entretanto, abusar dessa lealdade pode afastá-lo e, em alguns casos, até mesmo transformá-lo em inimigo.

ESCRAVO

Um monstinho escravo é uma coisa muito perigosa de ter, especialmente se ele for mais poderoso que você. De propósito ou por acidente, você escravizou seu monstinho, e agora a vontade dele está ligada à sua. Uma criatura sem mente não irá se importar com suas correntes, mas um ser inteligente, maligno e poderoso fará tudo em seu poder para quebrar essa ligação, possivelmente matando você no processo. Um monstinho escravo não tem escolha a não ser obedecer a todas as suas ordens, mesmo se elas o levarem à morte; apenas não espere que o monstinho goste de você depois disso. Tratar um escravo com bondade vai conquistar sua lealdade verdadeira, até o ponto que o relacionamento, mesmo que involuntário, possa se tornar bem-vindo.



FAMILIAR

Um monstinho é um tipo especial de servo, ligado a você por um poder real. Um familiar é geralmente mais fraco do que você, mas tem perícias e poderes especiais que o tornam útil em muitas situações. Você pode contar com a lealdade de um familiar, às vezes porque a própria existência dele depende de sua boa vontade, mesmo que ele tenha rancor pela ligação entre vocês.

MENTOR

Um monstinho pode não ser mais poderoso do que você, mas certamente sabe mais, tornando-se seu mentor. Um monstinho mentor dificilmente participa do combate, mesmo se capaz de fazê-lo, mas sabe quase tudo que há para saber sobre seus poderes, seu papel na história e talvez algum passado secreto que você desconhece. Embora isso seja incomum, um mentor pode ensiná-lo contra sua vontade, seja porque ele não vê outra escolha para salvar o mundo ou porque foi compelido a tal papel. Nesse caso, seria bom manter um pé atrás com relação a seus ensinamentos.

PARASITA

Seu monstinho não é na verdade seu amigo. Na verdade, ele pode estar lhe causando mais mal do que bem. Claro, ele pode ter grandes poderes que estão à sua disposição, mas também está tirando algo de você, e não é amizade. Um monstinho parasita se alimenta de você; também não é uma troca justa, pois ele está levando a melhor na barganha. Nos casos mais extremos, seu monstinho pode na verdade estar vagarosamente matando você ou transformando-o em alguma outra coisa.

PARCEIRO

Você forjou uma aliança mútua com seu monstinho, já que vocês se complementam: cada um possui habilidades que o outro não tem. Vocês provavelmente compartilham ideais, mas você tem mais ou menos seus próprios objetivos de vida. Neste relacionamento, suas habilidades são equivalentes às do monstinho, mesmo se um de vocês for voltado a combate e o outro a interação ou investigação. O monstinho geralmente tem algum tipo de consciência e uma postura pelo menos prestativa, o que permite que ele reconheça a necessidade e os benefícios da parceria. Às vezes vocês são forçados a uma parceria pelas circunstâncias ou por um poder maior, mas geralmente entram no relacionamento em termos iguais.

PROTETOR

O monstinho está encarregado de proteger você, pura e simplesmente. O poder do monstinho é geralmente maior do que o seu para este papel, e pode ser na verdade a única forma que você tem de participar de um combate. O monstinho é pelo menos inteligente o bastante para compreender suas obrigações, o que pode ser meramente uma ligação instintiva ou um juramento sagrado. Se o monstinho não gosta de você ou de seu trabalho mas ainda é seu protetor, deve ser porque está obedecendo a um poder maior ou cumprindo uma obrigação. Nesse caso, o monstinho dificilmente fará qualquer coisa além de certificar-se de que você está fora de perigo, então partindo até que seja necessário novamente.

SERVO

Um intermediário entre um escravo e um amigo, um monstinho servo sente lealdade por você, mesmo se não gostar de você. Ele pode não gostar das suas ordens se sentir que são estúpidas ou absurdas, mas fará pelo menos um esforço superficial para cumpri-las. Um servo é pelo menos moderadamente inteligente, e pode ter jurado servidão a você por vontade própria.

SIMBIONTE

Você e seu monstinho compartilham de mais do que a companhia um do outro. Sua ligação é tão forte que vocês precisam um do outro para sobreviver, como se ele fosse um órgão do seu corpo. O mais saudável é que vocês se deem bem, porque ser hostil um com o outro complicará as coisas se um literalmente não consegue viver sem o outro.

PODERES DE MONSTRINHOS

A maioria dos monstros tem um escopo muito estreito de poderes, o que significa que você precisa aprender seus próprios poderes ou ter outros monstros com diferentes habilidades, se quiser ser capaz de lidar com situações diferentes. A maioria dos monstros cai dentro de uma das seguintes categorias, de acordo com seus poderes.

ATIRADORES

A artilharia do mundo dos monstros, um atirador deve atacar à distância e *ficar* longe. Combina ataques à distância com características que aumentam a eficácia de seus tiros. Também tem habilidades para fugir do oponente, com grande mobilidade e velocidade.

CURANDEIROS

Poderes curativos podem facilitar testes de recuperação e remover condições adversas, como atordoamento, armadilha, veneno e qualquer coisa que possa impedir os heróis de fazerem seu melhor. A criatura pode não ter muita utilidade em luta, mas todo mundo a quer perto logo depois.

DEFENSORES

Um monstro com estes poderes participa de muitos combates corporais, mas seu propósito não é tanto ferir seus inimigos quanto durar por tempo suficiente para proteger você. Este monstro tem muitas opções de proteção; assim, se uma delas falhar, outra assume seu lugar. Campos de força, teleporte defensivo, armadura grossa e deflexão telecinética são todos parte do arsenal de um monstro defensor.

LUTADORES

Um monstro lutador tem poderes designados para torná-lo um terror no campo de batalha, geralmente com garras afiadas ou armas naturais exóticas, como uma cauda de chicote ou a habilidade de transformar-se em uma bola e atropelar seus inimigos. Monstros lutadores geralmente não mostram poderes espalhafatosos, mas são cheios de opções de combate.

TÁTICOS

Estes monstros muito raros podem variar bastante, já que seus poderes são voltados para ajudar seus treinadores e amigos, não atacar ou defender diretamente. Qualquer poder que torne testes de perícia e jogadas de salvamento mais fáceis ou desnecessários pode ser considerado um poder tático. Exemplos incluem um monstro que cria uma névoa espessa ao seu redor para conceder camuflagem, ou um que pode fazer com que concreto ceda inesperadamente para prejudicar o movimento do inimigo.

TEMÁTICOS

Cruzando-se com outras categorias, os poderes temáticos seguem um conceito central que também define a natureza do monstro. Seus poderes são geralmente escolhidos ao redor de alguns repertórios de poderes alternativos. Por exemplo, um servo silfo, definido como um elemental do vento, pode ter um poder Forma de Vento Inata (com poderes Voo e

Intangibilidade), ser capaz de usar ventos para desequilibrar os inimigos (Derrubar), criar nuvens de poeira (Obscurecer), disparar rajadas de vento (Raio), invocar pequenos tornados que criam uma barreira (Deflexão), e enviar uma mensagem em uma brisa (Comunicação). Todos esses poderes vêm de outras categorias, mas são unificados pelo conceito de vento.

Os temas mais comuns são elementais: ar, terra, fogo e água, embora a alquimia chinesa também inclua madeira e metal. Outros temas incluem conceitos filosóficos (bem, mal, justiça), mitologia (anjos, demônios, divindades), tecnologia (telefones, eletricidade) e muitos, muitos outros.

INVOCÇÃO

O monstro mais popular é aquele que pode ser armazenado ou dispensado, invocado somente quando necessário. Magia de invocação é a resposta mais fácil, mas em cenários mais tecnológicos, os monstros são invocados ou usados através de dispositivos. O dispositivo de invocação pode ser qualquer coisa e ter qualquer justificativa.

Um dispositivo de convocação é como uma lâmpada de gênio, que você pode esfregar quando quiser para ter um poderoso aliado à sua disposição. Os monstros são "guardados" nesses dispositivos, desafiando as leis da física ao encolher e entrar em dispositivos do tamanho de uma mão.

Outros tipos de invocação envolvem quebrar as paredes entre as dimensões para permitir a entrada do seu monstro. Essas dimensões apresentam opções muito convenientes, já que você não precisa limpar a sujeira de um monstro que não vive na mesma realidade física que você.

Muito mais próximo, o último tipo de dispositivo é, basicamente, você. Monstros do tipo espiritual gostam de ficar dormentes em um hospedeiro e, quando você os invoca, eles saem de você — do seu corpo real ou de um ponto correspondente em outra dimensão.

A invocação dá à história um monte de complicações prontas para acontecer, já que provavelmente haverá uma sessão na qual você ficará sem seu monstro por um curto período de tempo (seu dispositivo é roubado, a invocação é bloqueada ou você atrai a fúria do seu monstro, e ele se recusa a vir). Seu monstro invariavelmente retornará, depois que você tenha aprendido algumas lições valiosas sobre lealdade e autoconfiança.

TORNEIOS

Assim como em séries de artes marciais, uma história em que monstros são o conceito central vai invariavelmente apresentar um torneio, que coloca criaturas umas contra as outras para provar qual combinação de monstro e treinador é a melhor. É uma mistura de convenção de amantes de gatos e campeonato de vale-tudo, com algumas estratégias de pôquer.

Sinergia é a palavra de ordem em um torneio de monstros, já que você deve ser capaz de improvisar e comandar seu monstro em combate contra outra dupla que faz o mesmo. O treinador que consegue reconhecer melhor as fraquezas do monstro inimigo e fazer seu próprio monstro explorá-las é o vencedor.

Já que, em um confronto controlado como esse, você terá pouco a fazer a não ser gritar, pode usar esta oportunidade para conversar com seu oponente: desafios, discussões, bravatas — tudo é permitido, desde que você não ataque seu oponente.

MONSTRINHOS À SOLTA

Há duas formas de criar um monstro: o feito Capangas ou o poder Invocar (Capanga). Cada graduação no feito ou poder concede 15 pontos de poder com os quais construir seu capanga. O que diferencia as duas opções é o que você pode fazer com elas.

- **O feito:** capangas criados pelo feito são simplesmente isso, capangas, facilmente derrotados em uma briga. Cada graduação no feito pode dar um número de pontos de poder equivalente a um nível (15) para seu capanga ou permitir acesso a um número de capangas um passo

acima na **Tabela de Progressão Universal**. Capangas criados com o feito devem ser todos do mesmo tipo, e estão sempre com você, sendo substituídos entre aventuras se forem mortos.

- **O poder:** o que o poder acrescenta é flexibilidade, permitindo o uso de feitos de poder, extras, falhas e desvantagens. Por um ponto de poder acima do custo do feito Capangas, você pode invocar seu(s) capanga(s) para perto de você. Em compensação, o poder Nulificar pode se livrar dos seus capangas, a menos que você compre o feito de poder Inato.

GRADUAÇÃO DE MONSTRINHO

O termo "graduação de monstinho" aparece muitas vezes neste capítulo. A graduação do seu monstinho é igual às graduações no feito Monstinho (ou Capangas) que você usou para criá-lo. Todos os monstinhos em um bando compartilham a graduação do monstinho principal.

Um monstinho de mangá funciona entre estas duas opções. Por isso, este capítulo apresenta uma nova categoria de feitos, além de poderes especializados e desvantagens, com um custo combinado igual ao das opções existentes – mas oferecendo tanto a eficácia e segurança do feito quanto a flexibilidade e utilidade do poder.

FEITOS DE MONSTRINHOS

Estes são feitos que você adquire para melhorar um monstinho construído com os feitos Monstinho ou Capangas. Feitos de monstinhos melhoram suas funcionalidade e performance, mas nem monstinhos nem capangas podem escolhê-los, já que eles mesmos não podem ter capangas ou monstinhos.

BANDO

MONSTRINHO, COM GRADUAÇÕES

Você tem mais de um monstinho seguindo-o. Para cada graduação neste feito, o número de monstinhos aumenta em um passo na **Tabela de Progressão Universal**. Todos os monstinhos têm a mesma graduação e tipo do seu monstinho original, embora suas características possam variar *levemente*. Quando um dos monstinhos no seu bando morre, você recupera seu custo em pontos de monstinho para que possa criar um outro. Você

não pode trocar os pontos de um monstinho morto num bando por pontos de poder; você pode apenas criar outro monstinho com eles.

BANDO DIVERSIFICADO

MONSTRINHO, COM GRADUAÇÕES

Os monstinhos no seu bando têm características diferentes entre si, embora ainda pertençam ao mesmo tipo geral (elementais do ar, ratos elétricos, etc.). Quando adquire este feito, você *deve* comprar um número de graduações igual a duas vezes a graduação do seu monstinho. Caso contrário, você perde os seus monstinhos únicos, e fica somente com os idênticos.

COMPANHEIROS HEROICOS

MONSTRINHO, COM GRADUAÇÕES

Seu monstinho ou bando não estão sujeitos às regras de capangas, e são tratados como personagens não-jogadores normais. Quando adquire este feito, você *deve* comprar um número de graduações igual à graduação do seu monstinho. Caso contrário, seu bando inteiro deixa de ser heroico, e fica sujeito mais uma vez às regras de capangas.

ELO TELEPÁTICO

MONSTRINHO, COM GRADUAÇÕES

Você tem um elo com seu bando, podendo se comunicar a qualquer distância e sem precisar compartilhar uma linguagem. Graduações adicionais permitem que você compartilhe um sentido com seus monstinhos, escolhido quando comprar a graduação (sentidos visuais exigem duas graduações). O sentido pode ser qualquer um que seu monstinho tenha, mesmo que você não o possua. Enquanto você percebe as coisas através do seu monstinho, é considerado desprevenido, a menos que seu monstinho esteja dentro do seu alcance de percepção. Mesmo assim, você sofre uma penalidade de -2 em Defesa e testes, porque está vendo a si mesmo em terceira pessoa.

INTERPOR MONSTRINHO

MONSTRINHO

Uma vez por rodada, quando você ou seu monstinho forem alvo de um ataque, o outro pode mover-se até sua velocidade normal como uma reação para interceptar o ataque, tornando-se o novo alvo. O protetor move-se para onde o aliado está, e o aliado move-se para qualquer espaço adjacente ao protetor. Se o ataque acertar, o protetor sofre seu efeito normal. Se o ataque errar, erra tanto o protetor quanto o protegido. Você deve declarar que está usando este feito antes da rolagem de ataque ser feita. Você não pode usar este feito se o protetor estiver atordoado ou incapaz de fazer ações livres.

LEALDADE APRIMORADA

MONSTRINHO, COM GRADUAÇÕES

A postura do seu monstinho ou bando com relação a você melhora para fanática. Quando adquire este feito, você *deve* comprar um número de graduações igual à graduação do seu monstinho. Caso contrário, seu bando inteiro perde sua lealdade e se torna prestativo ao invés de fanático.

MONSTRINHO

GERAL, COM GRADUAÇÕES

Você conseguiu capturar e domesticar uma criatura que lhe serve como monstinho de estimação. Você recebe (graduação x 15) pontos para criá-lo. Monstinhos estão sujeitos aos limites de nível de poder, e não podem ter monstinhos, capangas ou parceiros. Seu monstinho tem uma postura prestativa e está sujeito às regras normais para capangas. Se ele morrer, você recupera seu custo em pontos para criar outro monstinho.

MONSTRINHO ESPERTO

MONSTRINHO, COM GRADUAÇÕES

Seu monstinho pode não ser lá muito inteligente, mas através de paciência e esforço, você o ensinou a fazer mais do que outros monstinhos de sua classe. Para cada graduação neste feito, você ensina um monstinho burro (um monstinho com Inteligência 1 ou 2) quatro truques adicionais.

ORDEM DE MONSTRINHO

MONSTRINHO, COM GRADUAÇÕES

Através de treinamento ou empatia, seu monstinho pode reconhecer ordens simples e executar táticas complexas baseado nelas. Para cada graduação

NOME DO FEITO	BENEFÍCIO
FEITOS DE MONSTRINHOS	
Bando (+)	Você tem mais de um monstinho.
Bando Diversificado (+)	Seus monstinhos são de diferentes tipos.
Companheiros Heroicos (+)	Seus monstinhos não são capangas, mas heróis.
Elo Telepático (+)	Comunique-se mentalmente com seu monstinho.
Interpor Monstinho	Você e seu monstinho protegem um ao outro.
Lealdade Aprimorada (+)	Seus monstinhos são fanáticos com relação a você.
Monstinho Esperto (+)	Seu monstinho aprende 4 truques adicionais.
Ordem de Monstinho (+)	Seu monstinho é treinado para seguir duas ordens especiais.
Ordem Rápida	Dê uma ordem livre por turno.
Ordem Reflexiva	Gaste um ponto heroico para dar ao seu monstinho uma ordem como uma reação.
Ordem Tática (+)	Seus monstinhos podem realizar a mesma ordem com diferentes parâmetros.
FEITOS DE FORTUNA	
Ordem Reflexiva	Gaste um ponto heroico para dar ao seu monstinho um ordem como uma reação.
FEITOS GERAIS	
Monstinho (+)	Você tem um monstinho para ajudá-lo.

neste feito, escolha duas ordens que você pode fazer seu(s) monstinho(s) executar. Veja **Treinamento de Monstrinhos**, mais adiante neste capítulo, para uma lista de ordens e seus efeitos.

ORDEM RÁPIDA

MONSTRINHO

Você pode dar um ordem livre ao seu monstinho durante sua rodada, além da ordem como uma ação de movimento à qual você tem direito.

ORDEM REFLEXIVA

MONSTRINHO, FORTUNA

Você pode gastar um ponto heroico para dar um ordem ao seu monstinho como uma reação. Seu monstinho será capaz de seguir sua ordem quando você a dá, exceto se a ordem exigir uma ação completa ou esforço extra. Nesse caso, ele não será capaz de obedecê-la até seu próximo turno.

ORDEM TÁTICA

MONSTRINHO, COM GRADUAÇÕES

Através de códigos e treinamento exaustivo, você pode comandar os monstinhos de seu bando para realizar ações diferentes. Cada graduação neste feito permite que você selecione um truque ou ordem. Você pode usar uma ação de ordem para que todos os seus monstinhos realizem o truque ou ordem escolhido com diferentes parâmetros, como atacar alvos diferentes, atacar como uma ação de auxílio aos ataques normais dos outros monstinhos, mover-se para posições diferentes no campo de batalha, etc.

PODERES PARA MONSTRINHOS

CURA DE MONSTRINHO

Efeito: alteração

Ação: completa

Alcance: toque

Duração: instantânea

Custo: 1 ponto por graduação

Você pode curar seu monstinho. Isto funciona como o poder Cura (veja *Mutantes & Malfeitores*, página 85), mas apenas com seus monstinhos.

INVOCAR (MONSTRINHO)

Efeito: geral

Ação: padrão

Alcance: toque

Duração: instantânea

Custo: 1 ponto por graduação

Você pode invocar qualquer monstinho que tenha criado com o feito Monstinho. Ele aparece ao seu lado, e pode agir imediatamente. Durante o encontro, seu monstinho ganha o descritor "invocado", o que o torna vulnerável a poderes como Banir, Expulsar e Nulificar. Ele perde o descritor no fim do encontro, embora você possa dispensá-lo à vontade, enviando-o de volta para o lugar de onde veio. Você só pode invocar um monstinho cuja graduação seja igual ou menor do que as suas graduações neste poder, e só pode invocar um monstinho por vez.

Um monstinho invocado desaparece quando ficar inconsciente ou morto. Monstinhos derrotados recuperam-se normalmente, mas recuperam-se da morte como se estivessem desabilitados. Você não pode invocar um monstinho derrotado até que ele esteja completamente recuperado.

FEITOS DE PODER

- **Invocação Extradimensional:** seus monstinhos residem em um espaço extradimensional. Pode ser uma dimensão inteira, como o mundo espiritual, os Nove Infernos ou Valhalla, ou um espaço independente dentro de um dispositivo, como um bolsão dimensional (um novo bolsão exclusivo para o monstinho, ou um que você já possui atra-

vés do poder Bolsão Dimensional) ou mesmo a sua própria alma. Seu monstinho recebe o descritor "extradimensional" (ou um descritor que defina melhor a dimensão da qual ele vem).

EXTRAS

- **Horda (+1):** você pode invocar até seu número máximo de monstinhos com uma ação padrão. Você deve ter o feito Bando.
- **Invocação remota (+1/+2):** você pode fazer seu monstinho aparecer em qualquer ponto dentro de (graduação do poder x 3) metros. Por +2, você pode fazê-lo aparecer em qualquer ponto que você perceba com um sentido exato.

FALHAS

- **Autobanimento (-1):** qualquer monstinho que você invoque permanece ao seu lado por um número de rodadas igual ao seu nível de poder. Depois disso, desaparece. Você pode dobrar esta duração adquirindo o feito de poder Dissipação Lenta (apenas uma graduação).

DESVANTAGENS DE MONSTRINHOS

DIFICULDADE DE FALA

Apesar de ser inteligente e alerta, seu monstinho pode se comunicar apenas com uma única palavra bonitinha, geralmente seu nome ou o nome de sua espécie. Esta desvantagem afeta apenas monstinhos inteligentes (Int 4 ou maior); ela conta nos pontos que você recebe com cada graduação do feito Monstinho, não nos pontos de poder de seu personagem. Esta desvantagem tem um valor de 4 pontos (comum, maior). Você não pode escolher a desvantagem Deficiência (mudo) se já possui esta.

DISPOSITIVO DE MONSTRINHO

Você precisa de alguma coisa para invocar ou controlar o seu monstinho. Se não tiver este dispositivo à mão, não pode invocar seus monstinhos (se possui o poder Invocar Monstinho) ou controlá-los (se não possui). Esta desvantagem tem um valor de 1 ponto (incomum, menor) para dispositivos que são difíceis de perder ou extraviar, e 2 pontos (comum, menor) para coisas que você espera perder de tempos em tempos. Exemplos comuns são abridores de fendas dimensionais, apitos sinalizadores e caixas de controle.

ENJOO DE INVOCÇÃO

Sua técnica de invocação desorienta seus monstinhos, que precisam gastar algum tempo recuperando-se antes que possam agir. Monstinhos invocados ficam tontos quando surgem. Esta condição acaba no começo da próxima rodada. Esta desvantagem tem um valor de 2 pontos (comum, menor).

POR TRÁS DA MÁSCARA: CHAMAR OU INVOCAR

Invocar é mais caro do que simplesmente chamar, porque torna o seu monstinho ou bando disponível a você a qualquer hora e sob qualquer circunstância. Seus monstinhos invocados chegam instantaneamente e começam a agir imediatamente, para responder a qualquer situação.

Chamar seu monstinho leva mais tempo e exige um meio de comunicação remoto entre vocês, geralmente o feito Elo Telepático. Seu monstinho ou bando fazem o melhor para chegar a você, usando qualquer modo de movimento à sua disposição, embora o tempo que levem para chegar dependa de onde eles estavam. Em alguns casos eles podem estar incapazes de chegar a você, se houver barreiras que eles não conseguem transpor (como portas trancadas, por exemplo).

PODERES RELACIONADOS A MONSTRINHOS

NOME	EFEITO	AÇÃO	ALCANCE	DURAÇÃO	SALVAMENTO	CUSTO
Cura de Monstrinho	Alteração	Completa	Toque	Instantânea	—	1/graduação
Invocar (Monstrinho)	Geral	Padrão	Toque	Instantânea	—	1/graduação

MOBILIDADE LIMITADA

Seu monstrinho não pode se mover para muito longe. Se ele se desgarrar além do seu limite máximo, para de se mover e não faz nada até que você esteja dentro do alcance mais uma vez (ou desaparece, se for invocado). O valor da desvantagem começa em 1 ponto para um alcance de 300 metros de você, e aumenta para cada passo abaixo na **Tabela de Alcance Estendido**.

MONSTRINHO REBELDE

Seu monstrinho não gosta de você, e resiste às suas ordens, ao ponto de que pode *odiá-lo* e forçá-lo a arranjar alguma forma de coerção para controlar ele. Todos os monstrinhos em seu bando têm uma postura em relação a você pior do que prestativa (veja *Mutantes & Malfeitores*, página 46). Esta desvantagem tem um valor em pontos igual à graduação do monstrinho, se a postura for indiferente, igual ao dobro da graduação do monstrinho se for inamistosa, ou igual ao triplo da graduação do monstrinho se for hostil. Os pontos que você recebe por esta desvantagem não podem exceder uma quantidade proporcional à quantidade total de pontos que você gastou em poderes e feitos de monstrinhos: 1/2 para postura indiferente, 2/3 para inamistosa, e 3/4 para hostil. Você não pode escolher esta desvantagem se tiver o feito Lealdade Aprimorada.

OVELHA NEGRA

Um dos monstrinhos no seu bando não tem a mesma opinião dos outros com relação a você. Escolha um dos monstrinhos no seu bando e diminua sua postura em relação a você em um passo dos outros (veja o feito Lealdade Aprimorada e a desvantagem Monstrinho Rebelde). Apenas o monstrinho escolhido se comporta dessa forma com você. Esta é uma desvantagem incomum, menor, de 1 ponto.

RETROALIMENTAÇÃO

Você é ligado ao seu monstrinho de tal forma que a saúde dele se reflete em você. Sempre que um monstrinho falhar em um salvamento de Resistência, há uma chance de que você tenha de fazer um salvamento. A frequência desta desvantagem depende dos tipos de condições de dano do monstrinho.

MONSTRO-BOLA

A desvantagem Dispositivo de Monstrinho funciona como Perda de Poder, mas você também pode simular um objeto que chame um monstrinho, seja uma engenhoca tecnológica que o armazena em um espaço extradimensional ou um talismã mágico que o invoca do Mundo do Além, com o poder Dispositivo (embora, é claro, você não possa escolher a desvantagem Dispositivo de Monstrinho desta forma).

MONSTRINHOS BURROS

Monstrinhos com Inteligência menor do que 3 têm inteligência animal, mesmo que sejam avançados robôs de combate. Para usá-los em combate, você deve ensinar a esses monstrinhos como executar suas ordens. Este treinamento inclui ensinar truques, objetivos ou ordens, explicados na próxima seção.

trinho que exigem que você faça um salvamento de Resistência: abatido (incomum, 1 ponto), atordado (comum, 2 pontos) ou machucado (muito comum, 3 pontos). A intensidade da desvantagem é definida pela CD do seu salvamento de Resistência: 5 + dano (menor, +0 pontos), CD 10 + dano (moderada, 1 ponto) ou CD 15 + dano (maior, + 2 pontos). O dano por Retroalimentação é não-letal. Por um ponto adicional, o dano pode ser letal ou incluir uma outra condição menos comum.

TIPOS DE CRIATURAS

Monstrinhos não são apenas animais. De fato, a última coisa que se pode esperar em uma série de monstrinhos é que eles sejam normais. Os tipos de criaturas disponíveis como monstrinhos dependem do cenário, e o mestre pode vetar qualquer tipo de criatura, como um monstrinho holográfico controlado por IA virtual numa série em que exorcistas invocam os mortos para cumprir sua vontade.

A seguir estão algumas sugestões de criaturas apresentadas em mangá e animê. Para transformar seu monstrinho em um desses tipos, simplesmente gaste pontos na compra do modelo.

ANIMAL

Embora seja um pouco sem graça para os padrões do mangá, ter um animal normal como monstrinho não é inédito, embora este seja geralmente mais um batedor do que um combatente. Entretanto, alguns animais normais são bastante ferozes.

CARACTERÍSTICAS

A característica comum destes monstrinhos é seu valor de 1 ou 2 em Inteligência, que limita suas capacidades. Animais podem saber 3 truques por ponto de Int, como descrito na seção **Treinamento de monstrinhos**.

Mutantes & Malfeitores lista vários animais que podem ser comprados como monstrinhos. Você pode personalizar um animal acrescentando características inatas que não podem ser confundidas com poderes, ou que seu cenário possa explicar como naturais. Por exemplo, você pode ter um gorila gigante simplesmente concedendo a um gorila normal o poder Crescimento com o feito de poder Inato, e ele pode continuar sendo um animal "normal".

- **Exemplos:** um grande e amigável cão; um falcão de ataque treinado; um lobo rastreador; um furão batedor; um gorila gigante; um coelho parecido com um morcego; um besouro de combate do tamanho de um gato para duelos de insetos.

ANIMAL MÁGICO

Um passo acima das feras normais, animais mágicos têm características que suas contrapartes naturais não possuem. Alguns deles podem ter uma Inteligência próxima da humana ou superior, o que os torna inadequados para truques (a maioria dos animais inteligentes se ofende se você tentar ensiná-los truques), mas perfeitamente disponíveis para ordens complexas.

CARACTERÍSTICAS

Um animal mágico pode possuir poderes e características físicas incomuns, e alguns podem até mesmo ser diferentes de qualquer criatura encontrada na natureza, mas ainda ter uma anatomia e fisiologia compreensível. Escolha o modelo de qualquer animal encontrado em *Mutantes & Malfeitores* e acrescente a ele poderes. Por exemplo, você pode partir de um esquilo e dar a ele a habilidade de atirar relâmpagos com o poder Raio (elétrico).

- **Exemplos:** um rato telepático; um unicórnio; um cachorro cientista de uma dimensão paralela; um pequeno dragão; um ouriço-do-mar voador que luta por você com poderes de controle do clima.

CONSTRUTO

Para aqueles que não fazem amigos com facilidade, há sempre a opção de construir seus próprios, através da ciência! Monstrinhos construtos são populares e portanto variam muito, indo desde uma inocente mini-boneca mais parecida com um computador consciente do que com qualquer outra coisa até um robô gigante capaz de esmagar cidades.

CARACTERÍSTICAS

Como organismos inorgânicos, monstrinhos construtos não têm um valor de Constituição, e portanto vêm com 10 pontos adicionais que devem ser gastos em imunidades adequadas à sua natureza artificial. Muitos monstrinhos construtos também não têm Sabedoria, Inteligência ou Carisma, embora monstrinhos que acabem desenvolvendo uma "alma" certamente tenham essas características. Um construto com Inteligência 1 ou 2 será capaz de aprender truques como qualquer outro monstrinho, embora esses truques sejam "programados" ao invés de treinados.

Você pode encontrar alguns modelos de construtos prontos no **Capítulo 2: Heróis**, e exemplos de mecha no **Capítulo 3: Mecha**. Estes são meramente uma base sobre a qual você pode construir qualquer tipo de monstrinho construto.

- **Exemplos:** um soldado de brinquedo avançado; um agente virtual que navega e invade a rede seguindo suas ordens; um robô gigante inteligente que se transforma em um Fusca; a réplica droide de uma garota bonita da escola que seu pai cientista louco (e pervertido) fez para você; a pequena robô empregada/guarda-costas que entra em fúria quando você é ferido; seu avatar customizado em um jogo de luta na internet.

ESPÍRITO

Com uma clara origem sobrenatural, monstrinhos do tipo espírito podem ser explicados pela forma com que o cenário lida com sua existência. Uma pessoa comum pode receber um "monstrinho" espírito ao exibir poderes de xamã (mesmo se a habilidade de enxergar espíritos for seu único poder), encontrar uma relíquia antiga que aprisionou o espírito, ter algum tipo de destino que chama a atenção do reino espiritual ou até mesmo por um simples acidente que prende um espírito ao herói.

Um espírito é qualquer ser cujo estado natural seja incorpóreo ou invisível (ou ambos) com qualquer grau de influência no mundo material, independentemente de sua origem. A mitologia do cenário determina como o monstrinho interage com o resto do cenário, incluindo outros monstrinhos. Por exemplo, monstrinhos espíritos podem lutar uns contra os outros apenas em uma dimensão espiritual alternativa sem efeito no mundo físico, ou tornar-se corpóreos e causar dano no mundo ao seu redor.

CARACTERÍSTICAS

Dependendo da natureza do espírito, uma ou mais graduações de Intangibilidade podem ser exigidas, além de Invisibilidade, e você pode precisar de uma única graduação de Super-Sentidos para um poder "Percepção de Monstrinhos", que permite que você o veja. Se a Intangibilidade do espírito for inata e permanente, ele precisa adquirir um poder Intangibilidade "reverso" para se tornar corpóreo, ou então ter poderes com o extra Afeta Corpóreo, ou poderes mentais e sensoriais.

Um monstrinho espírito quase sempre terá um descritor adequado à sua natureza e sua dimensão de origem, como "espírito", "natureza", "demônio", "celestial", "morto-vivo", "fada" ou coisas mais estranhas como "ser de energia" (os Rynax de Kurau: Phantom Memory) ou "arquétipo" (os servos de Fate/Stay Night). Estes descritores são necessários para criar poderes que os afetam ou influenciam, como Banir, Super-Sentidos, Nulificar, a falha Limitado, as desvantagens Vulnerável e Fraqueza, etc.



- **Exemplos:** o fantasma de um ancestral que oferece ajuda a você; seu espírito animal interior; uma fada enviada pela Corte Seelie para lhe ensinar magia; o gênio que você libertou de seu encarceramento de 1.000 anos; o demônio que sua família jurou deter, ao aprisioná-lo dentro do seu corpo; um anjo da guarda muito beligerante; o shikigami que você aprendeu a invocar com seu treinamento de Onmyōdo.

ELEMENTAL

Uma subclasse de espíritos mas também um descritor geral que você pode aplicar a outros tipos de monstrinhos, elementais têm grande afinidade com um dos elementos da alquimia grega ou chinesa. Estes são Ar, Terra, Fogo e Água, mais Metal e Madeira. Como alternativa, você pode incluir outros elementos como Tempestade, Sagrado ou Éter.

CARACTERÍSTICAS

A essência dos elementais é que eles estão têm uma complexa relação entre si, pois os poderes de um elemento podem ter um efeito maior ou nenhum efeito nas criaturas de outros elementos. A **Tabela de Relacionamentos Elementais** apresenta uma tabela comum de relações de vulnerabilidade e imunidade. Quando você criar um monstrinho elemental, certifique-se de comprar Imunidade a poderes com um certo descritor e a desvantagem Vulnerável a poderes com um outro descritor elemental. Se você incluir elementos diferentes, atribua um outro elemento que os afeta muito e um outro ao qual são imunes.

- **Exemplos:** o tal esquilo que dispara relâmpagos, pertencente ao elemento Tempestade; um dragão vermelho pertencente ao elemento Fogo; um golem de ferro místico pertencente ao elemento Metal; um espírito guardião da floresta pertencente ao elemento Madeira; um demônio aprisionado pertencente ao elemento Fogo Infernal; o fantasma de Miyamoto Musashi, pertencente ao elemento Vácuo.

RELACIONAMENTOS ELEMENTAIS

ELEMENTO	DESCRIPTORIOS TÍPICOS	VULNERÁVEL A...	RESISTENTE/IMUNE A...
Ar	Frio, corte, elétrico	Terra	Água
Terra	Contusão, natureza	Fogo	Ar
Fogo	Fogo	Água, frio	Terra
Água	Frio, contusão, natureza	Ar	Fogo
Metal	Corte, perfurante, elétrico	Fogo	Ar
Madeira	Natureza, contusão	Fogo	Água

HORDA DE CAPANGAS

Uma horda de capangas é um conjunto de criaturas que conta como uma única criatura. Um vampiro que pode invocar um bando de ratos raivosos, uma bruxa que pode comandar um exército de abelhas ou o especialista em tecnologia que pode lançar uma nuvem de nanorrobôs são exemplos de treinadores que escolheram hordas de capangas em vez de um único monstinho.

CARACTERÍSTICAS

Selecione um monstinho Mínimo ou Diminuto para ser a criatura base que compõe a horda de capangas. Podem ser morcegos, insetos, fadas furiosas, robôs de ataque em miniatura ou qualquer coisa que você possa criar.

- **Tamanho:** o "tamanho" da horda de capangas representa o número de capangas individuais que compõem a horda. Uma horda cobre a mesma área listada na coluna **Espaço** do tamanho correspondente na **Tabela de tamanho**, página 34 de *Mutantes & Malfeitores*. Uma horda de capangas não tem alcance, e só pode atacar alvos dentro de sua área.
- **Habilidades:** os valores de habilidades de uma horda de capangas representam as características coletivas, não as de um indivíduo da horda.
- **Intangível:** uma horda de capangas sempre tem a primeira graduação do poder Intangibilidade, representando a habilidade da horda de se espalhar ao redor de espaços e prender vítimas dentro do seu espaço. Isto custa 6 pontos (5 do poder mais 1 ponto por ser Inato).
- **Ataque e Dano:** o ataque básico de uma horda de capangas representa como todos os membros podem se reunir e atacar um alvo. Isto é um ataque de Golpe com o modificador Área Moldável (correspondendo à área da horda). Todas as vítimas dentro do espaço da horda de capangas devem fazer um salvamento de Reflexo contra CD 10 + graduação de Golpe. Vítimas que falhem sofrem dano normal, enquanto que vítimas bem-sucedidas sofrem metade do dano. Isto custa dois pontos de poder

por graduação. Se o ataque tem o feito Pujante, a horda também deve pagar um ponto de poder por modificador de Força (pelo extra Área).

- **Resistência:** o salvamento de Resistência de uma horda de capangas também representa seus números, assim como a armadura e a saúde de cada membro da horda. É comprado com o poder Proteção, com os modificadores Impenetrável e Ablativo, ao custo de um ponto por graduação. Cada graduação que se dissipa, e cada condição Machucado ou Ferido, representa um número de membros da horda mortos. O valor de Resistência de uma horda deve ser alto, fazendo a troca com Defesa para representar a facilidade de acertar uma horda mas a dificuldade de derrubá-la.
- **Vulnerabilidade:** embora uma horda possa ignorar os efeitos da maior parte dos ataques individuais, ataques de área podem dizimar seus números rapidinho. Uma horda tem a desvantagem Vulnerável (ataques de área; muito comum, maior, 5 pontos) para representar isso. Como parte desta vulnerabilidade, uma horda não pode ter Evasão.
- **Outras características:** quando comprar mais características para a horda de capangas, trate-a como se fosse uma única criatura.

HORDA DE CAPANGAS (MODELO)

Poderes: Intangibilidade 1 (Inato), **Proteção** (Impenetrável; Ablativo), **Golpe** (Área Moldável).

Desvantagens: Vulnerável (ataques de área têm o dobro de sua CD normal para salvamentos; muito comum, maior, 5 pontos).

Custo: 6 por **Intangibilidade** + 1 por graduação de **Proteção** (faça troca de limite de Resistência por Defesa) + 2 por graduação de **Golpe** + Tamanho de área Inato (13 para Grande, 25 para Enorme, 37 para Descomunal, 49 para Colossal, 61 para Incrível) – 5 Vulnerável.

COMBATE DE MONSTRINHOS

Conduzir um combate entre monstinhos é um pouco diferente de um combate normal. A diferença principal é que monstinhos têm alguém supervisionando-os. A capacidade de seu personagem controlar e ajudar seu monstinho durante o combate depende muito das características que você escolheu para seu personagem e para seu monstinho.

AÇÕES

Durante o combate, você e seu monstinho são criaturas independentes. Assim, cada um de vocês tem uma ação padrão e uma ação de movimento.

- **Iniciativa:** para simplificar, monstinhos agem na mesma iniciativa de seus treinadores. Se por qualquer motivo você não der uma ordem a seu monstinho, ele realiza a ação que seu instinto define (que inclui qualquer truque que conheça) até que você dê uma ordem em contrário. Ele seguirá sua ordem quando for a vez dele durante a próxima rodada.

- **Ordem:** esta ação é particularmente importante, pois você vai usá-la com regularidade para dizer aos seus monstinhos o que fazer. Como dito na página 159 de *Mutantes & Malfeitores*, ordenar é uma ação de movimento. Você pode instruir seu monstinho a fazer um truque ou seguir uma ordem (veja a próxima seção). Você pode ter de fazer um teste de Lidar com Animais (CD 10) para ordenar um monstinho burro. Você pode substituir Lidar com Animais por outra perícia, dependendo da natureza do seu monstinho: Performance (rituais) para espíritos, Conhecimento (arcano) para demônios, Computadores para construtos, etc. Um monstinho inteligente reconhece todos os truques e ordens sem exigir um teste de perícia de sua parte.
- **Ordem complexa:** esta é uma ação completa com CD 25. Inclui ordenar um monstinho burro a realizar um truque ou seguir uma ordem que ele não conhece mas da qual é capaz e ordenar um monstinho inteligente a fazer uma sequência de ações.

TREINAMENTO DE MONSTRINHOS

Até monstrinhos do mesmo tipo terão capacidades diferentes dependendo do seu treinador. Mas a estratégia que você estabelecer para comandar seu monstrinho começa antes de entrar na arena, especialmente se seu monstrinho não for particularmente inteligente.

Em combate, você pode dar dois tipos de comandos: truques e ordens. É preciso ensinar truques a monstrinhos burros antes que eles possam compreendê-los, enquanto que monstrinhos inteligentes reconhecem todos eles. Ordens são táticas especiais que *você* deve aprender. Entre truques e ordens, monstrinhos burros podem ser treinados para um propósito, que é um conjunto geral de truques voltados a um papel específico que o monstrinho deve desempenhar.

TRUQUES

Um truque é uma instrução simples que você pode dar ao seu monstrinho se ele entende o que ela significa. Monstrinhos burros (com Inteligência 1 ou 2) podem aprender um pequeno número de truques, três por ponto de Inteligência, mais alguns se você adquirir o feito Monstrinho Esperto. Se você compra um monstrinho burro com o feito Monstrinho durante a criação do personagem, ele já conhece seu número máximo de truques. Para monstrinhos comprados mais tarde, você deve treiná-los com um teste de Lidar com Animais (ou outra perícia, dependendo da natureza do seu monstrinho, como descrito anteriormente). A CD para ensinar um truque a um monstrinho é apresentada entre parênteses, abaixo. É necessária uma semana de treinamento contínuo para o monstrinho aprender cada truque.

Um monstrinho inteligente (Inteligência 3 a 9) não precisa treinar, pois compreende o que você está tentando dizer, embora o mestre possa exigir um teste de perícia se suas ordens forem confusas. Um monstrinho com Inteligência 10 e acima compreenderá de qualquer forma, embora possa dirigir a você um olhar condescendente se suas ordens não estiverem gramaticalmente corretas.

A seguir estão os truques mais comuns que um monstrinho pode aprender, e as ordens simples que você pode dar.

- **Ataque (CD 20):** seu monstrinho ataca inimigos aparentes. Você deve apontar para uma criatura específica que você deseja que seu monstrinho ataque, e ele irá obedecer, se possível. Esta ordem também cobre adotar ou abandonar uma postura agressiva.
- **Ataque especial (CD 20):** você pode ensinar seu monstrinho a fazer uma ação de ataque especial, como derrubar, atropelar ou dar um encontrão. Você pode ensinar este truque várias vezes; cada vez ele se aplica a um novo ataque especial.
- **Brinque (CD 15):** seu monstrinho realiza vários truques simples, como sentar, rolar, rosnar ou latir e assim por diante.
- **Defenda (CD 20):** seu monstrinho defende-o ou está pronto para defendê-lo se não houver nenhuma ameaça aparente, mesmo sem qualquer ordem. Como alternativa, você pode comandar seu monstrinho a defender um aliado específico ou ficar em postura defensiva ou defesa total.
- **Fique (CD 15):** seu monstrinho fica no lugar, esperando você retornar. Não desafia outras criaturas que surgem, embora ainda se defenda se precisar.
- **Habilidade especial (CD 20):** se o monstrinho tem um ou mais poderes de ataque ou habilidades que devem ser "ativadas", você pode ordená-lo a usar um deles, selecionando o alvo e o efeito.
- **Procure (CD 15):** seu monstrinho se move até uma área e começa um teste estendido de Procurar (veja a página 54 de *Mutantes & Malfeitores*) por algo que ele seja treinado a procurar. Você pode ensinar este truque várias vezes; cada vez ele se aplica a algo novo.
- **Rastreie (CD 20):** seu monstrinho rastreia um alvo com qualquer sentido apropriado, se tiver o feito Rastrear ou o Super-Sentido Rastrear.
- **Saia (CD 15):** seu monstrinho sai do combate ou recua de outra forma. Uma criatura que não conheça este truque continua a lutar até

que tenha que fugir (devido a ferimentos, efeito de medo ou algo parecido) ou até que seu oponente seja derrotado.

- **Siga (CD 15):** seu monstrinho o segue de perto, mesmo a lugares onde normalmente não iria.
- **Trabalhe (CD 15):** seu monstrinho puxa ou empurra uma carga pesada ou média.
- **Traga (CD 15):** seu monstrinho traz algo para você. Se você não aponta um item específico, seu monstrinho traz alguma coisa aleatória.
- **Venha (CD 15):** seu monstrinho vem até você, mesmo que normalmente não faça isso.
- **Vigie (CD 20):** seu monstrinho fica no lugar e evita que outros se aproximem.

PROPÓSITOS

Um propósito é uma coleção de truques com um objetivo em mente. É um programa de treinamento geral usado para monstrinhos burros, a fim de otimizar o tempo e o esforço necessários para treiná-los. Se você escolher treinar um monstrinho em um propósito, você não pode ensinar truques independentes, e um monstrinho pode ser treinado para somente um propósito. Assim como acontece com truques, monstrinhos inteligentes não precisam aprender um propósito. Eles geralmente estão cientes do papel que sabem desempenhar devido a suas próprias habilidades.

Ensinar um propósito a um monstrinho burro exige 4 semanas de trabalho e um teste da perícia apropriada (CD entre parênteses) no final deste período.

- **Montaria de combate (CD 20):** um monstrinho treinado para levar um cavaleiro ao combate conhece os truques ataque, venha, defenda, saia, vigie e siga. Você pode "melhorar" um monstrinho treinado como montaria normal para um monstrinho treinado como montaria de combate gastando duas semanas e fazendo um teste de Lidar com Animais



contra CD 20. O novo propósito geral substituem o propósito anterior do animal e quaisquer truques que ele conhecia antes.

- **Duelo (CD 20):** um monstinho treinado para duelar com outros monstinhos conhece os truques ataque, saia, quaisquer dois ataques especiais e quaisquer dois usos de habilidade especial.
- **Luta (CD 20):** um monstinho treinado para entrar em combate conhece os truques ataque, saia, dois ataques especiais e fique. Treinar um monstinho para lutar leva três semanas.
- **Guarda (CD 20):** um monstinho treinado como guarda conhece os truques ataque, defesa, saia, um ataque especial e vigie.
- **Trabalho pesado (CD 15):** um monstinho treinado para trabalho pesado conhece os truques venha e trabalhe.
- **Caça (CD 20):** um monstinho treinado para caçar conhece os truques ataque, saia, traga, siga, procure e rastreie.
- **Performance (CD 15):** um monstinho treinado para performance conhece os truques venha, traga, siga, brinque, habilidade especial e fique.
- **Montaria (CD 15):** um monstinho treinado para carregar um cavaleiro conhece os truques venha, siga e fique.

ORDENS

Ordens são uma coleção complexa de sinais e instruções pré-estabelecidas que você e seu monstinho aprendem ao mesmo tempo. Ao contrário de truques, que você pode ordenar livremente, dar uma dessas ordens exige um teste de perícia, já que você precisa interpretar as condições atuais da batalha e adaptar seus sinais de acordo. A perícia em questão pode ser Lidar com Animais, Conhecimento (tática) ou uma nova especialidade ou perícia criada para este propósito, como Conhecimento (monstinhos) ou Lidar com Monstinhos. Você aprende uma ordem ao adquirir o feito Ordem de Monstinho. Você dá ordens como uma ação de ordem, fazendo um teste de Conhecimento (tática) contra a CD apresentada entre parênteses na descrição de cada ordem.

Todos os efeitos de uma ordem duram até o começo do seu próximo turno. Você pode renovar o efeito ao dar a mesma ordem novamente, mas ainda tem que fazer um teste de Conhecimento (tática), já que a situação tática muda de rodada a rodada.

- **Ajuda (CD 15):** você analisa a posição de cada combatente e instrui seu monstinho a se posicionar com a melhor vantagem. Seu monstinho flanqueia um alvo junto com outro aliado (assim, um monstinho

não pode realizar esta ordem sozinho) e recebe um bônus de +2 para ataque ou para Defesa; este bônus se acumula com o bônus de uma ação de auxílio. Antes de fazer o teste de Conhecimento (tática), decida se você está concedendo o bônus de ordem ao seu monstinho ou ao aliado que o monstinho está ajudando.

- **Assalto (CD 20):** você identifica uma fraqueza na tática do oponente do seu monstinho, e instrui seu monstinho a tirar vantagem dela. Se você for bem-sucedido na ordem, a CD do salvamento contra o próximo ataque do seu monstinho recebe um bônus, não limitado pelo NP.
- **Aviso (CD 15):** se você está ciente de um alvo que por alguma razão o seu monstinho não percebeu, pode gritar um aviso. Até o começo do seu próximo turno, seu monstinho está imune a ataques surpresa do alvo e tem um bônus de +2 em testes de Notar para percebê-lo. Se o monstinho já estiver ciente do alvo, esta ordem concede o bônus para qualquer teste feito para evitar uma finta.
- **Elemento Surpresa (CD 20):** esta ordem faz um monstinho subir na ordem da iniciativa, acrescentando +4 à sua rolagem de iniciativa original.
- **(Esforço) Empático (CD 15):** você pode ordenar seu monstinho a fazer um tipo específico de esforço extra (escolha quando aprender esta ordem) e, se você conseguir dar a ordem, você fica fatigado ao invés de seu monstinho. O efeito do esforço extra dura somente até o começo do seu próximo turno, mas você continua fatigado até descansar ou de alguma forma cancelar a condição.
- **Esquivar (CD 20):** você traça uma rota segura para o seu monstinho seguir no campo de batalha. Se a ordem for bem-sucedida, todos os bônus de cobertura que seu monstinho recebe até o começo do seu próximo turno contam como o dobro.
- **Ferocidade (CD 20):** você pode fazer surgir em seu monstinho um espírito de luta. Se a ordem for bem-sucedida, o monstinho entra numa fúria controlada. Para cada 3 pontos pelos quais você exceder a CD, seu monstinho recebe uma graduação no feito Fúria até o começo do seu próximo turno (o bônus de dano por Força é limitado pelo NP). Um monstinho inteligente pode escolher não se enfurecer, mesmo se tiver as graduações de bônus.
- **Perseguir (CD 20):** você instrui seu monstinho a forçar um alvo se mover para uma posição que você quer. Quando você dá essa ordem com sucesso, seu monstinho recebe um bônus de +4 em testes de Intimidar ou testes de Força feitos com a intenção de mover o alvo na direção desejada.

ARQUÉTIPOS DE SÉRIES BASEADAS EM MONSTRINHOS

Séries sobre monstinhos têm seus próprios arquétipos, além dos mais comuns, já descritos no **Capítulo 2: Heróis**. O treinador de monstros e o invocador, nas páginas 114 e 115, dependem da disponibilidade de monstinhos e servos especiais na série, mas podem facilmente existir como os únicos heróis do seu tipo, com seus monstinhos sendo uma parte única dos seus poderes, que ninguém ou quase ninguém é capaz de imitar.

TREINADOR DE MONSTROS

Um treinador de monstros não luta ele mesmo, mas não por covardia. É porque tem uma arma muito mais útil à sua disposição: seu monstinho. Ele pode ser um feiticeiro que topou com o feitiço que invoca um demônio poderoso, um tipo de caçador de crocodilos que tem um amigo animal poderoso ou um guerreiro que pode desprender parte de sua alma e moldá-la em uma criatura mecânica assustadora. No final, ele ficará para trás e instruirá seu monstinho sobre a forma mais eficiente de lidar com qualquer ameaça.

Exemplos: *Ash Ketchum de Pokémon*, *Takamine Kiyomaro de Zatch Bell*, *Yuzuriha Nekoi de X/1999*.

INVOCADOR

Semelhante a um general sobrenatural, o invocador não mede sua força em sua própria magia, mas em sua habilidade de trazer e comandar esquadrões especializados de criaturas apropriadas para cada situação. Magos ou clérigos que conhecem a fauna sobrenatural de outros mundos, inventores que podem comandar exércitos de robôs ou simplesmente herdeiros de um leal exército de fantasmas, os invocadores podem encontrar conforto em saber que, o que quer que aconteça, eles não estão sozinhos.

Exemplos: *Meiko Rokudo de Ghost Sweeper Mikami*, *Yugi Moto de Yu-Gi-Oh!*, *Subaru Sumeragi de Tokyo Babylon*.

- **Postura Defensiva Aprimorada (CD 15):** uma ordem bem-sucedida faz o seu monstinho assumir uma postura defensiva ou realizar uma defesa total (sua escolha quando der a ordem). Além disso, se você for bem-sucedido na ordem, seu monstinho recebe um bônus adicional de +2 em Defesa, não limitado pelo nível de poder.
- **Subjugar (CD 20):** você ordena seu monstinho a assumir uma postura mais feroz para intimidar os oponentes. Quando você é bem-sucedido nesta ordem, os oponentes dentro de 7,5 metros do seu monstinho devem fazer um salvamento de Vontade (CD 10 + graduação do monstinho) quando seu monstinho causa dano contra um deles. Se eles falharem, ficam abalados por uma rodada completa. Você pode aprender esta ordem várias vezes; cada uma move o alcance do monstinho um passo acima na **Tabela de Progressão Universal**, acrescenta +2 à CD do salvamento de Vontade ou aumenta a duração da condição abalado em uma rodada.
- **Treinamento Conjunto (CD 20):** seu monstinho já viu o que você pode fazer, e você pode ordenar que ele o imite. Uma ordem bem-sucedida concede ao seu monstinho uma graduação em um feito geral, de combate ou de perícia que você possua à sua escolha.

EVOLUÇÃO

Assim como heróis crescem em poder, os monstinhos também podem — às vezes, de forma muito mais espetacular. Numa série de monstinhos, os heróis mostram um aumento de habilidade e conhecimento, mas seus monstinhos adquirem novos poderes, além de aumentar a força daqueles que já possuem. Em pokémonês, isto é chamado de “evoluir”.

Há dois tipos de evolução que você pode ter com seu monstinho.

- **Crescimento:** assim como heróis normais, os monstinhos lentamente ficam mais poderosos. Isto é simplesmente receber mais pontos de poder para gastar no seu monstinho, concedendo a ele mais características. Certifique-se de que você pode pagar por todos os feitos de monstinho que possui, já que alguns deles param de funcionar se sua graduação cai abaixo do número de graduações que você tem no próprio feito Monstinho. Você não precisa explicar como isso aconteceu, já que é um processo perfeitamente natural.
- **Salto:** monstinhos podem ter uma forma alternativa e mais avançada que podem assumir no meio de combate. Você pode simular esta habilidade com os poderes Forma Alternativa, Forma de Batalha, Fortalecer ou Morfar (Metamorfar), dependendo do tipo de mudança. Cada poder tem suas próprias características e interpretações do gênero. Forma Alternativa e Morfar não representam na verdade um aumento de poder; ao invés disso concedem novos poderes dentro dos limites normais ou simplesmente redistribuem características. Fortalecer é limitado a aumentar características específicas, e Forma de Batalha pode acrescentar novos poderes e aumentar os poderes existentes. Escolha qual poder representará a evolução repentina do seu monstinho, e qual será o seu efeito visual. A evolução que surge desta forma deve ser explicada dentro da mitologia do cenário, dizendo quais os tipos disponíveis de monstinhos do cenário têm esta curiosa habilidade para se tornar mais fortes por alguns momentos.

HORDAS E LEGIÕES

Um herói com o feito Bando e o poder Invocar pode rapidamente inundar o campo de batalha com capangas, principalmente com o extra Horda. As coisas só melhoram se ele possuir o feito Companheiros Heroicos, pois seu pequeno exército é bem difícil de derrotar.

Para manter o combate rápido quando um treinador invocador como esse entra na briga, aplique os conselhos a seguir.

- **Horda de capangas:** pense seriamente em comprar um monstinho com o modelo horda de capangas, encontrado neste capítulo, ao invés de uma multidão de monstinhos individuais. Isto ajuda o jogo, forne-

cendo o efeito visual de um pequeno exército aparecendo do nada, e tratando-o como uma única criatura em termos de regras.

- **Você invoca, você controla:** o jogador cujo herói faz as invocações em massa é responsável por manter o registro do estado dos monstinhos, especialmente com relação a dano e condições prejudiciais. Numere cada criatura para lembrar qual monstinho está atacando qual alvo ou fazendo o quê.
- **Uma rolagem, muitas criaturas:** apesar das habilidades diferentes que todos os monstinhos presentes podem ter, role um só dado para eles a cada turno. Acrescente o bônus para qualquer ação que cada um tentará, incluindo perícias, ataques e salvamentos. Por exemplo, seu turno começa e você declara as ações para oito monstinhos diferentes que você trouxe para o campo de batalha. O resultado desta “rolagem de monstinho” é 13. Seu primeiro monstinho soma seu bônus de ataque de +6 a 13, para ver se atinge alguma coisa com sua mordida (total 19); seu segundo monstinho soma seu bônus de carga de +10 a seu ataque corpo-a-corpo normal (total 23); enquanto que dois monstinhos colaboram para ajudar um aliado ferido a escalar uma cerca para um total de +4 no teste de Escalar do aliado pela ação de auxílio de ambos os monstinhos; enquanto isso, outro monstinho está pulando a cerca para fazer alguma coisa do outro, somando seu bônus de Acrobacia de +12 à rolagem de 13 (total 25) e seu bônus de Notar de +5 para tentar perceber algum perigo (total 18). Mais tarde na rodada, dois outros monstinhos são atacados. Você soma seus +4 e +8 de Resistência, respectivamente, à rolagem de 13 (totais de 17 e 21, respectivamente).
- **Escolha 10:** ao invés de rolar um dado para todas as ações, presuma que os monstinhos estão sempre escolhendo 10 para ações que não sejam fundamentais, como testes de perícias.
- **Colaboração:** faça seus monstinhos colaborarem em uma única tarefa, assim transformando-os em bônus de auxílio ambulantes ao invés de exigir ações individuais. O feito Trabalho em Equipe faz maravilhas por esta abordagem, dando a você a chance de conceder a um único monstinho um ataque ou Defesa além dos limites do nível de poder do cenário.

ORDENS

NOME	CD	EFEITO
Ajuda	15	Bônus de +2 adicional por flanquear.
Assalto	20	O próximo ataque do monstinho tem +2 para a CD de seu salvamento.
Aviso	15	Cancele um ataque surpresa contra seu monstinho.
Elemento Surpresa	20	Seu monstinho recebe +4 em Iniciativa.
(Esforço) Empático	15	Você assume a fadiga do seu monstinho pelo esforço extra dele.
Esquiva	20	O bônus de cobertura do seu monstinho (se houver) é dobrado.
Ferocidade	20	Seu monstinho recebe o feito Fúria.
Perseguir	20	Seu monstinho recebe +4 para Intimidar ou atacar.
Postura Defensiva Aprimorada	15	A Defesa do seu monstinho aumenta em +2 em uma postura defensiva ou defesa total.
Subjugar	20	Os ataques bem-sucedidos do seu monstinho deixam seus inimigos abalados.
Treinamento Conjunto	20	Conceda ao seu monstinho graduações em um feito que você possui.

TREINADOR DE MONSTRINHOS

NÍVEL DE PODER 6

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+0	+1	+2	+1	+2
10	10	12	14	13	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+1	+7	+4	+6

¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Blefar 7 (+9), Cavalgar 6 (+6), Conhecimento (ciências biológicas) 6 (+8), Conhecimento (tática) 9 (+11), Diplomacia 6 (+8), Furtividade 9 (+9), Lidar com Animais 9 (+11).

Feitos: Avaliação, Companheiros Heroicos¹ 6, Defesa Aprimorada, Elo Telepático¹, Empatia com Animais, Evasão, Faz-Tudo, Foco em Esquiva 2, Lealdade Aprimorada¹ 6, Liderança, Monstrinho 6, Ordem de Monstrinho¹ 3 (escolha seis ordens), Ordem Rápida¹, Plano Genial, Trabalho em Equipe.

Poderes:

Cura de Monstrinho 4 (À Distância).

Combate: Ataque +2, Agarrar +2, Dano +0 (desarmado), Defesa 14 (11 desprevenido), Recuo -0, Iniciativa +0.

Habilidades 13 + Perícias 13 (52 graduações) + Feitos 33 + Poderes 8 + Combate 8 + Salvamentos 15 = 90 PP.

EXEMPLO DE MONSTRINHO: DOGBONE NÍVEL DE PODER 6

For 20	Des 13	Con 16	Int 5	Sab 12	Car 8
--------	--------	--------	-------	--------	-------

Perícias: Acrobacia 7 (+8), Intimidar 11 (+10), Nadar 6 (+11), Notar 8 (+9), Sobrevivência 8 (+9).

Feitos: Agarrar Instantâneo, Arremessar Aprimorado, Assustar, Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Atropelar Rápido, Cauda Relâmpago¹ 2 (intervalo de 4), Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 3, Imobilizar Aprimorado, Interpor-se, Presença Aterradora 5.

Poderes: **Proteção 3**, **Raio 6** (ponta da cauda se desprende e retorna; balístico; Ricochete; *Poder Alternativo: Golpe 1* [ataque de cauda; corte; Pujante; Alcance Estendido 2]), **Salto 2**, **Velocidade 2**.

Combate: Ataque +6 (corpo-a-corpo), +3 (à distância), Agarrar +8, Dano +5 (mordida), +6 (Golpe, cauda), +6 (Raio, cauda à distância), Defesa 16 (13 desprevenido), Recuo -3, Iniciativa +1.

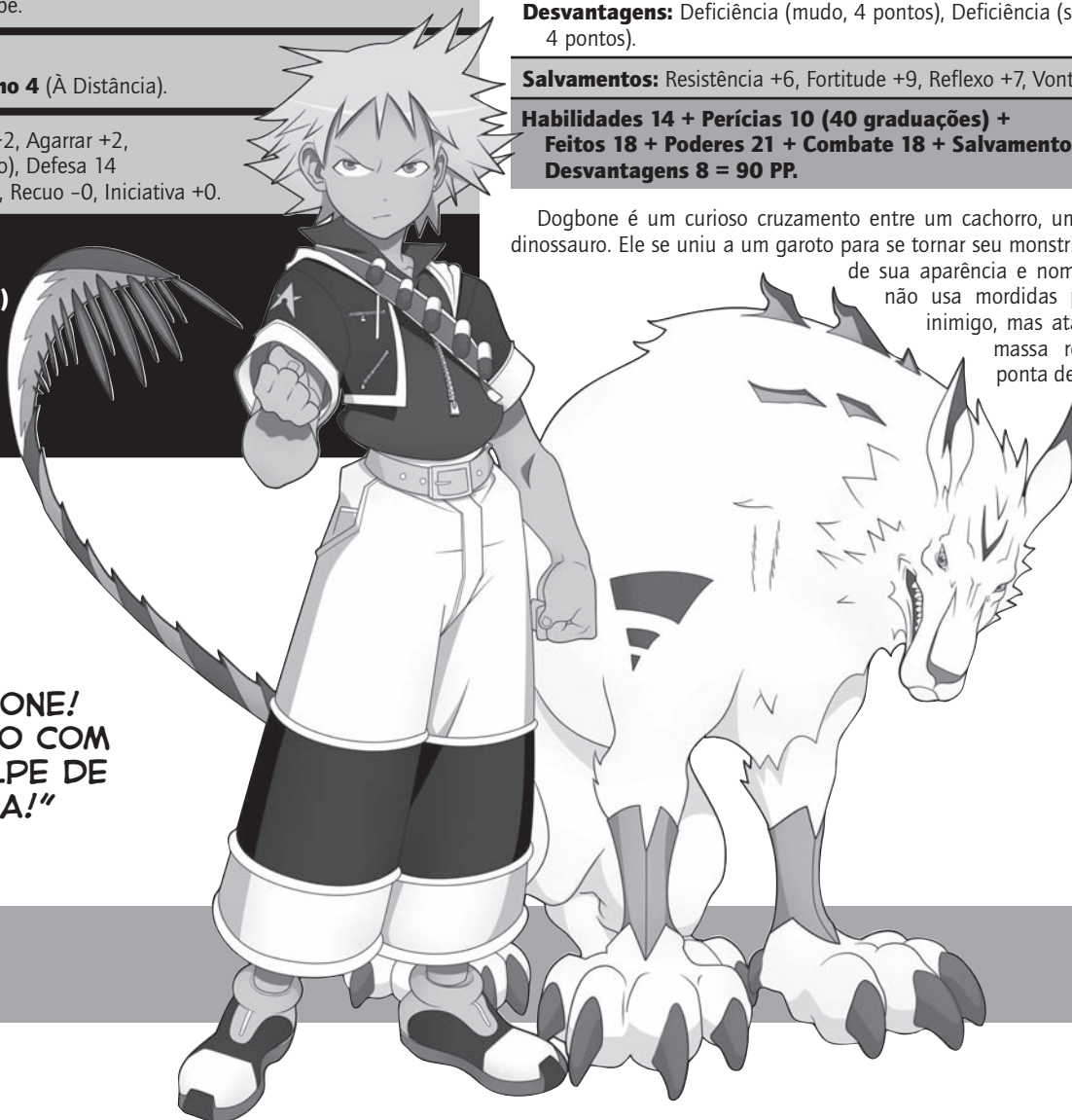
Desvantagens: Deficiência (mudo, 4 pontos), Deficiência (sem mãos, 4 pontos).

Salvamentos: Resistência +6, Fortitude +9, Reflexo +7, Vontade +6.

Habilidades 14 + Perícias 10 (40 graduações) + Feitos 18 + Poderes 21 + Combate 18 + Salvamentos 17 - Desvantagens 8 = 90 PP.

Dogbone é um curioso cruzamento entre um cachorro, um tatu e um dinossauro. Ele se uniu a um garoto para se tornar seu monstrinho. Apesar de sua aparência e nome, Dogbone não usa mordidas para ferir o inimigo, mas ataca-o com a massa rombuda na ponta de sua cauda.

"DOGBONE!
ACERTE-O COM
SEU GOLPE DE
CAUDA!"



INVOCADOR

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-2	+1	+2	+3	+2	+3
6	13	14	17	15	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+2/+9*	+5	+7	+12

*Usando Magia (Proteção), **Funciona como Empatia com Animais, mas com espíritos, ¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Concentração 12 (+14), Conhecimento (arcano) 12 (+15), Conhecimento (ciências biológicas) 10 (+13), Diplomacia 8 (+11), Intimidar 5 (+8), Lidar com Animais 15 (+18), Notar 8 (+10), Procurar 6 (+9).

Feitos: Bando Diversificado¹ 10 (todos os monstros são espíritos da natureza), Bando¹ 2 (escolha outros cinco monstros com graduação 10, um deles deve ter o modelo horda de capangas), Bem-Relacionado, Companheiros Heroicos¹ 10, Empatia com Espíritos**, Foco em Ataque 5 (à distância), Foco em Esquiva 3, Liderança, Monstrinho¹ 10 (150 pontos de poder para criar um monstrinho do tipo espírito), Ordem de Monstrinho¹ 2 (escolha 4 ordens), Ordem Tática¹, Ritualista.

Poderes:

Invocar Espíritos 10 (Horda; Ação (rodada completa), Duração (Concentração); Invocação Extradimensional).

Magia 7 (Raio Místico 7; *Poderes Alternativos:* **Proteção 7** (Impenetrável); escolha uma outra magia com custo em pontos de poder igual a 12).

Combate: Ataque +5 (corpo-a-corpo), +10 (à distância), Agarrar +3, Dano -2 (desarmado), +6 (raio místico), Defesa 18 (13 desprevenido), Recuo -1 (-8 quando usar Magia [Proteção]), Iniciativa +1.

Desvantagens: Ativação (deve fazer um teste de poder (CD 20) para usar invocações; comum, menor, -3).

Habilidades 21 + Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 47 + Poderes 27 + Combate 20 + Salvamentos 19 - Desvantagens -3 = 150 PP.

"OUÇAM-ME, CRIAS DAS TREVAS, EU AS CONVOCO!"



CAPÍTULO 6: MESTRANDO MANGÁ



Os capítulos anteriores apresentaram, minuciosamente, diferentes elementos e opções para cenários e heróis de estilo mangá, detalhando os elementos da mídia como robôs gigantes, artes marciais e monstros. Com esta variedade, os jogadores e mestres têm tudo de que precisam para criar uma série de mangá, menos uma coisa — a base. É sobre isso que trata este capítulo.

Embora os jogadores possam ler este capítulo, as opções e conselhos são mais úteis para o mestre que está juntando cada ideia do grupo em uma história coerente, e que terá a maior parte da responsabilidade por dar ao jogo o clima do mangá. Se tudo o que você quer fazer é pilotar o seu mecha ou dar um grito de ki vigoroso antes de lançar o seu poder sobre seus inimigos, você pode deixar esta seção para o mestre.

MESTRANDO UMA SÉRIE DE MANGÁ

O mangá e animê têm suas próprias convenções, situações estereotípicas, linguagem visual e tradições que são levemente diferentes dos seus equivalentes ocidentais. Apesar de serem duas séries de aventura e comédia sobre um herói improvável, de repente no comando de um dispositivo de alta tecnologia alienígena, com uma garota como parceira que é mais esperta do que ele, *Dokkoider?!* é muito diferente de *Ben 10*. Esta seção inclui conselhos para jogadores e mestres sobre como fazer aquele esforço a mais para dar à sua série um sabor de mangá mais “genuíno”.

CONCEITOS DE HERÓIS

Os muitos arquétipos de heróis neste livro fornecem papéis icônicos que os heróis de mangá podem ter em uma série — mas representam o que os

heróis podem fazer, não exatamente o que eles são. Por exemplo, que tipo de piloto de mecha seu herói será? O entusiasta idealista ou o solitário amargurado? O que definirá a equipe de quatro garotas mágicas além de seus diferentes poderes? Quem é a engraçadinha e alegre do grupo, e quem é a garota violenta e valentona?

A lista a seguir tem conceitos de heróis, pequenas descrições que acompanham os arquétipos para definir tipos de heróis de mangá comuns. Embora muitos desses sejam clichês desgastados, os autores de mangá continuam achando maneiras de subvertê-los com seus passados individuais, suas histórias e peculiaridades, deixando-os como novos. Além disso, os conceitos podem e devem se misturar e se relacionar frequentemente; alguns são tradicionalmente específicos de um gênero ou papel, mas inovações em velhos conceitos estão surgindo o tempo todo. Portanto, não se sinta reprimido.

O ADORADOR DE HERÓI

Você procura por uma figura de autoridade. Pode ser um irmão mais velho, um estudante veterano da escola ou o mestre do dojo de mercenários onde você treina. Aos seus olhos, seu herói não faz nada errado, e é tudo que você aspira ser. Seus sentimentos não são necessariamente de amor ou obsessão, só uma admiração muito profunda que certamente beira a devoção.

O AMARGURADO

Você não tem paciência com tolos que não entendem aquilo pelo que você está passando — e vamos ser honestos, ninguém poderia compreender, então é melhor nem tentar. Seus motivos são só seus, sejam nobres ou egoístas, e você não espera ou mesmo quer que os outros simpatizem com eles. Você deixa uma abertura para amizades, mas é tão difícil encontrá-la que suas trevas podem consumi-lo antes que seus “amigos” possam ajudá-lo.

O CABEÇA DE VENTO

Você não faz ideia de nada, mas é feliz mesmo assim. Você não entende por que as pessoas à sua volta estão arrancando os cabelos por problemas que parecem tão fáceis de resolver do lado de fora (não que você saiba que há um lado de dentro). As pessoas podem confundir sua postura com inocência ou estupidez, e provavelmente ela é uma mistura de ambas, mas isso não impede que você saiba a coisa certa a fazer, e muito menos que a faça.

O CARA ASSUSTADOR

Seus músculos para sorrir atrofiaram, e a expressão mais simpática é tédio. É bem possível que você nem mesmo seja humano. Sua pele é pálida, seu cabelo é cinza esmaecido e sua completa falta de expressão é diferente daqueles outros tipos sérios, pois você exala por todos os poros algo que provoca arrepios, que as pessoas veem como *errado*. Sensualmente errado.

O CHORÃO

“Por que eu?” é seu lema na vida. Você não quer problemas, e só quer que as pessoas deixem-no em paz. Você não pediu para ser o herdeiro de algum segredo mágico ou ter os únicos genes que respondem aos controles do robô gigante. Você não quer salvar o mundo, e não tem quaisquer problemas em expressar seu desagrado.

O DESAJEITADO

Você é irremediavelmente estabado. Sua falta de jeito pode ser física, verbal ou ambas, e você sempre acaba se constrangendo, especialmente na frente daquela pessoa especial.

O ESPECIALISTA RELAXADO

Você é maltrapilho, despreocupado e pode ter um vício ou dois... Ou três... Entretanto, atrás de sua fachada de grosseirão inútil, esconde-se um dos maiores talentos do século. Você age dessa forma não por preguiça, mas porque as coisas raramente apresentam desafio, e você precisa arranjar estímulos em algum lugar. Algumas pessoas podem saber que você é um mestre e procuram por sua ajuda, mas, para a maioria, você é o que parece.

O HENTAI

Não é que seja um perverso, é só que você é honesto sobre as coisas de que gosta e não tem qualquer vergonha de ir atrás delas. Você é geralmente um homem, mas garotas também podem ser “a hentai”. Você pode manter sua perversão sob controle ou sair por aí e sofrer repetidas bofetadas enquanto persegue o alvo de sua obsessão.

O MALANDRO AUTOCONFIANTE

Você tem um sorriso malandro e um comportamento despreocupado que tende a irritar as pessoas, mesmo que isso torne-o popular. Você age como se soubesse de tudo, e talvez saiba — toda essa pose pode ter a intenção de esconder sua sabedoria. Ou talvez você só seja um canalha adorável.

O MASCOTE

Você é bonitinho e todo mundo o adora; ficam passando a mão na sua cabeça como se você fosse um filhotinho de cachorro e fazem voz fina quando falam com você. Você pode realmente ser uma criança mais jovem, mas talvez seja sua personalidade bobinha e sua inocência ainda intacta.

O ONII-SAN RIGOROSO

Você é rigoroso e exige muito de si mesmo e dos outros. Especialmente dos outros. Você olha com desdém para as pessoas que você percebe como estando sob sua proteção, exigindo delas o máximo de esforço. E se elas falharem, você não tem qualquer receio em mostrar seu desprezo. As coisas pioram se você realmente tiver algum parentesco ou relacionamento profissional; *então* você se torna um verdadeiro pé-no-saco.

O OTIMISTA

Você confia que tudo dará certo, e tudo que você precisa fazer é seguir em frente. Você pode ou não ser iludido sobre as pessoas ao seu redor, mas isso não importa; enquanto você mantiver sua mente e coração abertos e um sorriso, tem certeza de que tudo acabará bem.

O PERDEDOR BEM-INTENCIONADO

As coisas dificilmente saem do seu jeito. Você não tem nenhuma característica notável e, de muitas formas, pode ser descrito como “mediocre”. Entretanto, você conhece suas falhas, e está trabalhando duro para superá-las. Você se esforça ao máximo para fazer o que acha certo, sabendo muito bem que isto pode estar além de suas possibilidades, mas é contra suas crenças ficar parado quando você pode ao menos *tentar*.

O PIADISTA

A eternidade é um momento longo o bastante para uma piada, e você sente que está ficando sem tempo. Você acha difícil levar qualquer coisa a sério, e está sempre procurando uma forma de fazer os outros rirem, ou pelo menos de divertir a si mesmo. Suas brincadeiras e zombarias escondem uma mente aguçada que se recusa a trabalhar para viver, ao invés de trabalhar para se divertir. Mas encontrar-se em uma situação mortalmente séria pode ser perturbador, e pode chacoalhar um pouco sua visão de mundo.

O PRODÍGIO

Existe talento — e, acima disso, existe você. Você é o melhor no que quer que tenha escolhido fazer, e as pessoas sabem disso. Você pode ser o melhor corredor de 100 metros no seu clube de atletismo, o melhor agente da Força de Segurança Pública, ou o melhor programador metaespiritual no Controle de Tráfego do Multiverso — a questão é que você tem uma reputação merecida, e o profissionalismo para não deixar isso subir à sua cabeça.

O PROTAGONISTA ENERGÉTICO

Seu entusiasmo poderia abastecer a energia de uma pequena cidade por uma semana. Você fala alto, é impaciente e motivado, mesmo que sua direção mude devido à sua falta de foco. Embora você prefira extravasar seu excesso de energia com gritos e discursos de motivação, chiques e acessos de raiva também são comuns a você.

O TÍMIDO

Você gosta de ficar quieto e ser discreto, mesmo quando tem coisas importantes para dizer. Você é geralmente inteligente, e provavelmente muito talentoso em algumas áreas, mas sua timidez impede que seu potencial seja descoberto. Você geralmente usa óculos, mas isso não é obrigatório.

O TIPO GENTIL E CALMO

Com uma palavra gentil e um sorriso suave, você pode domesticar demônios raivosos. Alguns podem pensar que você não enxerga o mundo ao seu redor, enquanto outros o veem como um mestre zen, mas o segredo de

sua serenidade é somente seu, e se esconde atrás daquele doce sorriso que pode derreter corações e congelar consciências pesadas.

O TIPO LEGAL E SILENCIOSO

Um sorriso vale mil palavras, e você memorizou o dicionário. Enquanto não estiver com raiva ou ansioso, você prefere não falar ou chamar atenção para si. Entretanto, você tem uma aura de competência que tende a torná-lo o centro das atenções. Sua autoconfiança ajuda sua independência, mas você está sempre disposto a trabalhar com os outros.

O TIPO SÉRIO E FIRME

Seu senso de humor morreu muito cedo, e agora você só dá atenção a coisas importantes. Entre seus amigos, você provavelmente é aquele que tem mais bom senso e enxerga com mais clareza o próximo objetivo. Mas você não é um autômato sem alma. Se as pessoas correspondem às suas expectativas, você concede a elas um sorrisinho amigável — então, continua fingindo que deixou sua alma no fundo da última gaveta do armário.

O TSUNDERE

Por que sorrir quando você pode rosnar? Você parece estar sempre com raiva, ou sempre frio ou indiferente, tratando os outros como os seres inferiores que são (punições físicas são opcionais). Mas é tudo uma farsa; no fundo você está esperando que alguém resista ao corredor polonês de maus-tratos e lhe dê um abraço.

FAÇANHAS VISUAIS

A primeira coisa que um RPG sobre mangá e animê perde é o poder visual dessas mídias. Entretanto, a imaginação dos jogadores não é limitada por um orçamento de animação, e não há distinção entre arte tradicional e CGI.

Quando você joga uma série de mangá, esteja preparado para usar muitas descrições visuais — talvez até mesmo algum auxílio visual, como imagens de seu animê favorito — para fazer com que os jogadores fiquem totalmente imersos no cenário.

O jogo já recompensa os jogadores com um ponto heroico por realizar façanhas. Isto funciona com as necessidades visuais das séries baseadas em mangá. Você pode recompensar os jogadores cujas descrições deixam o jogo mais vivo e ajudam os outros a visualizar o que está acontecendo. Algumas ferramentas para determinar o que merece um ponto heroico por essas façanhas visuais são o tom da série e o uso de metáforas e clichês.

TOM

Como mangá e animê têm parâmetros variados, antes de começar a jogar, você deve ter uma ideia clara do tom da série, como recomendado no **Capítulo 1: Mundos de Mangá**. Não apenas suas descrições ajudam no tom, mas também as atitudes e conceitos dos PNJs que os heróis encontram e com quem interagem, incluindo contatos, capangas e aliados.

Você pode até trapacear um pouco, mexendo com os sentidos dos jogadores. Por exemplo, se você vai jogar uma série cyberpunk realista, jogue numa sala escurecida iluminada somente por algumas lâmpadas fluorescentes frias, com fundo musical que evoca um ambiente de alta tecnologia (a recomendação pessoal do autor é a coleção de trilhas sonoras de *Ghost in the Shell – Stand Alone Complex*, todos os quatro CDs).

Por outro lado, se você está jogando uma série leve sobre crianças com muitos poderes (garotas mágicas podem estar incluídas), ilumine a sala o tempo todo e esteja preparado para aguentar uma trilha sonora de J-pop (música pop japonesa) *muito* açucarada.

Já que sua voz é a única coisa que os jogadores podem usar para imaginar a ação e os ambientes da sua série, use-a ao máximo. Em animê, os dubladores (*seiyuu*) são profissionais altamente respeitados, e as características de suas vozes tornaram-se icônicas a certos tipos de personagens, como a atriz Kikuko Inoue, que faz as garotas mais gentis e doces da história da animação, graças ao seu tom suave e agradável. Embora ninguém

esteja pedindo que você seja um dublador profissional, você pode modular sua voz para refletir a personalidade dos PNJs que apresenta aos heróis, o que dará a eles uma dica para imaginar a aparência do personagem.

O mesmo vale para narração e descrição gerais. As características que você dá à sua voz quando descreve qualquer cena específica são as cores que pintarão as linhas desenhadas pelas suas palavras. Usar pausas e silêncios prolongados entre palavras enquanto uma música sutil toca no seu aparelho de som causará mais impacto quando você contar aos heroicos pilotos de mecha que o massacre que está à sua frente é culpa *deles*. Um ritmo rápido com um tom alto e claro entusiasmará os artistas marciais, e os deixará ansiosos por sua vez no torneio em que eles se inscreveram.

METÁFORAS

Parafraseando Freud, um charuto nem sempre é um charuto. O animê usa muitas metáforas visuais, já que a maior parte das séries tem uma agenda apertada demais para que os diretores e animadores fiquem excessivamente artísticos (séries com orçamento alto, assim como filmes e minisséries de OVAs têm mais liberdade, como a obsessão por cães basset do diretor Mamoru Oshii). Contudo, os autores de mangá adoram metáforas visuais.

Uma metáfora visual é uma imagem que simboliza alguma coisa a mais — seja a aparência de um personagem específico, um símbolo, uma paisagem, um evento, etc. Uma vez que a interpretação é um meio mais abstrato do que visual, tais metáforas devem ser faladas e descritas, usando milhares de palavras para substituir uma única imagem.

Você não tem que ser profundo e sutil para usar metáforas visuais; elas podem ser tão simples quanto tornar seu feitiço controlador de fogo ruivo e cabeça “quente”, usando roupas claras e coloridas. Contudo, a sutileza compensa, especialmente para o mestre.

É muito típico em mangá e animê que comece a chover quando os heróis estão mal-humorados ou enfrentando algum tipo de tragédia ou empecilho, e a mídia é repleta de metáforas usadas com frequência, desde o barulho estrondoso do oceano até a queda das pétalas de flor de cerejeira durante a primavera.

Listar todos os efeitos visuais possíveis e o que eles podem representar está além do escopo deste livro, especialmente porque imagens diferentes representam coisas diferentes para pessoas diferentes. Tenha isto em mente quando você descrever uma cena, um evento ou um personagem, e inclua pequenos detalhes, como a garça que voa ao fundo em um encontro tenso (ameaça de fuga do vilão), a mania do vilão de segurar uma flor e arrancar uma pétala depois da outra enquanto fala com os heróis (seu prazer perverso em destruir beleza e inocência), a grande seta vermelha virada para cima que um energético PNJ usa numa camiseta (sua necessidade por atenção), a poeira que se abre ao redor de um herói quando ele aterrissa depois de um longo salto (poder interior grande e impressionante) ou velas que tremeluzem assim que o contato dos heróis entram na sala (motivos ocultos).

CLICHÊS

Todos somos fluentes com a linguagem visual dos quadrinhos ocidentais, a tal ponto que não percebemos isso. Nós implicitamente compreendemos que as linhas escuras e espessas ao redor da cabeça de um personagem significa surpresa, assim como sabemos que devemos ler uma página da esquerda para a direita, de cima para baixo, seguindo as dicas sutis de direcionamento que os artistas fornecem em seu desenho.

O mangá fala uma linguagem diferente, e não estamos falando da língua japonesa. O mangá tem algumas “gírias” visuais únicas que se desenvolveram devido a noções culturalmente muito específicas. Algumas dessas já começaram a aparecer na mídia ocidental, mas muitas outras estão ligadas demais à cultura japonesa para ter qualquer tipo de tradução.

Embora ler da direita para a esquerda seja irrelevante em um RPG, você pode representar alguns desses outros clichês e gírias visuais, correndo o risco de parecer bobo. Mas quem não arrisca não petisca, e um gesto colocado no lugar certo pode provocar um acesso de risos na mesa toda.

Conforme foi sugerido, os clichês visuais são mais apropriados para séries leves, embora histórias sérias às vezes tenham pequenos parênteses de

comédia para manter a angústia e a tristeza em xeque. Alguns clichês comuns que você pode usar em uma série de mangá incluem os seguintes.

O ARRGH: quando os olhos de um personagem se transformam em círculos brancos cheios de linhas serpenteantes, e sua boca se torna um retângulo preto que cresce mais do que seu queixo, com dois retângulos brancos que representam colunas de dentes, isso significa que ele está perplexo, em choque e surpresa, ou a ponto de um ataque de fúria.

A cara azul: ficar com a metade de cima do rosto azul e o resto congelado em uma careta pode significar surpresa, constrangimento ou exaustão, dependendo do resto da postura do corpo.

A veia saliente: raiva, irritação, frustração reprimida e algumas formas de constrangimento fazem o sangue inundar a cabeça, fazendo saltar uma veia saltar na forma de três ou quatro linhas curvas. Uma pálpebra que se contrai em espasmos acompanha isto.

O corpo todo corado: uma situação pode ser tão embaraçosa para um personagem que a cor da pele de todo o seu corpo muda para vermelho, em vez de só suas bochechas. Às vezes, a cor sobe dos pés à cabeça, por onde sai na forma de vapor ou sangue do nariz. Se você quer algo mais sutil, algumas linhas vermelhas nas bochechas já servem.

A nuvem em forma de cogumelo: suspiros de exaustão, alívio e outras expressões de liberação de tensão produzem uma pequena nuvem em forma de couve-flor ou cogumelo.

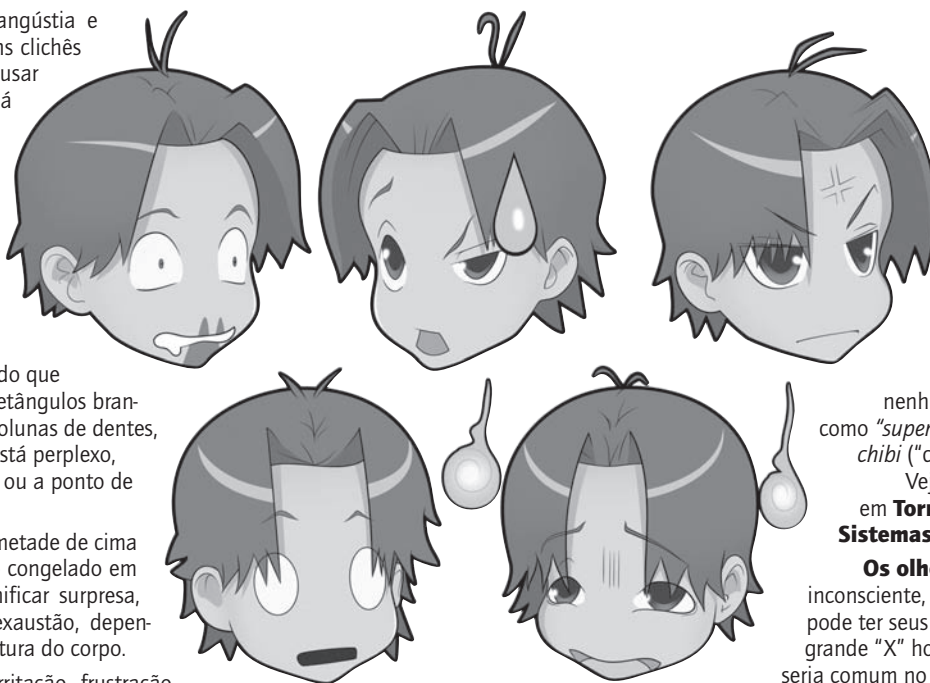
As chamas fantasmagóricas: quando um personagem está tão cansado e exausto que está quase morto, apresenta duas chamas sobre seus ombros. Isto é tradicional dos fantasmas japoneses, assim como lençóis e correntes são típicos dos fantasmas ocidentais.

A marreta gigante: este clichê específico foi popular nos anos 80 e 90, mas desde então caiu em desuso. As garotas alcançavam instintivamente um espaço extradimensional e agarravam uma marreta gigante, prontamente usando-a para esmagar um homem sem-vergonha de volta ao seu lugar depois de um avanço (real ou imaginário) especialmente lascivo. A marreta então desaparecia entre uma cena e outra.

A gota de suor gigante: formando-se ao lado ou atrás da cabeça, esta é uma maneira nada sutil de representar confusão, dúvida, constrangimento e desculpas. Certa vez, na série *Slayers*, Lina Inverse usou uma gota de suor da testa de um aliado para bater nele com ela.

Os olhos escondidos: a mídia ocidental também usa este recurso, escondendo os olhos do personagem quando ele está sendo mentiroso, ambíguo ou misterioso, ou simplesmente tímido demais para expor seus verdadeiros sentimentos. Em mangá, isto é feito ao esconder os olhos sob a sombra das franjas do cabelo, mas se o personagem usa óculos, eles ficam embaçados ou refletem a luz em direção à "câmera", tornando-se perfeitos círculos brancos que obscurecem seus olhos.

O sangramento nasal: os japoneses acreditam que a excitação sexual aumenta a pressão sanguínea, o que faz com que todo esse sangue comprimido escape através do nariz. Um personagem que de repente segure o seu nariz estará dizendo a um herói que sua tentativa de sedução está indo muito bem.



A bolha de baba: um personagem dormindo ou sonolento terá uma bolha se formando em sua boca, ao invés de letras "Z" saindo de sua cabeça. Às vezes a bolha sai do seu nariz, e não é baba.

Super-deformed: cenas de bobagem os personagens em anões cabeçudos com poucos ou nenhum dedo. Isto é conhecido como "super-deformed", "SD" ou forma *chibi* ("chibi" significa "pequeno"). Veja mais detalhes sobre isto em **Tornando-se Chibi**, na seção **Sistemas Cômicos**.

Os olhos em X: um personagem inconsciente, nocauteado ou atordoado pode ter seus olhos substituídos por um grande "X" horizontal (e não dois, como seria comum no ocidente).

UM MANUAL DE CULTURA (POP) JAPONESA

A maior parte dos mangás se passa no Japão, da mesma forma que a maioria das invasões alienígenas ocorre em Nova York nos comics: são os lugares que o público-alvo conhece. Embora nada o impeça de estabelecer sua série de mangá em qualquer lugar do mundo (como o excelente mangá e animê de mistério *Monster*, passado na Alemanha logo após a queda do Muro de Berlim), alguns detalhes sobre a cultura japonesa ajudarão a dar um pouquinho mais de sabor de mangá ao seu jogo.

NOMES

Os japoneses falam seus sobrenomes primeiro e seus nomes depois. Assim, Suzuki Yoshio é, para nossa estrutura linguística ocidental, na verdade Yoshio (nome) Suzuki (sobrenome). A seguir está uma amostra muito pequena de nomes japoneses comuns.

EXEMPLOS DE NOMES

SOBRENOMES	NOMES MASCULINOS	NOMES FEMININOS
Katô	Hiroshi	Yoshiko
Suzuki	Toshiro	Keiko
Watanabe	Yoshio	Kazuko
Tanaka	Kazuo	Hiroko
Itô	Akira	Yôko

As pessoas geralmente se referem umas às outras pelos seus sobrenomes, a menos que haja algum tipo de camaradagem entre elas, o que lhes dá o direito de chamarem-se pelos nomes próprios. Ambas as formas estão sujeitas ao uso de honoríficos ou "tratamentos".

Além disso, entre conhecidos e amigos, o nome usado com mais frequência para um garoto é o seu sobrenome e, para uma garota, seu nome próprio. Em geral, os personagens japoneses têm apenas um nome e um sobrenome.

HONORÍFICOS

Honoríficos são extremamente importantes para qualquer japonês, servindo como rótulos para indicar a posição social relativa entre dois interlocutores. Por exemplo, um garoto usar o nome de uma garota sem um honorífico (dirigindo-se a ela ou falando sobre ela) implica um relacionamento “íntimo” com a menina. Aqui está um guia básico para o uso de honoríficos em animê.

- **-dono:** um honorífico extremamente antigo, para se dirigir a um alto superior; seria equivalente a “Lorde” ou “Lady”.
- **-sama:** aplica-se a alguém de alta importância e posição superior, que seja muito respeitado.
- **-senpai:** usado com alguém de maior posição e experiência, e normalmente também mais velho. É frequentemente traduzido como “aluno veterano” (como um estudante num ano superior ao seu), mas não se refere somente à vida escolar. Por exemplo, um aluno do segundo ano do ensino médio pode ser senpai de um aluno da oitava série, assim como um sargento veterano da polícia para seu parceiro novato. A pessoa na posição inferior da relação é conhecida como *kohai*, mas isso não é usado como honorífico.
- **-san:** usado com superiores e iguais; geralmente equiparado ao moderno sr./sra./senhorita.
- **-kun:** usado com “inferiores” (geralmente devido à idade) e com amigos íntimos. Este honorífico é mais usado com homens do que mulheres, mas não é estritamente masculino.
- **-chan:** usado com “inferiores”, mas denota uma certa intimidade entre amigos, e é mais frequentemente usado para mulheres.
- **-nii/nee:** usado com um irmão ou irmã mais velhos, respectivamente, ou com alguém em um relacionamento quase fraternal (como um mentor próximo ou uma pessoa mais velha considerada “legal” e amigável o suficiente para fazer parte da turma), ou como forma de se dirigir a um jovem como “senhor” e “senhorita”. É frequentemente seguido por -san ou -sama, dependendo da quantidade de respeito, ou -chan ao se referir a um irmão ou irmã mais jovem ou muito querido.
- **-jii/ba:** usado para homens e mulheres idosos, respectivamente, mais frequentemente em relação a avós, ou como forma pejorativa de se dirigir a uma pessoa mais velha (mas não muito).
- **-O:** um prefixo antiquado significando grandeza e respeito. Pode ser usado junto com outro honorífico para formar títulos inteiros, como “*Ojisan*” para um homem idoso e respeitado.

DINHEIRO

O yen é a moeda básica do Japão (corretamente chamado de “en”) e é o equivalente a um centavo de dólar americano, mais ou menos. Isto *não* significa que o yen seja desvalorizado. É porque a unidade básica para calcular custos é em yen/centavos. Não há moeda menor do que 1 yen. Embora o custo de vida no Japão seja alto, pagar 100 yen por algo não é exorbitante.

RELIGIÃO

A religião xintoísta é nativa do Japão. Há vários mitos referentes à criação e história antiga do Japão, mas não são detalhados com tanta clareza quanto aqueles de outras sociedades politeístas, como os antigos gregos e romanos.

Os ensinamentos de Buda, Siddhartha Gautama, ou Sakyamuni (Shaka ou Shaka-sama no Japão) foram adaptados e combinados com o confucionismo. Houve alguns conflitos iniciais com os seguidores do xintoísmo quando o budismo chegou no século VI, mas uma forma dupla das duas religiões foi adotada, durando até a restauração Meiji de 1868. A forma de budismo conhecida como o Mahayana ou “grande veículo”, praticada no Japão, desenvolveu um panteão de Budas e Bodhisattvas (*Bosatsu* em japonês) menores.

A linhagem imperial japonesa é talvez a dinastia mais antiga do mundo moderno, já que sempre teve uma posição sagrada como os descendentes das divindades que criaram as ilhas do Japão. Mesmo que o poder do impe-

rador tenha sido ofuscado durante o xogunato, nenhum senhor da guerra ousou cortar a linha imperial, pois isso invocaria a fúria dos céus. Até hoje, os atos do atual Imperador Akihito causam tremores na política japonesa.

Há muitas superstições no Japão. Os números quatro e nove são considerados números de azar. Quatro, em uma forma, é pronunciado *shi*, que também é a palavra para morte. Nove, em outra forma, é pronunciado *kyu*, ou dor.

O Japão é um país onde tradições antigas se chocam com a modernidade, e não é tão estranho encontrar diagnósticos médicos de “possessão por um espírito raposa” para certos casos de esquizofrenia. Pequenos rituais de magia são comuns e não necessariamente restritos aos “feitiços do amor” encontrados nas páginas das revistas para garotas adolescentes. O xintoísmo permite muito pensamento mágico, o que ajuda a compreender por que as versões originais de *O Chamado (Ringu)* e *O Grito (Ju-on)* foram tão populares no Japão; eram quase verossímeis.

Altars são construídos nos lugares mais inesperados, e ainda recebem um fluxo regular de adoradores.

VIDA ESCOLAR

A escola é o cenário mais comum em mangá e animê, mesmo que sirva apenas como ponto de partida para aventuras extradimensionais.

A semana escolar no Japão vai de segunda a sábado, com meio turno no sábado. Há três níveis de educação antes da universidade: ensino fundamental, ensino intermediário (7ª, 8ª e 9ª séries) e ensino médio (10ª, 11ª e 12ª). É importante notar que o ensino intermediário é o fim da escolaridade obrigatória, e a entrada no ensino médio exige uma prova.

Uma vez que um aluno esteja em uma turma, ficará com ela pelo resto da escola — como no Brasil, as turmas não trocam com as matérias. No final de cada matéria há um intervalo de dez minutos (os alunos não podem sair da sala), e os professores trocam de sala para ensinar diferentes turmas. No começo de cada aula, o presidente da turma lidera a turma para se levantar, permanecendo em sentido, e então se curvar (em uníssono) para mostrar respeito ao professor. O mesmo é feito no final da aula.

Uniformes são a norma, e sua aparência varia imensamente, embora os mais típicos sejam o traje de marinheiro e os casacos pretos de colarinho alto do ensino intermediário. O ensino médio tem uniformes *um pouco* mais estilosos. Os uniformes não são vistos como uma política restritiva para os adolescentes japoneses, mas como um sinal de reconhecimento que dá um sentido de identidade ao grupo social do corpo docente da escola. Assim, alguns alunos vestem seus uniformes com orgulho. Alunos que são teleportados para mundos exóticos se apegam aos seus uniformes como um lembrete de sua vida normal que foi deixada para trás.

Os alunos almoçam na sala de aula, e algumas escolas vendem almoços em caixas que os alunos compram e então devolvem.

Depois da escola, os alunos participam de seus “clubes” ou esportes. Aqueles que desejam exagerar são limitados pelas autoridades escolares a um máximo de três clubes, mas isto ainda é um número bem alto, já que quase todos os dias os clubes se encontram para treinar e fazer reuniões. Exemplos de clubes incluem kendô, judô, inglês, mangá, caratê, escrita, teatro, beisebol, pingue-pongue, corrida, modelismo e natação. As escolas no mangá criam clubes para atender a todas as necessidades de seus protagonistas, e existem mangás *sobre* esses clubes.

DRAMA E RELACIONAMENTOS

“Drama” é conflito, e poucos conflitos podem ser mais cheios de amargura e paixão do que aqueles que surgem de relacionamentos pessoais. Relacionamentos entre heróis, vilões e entre heróis e vilões apimentam a história, ou às vezes até mesmo se tornam a história. Relacionamentos não precisam ser românticos. Laços familiares e amizades podem trazer grandes complicações de trama quando interpretados da maneira correta.

A natureza dos relacionamentos entre os personagens depende muito do gênero a que sua história pertence, assim como de seus jogadores, que podem não estar interessados em explorar os laços entre seus personagens e outras pessoas. Antes do início da série, pergunte aos jogadores o que

eles querem que seus heróis experimentem em termos de relacionamentos pessoais. As respostas que você receber podem ajudar a moldar a história, enquanto você planeja e mapeia a progressão emocional dos heróis em paralelo aos eventos da própria história.

O **Mapa de Relacionamento** na próxima seção pode ajudá-lo a definir como são os laços entre personagens jogadores e não-jogadores, caso você queira uma referência detalhada. Caso contrário, os relacionamentos podem se desenvolver sozinhos, e você pode simplesmente manter registro deles como notas de rodapé nos planos da sua série.

FAMÍLIA

A família pode ser uma fonte de força, assim como de dor de cabeça. Ao contrário de outros tipos de relacionamentos, você não escolhe sua família, embora possa ter alguma liberdade durante a criação do personagem.

Embora o mangá tenha sua parcela de órfãos descontentes, muitos heróis podem contar com pelo menos um membro de sua família entre os vivos. Eles estão lá para incomodar e atormentar, mas também para ajudar e defender, porque na sociedade japonesa a família vem primeiro (basta ver as convenções de ordem de nomes).

Em grandes dramas, o sangue não apenas é mais espesso que água, mas também é altamente inflamável e jorra aos litros. Portanto, você pode contar que os membros da família reajam à história, sejam parentes do herói ou do vilão (ou ambos!). Quando a família de um herói é sua aliada, ele tem um porto seguro, independentemente da magnitude dos seus problemas. Isso pode ser irritante se o herói não quer que eles participem de seu estilo de vida heroico, e preocupante se eles também forem um pouco heroicos.

Por outro lado, ter familiares como oponentes é incrivelmente desgastante e triste, principalmente quando eles não são vilões propriamente ditos, mas apenas opostos aos ideais do herói por suas próprias razões, igualmente válidas. Quando um herói encara um parente em um combate sério e mortal, *certamente* haverá muitas trocas de palavras, pois ambos tentam fazer o outro ver seu próprio lado, para que não tenham de lutar. Ou talvez o parente seja verdadeiramente maligno, e a relação colocará a lealdade do herói em dúvida, principalmente quando a inimizade é revelada como uma surpresa.

PONTOS DE TRAMA E COMPLICAÇÕES ENVOLVENDO A FAMÍLIA

Sua irmãzinha é a chave para liberar o poder capaz de salvar o mundo, mas tem que morrer para isso. Seu irmão é o líder do exército que destruiu seu reino, mas, quando ele explica suas razões, elas *fazem sentido*. Sua mãe entregou-o a um mercenário para protegê-lo dos planos de assassinato do seu próprio pai. Você descobre que seu ancestral foi o maior ninja da história. Seu pai na verdade é um guerreiro poderoso escondendo vocês dois de seus muitos inimigos. Você descobre que o demônio que você estava enfrentando matou sua mãe. Seu irmão mais novo começa a demonstrar poderes maiores até mesmo que os seus, sem uma mera fração do seu controle. Para atingir o poder que sempre almejou, você precisa matar sua família. Você é adotado, e seus pais adotivos são na verdade agentes designados para vigiar seu progresso. Sua irmã se torna vítima da droga sobrenatural que você estava investigando.

AMIGOS

Todos os mangás com um elenco extenso têm a amizade como um valor importante. Amigos ficam juntos porque gostam uns dos outros e podem ser um apoio tão importante quanto a família. A amizade verdadeira é um poder real no mangá, e essa união pode ser o que salva o dia no final das contas, enquanto os heróis se aventuram longe de casa.

Embora a família seja importante, os marcos da jornada de um herói são os amigos que ele faz ao longo do caminho, pois eles aparecem um a um, frequentemente primeiro como inimigos que mudam de lado quando os mal-entendidos são esclarecidos. Amigos de infância são particularmente importantes para os heróis de mangá; são parentes não relacionados por



sangue, pessoas que cresceram e enfrentaram desafios juntas, agora amarradas por dever e obrigação completamente voluntária.

Alguns personagens atribuem mais peso às suas amizades do que a seus familiares, especialmente se estiverem fugindo de uma herança maligna, confiando em seus camaradas para ajudá-los em dificuldades e dispostos a fazer o mesmo por eles. Um herói pode pedir a um amigo para fazer alguma tarefa e esperar que ela seja realizada.

Um "amigo" é a própria definição de um aliado, mesmo se os níveis de poder forem muito diferentes. Um amigo é a pessoa que vai sacar a espada de madeira de treinamento para ficar ao lado do herói (que deve mandar seu amigo ficar longe, para seu próprio bem). Um amigo guarda segredo sobre os novos poderes de um herói ou ajuda-o com seus próprios poderes.

Não há garantia de que um amigo não vá se tornar um inimigo em algum ponto do caminho. Parentes podem ter dificuldade de esconder um segredo sombrio do herói, mas os amigos chegam em sua vida com grande potencial para segredos e mentiras. Um "melhor inimigo" é um antagonista que faz amizade com o herói enquanto fica do seu próprio lado no conflito. Tais "amigos" respeitam um ao outro em suas próprias capacidades e *adoram* testar suas habilidades um contra o outro. Um melhor inimigo deixará o herói escapar porque não é capaz de matar um oponente tão valioso, ou porque está estimulando o herói a se tornar um bom desafio.

PONTOS DE TRAMA E COMPLICAÇÕES ENVOLVENDO AMIGOS

O recém-chegado desafia-o a lutar para testar a sua força e, independentemente do resultado, reconhece seu valor. Um amigo descobre que você é a garota mágica que está em todos os noticiários. Seu amigo afasta-o de um ataque fatal, apesar de não ter qualquer poder. Um amigo decide sair sozinho para encarar seu destino sem colocar você em perigo. Você deve cooperar com um piloto inimigo para sair de uma situação perigosa e incerta; depois disso vocês voltam aos seus exércitos inimigos. Seu melhor amigo é possuído por uma entidade do mal, e mais tarde você descobre que era isso que seu amigo queria. Aquele piloto misterioso que fica forçando você além

dos limites é na verdade aquela vizinha que tinha uma queda por você. Seu melhor amigo é o controlador que fica enviando você e seus outros amigos em missões suicidas sem explicar seus motivos. Seu amigo pediu a você que o matasse se ele fosse dominado pelos novos poderes que herdou.

AMANTES

Poucas coisas são mais dramáticas do que conflitos que surgem do amor, especificamente quando se torna ódio, e então amor de novo. A maior parte destes tipos de histórias termina com a morte de alguém.

O romance inclui o inocente afeto que um garoto e uma garota têm um pelo outro tanto quanto os tórridos relacionamentos de histórias *yaoi* e *yuri* (homossexualidade masculina e feminina, respectivamente). Embora a sociedade japonesa possua muitos tabus sobre demonstrações públicas de afeição e expressão emocional, não tem muitos outros tabus que a sociedade ocidental possui. Por exemplo, a maioridade japonesa é aos 14 anos, e relacionamentos entre professores e alunos (ou entre adultos e menores) não são vistos com bons olhos porque são inconvenientes, não porque são ilegais (já que não são ilegais). O mangá força essas peculiaridades sociais e brinca com elas de muitas formas diferentes, especialmente em histórias shoujo, em que o conflito interno dos protagonistas é tão ou mais importante que os conflitos externos que são parte dos eventos da história.

A síndrome de "adoração de herói" que muitos heróis de mangá têm por personagens mais velhos também é algo enraizado no fenômeno japonês de relacionamento entre senpai e kohai. Não é estranho para um jovem desenvolver um "amor platônico" por um senpai mais velho. Isto é considerado uma fase de que a criança sairá ao crescer, mas o mangá prolonga-a para criar subtramas românticas, mesmo que tal relacionamento quase sempre permaneça não correspondido, e o herói que sente isso acaba voltando sua atenção para alguém da mesma faixa etária.

O recurso dramático mais típico referente ao amor é o cenário de Romeu e Julieta, no qual dois amantes pertencem a facções rivais e assim são condenados a serem inimigos. Isso já apareceu em todos os tipos de cenários, incluindo séries de mecha (*Gundam Seed*, onde o Coordenador Athrun Zala se apaixona por Cagalli Yula, herdeira de uma nação influente da Terra), épicos ninjas (*Basilisk*, em que os herdeiros dos clãs rivais Iga e Kouga se juntam entre muita carnificina) e adaptações mais diretas (*Romeo x Juliet* do Gonzo Studio, em que a jovem heroína é a última sobrevivente da Casa Capuleto, em uma adaptação de fantasia da peça clássica).

Embora a subtrama romântica mais típica envolve dois amantes que lentamente percebem seus sentimentos, até que os aceitem e se entreguem, o mangá cada vez mais vem mostrando "o que acontece depois", ou seja, a luta para manter o amor vivo, não somente satisfazê-lo, uma luta que pode se tornar ainda mais complicada por qualquer tipo de atividade heroica. Dentro desta fórmula, o romance *tsundere* é popular, onde um bem-intencionado mas em geral incompetente protagonista tenta formalizar um relacionamento com uma garota violenta e irascível.

O romance entre um herói e um PNJ é cheio de incertezas, e o amante real ou em potencial pode se tornar uma ferramenta para o mestre empurrar o herói a uma certa direção da história. Amantes estão sujeitos aos mesmos perigos que familiares, mas a motivação do herói é muito mais pessoal. Da mesma forma, traições e enganações entre personagens romanticamente envolvidos têm consequências maiores; não é raro que um ponto de trama dependa completamente de uma palavra ou gesto mal-interpretado.

PONTOS DE TRAMA E COMPLICAÇÕES ROMÂNTICAS

Seu coração está dividido entre o guerreiro bonito e ousado e o príncipe amargurado, mas este último parece precisar de toda ajuda possível, ou sua depressão pode destruir o mundo. Um artista marcial não será detido por nada até derrotar você, na esperança de conquistar o coração da sua namorada. Você descobre que o encontro romântico que você esperava era uma armadilha para atraí-lo às presas de um vampiro. Uma garota tímida mas bonitinha confessa seus sentimentos por você ao mesmo tempo em que vê a garota de que *you* gosta rejeitando uma confissão similar. O jovem de quem você gosta pensa que você é um monstro, mas você é a única

que pode ajudá-lo quando o vilão o captura. A cada semana, você descobre uma nova noiva a quem seu inescrupuloso pai prometeu-o, enquanto você tenta manter a noiva de quem realmente gosta. Você é muito popular, e fica recebendo propostas e confissões de pessoas do sexo oposto, mas uma promessa impede que você revele que você "joga para o outro time".

O MAPA DE RELACIONAMENTOS

Embora seja mais comum em mangás shoujo, até mesmo a história mais masculina sobre pessoas se espalhando desenvolve um mapa de relacionamentos, à medida que amizades e inimizades crescem entre os personagens. As editoras japonesas publicam guias destinados a fãs de uma série específica, e a maior parte deles dedica algumas páginas a mapear os relacionamentos dos protagonistas graficamente.

Você não precisa de um novo sistema de regras para desenhar linhas entre os personagens da sua história, mas, se estiver sem ideias, uma referência visual aleatória pode ajudar a criar complicações e subtramas.

MAPEANDO RELACIONAMENTOS

O centro de um mapa de relacionamentos *sempre* será os personagens dos jogadores, não importam quantos detalhes você tenha criado para seus PNJs. Os coadjuvantes podem certamente ter seus próprios relacionamentos, mas, a menos que eles afetem os heróis de alguma forma, não são relevantes o suficiente para merecer inclusão no gráfico.

ESPAÇOS DE RELACIONAMENTOS

1. Faça cada jogador rolar um dado e dividir o resultado por três. Este é o número básico de espaços de relacionamentos que o personagem tem. Acrescente o modificador de Carisma do personagem, já que um personagem mais carismático desenvolve mais relacionamentos.
2. Faça uma lista de todos os personagens importantes que estão abertos a algum tipo de relacionamento (não necessariamente romântico) com os heróis. Isto deve incluir vilões, mesmo que só para traçar uma linha de ódio deles aos heróis. Atribua um número de 1 a 20 para cada personagem. Se você tem menos do que 20 personagens na lista, os heróis e os personagens mais importantes podem ter dois ou mais números atribuídos a eles, ou você pode deixar espaços em aberto, para representar personagens que você pode criar de improviso.
3. O jogador pode escolher qualquer número de relacionamentos até seu máximo, e atribuí-los a um personagem específico, seja herói, vilão, coadjuvante importante ou até mesmo capanga. Estes relacionamentos são unilaterais; ou seja, o herói é apegado de certa forma ao personagem atribuído, mas isso não significa que o sentimento é mútuo.
4. Se o herói tem espaços de relacionamento livres, role um dado e compare o resultado com a lista de personagens que você fez anteriormente. O herói pode ter um relacionamento com o personagem designado pelo dado. Se você rolar um espaço em aberto, fale com o jogador e crie um novo personagem para preencher o espaço.

VETORES DE RELACIONAMENTOS

5. Faça o jogador decidir o tipo de relacionamento que seu herói tem com cada um dos personagens a que atribuiu um espaço de relacionamento, ou role aleatoriamente na coluna Natureza da **Tabela de Vetores do Mapa de Relacionamentos** para alguns ou todos os espaços (role novamente resultados ilógicos, como ter um pai mais jovem do que o personagem... Ou não...).
6. O jogador deve decidir se o sentimento do herói com relação a cada relacionamento é positivo ou negativo, e dar a ele um valor de +1 (leve) a +5 (profundo). Como alternativa, pode rolar aleatoriamente na coluna direção da **Tabela de Vetores do Mapa de Relacionamentos**.
7. Faça o jogador decidir *qual* emoção seu herói sente em cada relacionamento, considerando se é uma emoção positiva ou negativa e quão intensa ela é. Leve em consideração o outro personagem. A emoção

pode ser qualquer coisa dentro da experiência humana: amor, ódio, admiração, inveja, ressentimento, afeto, apego, devoção, etc.

8. Justifique os relacionamentos com um histórico, decidindo onde os personagens se encontraram e o que pode ter acontecido para fazer de seu relacionamento o que é. Você pode decidir a esta altura que o relacionamento é secreto, como dois personagens que são irmãos separados há muito tempo.

CRIANDO O MAPA

9. Numa folha de papel em branco, desenhe círculos para cada herói e cada personagem que preencheu um espaço de relacionamento de um herói. Usando as decisões dos jogadores ou resultados aleatórios, desenhe linhas entre os personagens, anotando que tipo de relacionamento e sentimento os heróis têm em relação aos outros. Algumas setas podem ser duplas, se dois heróis concordam em ter o mesmo relacionamento um com o outro, ou se o mestre aprovar a sugestão de um jogador de que seus sentimentos por um PNJ sejam mútuos.
10. Faça uma cópia do mapa para si, onde você desenhará as linhas para os PNJs. Já que isso deve se encaixar nas suas ideias de trama, faça os PNJs retribuírem os sentimentos dos heróis, recusarem-nos, aceitarem-nos com motivos ocultos ou até mesmo terem relacionamentos que não sejam recíprocos por parte dos heróis.

Exemplo: *Kisai é uma artista marcial enfezada e com jeito de menino em uma série de comédia escolar. Ela tem relacionamentos fortes com seus pais e um personagem curinga, cuja natureza foi determinada pelos dados como um parente da mesma geração. Assim, o jogador e o mestre decidem que este é seu irmãozinho. Deixando as coisas ao acaso, ela rola na lista de elenco e preenche dois espaços de relacionamentos livres com Hannah, uma aluna de intercâmbio vinda dos Estados Unidos (uma PJ) e Hiroshi, o capitão do seu clube de artes marciais (um PNJ). Já que ambos são colegas de escola, o jogador pula a rolagem da natureza dos relacionamentos, então rola para sua direção, obtendo um relacionamento Muito Positivo com Hannah e um relacionamento Profundamente Negativo com Hiroshi. O jogador decide que Kisai tem uma fascinação ou amor platônico por Hannah, desde o primeiro dia em que a garota americana chegou na escola. Ela também decide que Kisai pensa que Hiroshi é um preguiçoso que não merece ser o líder do clube de artes marciais. Os jogadores de Kisai e Hannah conversam e decidem que Hannah não retribui o amor platônico, mas gosta muito de Kisai e a considera uma de suas melhores amigas. O mestre decide em segredo que Hiroshi trata Kisai muito mal (uma razão por seu ódio contra ele) porque na verdade está apaixonado por ela, apesar de ter uma namorada... Hannah! Com a aprovação secreta do jogador de Hannah, é claro.*

JOGANDO COM RELACIONAMENTOS

Os sentimentos no mapa são marcados com números de 1 a 5 porque eles podem aparecer no jogo como complicações pré-prontas.

Sempre que surgir uma situação relevante para os relacionamentos dos personagens, o valor numérico dos relacionamentos se torna um bônus fluante que tanto o mestre quanto os jogadores podem invocar ao gastar (ou conceder) um ponto heroico. O benefício recebido por isto geralmente dura um encontro inteiro, a menos que o mestre determine que um herói ou PNJ esgotou suas reservas de emoção antes do final do encontro, usando seu bônus de Carisma ou Sabedoria como guia. Note que, se um herói tem uma complicação relacionada a um dos seus relacionamentos, o ponto heroico que ele recebe quando a complicação aparece pode ser usado para receber o bônus numérico do relacionamento durante a cena.

Exemplo 1: *um herói entra em combate contra seu primo, que traiu seu clã ninja em troca de poder, assim sendo alvo de um ódio*

VETORES DO MAPA DE RELACIONAMENTOS

RESULTADO	NATUREZA	DIREÇÃO
1 a 2	Conhecido de escola/trabalho	Profundamente negativo (+5)
3 a 4	Amigo antigo/de infância	Fortemente negativo (+4)
5 a 6	Mentor ou protegido	Muito negativo (+3)
7 a 8	Parente, geração mais jovem (filho, neto, sobrinho)	Moderadamente negativo (+2)
9 a 10	Parente, geração mais velha (pai, tio, avô)	Levemente negativo (+1)
11 a 12	Parente, mesma geração (irmão/primo)	Levemente positivo (+1)
13 a 14	Colega ou ex-colega de trabalho/escola	Moderadamente positivo (+2)
15 a 16	Rivais de escola/profissão	Muito positivo (+3)
17 a 18	Inimigo	Fortemente positivo (+4)
19 a 20	Role duas vezes, mas ignore este resultado	Profundamente positivo (+5)

muito profundo por parte do herói. O primo maligno provoca o herói para atraí-lo a uma armadilha, e o mestre concede um ponto heroico quando acrescenta o bônus de +5 ao teste de Belfar do primo, oposto ao teste de Intuir Intenção do herói.

Exemplo 2: *uma heroína está voando em seu caça mecha com muita pressa, porque seu comandante, por quem ela está moderadamente apaixonada, está prestes a cometer um ato suicida, bombardeando a nave-mãe alienígena. Ela gasta um ponto heroico para receber um bônus de +2 em todos os testes de Pilotar para alcançar e proteger seu comandante.*

Assim como esforço extra, um herói que se volta a seus sentimentos para receber uma vantagem sente-se esgotado depois de usar o benefício. Embora não fique fatigado, o herói que usa um bônus de relacionamento sofre uma penalidade de -2 em todos os salvamentos de Vontade e testes de perícias de interação até que tenha chance de descansar.

NOMES DE ATAQUES

Uma tradição venerável no mangá e animê é a tendência dos heróis de nomear seus ataques e então gritar seus nomes sempre que os realizam. A razão para esta prática é discutível. Uma teoria é que, devido às restrições da arte estática do mangá e dos limites dos orçamentos de animação, os nomes dos ataques se tornaram uma necessidade para distinguir o que um personagem estava fazendo, e o costume pegou. Outra explicação vem das artes marciais, em que pontos só são concedidos se o atacante grita o alvo de seu golpe e acertar-o (em kendô, os únicos alvos válidos são *men*, testa, *kote*, pulsos, *do*, flancos/peito, e *tsuki*, um golpe bem difícil na garganta).

Qualquer que seja a razão, quase todos os gêneros têm nomes de ataques, desde poderes de garotas mágicas até armas táticas de mecha. Usar nomes de ataques sugere um clima não totalmente sério, pelo menos durante o combate, embora alguns animês muito sérios já tenham pelo menos mencionado o nome de um ataque como um codinome válido para uma tática, mesmo se os heróis não o gritem sempre que têm chance.

O NOME DO SOCO

Por mais ridículos e exagerados que os nomes possam ser, sempre descrevem o que o ataque faz, e como. O tipo (e número) de palavras no nome de um ataque depende do tom da série. Um clima mais sério exige nomes

curtos e de alguma forma poéticos ou referenciais, enquanto que climas mais absurdos permitem frases completas formadas por conjuntos de substantivos e modificadores muito chamativos.

Ao nomear um ataque, você pode começar por seus descritores e modificadores. Como exemplo, vamos usar o seguinte poder: Raio 10 (elétrico; Área de linha; Ligado [Atordoar 12 (sônico, Estontear)]). Um cenário sério poderia chamar isso de Golpe do Trovão Celestial. Uma série mais... Permissiva poderia chamar de Punho dos Dez Mil Deuses do Trovão Ribombante (e isto ainda é simples, se comparado a alguns exemplos por aí).

O QUE FAZ UM NOME?

Um nome de ataque é composto por partes identificáveis. Há um substantivo central que descreve o que o ataque é, mencionando a arma que ele usa ou o tipo de ataque que demonstra (punho, raio, chute, golpe, corte, espada, cajado, etc.). O substantivo é seguido e/ou precedido por qualquer número de modificadores, que podem ser advérbios, adjetivos, objetos diretos e indiretos e às vezes até mesmo verbos.

É impossível fazer uma lista completa de elementos comuns em nomes de ataques, já que cada série tem seu próprio teor e temas. Você não pode usar elementos comuns de ataques de mecha ("galáxia", "fusão", "plasma", etc.) em uma série no estilo wuxia, e vice-versa. Se você tiver dificuldade em criar o nome de um ataque específico, faça uma sessão de discussão de ideias em que todo o grupo constrói uma lista de elementos apropriados para o cenário que vocês vão jogar, e então escolha elementos da lista.

A seguir estão as listas que você deve levar em conta.

- **Tipo de ataque:** o núcleo do nome do ataque é a forma pela qual ele é desferido, e é sempre um substantivo. Isto é um elemento que deve ser deixado menos ao acaso, e usa o nome da arma natural ou artificial que realiza o ataque, ou uma referência metafórica (como usar "canhão" para descrever uma sequência de golpes desarmados).

Exemplos: *Espada, Lâmina, Punho, Chute, Canhão, Saraivada, Cajado, Lança, Palma, Dedo, Golpe, Impacto, Místico, Arcano, Psíquico.*

- **Elemental/energia:** estes são os nomes dos tipos de energia relevantes ao cenário e disponíveis como descritores de poderes. Podem assumir a forma de adjetivos ou objetos.

Exemplos: *de Fogo, Ardente, Congelante, Vento, Plasma, Próton, Fogo Infernal, Antimatéria.*

- **Efeitos nocivos:** o que o ataque causa ao alvo em palavras espetaculares, mas pode também ser uma variação do nome do poder ou do descritor do dano. Às vezes pode substituir o nome central.

Exemplos: *Esmagador, Corte, Devastador, Explosão, Fio, Atordoante, Calmante, Aniquilador, Vampírico, da Morte.*

- **Animais:** um animal real ou místico cujas características refletem a natureza do ataque ou indica o estilo de luta a que o ataque pertence como um tema. Usado principalmente como uma conjunção adverbial precedido de "do/da", ou como um adjetivo. O animal deve ser de uma espécie que exista no cenário ou nos seus mitos (ou ambos).

Exemplos: *Dragão, Tigre, Falcão, Urso, Fênix, Ki'rin, Garça, Tartaruga, Cobra, Louva-a-Deus.*

- **Aliança:** é a característica do ataque que o assemelha a um princípio filosófico, como se o próprio ataque expressasse a aliança do atacante a uma causa, ideal ou divindade. Isto geralmente é reservado a poderes de artes marciais de estilo wuxia ou mágico.

Exemplos: *Celestial, Infernal, da Justiça, Ancestral, da Vingança, de Thor, do Rei Macaco, do Yomi, de Kwanon.*

- **Fenômenos naturais:** muito similar aos modificadores de tipo de energia, usa fenômenos naturais para dar um pouco mais de poesia a um nome que poderia ficar técnico demais. Este modificador frequentemente substitui ou acompanha um descritor de energia.

Exemplos: *Nevasca, Tempestade, Relâmpago, Furacão, Oceano, Maré, Rio, Montanha.*

- **Números:** numerais cardinais (números normais) ou ordinais (representando ordem ou hierarquia), podem modificar qualquer elemento do nome do ataque que seja um substantivo.

Exemplos: *números comuns por soarem impressionantes incluem 108 (devido ao número de heróis em Shui Hu Zhuan), 10.000 (maneira chinesa comum de dizer "incontável"), 7º (número mágico nas tradições ocultistas do ocidente) e 4 (número de elementos e pontos cardiais).*

- **Qualidade:** é uma categoria abrangente de adjetivos que acrescenta uma qualidade específica ao ataque, não expressa em outras categorias de modificadores. Pode ser qualquer coisa, incluindo direções, nomes de lugares, cores ou texturas.

Exemplos: *Vermelho, do Arco-Íris, do Norte, Universal, Invencível, Inevitável, Inquebrável, do Monte Wudan, Corrente.*

JUNTANDO TUDO

Dê uma boa olhada no poder ou ataque que você quer nomear e compare-o com a lista que você fez contendo os modificadores apropriados. Se você quiser deixar as coisas aleatórias, role um d20, divida o resultado por 4 (arredonde para cima) e acrescente 1. Esse deve ser o número de palavras que o nome do seu ataque deve ter, uma delas sendo um substantivo central e sem contar conectores (e, do, da, etc.).

Então atribua um número a cada lista que você fez, ou às oito categorias da parte anterior, certificando-se de que eles vão de 1 a 20. Para cada palavra no nome do ataque, role o dado para ver de qual categoria o novo elemento virá. Numere as opções em cada lista de forma similar, e role novamente para determinar qual deles escolher. Escreva-o ao lado do seu substantivo central, e repita até que tenha o número de elementos que você rolou em primeiro lugar. Por fim, misture-os e conecte-os com conjunções (e, ou), possessivos (de, da, do).

Usar o nome do ataque pode ser só uma parte da narrativa do jogo, mas se você escolher a desvantagem Nome de Ataque, isso é exatamente o que você tem que gritar a cada vez que ativar seu poder, para o deleite do mestre e dos outros jogadores.

FLASHBACKS

Os heróis de mangá têm uma tendência a lembrar de partes de suas vidas nos momentos mais inoportunos, interrompendo um encontro tenso para revelar alguma súbita percepção sobre seu interior ou como eles vieram a aprender os poderes que conhecem.

Flashbacks detalhados devem ser usados com cuidado durante um jogo de *Mecha & Mangá*, porque têm uma chance igual de interromper a fluidez do jogo e de ser divertidos e enriquecer a história.

O principal problema de conduzir uma cena de flashback é que ela envolve um ou dois personagens no máximo, o que deixa o resto dos jogadores como simples espectadores, enquanto o que eles querem é continuar com o que está acontecendo no presente.

Mas, como flashbacks são uma parte tão importante da narrativa do mangá, aqui estão algumas dicas sobre como conduzir uma dessas cenas.

VIRANDO OS HOLOFOTES

Qualquer jogador deve poder pedir um flashback para explorar alguma parte da vida, personalidade ou poderes do seu herói. Qualquer jogador que deseje começar um flashback deve gastar um ponto heroico para interromper a ação que está acontecendo atualmente para introduzir seu parêntese, o que serve ao mesmo propósito de obter pistas para a situação atual, apenas de forma mais elaborada.

Ele deve então dizer ao mestre o que quer ilustrar no flashback. Por exemplo, uma policial endurecida está analisando uma cena de crime muito estranha. Como parte do conceito da heroína, seu jogador determinara que a mãe da policial era uma vidente que foi embora, então ela era exposta durante sua infância a fenômenos estranhos que podem estar relacionados à cena atual. O mestre avalia o pedido e, se julgar que o flashback não

prejudicará muito o fluxo da narrativa neste ponto, e pode até mesmo ajudar a conduzir a história, inicia a sequência de flashback.

Se as coisas estão se movendo rápido demais e o mestre simplesmente não quiser o incômodo de um flashback, o jogador recebe o ponto heroico de volta se quiser, ou simplesmente faz uma breve descrição sobre o que a heroica policial lembra de sua infância.

ELENCO E DESENVOLVIMENTO

Uma cena de flashback envolve apenas o herói que a iniciou na maior parte dos casos, embora heróis que se conheçam no período a ser representado podem estar juntos na sequência de flashback. Qualquer jogador adicional que queira (e possa) participar do flashback com o herói original também deve gastar um ponto heroico.

Isto não significa que o resto dos jogadores possa apenas assistir. O mestre terá de improvisar um pouco e atribuir aos outros jogadores diferentes papéis na cena do flashback, como os pais, conhecidos, inimigos da época, etc. Como não vale a pena desperdiçar tempo precioso atribuindo um conjunto completo de características a personagens que não serão usados novamente, isto pode ser principalmente um exercício de interpretação, com o mestre decidindo o resultado de todas as ações.

Quando todos os papéis forem designados e o tempo em que acontece a cena for explicado, a cena de flashback se desenvolve como em qualquer outra sessão de jogo, embora o mestre tenha todo direito de conduzir a história em certas direções, especialmente a respeito dos “astros convidados” de que os outros jogadores estão encarregados, pois esses papéis são mais parecidos com mestres auxiliares do que personagens secundários.

No exemplo acima, o herói de um outro jogador é o amigo de infância da policial, e ele quer participar, interpretando uma versão mais nova de si mesmo, que estava lá com a heroína original durante sua infância tumultuada. Assim, ele gasta um ponto heroico para interpretar seu próprio herói quando criança. O mestre então atribui ao resto dos jogadores os papéis da mãe e do pai da policial, e de uma pessoa misteriosa na sua memória. Eles começam a interpretar, o mestre dirigindo a cena para um evento que pode iluminar algo acontecendo no presente, como a policial lembrando do cheiro de ozônio sempre que sua mãe fazia algo estranho.

RESULTADOS E RECOMPENSAS

O mestre é o árbitro final sobre quanto tempo dura o flashback, e tem todo direito de cortar a cena antes que a revelação principal aconteça, deixando somente pistas.

Todos os jogadores participantes recebem um ponto heroico por sua ajuda, e os jogadores cujos personagens estrelaram no flashback recebem as pistas e o desenvolvimento que estavam procurando quando pediram para começar o flashback.

Qualquer sessão de jogo deve ter no máximo duas cenas de flashback (e isso já pode ser demais). O mestre pode recusar um pedido de flashback a qualquer momento, pois muitas memórias do passado estragarão o que está acontecendo no presente, e o que era uma técnica divertida e reveladora se torna uma ferramenta de trama velha e cansativa se for usada em excesso.

SISTEMAS CÔMICOS

Até mesmo os mangás e animês mais sérios podem ter momentos de humor, e as paródias absurdas não poupam esforços para produzir situações esquisitas e estranhamente divertidas. Você pode usar as opções a seguir para deixar seu jogo mais leve, ou apenas para não levar a história tão a sério.

TORNANDO-SE CHIBI

“Chibi” significa “pequeno” em japonês, e é usado para descrever o estilo de arte bonitinho que representa os personagens como anões cabeçudos.

Em animê e mangá, os personagens podem repentinamente aparecer em sua “forma chibi” como um parêntese cômico na história, dizendo uma frase de efeito ou fazendo uma cena engraçada completa.

A Regra de Chibi é uma maneira de formalizar uma situação que acontece em todas as sessões de jogo: alguém pensa em algo engraçado no meio de uma cena e não consegue resistir a falar isso em voz alta.

Ao invés de ser vítima da ira do mestre e dos jogadores por arruinar o clima, o jogador pode invocar a Regra de Chibi. Ou seja, ele claramente declara que seu herói torna-se chibi e então solta o comentário engraçado. Para se enquadrar na Regra de Chibi, o comentário (que pode ser também a descrição de uma ação) deve:

- Fazer as pessoas darem pelo menos uma risadinha.
- Ser feito dentro do personagem. Ou seja, deve ser algo consistente com a personalidade do herói. Não apenas palhaços e brincalhões tornam-se chibi. Solitários angustiados também têm seus momentos divertidos, mesmo que seja apenas como a contraparte séria para as bobagens dos outros.
- Ter alguma coisa a ver com o que está acontecendo. Fazer uma cena engraçada sobre o filme assistido na semana passada não conta. Parodiar um clichê comum do gênero que se aplica à história conta.

Se todas as condições forem obedecidas, o herói que tornou-se chibi recebe um ponto heroico temporário, que deve usar antes que expire no final da sessão de jogo.

DANO CÔMICO

Os protagonistas de algumas séries de comédia estão mais familiarizados com dor do que seus colegas em séries de ação, especialmente homens com tendência a dar de cara acidentalmente com garotas tomando banho.

Embora a maior parte das histórias mais sérias não use violência cômica, muitas apresentam uma mistura saudável de ação séria e momentos leves, que incluem um pouco de violência gratuita e gráfica, mas realmente inofensiva (*Full Metal Panic* e *Vandread* são bons exemplos).



DECLARANDO UM ATAQUE CÔMICO

Qualquer herói pode declarar que está causando dano cômico ao fazer qualquer tipo de ataque. Se o alvo merecer punição segundo o julgamento do mestre, não há necessidade de fazer uma rolagem de ataque: o ataque acerta automaticamente como se fosse uma rolagem de 20 natural. É possível conseguir um acerto crítico ao confirmá-lo com uma rolagem de ataque normal. Alvos inocentes têm uma chance de evitar o ataque, pedindo uma rolagem de ataque normal do herói que realiza o ataque.

Façanhas visuais são particularmente úteis aqui. Se o jogador faz uma descrição divertida do ataque, o mestre pode aumentar o bônus de dano. A vítima pode até mesmo aumentar o bônus de dano, recebendo um ponto heroico temporário para cada bônus de +5 com o qual concorda, só por colaborar com a diversão. Este ponto heroico temporário expira no final da sessão de jogo. O alvo não usa Resistência como salvamento contra dano cômico, mas sim a menor de suas jogadas de salvamento.

CONDIÇÕES CÔMICAS

Dano cômico é uma progressão de dano adicional abaixo do dano letal e não-letal. Suas condições são *estropiado* (equivalente a machucado e ferido), *atordoado* (normal), *esbodegado* (equivalente a abatido e desabilitado) e *fora de cena* (equivalente a inconsciente, moribundo e morto).

- **Estropiado:** você mostra sinais claros que alguém lhe deu o que merecia. Você tem uma marca de tapa muito evidente no rosto, uma marca de pé nas suas roupas, um galo inchado na cabeça com um rosto sorridente, ou seu perfeito cabelo espetado está irreconhecivelmente bagunçado. Condições de estropiado também podem aplicar uma penalidade em perícias de interação, se o mestre quiser ser cruel.
- **Esbodegado:** você está com *muita* dor... Você foi atingido onde dói mais, e tanto a dor quanto a humilhação impedem que você reaja adequadamente. Enquanto estiver esbodegado, você só pode fazer uma ação padrão durante encontros sociais, e dizer ou fazer qualquer coisa que exija concentração ou ação pode deixá-lo fora de cena (a menos que a situação se torne séria, como descrito a seguir).
- **Fora de Cena:** você foi atingido tão seriamente que saiu voando, deixando uma trilha de fumaça. Você está completamente fora de ação e, a menos que alguém chame o seu nome ou queira interagir, você não pode participar da cena até se recuperar. Em ambos os casos, você reaparece “magicamente” com uma condição esbodegado.

RECUPERAÇÃO

Você deve fazer um teste de Carisma ou Sabedoria (o que for menor, CD 10) como uma ação de movimento para se recuperar de uma condição cômica durante a mesma cena na qual ela foi causada. Você pode fazer testes de recuperação a cada rodada para condições Estropiado, a cada minuto para uma condição Esbodegado e cada hora para uma condição Fora de Cena.

Todas as condições cômicas desaparecem automaticamente no momento em que seriedade for exigida, porque uma interação tem consequências por seu sucesso ou falha ou porque um ataque real foi desferido contra alguém na cena. Além disso, quando a cena em que você sofreu o dano cômico termina, todas as condições desaparecem, e você retorna à ação serelepe e saltitante.

ESTÁGIOS DE PODER

Em histórias que lidam com poderes especiais e mecha, os heróis têm acesso a habilidades que não estão disponíveis em outras situações. Um piloto de mecha é um humano normal na maior parte dos casos, mas recebe o poder de demolir prédios quando entra no cockpit. Da mesma forma, alguns artistas marciais são limitados ao seu treinamento normal até que liberem de alguma forma uma força interior que normalmente não conseguem usar.

O nível de poder de um cenário limita os poderes de seus protagonistas, mas em histórias como as acima, os limites normais só definem metade da história, aí entra o conceito de estágios de poder. Um estágio de poder é

basicamente um limite de nível de poder que se acumula com outro, criando um jogo que funciona em diferentes níveis de poder. Uma história geralmente possui apenas dois estágios, mas cenários complexos podem ter mais.

ACUMULANDO ESTÁGIOS DE PODER

Um estágio de poder é como uma série separada em que os heróis entram quando ativam as características que os levam além de suas capacidades normais. Em um estágio de poder diferente, os heróis podem ter poderes adicionais, poderes diferentes ou características completamente diferentes.

Ao jogar uma série com diferentes estágios, os heróis compram suas características para um único estágio durante a criação do personagem, sem considerar os diferentes estágios a que podem ter acesso mais tarde. Todos os outros estágios de poder são “gratuitos”, já que os heróis estarão todos em termos iguais quando trocarem para outro estágio.

A primeira coisa a decidir é o tipo de cenário que você quer jogar, com base na história e nas preferências de todos no grupo. Depois disso, o mestre decide os números em si, decidindo quantos poderes adicionais ou alternativos os heróis terão, dependendo do tipo de estágio e nível de poder.

TIPOS DE ESTÁGIOS

Há diferentes tipos de estágios, baseados em como os heróis acumulam seus pontos de poder.

- **Nível de poder máximo:** é o valor do estágio mais alto no cenário ou a combinação de todos os estágios que podem se acumular. Vilões e PNJs importantes geralmente operam neste nível, não se importando com qualquer estágio mais baixo.

O ESTÁGIO BÁSICO

Um estágio básico é aquele no qual a maior parte da história ocorrerá. Geralmente este estágio tem um nível de poder baixo, 1 a 6 ou 7, e é aquele no qual os heróis interagem com a vida real. Esta vida é então virada de cabeça para baixo quando a presença de outros estágios é revelada.

ESTÁGIO INICIAL

Uma variação do estágio básico, é uma fração do nível de poder máximo do cenário, mas os heróis escalam vagarosamente até atingir o estágio mais alto. Embora o nível de poder do cenário seja muito maior do que o do estágio inicial, os heróis ficam limitados durante a criação dos personagens, como se o estágio inicial fosse o nível de poder do cenário.

O progresso pode ser gradual, com o mestre distribuindo os pontos de poder conforme quiser, como recompensa pelas realizações dos heróis, ou pode acontecer em pequenos ou grandes saltos, com o nível básico aumentando entre as aventuras. No primeiro caso, o estágio básico aumenta em um nível de poder para cada 15 pontos de poder que o mestre concede a um único personagem. No segundo, quando o nível de poder aumenta, o herói recebe 15 pontos de poder para usar como quiser.

Com um jogo no estágio inicial, não há estágios adicionais ou alternativos para os quais trocar. Ao invés disso, os heróis progredem vagarosamente rumo ao estágio do topo, aumentando o nível de poder do estágio básico.

Exemplos: em Dragonball, os protagonistas treinam muito para melhorar suas artes marciais, participando de sessões de treinamento a fim de alcançar o nível de poder dos vilões. Já os vilões entraram na história com um nível de poder mais alto (e espancam os heróis sem a menor cerimônia em seu primeiro encontro).

ESTÁGIO DE EQUIPAMENTO

Os heróis adquirem incríveis novas capacidades graças aos itens que podem ativar. O exemplo mais típico é o gênero mecha, no qual pessoas normais controlam armas de destruição em massa. Uma condição para o estágio de equipamento é que o herói *não* tem acesso imediato ao equipamento que aumenta seu potencial, mas deve esperar pelas condições certas a fim de usá-lo (receber ordens para uma missão, o item é ativado novamente, etc.).

Além disso, algumas histórias podem ser inadequadas para o estágio mais alto, e assim pode haver episódios inteiros em que os heróis não usam o estágio de equipamento.

Num estágio de equipamento, o mestre concede a todos os personagens um número fixo de pontos de poder de acordo com a diferença entre o estágio de equipamento em relação ao estágio básico. Estes pontos são gastos no poder Dispositivo. Opcionalmente, o mestre pode apenas atribuir Dispositivos previamente criados aos jogadores, como modelos mecha padrão ou equipamento também padronizado.

Como regra geral, o nível de poder do estágio de equipamento é igual ao custo em pontos de poder do Dispositivo mais caro, dividido por 15, ou o valor mais alto entre bônus de ataque, bônus de defesa, salvamento de Resistência, graduação em perícia ou outra jogada de salvamento +5 do Dispositivo.

Como equipamento acrescenta às habilidades dos heróis ao invés de substituí-las, estágios de equipamento se acumulam com o estágio já existente dos heróis.

A interação normal e a maior parte das tramas da história acontecem no estágio básico. Apenas quando algo muito grande acontece o foco muda para o estágio de equipamento. Os heróis trocam para o estágio de equipamento quando ativam seus equipamentos ou entram neles. No estágio de equipamento, os heróis lutam contra oponentes equipados da mesma forma ou cujo nível de poder fica próximo ao do estágio de equipamento.

Exemplos: em *Vision of Escaflowne*, os protagonistas têm acesso aos seus grandes mecha. Entretanto, usam-nos apenas quando enfrentam outros mecha ou exércitos inteiros. Em outros casos, lutam com seus inimigos a pé, dependendo de sua habilidade como espadachins, intuição e coragem para vencer.

ESTÁGIO PARALELO

Alguns heróis levam vidas duplas que vão além de uma simples identidade secreta: conduzem-nos a um mundo diferente. Quando usam suas habilidades, entram em uma realidade completamente diferente que sobrepõe-se ou substitui a realidade normal. Estágios paralelos englobam histórias em que os heróis têm um conjunto de habilidades em um estágio e um conjunto diferente em outro. O estágio paralelo é basicamente um segundo cenário que os heróis podem acessar por virtude de quem e o que eles são.

Isto funciona como o poder Morfar, mas o personagem alternativo é gratuito como parte do estágio diferente, e os diferentes estágios raramente interagem. O estágio paralelo pode certamente ter um nível de poder mais alto do que o estágio básico. Assim, os heróis podem ser tentados a permanecer num mundo onde são muito mais poderosos do que em seu lar verdadeiro.

O estágio paralelo ainda é parte da história e, para ser considerado um estágio, os heróis devem ser capazes de entrar e sair do cenário mais ou menos à vontade.

Estágios paralelos cobrem mundos virtuais onde os heróis assumem o controle de uma persona com poderes únicos, e dimensões diferentes que os heróis podem visitar e de onde podem voltar (uma história no gênero de exilados dimensionais ainda possui apenas um estágio, só o pano de fundo dos heróis mudou), assim como heróis que podem realizar viagens astrais e encontrar um mundo totalmente novo do outro lado do travesseiro.

Introduzir um estágio paralelo é muito fácil, já que os jogadores não precisam criar novas características que acrescentam ou substituem as dos seus heróis. Eles simplesmente criam um outro personagem para agir como a persona do herói no estágio paralelo. Assim, este estágio pode ter qualquer nível de poder e funcionar com regras diferentes do estágio básico.

Exemplos: "The World" é o nome de um jogo online na série .hack//SIGN, onde guerreiros e feiticeiros conversam sobre computadores e salas de bate-papo. A série mostra apenas os avatares de jogo dos protagonistas, que têm capacidades diferentes daquelas que eles possuem no mundo real (um deles está em uma cadeira de rodas, outro tem um sexo diferente do seu avatar, etc.). Os mistérios que se desdobram em *The World* têm impacto no mundo real, e os personagens devem usar tanto suas habilidades reais quanto as do jogo e recursos para resolvê-los.

ESTÁGIO DE AUMENTO DE PODER

A demonstração mais óbvia de estágios de poder é quando os personagens, por meio de um fator interno ou externo, podem aumentar suas características e até mesmo adquirir características novas. Embora Fortalecer e o poder Forma de Batalha no **Capítulo 2: Heróis** possam simular aumento de poder, uma história que lida extensivamente com tais habilidades pode exigir um estágio separado para as formas aumentadas dos heróis e vilões.

Como um estágio de equipamento, um estágio de aumento de poder não deve surgir com muita frequência, e deve ter restrições quanto à sua disponibilidade. Também exige uma razão que explique por que os heróis podem agir como pessoas comuns em um dia e como deuses em outro.

Embora este seja o estágio com mais semelhanças com super-heróis, um estágio de aumento de poder faz os heróis abandonarem as preocupações do estágio básico para interagir com outros problemas no estágio de aumento.

Como opção, o estágio de aumento de poder pode estar disponível como um determinado estado emocional que os heróis podem atingir, funcionando como uma forma mais rica do feito Fúria.

A melhor forma de medir um estágio de aumento de poder é conceder aos jogadores algumas graduações nos poderes Fortalecer ou Forma de Batalha, removendo a falha Dissipação e deixando os heróis ficarem no estágio por quanto tempo precisarem para resolver um encontro. Cada 3 graduações em Fortalecer ou Forma de Batalha representam um nível de poder. Portanto, se o mestre distribui 9 graduações no poder Forma de Batalha, o estágio de aumento de poder é 3 níveis de poder mais alto que o estágio básico.

Uma variação deste estágio é o estágio de monstinho, em que os heróis podem ter sob seu comando criaturas que têm um nível de poder maior do que eles. Neste caso, o estágio de monstinho existe juntamente com o estágio básico, mas separado dele; os heróis enfrentarão outros personagens do mesmo nível, enquanto que seus monstinhos lutam. Seus poderes não ferem os heróis, exceto quando causam dano em prédios e afins.

Exemplos: os *shinigami* no mangá e animê *Bleach* são capazes de liberar o poder de suas espadas. O protagonista é um humano normal com a habilidade de enxergar fantasmas, mas adquire a habilidade de se tornar um *shinigami* (primeiro estágio de aumento de poder). Mais tarde ele aprende a acessar mais dois estágios, quando aprende o primeiro nível de poder de sua espada, e quando é hora de salvar um amigo querido do julgamento dos *shinigami*, ele aprende um segundo estágio que o torna mais poderoso do que antes. Quando ele se torna um *shinigami*, as dificuldades da vida diária se dissipam, pois ele luta contra almas perdidas, *psiônicos* estranhos e até mesmo outros *shinigami*, todos os quais operam no estágio de aumento de poder.

ESTÁGIO DE FORMA

Este estágio é simplesmente uma versão mais física de um estágio de aumento de poder. O herói aumenta em força e habilidade, transformando-se em uma forma mais poderosa. A maior parte dessas transformações é monstrosa, mas também podem representar o gênero de super-heróis.

Para um estágio de forma, simplesmente faça os jogadores criarem um personagem diferente, talvez baseado na forma de seu estágio básico, mas não necessariamente. Um estágio de forma é diferente de um estágio paralelo, pois os heróis permanecem no seu mundo quando trocam para sua nova persona, mesmo que a transformação pareça levá-los a um mundo novo.

Exemplos: as bruxas de olhos prateados de *Claymore* recebem um poder demoníaco chamado *yoki*, a fim de destruir os demônios que infestam o mundo. Eles podem libertar seu *yoki* em seu corpo para aumentar sua força e adquirir novas habilidades. Entretanto, libertar muito *yoki* faz com que mostrem características demoníacas, como um estômago aberto e garras. Ir muito além pode transformá-las nos próprios demônios. As protagonistas e um pequeno círculo de amigas são aquelas que foram muito longe, mas de alguma forma foram capazes de retornar com uma compreensão mais profunda de como mudar sua fisiologia com seu *yoki*.

CONFLITO E DESAFIOS

O conflito leva qualquer boa história adiante, e mangá não é uma exceção. Entretanto, a natureza variada do mangá introduz vários tipos de conflitos além do combate. As regras normais de *Mutantes & Malfeitores* lidam com situações que não envolvem combate como um simples conjunto de testes de perícias e jogadas de salvamentos, ao invés do sistema mais elaborado e desafiador usado para explodir inimigos.

Se sua série não for centrada em combate (ou não tiver combate algum), como uma comédia escolar ou um mistério de investigação e horror, ter um sistema de combate detalhado mas um sistema de situações cômicas e de investigação simples pode levar um personagem a gastar pontos de poder em características que custam muito mas que ele raramente usará, enquanto que jogadores que gastem seus pontos em características muito mais baratas (e usadas extensivamente) terão uma clara vantagem.

Esta seção mostra como adaptar o sistema de combate de *Mutantes & Malfeitores* para representar outros tipos de conflitos. Assim, quando surgir uma situação em que a história depende das ações dos heróis, você pode tornar a experiência tão tensa e emocionante quanto um combate.

REGRAS BÁSICAS PARA CONFLITOS

Cada situação de conflito no jogo é composta das características e elementos descritos a seguir.

BÔNUS OFENSIVO

O principal método pelo qual um personagem impõe sua vontade para vencer o conflito, o bônus ofensivo é acrescentado a uma rolagem de dado e comparado a um valor de proteção oposto para determinar se o personagem é bem-sucedido em impor sua vontade sobre o adversário. No sistema de combate, isto é o bônus de ataque. É possível marcar um "acerto" crítico em um conflito alternativo; isto significa um argumento particularmente devastador em um combate social, uma performance soberba, uma súbita percepção ou epifania ou uma manobra surpreendente. As regras para acertos críticos aplicam-se normalmente a conflitos alternativos.

VALOR DE PROTEÇÃO

Um personagem em conflito sempre age contra alguma coisa que resiste à sua vontade de vencer. O valor de proteção representa esta resistência, e

POR TRÁS DA MÁSCARA: RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

O núcleo de qualquer RPG é seu *sistema de resolução de conflitos*, o conjunto e a interação entre características que representam as capacidades dos personagens de derrotar os desafios em um tipo de conflito. Como um jogo de ação, as regras de *Mutantes & Malfeitores* concentram-se em confrontos violentos entre heróis e vilões: em outras palavras, combate. Assim, o principal tipo de conflito que os heróis enfrentarão será a batalha, e o sistema de resolução de conflito é o sistema de combate.

O mangá cobre muitos gêneros que incluem combate como método principal de resolução de conflito, como fica evidente pelos capítulos anteriores, mas também inclui histórias onde o gesto mais violento é um tapa na cara, e os conflitos que resolvem as tramas são de uma natureza muito diferente.

As opções neste capítulo dão a você a chance de trocar o sistema de resolução de conflitos principal do jogo para lidar com os conflitos que realmente aparecerão na história que você quer jogar. Assim, quando tal situação surgir, os heróis estarão tão envolvidos em resolver os conflitos quanto lutadores no sistema de combate.

pode pertencer a uma pessoa (se o conflito ocorre entre personagens), um perigo estático (se o conflito é entre um personagem e algo físico) ou a um alvo abstrato (se o conflito ocorre entre um personagem e uma situação). O valor de proteção é igual a 10 + o bônus de proteção do alvo. Metade do valor de proteção é um bônus de "esquiva" normal, representando a habilidade do herói de evitar um "ataque"; este bônus também acaba se o herói é pego desprevenido. No sistema de combate, isto é a característica Defesa.

VOLUME

O alcance e escopo de um participante em um conflito representa o quanto ele consegue manobrar no campo de batalha equivalente, mas também tem influência em sua ofensiva e proteção. O volume de um participante pode mudar, dependendo de circunstâncias externas. O mestre pode atribuir aos participantes um volume correspondente, ao invés de deixar que os jogadores o comprem. No sistema de combate, isto é o tamanho de um alvo, e tem os mesmos modificadores para os bônus de proteção e ofensivo, mesmo que o tamanho represente coisas diferentes em conflitos diferentes.

ÍMPETO

Este conjunto de características mede a força que o personagem é capaz de usar para impor sua vontade e vencer o conflito. A CD de salvamento de ímpeto é igual a 10 ou 15 + o bônus de ímpeto do personagem. No sistema de combate, este é o bônus de dano ou de CD de salvamento de um ataque. Um ataque que obtém um acerto crítico aumenta o valor de ímpeto sendo usado em +5, como com qualquer acerto crítico normal.

SALVAMENTOS DE RESILIÊNCIA

Quando um personagem é bem-sucedido em impor sua vontade contra o alvo de um conflito, o alvo tem uma segunda linha de defesa, pois pode resistir a essa vontade. O alvo rola um dado e acrescenta o salvamento de resiliência aplicável contra o ímpeto do atacante. No sistema de combate, isto é o bônus de salvamento de Resistência, assim como os bônus de salvamentos de Fortitude, Reflexo e Vontade.

CONDIÇÕES DE DESGASTE

Quando um alvo falha em se opor à vontade de um personagem, sua resiliência fica desgastada, e assim ele está mais próximo de conceder a vitória ao personagem. Estas condições impõem uma penalidade na resiliência do alvo, e podem temporariamente prejudicar ou invalidar a habilidade do alvo de exercer sua própria vontade. No sistema de combate, estas são as condições Ferido, Machucado, Atordoado, Abatido e Desabilitado.

CONDIÇÃO DERROTADO

As condições se acumulam até o personagem ser bem-sucedido em impor sua vontade, levando o alvo à derrota. O alvo que atinge a condição derrotado não pode mais resistir à vontade do personagem, marcando sua vitória. No sistema de combate, são as condições Inconsciente, Moribundo e Morto.

RECUPERAÇÃO

O alvo pode ter uma forma de se recuperar da imposição da vontade do personagem, com tempo suficiente ou através de ações realizadas por ele mesmo ou por outros. Isto faz o personagem ter mais dificuldade em alcançar a vitória, eliminando as condições de desgaste do alvo. No sistema de combate, representa os testes de cura e recuperação.

TEMPO

Um conflito é resolvido em um determinado tempo, dividido em unidades chamadas "rodadas", nas quais todos os participantes têm seus "turnos"

para agir em uma ordem de iniciativa. Cada turno permite duas ações de diferentes tipos ou uma ação completa: uma ação padrão que permite uma tentativa ativa de impor a vontade para vencer em qualquer tipo de atividade e uma ação de movimento que permite que um personagem realize atividades que auxiliam sua vontade mas que não impõem sua vontade diretamente. No sistema de combate, cada ação leva aproximadamente 3 segundos, e as ações acontecem mais ou menos simultaneamente. Assim, uma rodada dura 6 segundos, independentemente de quantos participantes agem. Ações são autoexplicativas nos seus equivalentes de combate.

MANOBRAS E CONDIÇÕES ESPECIAIS

Um personagem pode ter mais de uma opção ao impor sua vontade para resolver um conflito. Dependendo da natureza do conflito, pode ter manobras especiais disponíveis. Além disso, algumas ações ofensivas diretas podem não impor condições de desgaste, mas ao invés disso condições especiais que prejudicam o alvo de maneiras diferentes. No sistema de combate, manobras especiais incluem agarrar, encontrão, derrubar e recuo, e condições especiais incluem enredado, nauseado e abalado.

FEITOS E PODERES

Um personagem pode adquirir feitos e poderes que aumentam suas características de resolução de conflito e concedem novas opções, como manobras especiais ou a habilidade de impor condições especiais.

ADQUIRINDO CARACTERÍSTICAS DE RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

Se você define um tipo de conflito ao invés de combate como o sistema principal de resolução de conflitos da série, pode dar aos jogadores a opção de adquirir características do novo sistema da mesma forma com que comprariam características como bônus de ataque, Defesa, salvamentos, perícias, feitos e poderes.

DIMINUINDO A IMPORTÂNCIA DO COMBATE

Mesmo em séries com outro sistema de resolução de conflitos, a violência pode aparecer, e *deve* haver uma forma de representar isso.

ATAQUE E DEFESA

Estas características se tornam perícias com os custos e restrições normais para graduações em perícias, separadas em Combate Corpo-a-Corpo (Força), Combate à Distância (Destreza) e Defesa em Combate (Destreza). O combate é conduzido como uma série testes de perícias opostos.

DANO E RESISTÊNCIA

Os bônus de dano permanecem normais de acordo com as armas, Força e graduações de poderes, e ainda são limitados pelo nível de poder. Entretanto, a Resistência se torna um salvamento normal, que os personagens podem comprar livremente, com um limite de nível de poder +5.

CONDIÇÕES DE DANO

Não registre o dano. Um personagem é "derrotado" em combate quando perde um número de salvamentos de Resistência igual ao seu bônus de Constituição, mais quaisquer bônus de armadura ou do poder Proteção. O mestre decide se ele está inconsciente ou moribundo.

CONFLITOS PARALELOS

Em vez de eliminar o combate como o sistema de resolução de conflito principal da sua série, você pode simplesmente usar características existentes como características de resolução de conflitos. Cada exemplo de tipo de conflito a seguir dá a opção de ter características de conflito novas ou de

CUSTOS DE CARACTERÍSTICAS DE CONFLITO

CARACTERÍSTICA	CUSTO (POR GRADUAÇÃO)
Volume	12 por categoria acima de Médio, 4 por categoria abaixo de Médio.
Bônus Ofensivo	2 pontos de poder.
Bônus de Proteção	2 pontos de poder.
Ímpeto	Varia por tipo de "ataque".
Bônus de Resiliência	1 ponto de poder (pode ser restrito).
Feitos e poderes	Custo normal.

transformar uma característica existente em uma característica de conflito. Desta forma, você pode manter o foco em combate enquanto acrescenta mais opções de conflitos para sua série, sem sacrificar ou remanejar nada.

TIPOS DE CONFLITOS ALTERNATIVOS

A seguir estão diferentes tipos de desafios e encontros que podem servir como sistema de resolução de conflitos principal na sua série, ou como um sistema paralelo ao combate. Cada um deles apresenta uma descrição geral e uma lista de características de conflito que podem ser usadas, além de alguns conselhos sobre opções, complicações e implementações.

Cada conflito alternativo tem as definições a seguir.

- *Conceito e situações*: explica do que se trata o conflito, quem participa e como, bem como o que a vitória ou a derrota representam.
- *Habilidades e perícias*: o sistema de combate usa Força (dano em corpo-a-corpo), Constituição (modificadores de Resistência e Fortitude) e Destreza (modificadores de Iniciativa e Reflexo). Conflitos alternativos usarão outras habilidades para papéis equivalentes (dano, Resistência e Fortitude, Iniciativa e Reflexo, respectivamente). Quando a descrição define quais habilidades executam as funções de Força, Constituição e Destreza no sistema de resolução de conflito, use os bônus para estas habilidades ao invés daqueles definidos para combate. Da mesma forma, algumas perícias podem ter papéis equivalentes, e devem ser usadas ao invés de seus equivalentes.
- *Dano*: explica o que significa dano letal e não-letal no conflito alternativo.
- *Ímpetos*: descreve o que é considerado uma "arma" no conflito, e como os heróis podem conseguir essas coisas.
- *Tempo e espaço*: define os equivalentes a alcance (toque, à distância, percepção e alcance estendido) e unidades de tempo (a duração de uma ação e uma rodada) no conflito.
- *Tabela de características*: lista como cada característica é chamada neste conflito e quais características existentes usar como opções de conflitos paralelos. Se um tipo de conflito não tem uma tabela de características, ele usa as características de um outro tipo de conflito, ou então seus encontros não são conduzidos de forma normal.

COMBATE SOCIAL

Encontros sociais são complexos e enrolados, e nem sempre fica claro quem é o alvo do ataque social. Combate social pode até mesmo acontecer à distância, com os oponentes nem mesmo se encarando, mas atacando a posição e reputação um do outro.

Encontros sociais ocorrem sempre que pessoas interagem com um propósito; ou seja, cada lado quer obter algo. Às vezes, um dos participantes não é uma pessoa mas um grupo de pessoas, uma instituição, uma ideia abstrata ou a fama e reputação de alguém. O volume do alvo representa isto, começando em Médio (uma única pessoa com pouca fama) e aumentando para Grande (um grupo pequeno, a reputação de um herói local), Enorme (o time de futebol da escola, a reputação do time depois de vencer

as finais), Descomunal (uma instituição nacional como o governo ou uma grande empresa, a imagem de uma pessoa pública de importância nacional), Colossal (uma megacorporação, a fama de um ídolo mundialmente amado) ou até mesmo Incrível (uma instituição global amada por todos, a lenda de um antigo herói). Volumes menores do que Médio são reservados para grupos ou tipos menosprezados ou ignorados (o volume Mínimo de um profeta maluco sem-teto tem uma influência social nula, mas permite que aja sem ser notado pela sociedade).

Reuniões amigáveis não são encontros sociais, pois não têm propósito algum a não ser relaxar e divertir-se, e todos querem o mesmo. Entretanto, se duas pessoas na reunião começam a competir pela atenção de um terceiro, há um combate social em potencial. Nem tudo precisa ser um encontro de combate social. Pechinchar sobre o preço de uma bolsa certamente é algo que pode usar regras de combate social, mas dificilmente é relevante para a história; um simples teste oposto de interação servirá.

HABILIDADES E PERÍCIAS

Em combate social, as habilidades mais importantes são Inteligência, Sabedoria e Carisma, além de perícias de interação e percepção. Inteligência mede o quão bem você entende o que está acontecendo e dá a você uma base para seus argumentos; portanto, é equivalente a Constituição. Sabedoria é sua percepção dos arredores bem como sua intuição, que permite que você reaja a mudanças inesperadas em um debate; assim, é equivalente a Destreza. Finalmente, Carisma é a potência da sua personalidade, que você pode usar para influenciar os outros, tornando-o equivalente a Força.

Perícias de interação têm máxima importância nos encontros sociais, permitindo que você se posicione, perceba quando está sendo pego em um argumento circular ou simplesmente ataque seu oponente.

DANO

Em combate social, dano "letal" representa intenção maliciosa de macular a posição social do alvo, ou causar qualquer outra consequência verdadeiramente negativa como resultado de sua derrota, como tentar enganar um mercador durante uma barganha para impedi-lo de lucrar ou realmente roubá-lo, ou espalhar rumores falsos sobre o alvo com a intenção de desacreditá-lo por um propósito mais obscuro.

Dano social "não-letal" é como fofoca sem maldade e tentar parecer melhor diminuindo os outros: você provavelmente constrange seu alvo ou

controla-o durante o encontro, mas ele sofrerá poucas consequências negativas ou de longo prazo ao perder para você, como ganhar um debate ou intermediar uma negociação entre dois lados que não querem chegar a um acordo para que ambos saiam igualmente felizes (ou infelizes).

ÍMPETOS

As principais armas de combate social são sutis e imateriais, baseadas nas perícias que dependem das três habilidades mentais. Para cada 4 graduações que um personagem possui em uma dessas perícias, sua arma social tem um bônus de ímpeto de +1. Ataques face-a-face (veja abaixo) sempre acrescentam o bônus de Carisma do herói ao seu bônus de ímpeto. Perícias baseadas em Inteligência representam argumentos razoáveis no campo específico que está sendo discutido. Perícias de Sabedoria são réplicas engenhosas. Perícias de Carisma são tentativas diretas de influenciar um alvo através de charme, enganação ou apenas mostrando-se impressionante. "Armas" específicas podem ser compradas normalmente com o feito Equipamento, representando fontes como táticas de retórica favoritas ou técnicas de sedução, mas se aplicam somente a situações específicas que o jogador deve definir quando compra estas "armas". Você pode escolher usar a arma social comprada ou uma arma social derivada de uma perícia à vontade, mas elas não se acumulam.

TEMPO E ESPAÇO

Combate social pode ocorrer em alcance pessoal ou remoto. Alcance face-a-face ocorre quando todas as pessoas que participam do encontro podem interagir umas com as outras diretamente, mesmo que sua única conexão seja através de um sistema de comunicações à distância. Engloba os alcances de toque, pessoal e percepção. O combate social acontece em alcance remoto quando um dos participantes não está atacando diretamente seu alvo, mas sim sua reputação, posição ou outra qualidade social que não depende diretamente da presença física do alvo; isto engloba alcance estendido e à distância. Alcance remoto é normalmente usado contra alvos de volumes Grande e maiores.

Uma rodada em combate social é fluida. Em alcance face-a-face, normalmente é um minuto, e as ações duram cerca de 30 segundos. Todas as durações devem se mover acima de na **Tabela de Progressão Universal** para se adequar a isto. Em combate remoto, uma rodada é uma coisa abstrata que pode demorar horas ou dias, dependendo do que está sendo feito; assuma uma duração padrão de um dia.

PERFORMANCES

Todo o propósito de uma performance pública é impressionar as pessoas. De um lado, há o artista que usa talento e habilidade para produzir uma obra de arte a fim de causar uma impressão ao público. Esta ramificação dos encontros sociais tem foco e condições mais estreitos, e é basicamente uma luta de Davi contra Golias — mas Davi tem uma bazuca.

Um encontro de performance é quase sempre iniciado pelo artista, geralmente o herói, que pode também ser um grupo representando uma banda, o elenco de uma peça, etc. Não precisa ser uma performance formal direcionada do artista ao público: pode ser mais informal e improvisada, como uma dança direcionada do casal de dançarinos ao resto dos convidados de uma festa. Quando heróis entram em combate de performance, seu "inimigo" se torna seu público, que tem uma categoria de volume dependendo do número de pessoas no local. Um público Médio tem 50 membros, e cada categoria de tamanho acima move este número quatro passos acima na **Tabela de Progressão Universal**; cada categoria de tamanho abaixo move a quantidade um passo abaixo na tabela.

O propósito de um encontro de performance é conquistar o público, aumentando seu entusiasmo durante a performance. Neste caso, não há termos absolutos de vitória ou derrota, mas vários graus (veja a seção de dano). Embora as características tenham diferentes nomes quando se aplicam ao artista e ao público, são as mesmas.

Num cenário de "batalha de bandas", em que dois ou mais artistas competem pela maior aceitação, eles não lutam realmente um contra o outro,

CARACTERÍSTICAS SOCIAIS

CARACTERÍSTICA DE CONFLITO	CARACTERÍSTICA ORIGINAL	CARACTERÍSTICA ALTERNATIVA
Ofensiva	Expressão	Qualquer perícia de interação
Proteção	Elegância	Intuir Intenção
Volume	Tamanho do grupo ou posição social	Reputação (se for usada)
Ímpeto	Varia	Veja o texto
Resiliência	Cabeça fria	Salvamento de Vontade
CONDIÇÃO		EQUIVALENTE
Condições de Desgaste		
"Machucado/Ferido"		Perturbado/Chateado
"Atordado"		Sem palavras
"Abatido/Desabilitado"		Superado/Humilhado
Condição Derrotado (Inconsciente/Moribundo/Morto)		Silenciado/Desonrado/Marginalizado
Teste de Recuperação		Inteligência
Duração da Rodada		1 minuto ou 1 dia

mas “contra” o público. O vencedor é aquele que obtiver o maior nível de entusiasmo. Obviamente, isto não se aplica apenas a música ou performances formais. Duas garotas tentando superar-se mutuamente durante um show de dança tradicional tornam-se lutadoras separadas enfrentando o mesmo público.

É possível que um agente exterior aja contra o grupo, misturando-se ao público e fazendo ações de auxílio para ajudar em suas rolagens ou usando suas habilidades para atacar o grupo ou manter o público desinteressado.

HABILIDADES E PERÍCIAS

Carisma é a característica mais importante durante um encontro de performance, já que você projeta sentimento e paixão à sua exibição através desta habilidade e das perícias relacionadas a ela. Em alguns casos, Destreza e Constituição podem ter efeito, para uma performance mais física e shows prolongados, respectivamente.

Este estilo de conflito obviamente depende de uma especialidade da perícia Performance, embora a oratória apaixonada possa exigir Diplomacia, enquanto que um número circense vai exigir Acrobacia (e talvez Escalar).

DANO

O dano durante uma performance é um caminho de mão dupla. De um lado, o público está ficando mais e mais entusiasmado; do outro lado, o artista pode perder sua inspiração pouco a pouco para um público difícil. Não há equivalente à distinção entre dano letal e não-letal. Ao invés disso, quanto mais “dano” o público sofre, mais entusiasmado fica, enquanto que o dano do artista mede sua determinação e inspiração diminuindo (e assim diminuindo a qualidade da performance) frente a um público hostil.

ÍMPETOS

Um artista tem sua arte de performance como arma. Para cada 4 graduações que um personagem tem na perícia Performance adequada, tem um bônus de ímpeto de +1, mais seu bônus de Carisma. O público tem um único ímpeto, sua Resposta, determinada pelo seu tamanho e postura (ambos atribuídos arbitrariamente pelo mestre). O bônus de ímpeto básico do público é igual a seu modificador de Intimidar, como encontrado na **Tabela de Tamanho** em *Mutantes & Malfeitores*. Acrescente +4 se o público for hostil, +3 se for inamistoso, +2 se for indiferente, +1 se for prestativo, +0 se for amistoso e -1 se for fanático. O público também aplica seu bônus de Intimidar aos ataques.

“Armas” específicas podem ser compradas normalmente através do feito Equipamento, representando recursos como uma linha de guitarra que é marca registrada do artista, ou a qualidade única de sua voz. O artista pode usar cada “arma” uma vez por *set* (veja a seguir) como um bônus ao seu bônus de ímpeto normal.

TEMPO E ESPAÇO

Um encontro inteiro em um conflito de performance é um “*set*” (como costuma-se dizer em shows de música) independentemente do tipo de performance. Um *set* tem uma duração variável, dependendo da arte sendo realizada. Músicas tendem a durar cerca de 5 minutos, enquanto que os atos de uma peça duram de 30 minutos a uma hora. Um *set* é então desconstruído em rodadas que têm a mesma duração de seu equivalente em combate.

O conflito de performance acontece em um espaço abstrato, já que o artista age dentro de um palco (mesmo que algumas obras estendam o palco aos assentos do público), e o público é uma entidade sem forma que pode transcender o próprio espaço, como em performances na televisão, embora somente a parte “ao vivo” do público possa revidar.

Uma rodada de performance acontece normalmente, com os membros do grupo de artistas ou artista solo “atacando” o público com sua arte, e o público revidando com sua reação à performance. Um encontro não termina até os *sets* terminarem, mesmo que qualquer um dos participantes alcance a condição derrotado. Subtraia o número de condições Nervoso do artista das condições Entretido do público quando comparar a qualidade de artistas que estejam competindo.

CARACTERÍSTICAS DE PERFORMANCE¹

CARACTERÍSTICA DE CONFLITO	CARACTERÍSTICA ORIGINAL	CARACTERÍSTICA ALTERNATIVA
Ofensiva	Performance/Reação	Especialidade da perícia Performance/salvamento de Vontade
Proteção	Confiança/Intransigência	Especialidade da perícia Performance/salvamento de Vontade
Volume	Tamanho do público (apenas público)	Salvamento de Vontade
Ímpeto	Artes (veja o texto)/Resposta	Especialidade da perícia Performance/Blefar
Resiliência	Cabeça fria/Expectativa	Salvamento de Vontade/salvamento de Vontade
CONDIÇÃO		EQUIVALENTE
Condições de Desgaste		
“Machucado/Ferido”		Nervoso/Entretido
“Atordado”		Paralisado/Impressionado
“Abatido/Desabilitado”		Desapontado/Estático
Condição Derrotado (Inconsciente/Moribundo/Morto)		Deprimido/Histérico
Teste de Recuperação		Sabedoria/Inteligência
Duração da Rodada		6 segundos

¹O primeiro item refere-se à característica do artista; o segundo se refere à característica equivalente do público.

CENÁRIOS DE SONHOS E DE ALMAS

Um cenário de sonho ou de alma é uma realidade que acontece em um plano de existência diferente. Como o nome sugere, são os mundos interiores dos sonhos e das almas das criaturas vivas. Embora magia, poderes psíquicos e superciência sejam os principais meios de entrar em um sonho, os heróis podem entrar em conflitos de sonhos e almas como parte do desenvolvimento narrativo da série, representando através de jogo o que está acontecendo dentro de seus corações e mentes. Este tipo de combate também pode representar duas vontades opostas se chocando de maneira invisível, forçando a sanidade de cada uma.

Qualquer que seja o método ou justificativa para lutar dentro dos sonhos ou com almas, estes tipos de conflito são basicamente iguais ao combate normal. Apenas o cenário muda, oferecendo algumas possibilidades adicionais, como explicado em cada conceito de combate de sonho e alma.

Combatentes em sonhos podem ser convidados ou anfitriões. Um convidado está lutando em um cenário que não foi criado por ele, porque está invadindo o sonho ou a alma de alguém. Um anfitrião é aquele cujo sonho ou alma estão sendo invadidos. Convidados podem exercer influência no cenário, mas com limites; já os anfitriões são mestres dos seus próprios sonhos e almas, com controle absoluto sobre o que acontece em seu interior — se tiverem a disciplina para moldá-los.

Uma batalha de sonho ou alma acontece quando oponentes se encontram em uma dimensão espiritual por qualquer razão. Pode ser uma pessoa tentando invadir os sonhos de outra, dois viajantes astrais que se deparam um com o outro, ou dois artistas marciais encarando-se e deixando sua força espiritual expressar-se em uma batalha invisível de vontades.

A derrota em um combate de sonho ou alma é uma coisa séria; significa que o vitorioso pode impor sua vontade ao derrotado. Um convidado vitorioso pode transformar um sonho em um pesadelo ou causar dano real à alma de sua vítima. Um anfitrião vitorioso pode prender um suposto invasor em seu próprio mundo do pesadelo, ou simplesmente expulsá-lo.

HABILIDADES E PERÍCIAS

O combate de sonho é uma questão de força espiritual, em vez de força bruta. Inteligência representa a variedade de imagens mentais ou espirituais que você pode usar, e portanto é equivalente a Destreza. Sabedoria é a intuição que o ajuda a sobrepujar coisas aterradoras, e assim é equivalente a Constituição. Finalmente, Carisma representa como você pode influenciar os outros, tornando-o equivalente a Força.

Perícias criativas funcionam melhor em sonhos e almas, pois fornecem aos sonhadores armas e opções que afetam seus arredores. Se uma história é sobre moldar e lutar em sonhos e almas, pode ser possível criar novas especialidades de Ofício e Conhecimento para “moldagem onírica”.

Todos os poderes que você tem no mundo desperto traduzem-se aos sonhos, já que são parte de você. Entretanto, você pode ter poderes extras nos sonhos ao comprá-los com a desvantagem Perda de Poder (somente em sonhos ou contra almas; incomum, maior, -3 pontos).

Os convidados são limitados aos poderes e ímpetos que levam consigo, mas os anfitriões têm poderes quase ilimitados dentro de seus sonhos e almas. Um anfitrião pode fazer um teste de Concentração como uma ação livre, contra uma CD igual ao nível de poder do cenário; um sucesso significa que ele pode usar os benefícios de esforço extra sem sofrer fadiga. Um teste de concentração contra CD igual ao nível do cenário +5 permite que o anfitrião simule qualquer poder com um número de graduações igual à metade de suas graduações em Concentração por um único uso.

DANO

Dano não-letal em combate de sonhos e almas tem um objetivo: mudança. Cada condição Alterado que um combatente causa ao oponente significa que ele mudou um pequeno detalhe no cenário de sonho ou alma, talvez a cor do céu ou a paisagem geral. Isto também acontece quando ambos os oponentes são convidados. Dano letal, por outro lado, não muda nada especificamente, mas é um ferimento devastador na psiquê do alvo, uma ferida verdadeiramente debilitante, com o objetivo de destruir a alma do alvo. Um tipo específico de história pode determinar que apenas dano não-letal é possível em batalhas de sonhos e almas, com o dano letal sendo reservado aos poderes mais sinistros.

Condições Alterado e Avariado não persistem na realidade física. Os combatentes se recuperam ao acordar ou abandonar o palco da batalha espiritual. Condições mais sérias têm efeitos diferentes.

CARACTERÍSTICAS DE SONHO E ALMA

CARACTERÍSTICA DE CONFLITO	CARACTERÍSTICA ORIGINAL	CARACTERÍSTICA ALTERNATIVA
Ofensiva	Projetar	Teste de perícia aplicável
Proteção	Espírito	Salvamento de Vontade
Volume	—	—
Ímpeto	Inspirações	Teste de perícia aplicável
Resiliência	Adaptabilidade	Salvamento de Vontade
CONDIÇÃO	EQUIVALENTE	
Condições de Desgaste		
“Machucado/Ferido”	Alterado/Avariado	
“Atordado”	Atordado	
“Abatido/Desabilitado”	Sugestionável/Entorpecido	
Condição Derrotado (Inconsciente/Moribundo/Morto)	Desperto/Insensível/Sem Alma	
Teste de Recuperação	Sabedoria	
Duração da Rodada	Abstrata	

- *Sugestionável*: um alvo levado a esta condição é submisso a qualquer sugestão que o atacante puder fazer no final da batalha, implantando uma ideia, um curso de ação, uma forma de pensar, etc. Esta sugestão é sempre a culminação das mudanças que o atacante realizou. Pode representar simplesmente que a mente do alvo foi aberta durante o combate no sonho e que informações importantes foram reveladas.
- *Entorpecido*: um alvo cuja alma foi avariada a este ponto não tem empatia, e tem dificuldade em se expressar ou até mesmo compreender emoções. Um personagem Entorpecido sofre uma penalidade de -4 em todas as perícias de interação, embora receba um bônus de +2 em salvamentos de Vontade contra efeitos mentais que acontecem no mundo desperto (entrar em outra batalha de sonhos enquanto Entorpecido significa derrota automática).
- *Desperto*: o alvo é forçado a acordar. Além de ficar Sugestionável, também se torna fatigado, como se não tivesse dormido ou passado por atividade extenuante.
- *Insensível*: a alma do alvo foi avariada de tal forma que ele não tem acesso a seus sentimentos e personalidade. O atacante pode reescrever a personalidade da vítima quando ela atinge este estado. O personagem também perde qualquer teste de perícia de interação oposto, mas é imune a efeitos mentais que acontecem no mundo desperto.
- *Sem Alma*: o personagem não tem mais uma alma. Ele é um construto vivo que retém todas suas memórias, mas não sente conexão emocional a elas, como se fosse um mero espectador. Todas as alianças morais e éticas estão perdidas, assim como quaisquer complicações conectadas a laços emocionais.

Um anfitrião automaticamente tem um poder de regeneração espiritual equivalente. Ele pode fazer um teste de recuperação a cada rodada como uma ação padrão, consertando de graça quaisquer mudanças que o convidado tenha feito.

ÍMPETOS

As armas do combate mental e de almas são baseadas em uma compreensão profunda ou instintiva do seu “eu” interior. Uma vez que a realidade é maleável, os ímpetos de um combatente mudam constantemente. Podem nem mesmo ter a aparência de armas, mas coisas efêmeras como insultos oportunos, conclusões precisas, autoconfiança ou fé. Dependendo da tática que o herói está tentando usar, o mestre pede um teste de perícia; pode ser uma perícia de interação ou Ofício, Conhecimento ou Performance, além de Intuir Intenção. A cada 2 pontos pelos quais o resultado exceder o resultado do teste do Espírito do alvo, o dano do ataque do herói é +1, mais seu bônus de Carisma. Um herói pode continuar usando o mesmo ímpeto ou tentar uma nova abordagem com a mesma perícia ou uma perícia diferente, fazendo um novo teste para “criar” uma nova arma.

As únicas outras “armas” que um herói pode ter dentro de sonhos ou almas são os poderes que pode usar dentro de um cenário de sonho ou alma.

TEMPO E ESPAÇO

Tempo e espaço são completamente abstratos neste tipo de conflito. Embora os conflitos se desenvolvam usando dimensões da realidade física, uma vez que o combate esteja acabado o mestre pode declarar que tudo aconteceu em um piscar de olhos, uma noite inteira ou até mesmo alguns dias.

COMBATE EM MASSA

Combate em massa é um sistema de resolução de conflito incomum. Poucos heróis dos quadrinhos chegam a comandar exércitos inteiros contra outros exércitos, já que basicamente têm o poder de uma unidade inteira em suas próprias mãos. Entretanto, algumas histórias de mangá lidam com a complexidade do combate em massa, como os oficiais comandantes da saga *Gundam*, ou Griffith, o genial estrategista de *Berserk*.

Em combate em massa, um comandante enfrenta outro comandante usando suas tropas como armas, direcionando seus movimentos e a forma como lutam para fazer uso de cada vantagem tática possível.

Combate em massa é similar a combate normal. A única diferença é que, neste caso, um combatente é uma unidade de combatentes com mais ou menos o mesmo nível de poder, criada através do feito Capangas, reunidos como um único "ser" que se comporta como uma horda de capangas (veja o **Capítulo 5: Monstrinhos**). Seu volume não representa seu tamanho, mas o número de combatentes individuais na unidade.

Uma unidade é criada como um capanga, aumentando seus números através de graduações dedicadas a isso. Um capanga Médio é uma unidade de combate Diminuta. Reduza o tamanho da unidade em uma categoria para cada categoria de tamanho que o capanga for menor do que Médio. Para cada graduação de Capangas dedicada a aumentar os números da unidade, aumente a categoria de tamanho da unidade em um (assim, uma equipe de 2 homens é uma unidade Mínima, um esquadrão de 5 homens é uma unidade Pequena, uma força de 10 homens é uma unidade Média e um pelotão de 25 homens é uma unidade Grande). Note que os modificadores de tamanho da unidade se aplicam somente a combate em massa, não a combate individual se os capangas enfrentam um único oponente. Aplique todos os modificadores de tamanho às características do capanga básico para calcular as características reais da unidade.

Uma graduação no feito Capangas pode ter um efeito adicional para combate em massa: fornecer a uma unidade um oficial de comando. Um oficial de comando ainda é um capanga, mas é treinado para receber as ordens do comandante e comunicá-las efetivamente a todos os outros capangas da unidade.

Os heróis que são parte da unidade não contam para suas características de combate em massa, e agem independentemente. Eles são, afinal de contas, heróis, não capangas sem rosto. Um herói em uma unidade conta como um oficial de comando.

As condições de vitória e derrota são as mesmas do combate individual: aniquile o oponente, force-o a se render ou faça-o fugir, e você vence.

HABILIDADES E PERÍCIAS

Já que todos os capangas dentro de uma unidade são iguais, as características básicas do capanga básico contam como as características da unidade inteira. Um comandante, entretanto, precisa da perícia Conhecimento (tática) para mover suas unidades adequadamente. Um comandante pode usar uma ação de movimento para fazer um teste de Conhecimento (tática) e, se puder se comunicar com uma unidade ou um oficial de comando de uma unidade, pode alcançar os efeitos descritos na tabela Combate em Massa ao igualar ou exceder as respectivas CDs.

COMBATE EM MASSA

CD	EFEITO
5	Mude a direção e a velocidade da unidade até a velocidade máxima (inclui mandar a unidade parar).
5	Mande a unidade atacar ou parar de atacar um alvo ou área específicos.
10	Mande a unidade fazer uma ação de combate especial (carga, encontrão, postura defensiva ou agressiva, etc.).
10	Use os benefícios do feito Liderança em toda a unidade.
15	Conceda à unidade +1 em rolagens de ataque, bônus de dano ou Defesa por uma rodada. Para cada 5 pontos pelos quais o teste exceder a CD, o bônus aumenta em +1.
15	Aumente a velocidade da unidade em 3 metros. Para cada 5 pontos pelos quais o teste exceder a CD, a velocidade aumenta em 3 metros adicionais.
15	Faça uma unidade se dispersar, efetivamente "desaparecendo" do campo de batalha como se tivesse Intangibilidade 4.
15	Mande uma unidade dispersa ou debandada reagrupar-se em qualquer ponto do campo de batalha.
15	Mande uma unidade cuidar dos feridos. Como uma ação completa, a unidade fica em posição e se recupera de uma única condição Ferido.
15	Promova qualquer membro de uma unidade a oficial de comando, se a unidade tiver perdido seu oficial de comando devido a um acerto crítico.
+5	Qualquer das ordens acima dadas a várias unidades com parâmetros diferentes (rotas de movimento diferentes para um ataque em pinça, atacar alvos diferentes, etc.), desde que as unidades tenham oficiais de comando.
Oposto	Faça um teste oposto contra o oficial de comando ou comandante da unidade para impor uma penalidade em ataque, dano, Defesa ou velocidade a uma única unidade inimiga por uma única rodada. A penalidade é -1 ou -3 metros, com -1 ou -3 adicionais para cada 5 pontos pelos quais sua rolagem exceder a rolagem do oponente. A unidade alvo deve estar dentro do alcance de qualquer uma das suas unidades.



DANO

Os tipos de dano em combate em massa não são alterados, mesmo que seja raro que uma unidade em guerra aberta escolha fazer não-letal.

Dano causado a uma unidade é espalhado por seus membros, embora a unidade como um todo tenha seu registro de dano. Quando uma unidade acumula 4 condições Ferido, o atacante tem a escolha de deixar as condições permanecerem ou reduzir o tamanho da unidade em uma categoria, quando então as condições Ferido desaparecem, transformadas em baixas permanentes. Uma unidade que fique Abatida ou Desabilitada pode fazer um salvamento de Fortitude (CD 10 + bônus de dano do ataque que causou a condição); um sucesso significa que a unidade pode debandar e retirar-se da batalha, embora um comandante possa ordenar seu reagrupamento.

Um acerto crítico contra uma unidade não provoca sua destruição, como pelas regras normais de capangas. Aplica-se normalmente, ou o atacante pode escolher remover o oficial de comando da unidade.

ÍMPETOS

O capanga básico define quais ataques estão disponíveis à unidade.

TEMPO E ESPAÇO

Igual ao combate individual, apenas numa escala maior.

ANTAGONISTAS

Por mais chamativos que os heróis de mangá possam ser, seus antagonistas podem ser ainda mais notáveis. Muitos vilões de mangá não são realmente maus, apenas se opõem aos heróis com razões válidas. É claro, há os loucos e as coisas incompreensíveis que forçam os heróis a se erguer e lutar, mas um bom vilão de mangá é aquele com quem você pode simpatizar se ele tiver a chance de se explicar.

Além dos arquétipos de antagonistas descritos aqui, todos os arquétipos de heróis nos capítulos anteriores podem ser transformados em vilões, desde treinadores de monstros rivais e pilotos de mecha inimigos até psiônicos sedentos por poder e artistas marciais tirânicos.

O CEO DE MEGACORPORAÇÃO E O SEGUIDOR FIEL

O CEO de megacorporação é um empresário inescrupuloso que vê as pessoas como peões em seu jogo de poder. Ele geralmente é o fundador da empresa e pode ter começado com um objetivo diferente do atual; o poder corrompe, e o poder absoluto das altas finanças corrompeu-o absolutamente.

É claro, nenhuma pessoa pode fazer algo sem a ajuda de um auxiliar confiável. O seguidor fiel trabalha para o CEO há muitos anos, provavelmente toda sua vida. Com treinamento soberbo, o seguidor fiel cumpre muito bem seu papel como secretário, assistente pessoal, guarda-costas e assassino.

O DEMÔNIO EXILADO

Expulso do inferno, o demônio exilado se diverte com a destruição que pode causar. Ele tem a missão de corromper um número de almas antes que possa voltar ao abismo, mas tem pressa de cumpri-la, pois está aproveitando seu tempo na Terra. Ele nota quando qualquer divindade exilada chega aonde ele está, e se esforça para tornar sua vida miserável, apenas por diversão. Resumindo, um demônio é fiel à sua diretriz de ser mau.

A ENTIDADE INVASORA

Com uma forma monstruosa e intenções incompreensíveis, uma entidade invasora chega para disseminar o caos e plantar as sementes de uma invasão muito maior. Sua imunidade a armas normais exige que os heróis enfrentem-na, já que ela é vulnerável aos seus poderes ou as armas de seus mecha.

O ESPADACHIM SOMBRIO

Com um passado misterioso, o espadachim sombrio é um enigma tanto para os heróis quanto para os vilões. Embora não seja realmente maligno, sua amoralidade e falta de respeito pelos menos habilidosos levam-no a caminhos obscuros. A maior parte de suas técnicas é considerada maligna e proibida por outros mestres, e ele provavelmente sacrificou muito para aprendê-las, talvez até mesmo sua própria humanidade. Ele não tem causas ou ideais; para ele, só há o caminho da espada.

A ESTUDANTE INVEJOSA

Ela é rica, bonita, inteligente e talentosa... Mas não tão bonita, inteligente e talentosa quanto *você* , e isto a faz queimar por dentro com uma inveja desenfreada. Uma mestra da manipulação, ela é a rainha da fofoca na escola, competindo com você pelos holofotes como a aluna mais popular.

O FANTASMA NA MÁQUINA

O vasto mundo das redes mundiais de computadores pode desenvolver sua própria fauna, com seus próprios predadores. O fantasma na máquina é um programa que desenvolveu consciência ao coletar dados em um ciclo infinito. Embora seja idealista e queira um mundo melhor, sua ideia de "melhor" pode ser incompatível com a vida como a conhecemos. Em uma época mais avançada onde as fronteiras entre computadores e humanos se mesclam, o fantasma na máquina emerge como o deus de um novo milênio, capaz de "hackear" as almas das pessoas e transformá-las em marionetes, enquanto sua existência como pura informação torna impossível para os heróis confrontá-lo diretamente.

O KAIJU

Nascido de contaminação radioativa, intervenção alienígena ou um beco sem saída da evolução, o kaiju chega à civilização sem remorso pelas coisas insignificantes que ficam no seu caminho. O kaiju às vezes aparece por acaso, mas às vezes é libertado por um vilão que quer usá-lo como uma força da natureza.

CONCEITOS DE ANTAGONISTAS

Assim como há conceitos que se repetem para personagens heroicos, os antagonistas também têm alguns modelos e estereótipos em mangá.

O ALIADO HIPÓCRITA

Você só está fingindo ser amigo dos heróis. Você pode ser encantador e amigável, e até ajudar os heróis de verdade, especialmente se tal ajuda tiver algum preço oculto ou trouxer benefícios a você, mas no fundo está só aguardando a oportunidade para revelar sua verdadeira natureza.

O AMIGO REJEITADO

Você pensou que eles eram seus amigos. Pensou que eles gostavam de você, e abriu seu coração a eles... Eles acabaram mostrando ser como todo mundo, e agora você não descansará até ver as vidas dos heróis virarem cinzas.

O ANTAGONISTA COAGIDO

Você sabe que o que está fazendo é errado, mas não tem escolha — se não seguir os planos que recebeu, alguma coisa terrível acontecerá, e você não espera que os heróis compreendam.

O BOM MANIPULADOR

Você percebeu que as pessoas são mais motivadas pelo ódio do que pelo altruísmo. Você precisa que os heróis realizem uma missão para um bem maior, e a maneira mais rápida de fazer isso é se eles o considerarem seu inimigo e quiserem frustrar "seus" planos. Deixe os heróis considerarem-no um vilão, se isto servir para um bem maior.

O CRUZADO INSANO

Você foi colocado neste mundo por uma razão, com uma missão para salvar o mundo — ou destruí-lo. Os heróis são só um buraco na estrada para a salvação, ou são na verdade o alvo de sua cruzada. Nada importa além de cumprir sua missão sagrada, e esse papo de vítimas inocentes não existe.

O ETERNO RIVAL

Desde que você era uma criança, vê um dos heróis como seu nêmesis. Você viveu sua vida com o propósito de derrotá-lo em qualquer campo que puder, seguindo seus passos para certificar-se de que suas façanhas sejam conhecidas. Em algum ponto, você perdeu a perspectiva das coisas, e agora você não se importa com o que faz, desde que possa derrotar seu odiado inimigo.

O GÊNIO MALIGNO

Você tem um plano, e levou muito tempo para juntar os recursos necessários e alcançar a posição que permitirá transformar seus sonhos em realidade. Você tem o carisma e a experiência para liderar e administrar capangas, seguidores, empregados ou até mesmo pessoas que pensam que você é seu amigo, mas no final, eles são só meios para o seu fim.

O INIMIGO CIRCUNSTANCIAL

Você tem certeza de que, se as coisas fossem diferentes, você e os heróis poderiam ser amigos. Infelizmente, o destino os colocou em lados contrários. Você se arrependerá de matá-los, e honrará suas mortes como adversários valorosos.

CEO DE MEGACORPORAÇÃO

NÍVEL DE PODER 8

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+0	+1	+4	+3	+2
10	10	12	18	17	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+1	+9	+6	+13

¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Blefar 13 (+15), Computadores 13 (+17), Conhecimento (13 graduações em uma perícia de negócios primária, 10 graduações em cada uma de duas perícias complementares, 7 graduações em uma perícia terciária), Diplomacia 13 (+15), Intimidar 8 (+10), Intuir Intenção 13 (+16), Notar 8 (+11), Obter Informação 10 (+12), Procurar 6 (+10),

Feitos: Armação, Ataque Furtivo 2, Avaliação, Benefício (milionário; tem acesso a até 40 pontos de equipamento em qualquer combinação, incluindo substituir qualquer item por outro a qualquer momento), Crítico Aprimorado (pistola), Discurso Inspirador¹ (Diplomacia), Equipamento 2, Foco Em Ataque 4 (à distância), Foco em Esquiva 2, Intuir a Verdade¹, Liderança, Parceiro 24 (seguidor fiel: use o arquétipo Solucionador de Problemas no **Capítulo 2**), Redirecionar, Tomar a Iniciativa.

Equipamento: computador *palmtop*, pistola leve (dano +3), telefone celular, terno caro.

Poderes:

Invocar Segurança 3 (seguranças que usam o arquétipo soldado, na página 229 de *Mutantes & Malfeitores*; Horda; Progressão 5, Sacrifício; Resposta Demorada [seguranças invocados chegam em 1 minuto, -2 pontos]).

Combate: Ataque +3 (corpo-a-corpo), +7 (à distância), Agarrar +3, Dano +0 (desarmado), +3 (pistola), Defesa 16 (12 desprevenido), Recuo -0, Iniciativa +0.

Habilidades 22 + Perícias 31 (124 graduações) + Feitos 43 + Poderes 13 + Combate 14 + Salvamentos 24 = 147 PP.

"ISTO NÃO É NADA
PESSOAL. SÃO SÓ
NEGÓCIOS."



DEMÔNIO EXILADO

NÍVEL DE PODER 15

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+3	+3	+4	+4	+6
13	16	16	18	19	22

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEJO	VONTADE
+3	+17	+16	+19

¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Blefar 18 (+24), Concentração 13 (+17), Conhecimento (arcano) 15 (+19), Conhecimento (ciências comportamentais) 13 (+17), Diplomacia 16 (+22), Disfarce 10 (+16), Intimidar 12 (+18), Intuir Intenção 18 (+22), Notar 14 (+18), Obter Informação 11 (+17).

Feitos: Atraente 2, Distrair 2 (Blefar e Intimidar), Especialização em Ataque 2 (magia), Falso Especialista¹, Fascinar (Blefar), Foco em Ataque 5 (à distância), Ritualista, Sem Medo.

Poderes:

Controle Emocional 12 (Mente Vazia).

Ilusão 10 (visual e auditiva; Alucinação; Progressão 2).

Magia 15 (Raio Místico; escolha mais 5 Poderes Alternativos).

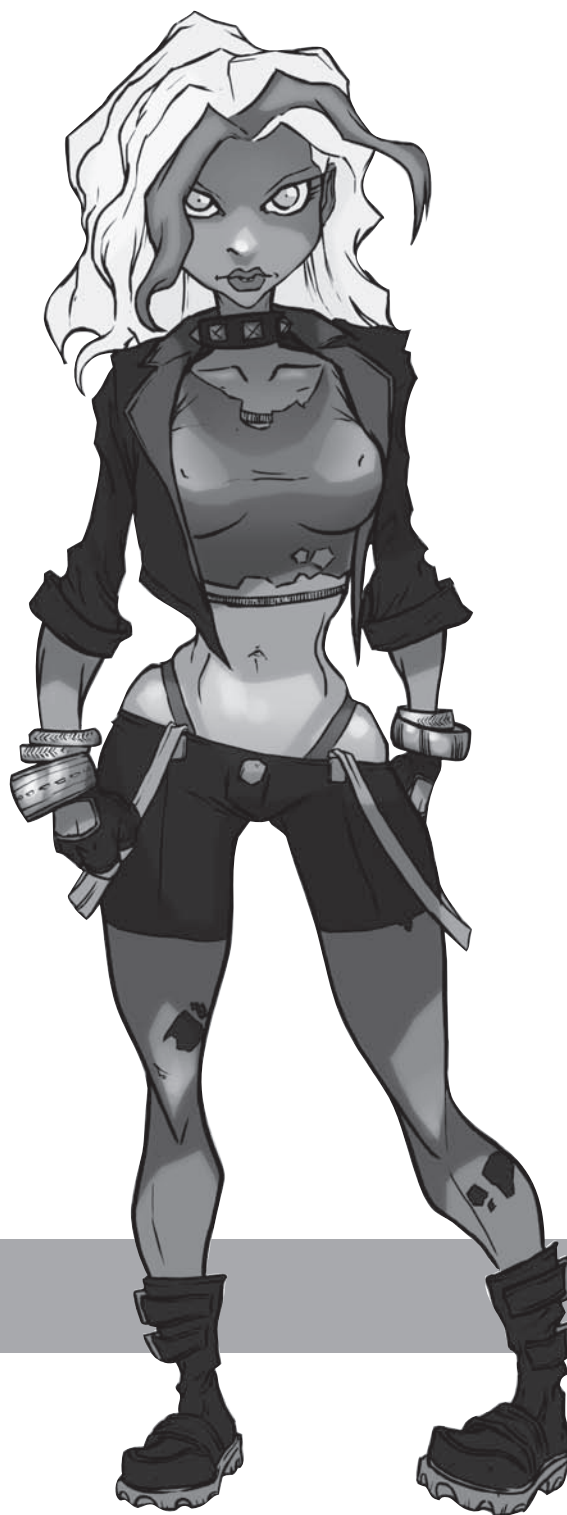
Morfar 3 (qualquer forma de mesma massa).

Combate: Ataque +2 (corpo-a-corpo), +7 (à distância), +11 (magia), Agarrar +3, Dano +1 (desarmado), +15 (raio místico), Defesa 22 (16 desprevenido), Recuo -1, Iniciativa +3.

Desvantagens: Vulnerável (magia sagrada CD x1,5, moderado, incomum, -2), Fraqueza (-1 em todos os testes, rolagens de ataque e Defesa na presença de inocência; a cada minuto, -3).

Habilidades 44 + Perícias 35 (140 graduações) + Feitos 15 + Poderes 91 + Combate 28 + Salvamentos 42 - Desvantagens 5 = 250 PP.

“SÓ ESPERE ATÉ
ELES FICAREM
DISTRÁIDOS E ENTÃO
BUM! BWAHAHA!”



ENTIDADE INVASORA

NÍVEL DE PODER 17

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+12	-2	+6	—	-1	-2
34	6	22	—	8	6

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEJO	VONTADE
+18	+18	+10	IMUNE

¹Característica descrita neste livro.

Feitos: Agarrar Aprimorado, Agarrar Instantâneo, Ataque Dominó 2, Foco em Ataque 8 (corpo-a-corpo), Resistir a Dano¹.

Poderes:

Campo de Força 12 (Impenetrável).

Crescimento 12 (Contínuo; Permanente; Inato).

Golpe 6 (garras com pontas de diamante, Pujante).

Imunidade 20 (dano físico letal).

Regeneração 13 (recupera-se de Machucado, Ferido e Abatido a cada rodada, recupera-se de Desabilitado a cada 20 minutos; Regeneração de Membros; Perda de Poder [não pode usar Regeneração quando for atacado por um tipo de energia especial disponível somente para mecha, incomum, menor, -1 ponto]).

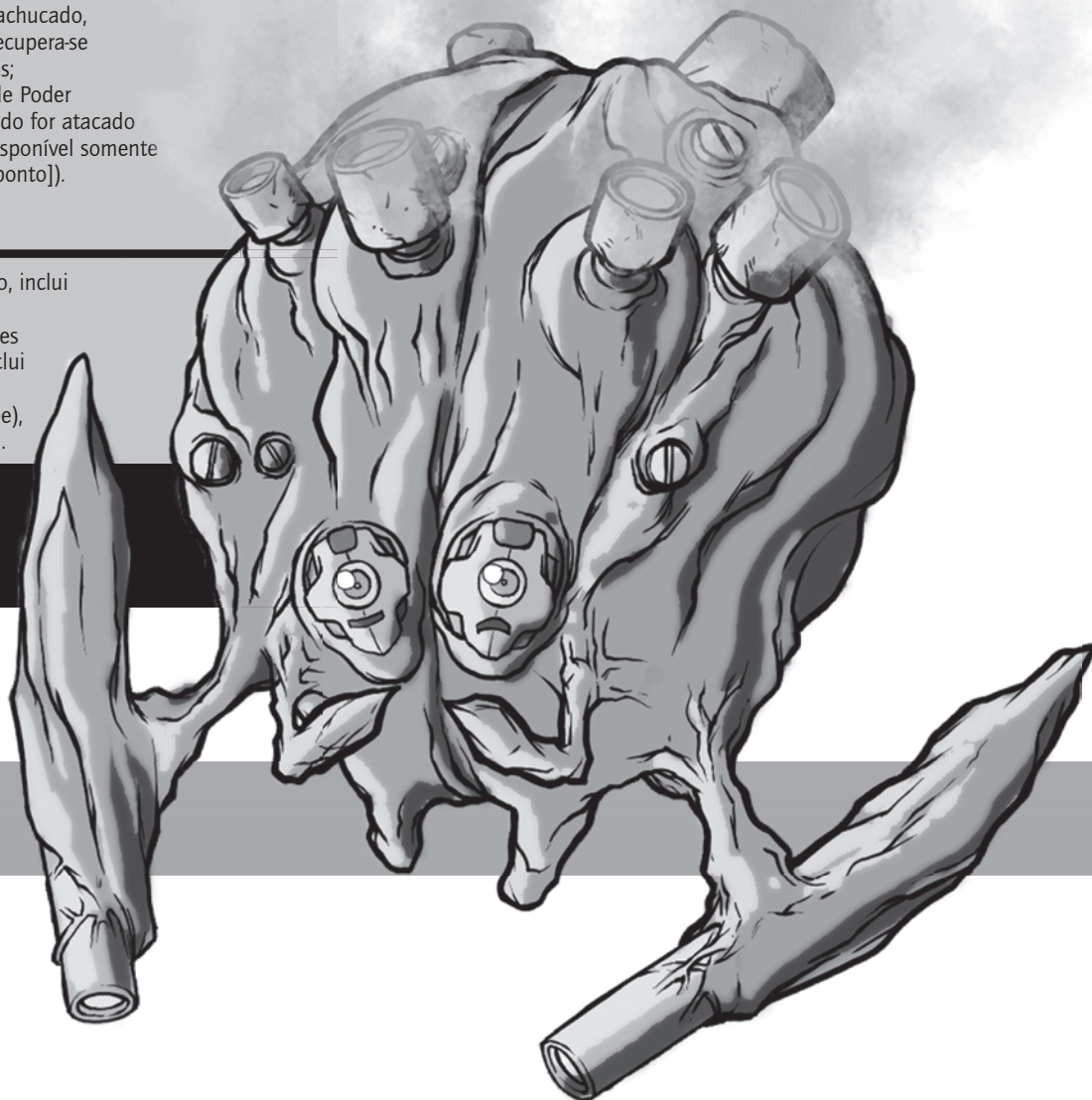
Super-Força 4 (Onda de Choque).

Voo 2.

Combate: Ataque +16 (corpo-a-corpo, inclui modificadores por Crescimento), +8 (à distância, inclui modificadores por Crescimento), Agarrar +44 (inclui modificadores por Crescimento), Dano +12 (desarmado), +18 (Golpe), Defesa 10, Recuo -27, Iniciativa -2.

Habilidades -20 + Perícias 0 (0 graduações) + Feitos 13 + Poderes 113 + Combate 32 + Salvamentos 24 = 162 PP.

“GRRRRRRRRR...”



ESPADACHIM SOMBRIO

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+3	+2	+1	+1	+0
16	16	15	12	13	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+6/+2*	+12	+15	+9

*Desprevenido, 1Característica descrita neste livro.

Perícias: Acrobacia 12 (+15), Concentração 10 (+11), Escalar 7 (+10), Intimidar 15 (+15), Intuir Intenção 6 (+7), Medicina 6 (+7), Notar 8 (+9).

Feitos: Ação em Movimento, Alvo Esquivo, Assustar, Ataque Acurado, Ataque de Passagem¹, Ataque em Sequência¹, Ataque Furtivo 2, Avaliação, Bloquear Aprimorado, Crítico Aprimorado (katana), De Pé, Equipamento 2, Especialização em Ataque (katana), Evasão 2, Foco em Ataque 2 (corpo-a-corpo), Golpe Crítico, Oponente Favorito (humanos), Quebrar o Estilo¹, Rolagem Defensiva 4, Saque Rápido.

Equipamento: katana forjada no Inferno (espada obra-prima; dano +3 [ou +5 se for usada com ambas as mãos], crítico 19-20, corte, sem incremento de alcance, Média, Resistência 12, 8 pontos de equipamento), roupas de viagem e chapéu de palha à prova d'água, mochila.

Poderes:

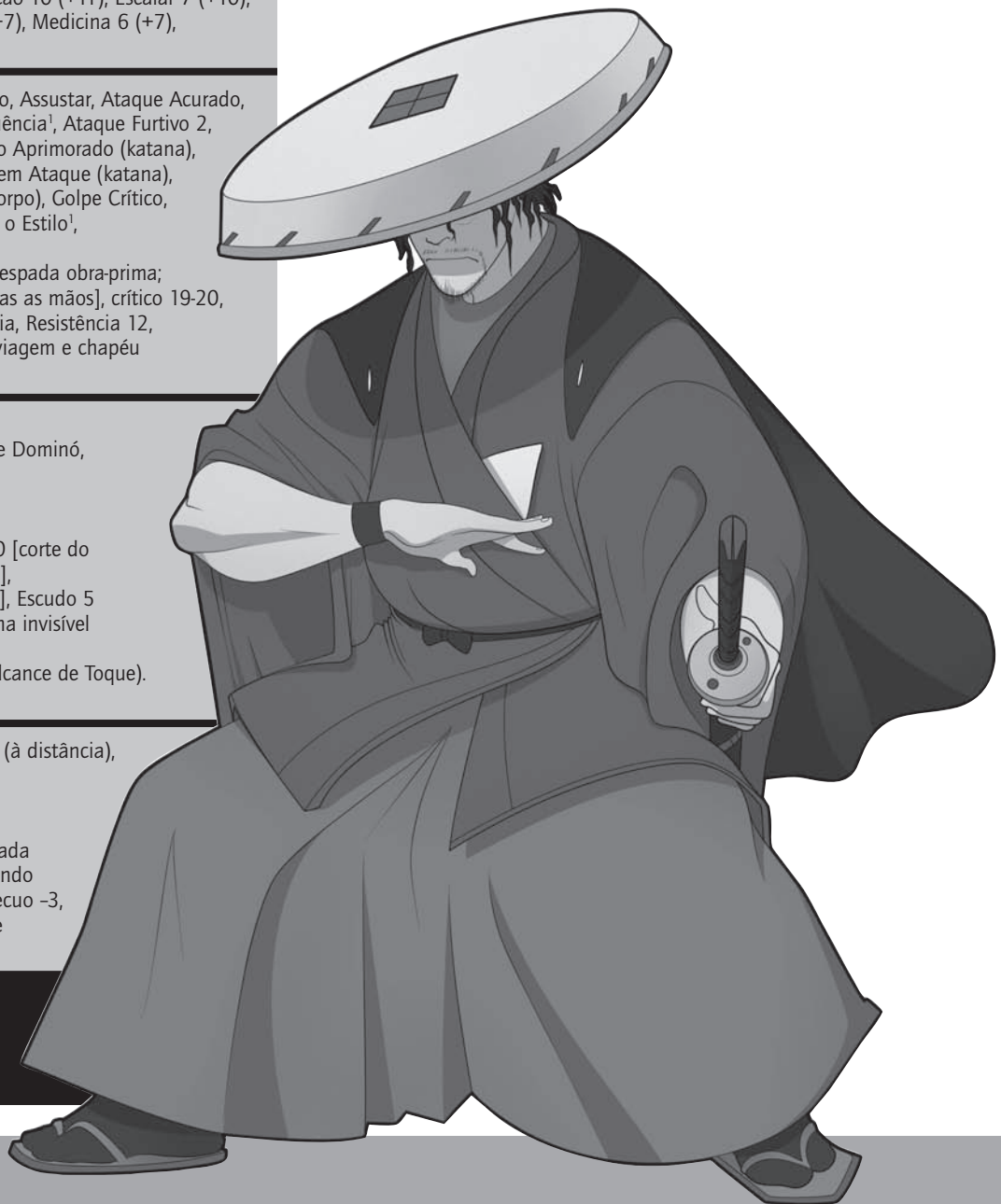
Base da Lâmina do Inferno¹ 7 (Ataque Dominó, Defesa Aprimorada, Esquiva Fabulosa 2 (chi, audição), Iniciativa Aprimorada 2; Dependente de Arma [espada]; Raio 10 [corte do vento criado pelo giro da espada, corte], Sentido de Chi¹ 3 [sentido de chi inato], Escudo 5 [espada se move tão rápido que se torna invisível para bloquear ataques; Sutil]).

Derrubar 6 (Área de Explosão, Recuo; Alcance de Toque). **Passo Rápido¹ 1.**

Combate: Ataque +6 (corpo-a-corpo), +4 (à distância), +9 (katana forjada no Inferno), Agarrar +9, Dano +3 (desarmado), +6 (katana forjada no Inferno), +8 (katana forjada no Inferno empunhada com as duas mãos), Defesa 18 (13 quando fora da Base da Lâmina do Inferno), Recuo -3, Iniciativa +11 (+3 quando fora da Base da Lâmina do Inferno).

Habilidades 22 + Perícias 16 (64 graduações) + Feitos 27 + Poderes 43 + Combate 14 + Salvamentos 30 = 152 PP.

"VOCÊ NÃO TEM O ESPÍRITO PARA DOMINAR MINHA TÉCNICA."



ESTUDANTE INVEJOSA

NÍVEL DE PODER 5

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+1	+0	+2	+1	+4
8	12	10	15	12	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+0	+4/+8*	+2/+5*	+6/+9*

* Com o feito Bishoujo¹; ¹ característica descrita neste livro.

Perícias: Blefar 11 (+15), Conhecimento (cultura popular) 6 (+8), Conhecimento (manha) 3 (+5), Diplomacia 6 (+10), Intimidar 8 (+12), Intuir Intenção 8 (+9), Notar 8 (+9), Obter Informação 10 (+14).

Feitos: Atraente, Avaliação, Bem-Relacionado, Benefício 4 (herdeira rica, pode conseguir qualquer item temporário que valha menos de 20 pontos de equipamento com o feito Bem-Relacionado), Bishoujo¹ 4 (todos os salvamentos), Capangas (3 Garotos de Escola¹ da seção Elenco de Coadjuvantes, cada um com o feito Canal de Poder¹), Contatos, Distrair 2 (Blefar e Intimidar), Esbofetear¹ 5, Inspirar 3, Liderança, Plano Genial, Sorte 3.

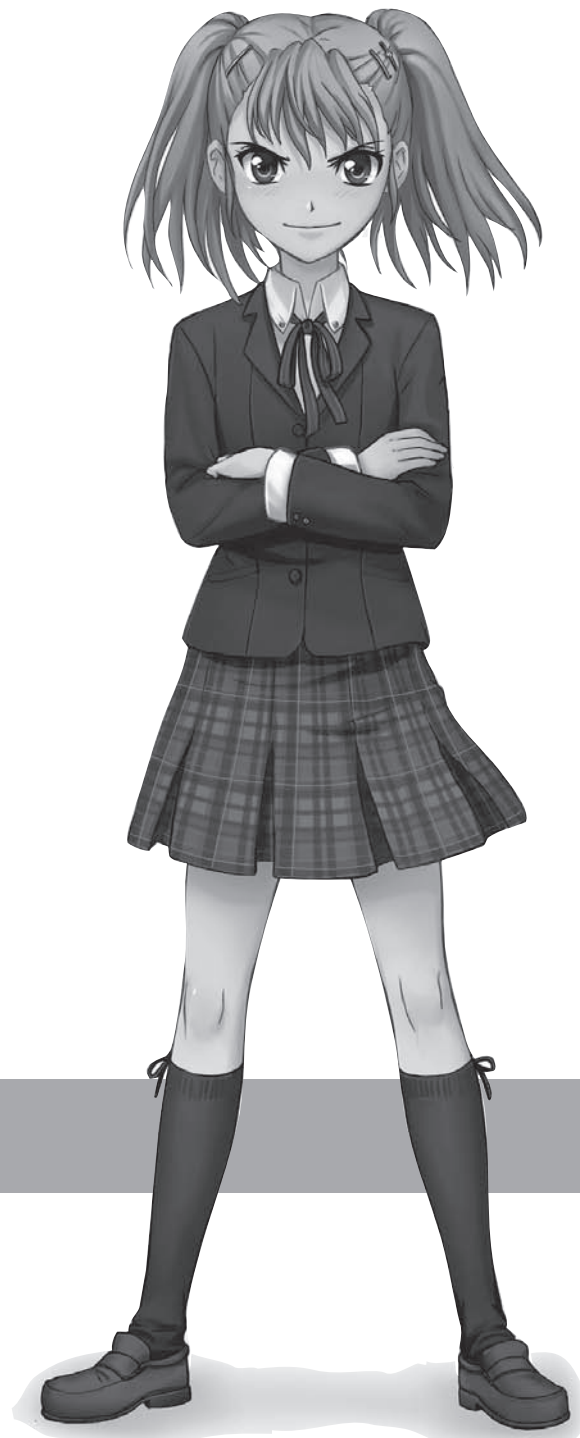
Poderes:

Maldição da Vergonha¹ 6 (-4 em Carisma para o alvo escolhido, 3 pontos).

Combate: Ataque +2, Agarrar +1, Dano -1, Defesa 13, Recuo -0, Iniciativa +1.

Habilidades 15 + Perícias 15 (60 graduações) + Feitos 30 + Poderes 18 + Combate 10 + Salvamentos 10 = 98 PP.

**"VEREMOS QUEM
ELE VAI ACABAR
LEVANDO PARA
A FESTA..."**



FANTASMA NA MÁQUINA

NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
—	—	—	+8	+5	+2
—	—	—	26	20	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+0	+0	+0	+15

¹Característica descrita neste livro.

Perícias: Computadores 15 (+23), Conhecimento (45 graduações para distribuir à vontade), Diplomacia 10 (+12), Notar 15 (+20), Procurar 15 (+23).

Feitos: Avaliação, Bem-Informado, Contatos, Foco em Ataque 10 (à distância), Inventor, Maestria em Perícia (Computadores, uma perícia de Conhecimento, Notar e Procurar), Memória Eidética, Pesquisa Online¹, Redirecionar, Segunda Chance (testes de Computadores ao acessar sistema de computadores).

Poderes:

Elo Eletrônico 9 (Controle de Máquinas).

Imunidade 11 (envelhecimento, necessidade de sono e suporte vital).

Intangibilidade 4 (afetado por pulsos eletromagnéticos; Permanente; Inato).

Morfar 3 (qualquer forma).

Raio 10 (elétrico; Afeta Corpóreo).

Regeneração 15 (bônus de recuperação +9, ressurreição em uma semana a menos que seja morto por energia eletromagnética).

Super-Movimento 1 (movimento dimensional ao ciberespaço).

Super-Sentidos 9 (rádio exato e aguçado, comunicação pela internet aguçada).

Teleporte 10 (Limitado [não pode transportar qualquer massa extra, incluindo alvos involuntários], Meio [dispositivos de comunicação eletrônicos]).

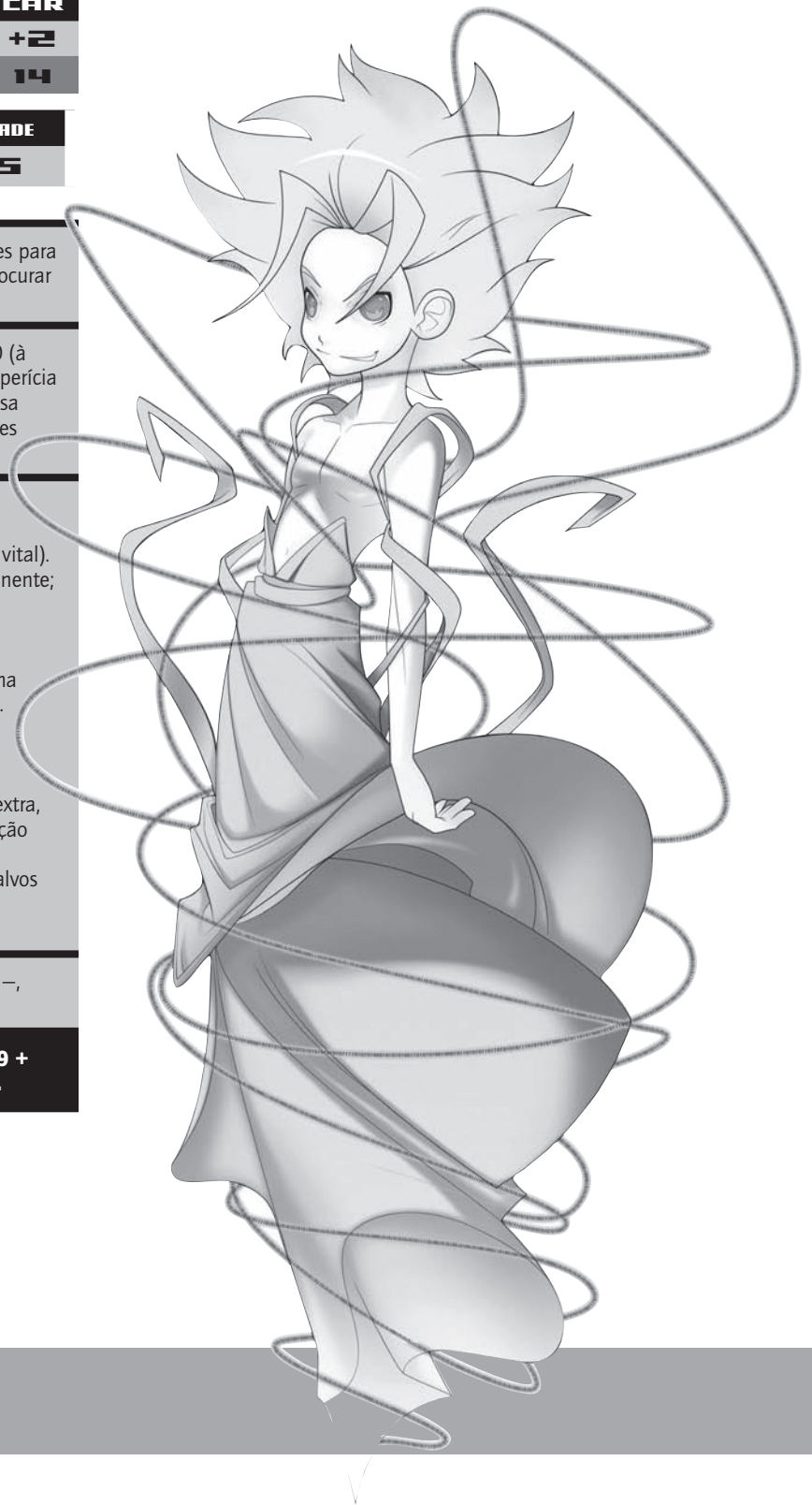
Transformação 10 (Mental, mente inteira; Limitado [somente alvos com implantes cibernéticos de *hardware* mental]).

Voo 1.

Combate: Ataque +5 (corpo-a-corpo), +15 (à distância), Agarrar —, Dano +10 (Raio), Defesa 15, Recuo —, Iniciativa +0.

Habilidades 0 + Perícias 25 (100 graduações) + Feitos 19 + Poderes 125 + Combate 20 + Salvamentos 10 = 199 PP.

“UM DIA VOCÊ
COMPREENDERÁ,
QUANDO TODOS
FORMOS UM.”



KAIJU

NÍVEL DE PODER 15

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+16	-3	+12	-4	+3	-2
42	4	34	3	16	6

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEJO	VONTADE
+15	+20	+3	+5

*Inclui modificadores por Crescimento.

Perícias: Acrobacia 15 (+12), Arte da Fuga 12 (+9), Escalar 20 (+20), Intimidar 15 (+21), Notar 14 (+17).

Feitos: Ambiente Favorito 1, Ataque Dominó, Atropelar Aprimorado, Fúria 2, Maestria em Arremesso, Presença Aterradora 10, Quebrar Aprimorado.

Poderes:

Crescimento 16 (tamanho Colossal; Contínuo; Permanente; Inato).

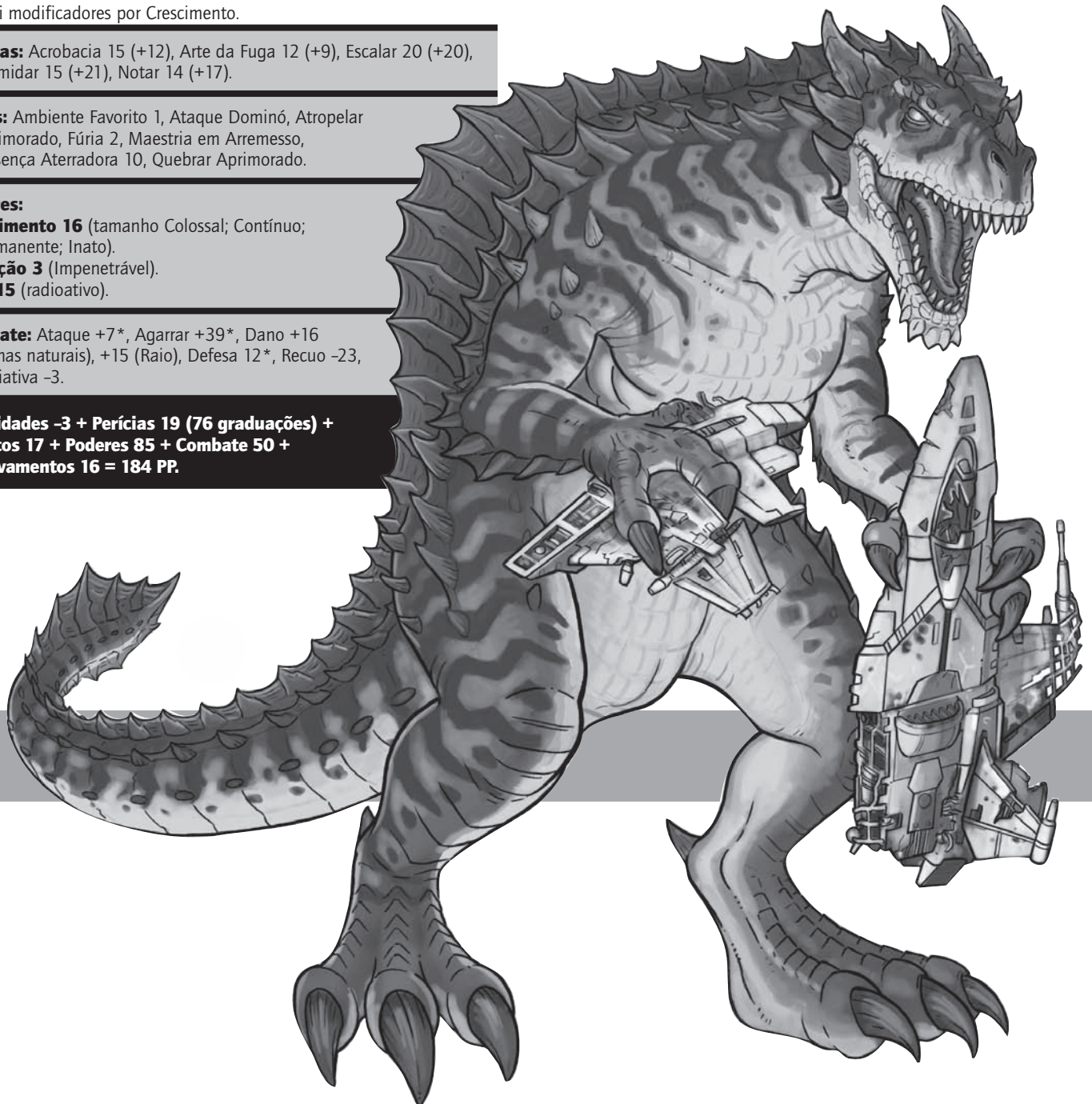
Proteção 3 (Impenetrável).

Raio 15 (radioativo).

Combate: Ataque +7*, Agarrar +39*, Dano +16 (armas naturais), +15 (Raio), Defesa 12*, Recuo -23, Iniciativa -3.

Habilidades -3 + Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 17 + Poderes 85 + Combate 50 + Salvamentos 16 = 184 PP.

“ROOOAARR!!!”



ELENCO DE COADJUVANTES

Como os heróis de mangá estão profundamente inseridos no mundo onde vivem, seu elenco de coadjuvantes pode ter grande importância. Eles podem ser parentes, amigos ou colegas assim como bandidos e extras vilanescos. Além disso, um coadjuvante pode se tornar uma parte integrante da trama, especialmente se acabar no mapa de relacionamentos dos heróis.

A maior parte dos modelos de coadjuvantes encontrados no **Capítulo 11** de *Mutantes & Malfeitores* pode aparecer em uma série de mangá, independentemente do gênero. Simplesmente troque os equipamentos e papéis por seus equivalentes no cenário. A seguir estão alguns coadjuvantes adicionais que tendem a aparecer para os heróis de mangá.

AGENTE 5

Em japonês, o número cinco é pronunciado “go”, como o verbo “ir” em inglês. Este personagem é, como o trocadilho sugere, um garoto de recados que pode vender objetos roubados para os heróis ou conseguir o item raro de que eles precisam.

COISA DE ESTIMAÇÃO BONITINHA

Pode parecer um macaco... Ou um rato... *Poderia* ser um filhote de cachorro. Sério, o que o artista estava pensando quando desenhou essa coisa? Uma “coisa” de estimação é diferente dos monstros no **Capítulo 5**. Seu único propósito é parecer adorável e talvez realizar um truque ou dois.

COMANDANTE

Um passo acima de meros soldados e guerreiros, um comandante tem uma mente tática mais afiada e está acima na hierarquia dos heróis. Pode ser o comandante dos heróis ou um oficial sob a autoridade dos heróis.

CONTROLADOR DE MISSÃO

Em batalhas de alta tecnologia, o controlador de missão luta em um console de monitoramento (ou em equivalente mágico), fornecendo aos heróis importantes informações do campo de batalha para executar seus deveres.

GAROTO DE ESCOLA

Alunos comuns em geral são apenas parte do cenário, mas podem ser fontes de informação sobre a vida escolar, além de apoio inesperado.

PROFESSOR LEGAL

Professores legais sobressaem-se de professores comuns por serem simplesmente isso — legais. Eles são tranquilos e divertidos de se ouvir, e realmente sabem do que estão falando. Para um professor comum, diminua o valor de Carisma e as graduações em Conhecimento e perícias de interação.

REPRESENTANTE DE TURMA

Acima de alunos comuns, o representante de turma foi eleito para liderar os colegas. Alguns representantes levam o trabalho a sério demais, enquanto outros são muito carismáticos. Todos presumem que é sua responsabilidade se intrometer nos negócios de qualquer colega heroico.

SHIKIGAMI COMUM

Este pequeno espírito faz pouco mais do que andar por aí, levando mensagens, espionando os outros e tornando-se bucha de canhão para o feiticeiro que é capaz de invocá-lo e controlá-lo.

TÉCNICO DE APOIO

Embora não seja um gênio científico, o técnico de apoio está pronto para realizar uma manutenção de rotina no mecha, na armadura tecnológica, nas armas místicas e em outros dispositivos.

CONCEITOS DE COADJUVANTES

Embora a maioria dos coadjuvantes seja composta de extras sem graça, alguns podem sobressair-se e seguir conceitos de personagens. Os conceitos de heróis encontrados no começo deste capítulo também podem se aplicar a personagens coadjuvantes.

O ADMIRADOR INCANSÁVEL

Algo entre um amigo e um capanga, o admirador tem uma devoção fanática por você ou seus amigos. Ele é bem-intencionado mas geralmente inútil, exceto em uma ocasião brilhante na qual sua percepção única pode resolver um problema inteiro.

O CONFIDENTE

Este é o seu melhor amigo, aquele em quem você pode confiar seus segredos sobre todas as coisas estranhas que estão acontecendo em sua vida. Embora ele não seja capaz de fazer qualquer coisa contra os demônios, fantasmas e monstros que você tem que enfrentar diariamente, pelo menos você pode contar a ele como isso tudo faz você se sentir.

O OPOSITOR LEAL

Este personagem tem dois modos de operação: crítico e condescendente. Não importa o que você faça, este personagem sempre vai criticá-lo, mas pode ser porque ele realmente quer que você alcance o seu potencial máximo, já que, mesmo quando se opõe teimosamente ao seu plano, ele está ao seu lado quando for hora de realizá-lo.

O PARENTE PRESTATIVO

É como o confidente, mas vocês têm parentesco. Toda a sua família pode saber o que você faz em suas atividades heroicas, mas esta pessoa fará qualquer coisa por você.

O RIVAL CÔMICO

Embora tente ser uma pedra no seu sapato, tudo que ele consegue é fazer papel de bobo. Ele pode verdadeiramente odiar você e entregá-lo aos vilões de verdade mais tarde na história, mas geralmente é tão insignificante que, quando é confrontado com o mal verdadeiro, recua e pede que você o proteja.

AGENTE 5

NP 1

For 11	Des 13	Con 10	Int 14	Sab 10	Car 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 4 (+5), Computadores 2 (+4), Conhecimento (atualidades) 2 (+4), Conhecimento (manha) 4 (+6), Conhecimento (tecnologia) 4 (+6), Desarmar Dispositivo 5 (+7), Dirigir 4 (+5), Furtividade 5 (+6), Obter Informação 6 (+7), Procurar 4 (+6).

Feitos: Bem-Informado, Equipamento.

Equipamento: computador *palmtop*, telefones celulares (2).

Combate: Ataque +1, Dano +0 (desarmado), Defesa 12, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +0, Fortitude +0, Reflexo +3, Vontade +0.

Habilidades 10 + Perícias 10 (40 graduações) + Feitos 2 + Combate 6 + Salvamentos 2 = 30 PP.

COISA DE ESTIMAÇÃO BONITINHA

NP X

For 3	Des 15	Con 10	Int 2	Sab 12	Car 10
-------	--------	--------	-------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 8 (+10), Blefar 9 (+9), Furtividade 0 (+10), Notar 3 (+4).**Feitos:** Kawaii.**Poderes:** Encolhimento 8 (Contínuo; Permanente; Inato), **Super-Sentidos 1** (visão na penumbra).**Combate:** Ataque +4, Dano -3 (desarmado), Defesa 14, Iniciativa +2.**Salvamentos:** Resistência +0, Fortitude +2, Reflexo +4, Vontade +1.**Habilidades 0 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 1 + Poderes 10 + Combate 8 + Salvamentos 4 = 30 PP.**

COMANDANTE

NP 5

For 10	Des 12	Con 12	Int 13	Sab 12	Car 14
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Conhecimento (educação cívica) 4 (5), Conhecimento (tática) 8 (+9), Diplomacia 3 (+5), Intimidar 3 (+5), Notar 2 (+3), Profissão (oficial) 4 (+5).**Feitos:** Discurso Inspirador, Equipamento 2, Liderança, Trabalho em Equipe. *Equipamento:* comunicador, pistola (dano +3), uniforme camuflado.**Combate:** Ataque +4, Dano +3 (pistola), Defesa 15, Iniciativa +1.**Salvamentos:** Resistência +1, Fortitude +3, Reflexo +1, Vontade +2.**Habilidades 13 + Perícias 6 (24 graduações) + Feitos 5 + Poderes 0 + Combate 18 + Salvamentos 3 = 45 PP.**

CONTROLADOR DE MISSÃO

NP 1

For 10	Des 12	Con 13	Int 14	Sab 12	Car 10
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Computadores 6 (+8), Conhecimento (tática) 6 (+8), Intuir Intenção 6 (+7), Notar 6 (+7).**Feitos:** Avaliação, Iniciativa Aprimorada, Maestria em Perícia (Computadores, Conhecimento [tática], Notar e Intuir Intenção), Pesquisa Online, Segunda Chance (Computadores ao operar equipamento de sensor).**Combate:** Ataque +0, Dano +0 (desarmado), Defesa 10, Iniciativa +6.**Salvamentos:** Resistência +1, Fortitude +2, Reflexo +1, Vontade +3.**Habilidades 11 + Perícias 6 (24 graduações) + Feitos 5 + Poderes 0 + Combate 0 + Salvamentos 3 = 25 PP.**

GAROTO DE ESCOLA

NP 1

For 8	Des 11	Con 12	Int 10	Sab 10	Car 10
-------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 2 (+2), Blefar 2 (+2), Conhecimento (cultura popular) 3 (+3), Notar ou outra perícia de Conhecimento 2, Obter Informação 3 (+3).**Feitos:** Armação, Trabalho em Equipe.**Combate:** Ataque +0, Dano -1 (desarmado), Defesa 10, Iniciativa +0.**Salvamentos:** Resistência +1, Fortitude +1, Reflexo +1, Vontade +0.**Habilidades 1 + Perícias 3 (12 graduações) + Feitos 2 + Poderes 0 + Combate 0 + Salvamentos 1 = 7 PP.**

PROFESSOR LEGAL

NP 1

For 9	Des 10	Con 10	Int 14	Sab 13	Car 14
-------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Computadores 2 (+4), Conhecimento (escolha uma especialidade relacionada ao campo ensinado) 6 (+8), Conhecimento (cultura popular) 3 (+5), Conhecimento (história) 5 (+7), Diplomacia 6 (+8), Intuir Intenção 4 (+5), Ofício (escrita) 4 (+6), Profissão (professor) 6 (+7).**Feitos:** Intuir a Verdade.**Combate:** Ataque +0, Dano -1 (desarmado), Defesa 10, Iniciativa +0.**Salvamentos:** Resistência +0, Fortitude +2, Reflexo +0, Vontade +2.**Habilidades 10 + Perícias 9 (36 graduações) + Feitos 1 + Poderes 0 + Combate 0 + Salvamentos 3 = 23 PP.**

REPRESENTANTE DE TURMA

NP 1

For 8	Des 11	Con 12	Int 12	Sab 10	Car 12
-------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Blefar 2 (+3), Conhecimento (cultura popular) 3 (+4), Diplomacia 3 (+4), Notar 1 (+1), Obter Informação 3 (+4).**Feitos:** Capanga (um Garoto de Escola), Olhar Demoníaco 2, Trabalho em Equipe.**Combate:** Ataque +0, Dano -1 (desarmado), Defesa 10, Iniciativa +0.**Salvamentos:** Resistência +1, Fortitude +1, Reflexo +1, Vontade +0.**Habilidades 5 + Perícias 3 (12 graduações) + Feitos 4 + Poderes 0 + Combate 0 + Salvamentos 1 = 13 PP.**

SHIKIGAMI COMUM

NP 5

For 12	Des 16	Con 16	Int 8	Sab 12	Car 8
--------	--------	--------	-------	--------	-------

Perícias: Conhecimento (arcano) 8 (+7), Notar 4 (+5), Sobrevivência 4 (+5).**Poderes:** Encolhimento 4 (Contínuo; Permanente; Inato), **Imunidade 3** (envelhecimento, sufocamento), **Intangibilidade 4** (Contínuo; Permanente; Inato), **Raio 2** (mágico; Afeta Corpóreo), **Voo 2**.**Combate:** Ataque +6, Dano +2 (Raio), Defesa 17, Iniciativa +3.**Salvamentos:** Resistência +3, Fortitude +3, Reflexo +7, Vontade +5.**Habilidades 16 + Perícias 4 (16 graduações) + Feitos 0 + Poderes 38 + Combate 22 + Salvamentos 8 = 88 PP.**

TÉCNICO DE APOIO

NP 1

For 12	Des 13	Con 13	Int 12	Sab 10	Car 8
--------	--------	--------	--------	--------	-------

Perícias: Computadores 5 (+6), Conhecimento (tecnologia) 5 (+6), Ofício (eletrônica) 5 (+6), Ofício (mecânica) 5 (+6), Profissão (técnico) 4 (+4).**Feitos:** Equipamento, Gênio Mecânico (base tecnológica do cenário), Familiaridade Tecnológica (uma base tecnológica exótica). *Equipamento:* ferramentas, medidores e equipamentos de varredura.**Poderes:** Rapidez 3 (Uma Tarefa [consertar maquinário]).**Combate:** Ataque +0, Dano +1 (desarmado), Defesa 10, Iniciativa +1.**Salvamentos:** Resistência +1, Fortitude +3, Reflexo +2, Vontade +0.**Habilidades 8 + Perícias 6 (24 graduações) + Feitos 3 + Poderes 1 + Combate 0 + Salvamentos 3 = 21 PP.**

CAPÍTULO 7: SÉRIES DE MANGÁ



Como já foi discutido, mangá e animê não são gêneros, mas mídias. Portanto, há uma infinidade de aventuras que podem ser contadas em uma série desse tipo.

Todos os capítulos anteriores prepararam o terreno para criar e jogar uma série inspirada em mangá, nos gêneros populares de ação e mecha ou em um gênero de nicho mais sutil. Com as ferramentas em mãos, é hora de mostrar o que a mídia pode fazer.

A seguir estão alguns exemplos das muitas histórias que podem ser jogadas em estilo mangá e animê. Cada entrada apresenta uma descrição geral do que a série é e de seus elementos, além de sugestões de tramas que você pode jogar, fornecendo a base para construir sua própria série.

ESPELHOS DE ALMAS

Gênero: mecha, ficção científica, drama de guerra.

Nível de poder: 6 (humanos) / 12 (Phyren e mecha).

Escopo: série completa.

Nível tecnológico: 4.

Tema e tom: abuso e traição, luta pela causa certa; sério e, em alguns pontos, horrendo.

Elementos de história: mecha, invasores alienígenas, poderes psíquicos sutis, espécies alienígenas.

Sinopse: um acidente durante a pesquisa de novas fontes de energia quebrou a barreira entre o mundo dos humanos e o mundo dos Phyren. A humanidade não tinha chance contra as formas de vida gigantes baseadas em energia, até que os primeiros mecha foram desenvolvidos, usando uma entidade aprisionada como fonte de poder. Um grupo de pilotos de mecha descobrirá a verdadeira natureza da guerra e será colocado na posição indesejável de tentar por fim a ela.

Uma guerra explodiu entre a humanidade e criaturas de outra dimensão. Os heróis irão repeli-las usando seus mecha ou irão se aprofundar no mistério para descobrir o que começou a guerra e, possivelmente, terminá-la?

HISTÓRICO

O mundo de *Espehos de Almas* é a Terra no ano 2024. Devido à crise de energia, vários experimentos foram conduzidos para descobrir uma nova fonte de energia e, em 2020, a primeira Fenda apareceu. Ninguém tem certeza de sua causa, e muitos países e corporações culpam uns aos outros, mas houve pouco tempo para recriminação quando os primeiros Phyren começaram a emergir da Fenda.

Com tamanho e forma variados, os primeiros Phyren foram relativamente fáceis de se lidar, mas cada um que morria liberava uma explosão radioativa ao seu redor. Assim, as primeiras zonas de batalha se tornaram inabitáveis.

Várias Fendas foram identificadas como contendo portais para o mundo de onde vêm os Phyren, e as áreas ao redor foram evacuadas pelo exército

da nação hospedeira. Entretanto, Fendas menores e aleatórias podem aparecer sem aviso, levando as forças de cada nação ao ponto de ruptura.

Em 2022, o primeiro HiMWP (*High-Mobility Weapons Platform*, ou "Plataforma de Armas de Alta Mobilidade", apelidado "*Himmel*" ou "paraíso" em alemão) foi enviado pela Corporação Rheinhardt, da Alemanha. Estas unidades mecha cumpriram o que prometeram: resposta rápida e poder de fogo devastador. Entretanto, em vez de vender as primeiras unidades para o exército alemão, a Rheinhardt secretamente treinou sua própria força mecha e então ofereceu seus serviços como uma operação mercenária privada. A pressão internacional, assim como modelos concorrentes, forçou a Rheinhardt a vender unidades Himmel, além de permitir o uso de sua tecnologia básica, o que por sua vez causou a proliferação de modelos de mecha rivais, mas a Força Himmel da Rheinhardt sempre foi a melhor.

A Guerra Phyren seguia com conflitos menores, mas as novas unidades mecha provaram-se efetivas em conter a vinda de novos invasores a partir de Fendas estáveis, além de encontrar e fechar novas Fendas instáveis. Entretanto, no início de 2024, uma nova raça de Phyren emergiu, com aparência mais humanoide e armada com armas de energia assustadoras, que os mecha mal eram capazes de conter.

As incursões dos Phyren até agora foram esporádicas, mas eles estão enfrentando um mundo fragmentado, incapaz de resistir a uma invasão organizada. Os governos nacionais perderam poder para as corporações que podem proteger melhor as pessoas com seus mecha de ponta e pilotos altamente treinados. Entretanto, as corporações, particularmente a Rheinhardt, têm algo a esconder, e esse segredo pode custar a sobrevivência da humanidade.

HERÓIS

Em *Espelhos de Almas*, os heróis devem ser pilotos de mecha. Já que os mecha são um elemento de trama comum e forte, o mestre não deve exigir que os jogadores os compre com seus pontos de poder. Eles devem dedicar seus pontos para a compra de características que irão torná-los pilotos melhores.

Mas o cenário oferece muitas opções para os heróis além do ângulo dos mecha. Os Phyren não são o que aparentam ser, e as Fendas despertaram certos poderes latentes em algumas pessoas. Os heróis podem adquirir algumas graduações em Super-Sentidos ou outros poderes menores que são inexplicados e, em face às incursões dos Phyren, nem mesmo pesquisados.

O mundo é definido principalmente pelas incursões dos Phyren e pela ganância corporativa. Assim, os heróis podem ser espões industriais independentes, aliados executivos, soldados nacionais endurecidos, repórteres ou qualquer combinação e conjunto deles.

Também há a opção de criar heróis Phyren e meio-Phyren, mas eles precisarão estar a par da verdade total ou parcial sobre o cenário.

TRAMAS

A maior parte das tramas em *Espelhos de Almas* concentra-se na guerra com os Phyren, tanto dentro de mecha quanto a pé. Entretanto, descobrir o segredo por trás dos Phyren e suas relações com as corporações deve ser um elemento de trama importante. Pilotos de mecha corporativos podem ter que trair seus empregadores quando o segredo for revelado, enquanto que bravos repórteres conduzirão aventuras cheias de paranoia uma vez que descubram segredo após segredo, não sabendo em quem confiar com suas descobertas.

ELEMENTOS

Há um novo tipo de descritor de energia chamado "fase-z", que significa "fase de energia de ponto zero". Os Phyren são compostos de energia de fase-z em diferentes densidades, a ponto de que suas cascas externas comportam-se como matéria. Reatores de fase-z vêm fornecendo energia para cidades e maquinário avançado desde o ano de 2003, e as Fendas (assim como os Phyren) emitem pulsos nas frequências de fase-z do espectro.

Os poderes psíquicos menores que alguns (raros) heróis podem ter também são derivados de fase-z. Embora nenhum estudo tenha sido publicado, a Rheinhardt sabe de pessoas capazes de canalizar manifestações sutis de fase-z. A habilidade mais comum é controlar os mecha Himmel em um nível mais alto do que a simples interface de controle, mas essas capacidades também incluem poderes sensoriais e todo tipo de façanhas físicas e mentais.

ESPÉCIES DE HERÓIS

Há três modelos de espécies dos quais escolher: humano, Phyren e meio-Phyren. Veja a descrição dos Phyren para dicas sobre como definir suas características que se encaixem ao que você quer fazer com esta série.

MECHA

Há vários modelos de mecha, criados por diversas corporações, de modo que você pode personalizar um dos modelos no **Capítulo 3** ou criar um modelo próprio. Além das desvantagens Instável ou Fonte de Energia Limitada, todos esses mecha têm pelo menos uma outra desvantagem de mecha, exceto Fonte de Energia Parasita. Os mecha da Rheinhardt não têm estas desvantagens, o que os torna líderes no campo, mas a um terrível custo.

OS PHYREN

A maioria das pessoas acreditava que os Phyren não eram nada além de monstros, mas esta crença foi esvaída por uma última investida. A verdade é que os Phyren são os habitantes normais de uma dimensão paralela baseada em energia, e os primeiros a passarem pelas Fendas foram apenas sua fauna natural, enlouquecida por um universo baseado em matéria.

Os Phyren racionais sabem de nossa dimensão baseada em matéria há séculos, mas sua religião (e mais tarde sua ciência) proibia qualquer contato, com boas razões. Os experimentos da Rheinhardt com fontes de energia alternativa descobriram o lar dos Phyren e pensaram que aquele era o segredo por trás da energia de ponto zero, que eles começaram a sugar para seus reatores de fase-z. O que eles não sabiam é que estavam sugando formas de vida Phyren fora de fase com sua dimensão nativa e aprisionando-as nos reatores. Embora os primeiros experimentos tenham capturado equivalentes a animais e plantas, os Phyren perceberam o perigo das incursões humanas em seus lares quando as primeiras *pessoas* começaram a ser absorvidas pelos reatores de fase-z da Rheinhardt.

Há meses a Rheinhardt sabe que está explorando seres conscientes, e isto só alimentou sua ganância e curiosidade científica amorosa. A facilidade de controle e energização dos últimos mecha Himmel existe porque, em seu núcleo, fica uma criança Phyren sequestrada, cultivada artificialmente pelo reator do mecha. Esta criança controla os movimentos intuitivos do mecha. Os pilotos dos Himmel relatam sentirem-se vigiados dentro de seus cockpits, e alguns ouvem vozes. Alguns também desenvolveram um forte apego emocional com seu mecha. Apenas um herói pode finalmente *ouvir* e compreender a dor dos Phyren aprisionados.

As criaturas Phyren têm Intangibilidade 3 (Inato; Permanente), mas sua Força custa o dobro, pois tem o extra Afeta Corpóreo. Eles não podem viajar pelas dimensões naturalmente, mas agora possuem tecnologia para criar Fendas e levar a guerra para a dimensão dos humanos. Alguns raros Phyren têm o poder de misturar sua forma a uma forma humana corpórea, que usam para espionar e infiltrar-se na sociedade humana, procurando formas de deter a guerra. Nesta forma, eles são capazes de reproduzirem-se com os humanos, gerando uma criança que é humana por fora mas intimamente harmonizada com manifestações de fase-z. As características exatas das criaturas, seres e híbridos Phyren cabem a você, de acordo com o que quiser para a série.

A FORTALEZA DA ESCURIDÃO

Gênero: histórico, artes marciais. **Nível de poder:** 8.

Escopo: série completa **Nível tecnológico:** 2.

Tema e tom: mistério sobrenatural, intriga e enganação. Tenso e cheio de ação, com alguns momentos leves.

Elementos de história: samurais, ninjas, política, artes marciais, magia.

Sinopse: sob as ordens do shogun recentemente instaurado, os heróis caçarão e destruirão forças sobrenaturais que querem manter a terra no caos, chegando mais e mais perto da fonte, até a batalha final contra o planejador por trás de tudo, um mago onmyouji do passado antigo.

O Japão medieval está lutando para alcançar uma era de paz depois de muitos anos de guerras entre clãs, mas uma presença negra parece disposta a manter o caos reinando nas ilhas. Dependerá dos heróis encontrar e destruir essa força, para devolver a paz às terras do Sol Nascente.

HISTÓRICO

Poucos anos depois da batalha de Sekigahara (21 de outubro de 1600), o shogun Ieyasu Tokugawa ainda não conseguiu unificar e pacificar o Japão, devastado pelos esforços dos Reinos Ocidentais ainda leais ao clã Toyotomi, apesar de sua derrota em Sekigahara. Isto é normal, e o conflito terminaria em 1615 com a queda do Castelo de Osaka, mas há uma força trabalhando contra o shogun Tokugawa, ameaçando o fluxo normal dos eventos.

Os homens leais a Toyotomi ainda estão lutando apesar da derrota de seu líder e, segundo relatos, estão dizimando as tropas de Tokugawa. Às vezes elas nem chegam ao seu destino; *nunca* retornam. Temendo um problema sobrenatural, Tokugawa ordena que seu ministro de inteligência, o lendário ninja Hattori Hanzo, envie agentes para descobrir o que está acontecendo.

O que nem o novo shogun nem o seu mestre espião sabem é que há uma força inesperada por trás do clã Toyotomi. Vinda de séculos atrás, um onmyouji está manipulando as linhas de poder mágicas da terra, reutilizando os esquemas dos antigos magos da era Heian. Os rebeldes de Toyotomi agora têm... Coisas no seu lado; espíritos que enlouquecem os homens; monstros de velhas lendas e mitos, e armas de poder místico.

A magia onmyou-do do período Sengoku é uma ciência esquecida e, assim, Tokugawa não pode confiar nos relatos que está recebendo.

A progressão da história a partir daqui depende dos heróis.

HERÓIS

Em *A Fortaleza da Escuridão*, os heróis podem assumir qualquer papel numa história de fantasia de samurais. Podem ser jovens bushi que desejam construir sua reputação arrancando o mal que ameaça o shogun, exorcistas andarilhos que compreendem a natureza do novo poder de Toyotomi, ninjas enviados por Hanzo ou qualquer outro clã para qualquer propósito, etc.

O que deve ser comum a eles é que devem possuir habilidades além do normal, porque o que enfrentarão exige poder e versatilidade.

Embora não seja feita para histórias de exílio dimensional/temporal, é possível que os heróis venham do presente ou de um passado antigo, perseguindo o onmyouji através das barreiras do tempo até o Japão medieval.

TRAMAS

A principal trama de *A Fortaleza da Escuridão* é derrotar os espíritos malignos que estão lutando ao lado de Toyotomi e investigar sua origem, por fim descobrindo o mago ancestral por trás do conflito. Isto pode ter muitas variações, mudando-se a natureza do vilão. Ele pode planejar livrar-se dos shoguns e devolver a linha imperial ao poder, ou pode querer destruir o país ou dominá-lo através de manipulação cuidadosa. Pode até mesmo estar tentando consertar um erro que causou o período Sengoku. Ele pode estar tentando ressuscitar um amor e precisa do poder da terra em pandemônio para um ritual onmyou-do.

As subtramas e históricos dos heróis podem enriquecer esta história aparentemente simples, e as descobertas e batalhas podem uni-los ou separá-los. Certifique-se de envolver as origens, laços e complicações dos heróis na história. Um deles é órfão? Faça com que descubra ser descendente do mago, e seu sangue ajude-o a permanecer no mundo. Outra é filha de uma família samurai que foi dizimada pelos Toyotomi, jurando vingança e assumindo as armas do clã? Deixe-a descobrir que os fantasmas do pai e seus irmãos juntaram-se ao exército sobrenatural de Toyotomi... Por vontade própria.

ELEMENTOS

Chi (escrito “ki” para parecer mais japonês) dá energia à magia onmyou-do através de seus rituais, portanto é o principal descritor adicional neste cenário. Isto é explicado em mais detalhes no **Capítulo 4: Artes Marciais**.

ARTES MARCIAIS

Falando nelas... Sinta-se livre para enlouquecer com as artes marciais, mas lembre-se de que, no Japão, a maior parte das escolas concentra-se na espada, enquanto algumas outras ensinam a lutar com armas diferentes (mulheres samurais seriam mais adeptas da naginata, por exemplo). A maior parte dos poderes de artes marciais ficarão indisponíveis aos heróis se eles estiverem sem a arma com a qual aprenderam seus poderes.



MAGIA

Uma extensão das artes marciais, mas fora do onmyou-do, a magia disponível para os heróis deve ser mais semelhante a folclore, sem uso indiscriminado de feitiços. O feito Ritualista simula isto melhor, permitindo aos heróis relativa liberdade para criar efeitos mágicos, ligando-os a um longo ritual. Ou você pode decidir que os poderes semelhantes a magia têm a desvantagem Ação, exigindo de um a cinco minutos para serem utilizados.

Onmyou-do, nas mãos do antagonista principal, deve ser bem poderoso, e qualquer um que queira aprender poderes que podem ser usados com essa liberdade deve justificar como conhece segredos esquecidos pelo tempo.

FANTASMAS E ESPÍRITOS

Os dois principais componentes dos aliados sobrenaturais de Toyotomi são fantasmas e shikigami. Eles devem aumentar em poder no mesmo ritmo dos heróis, e ter tramas criadas ao redor de suas particularidades. Por exemplo, um episódio pode apresentar o fantasma de um terrível guerreiro que os heróis simplesmente não conseguem derrotar em combate, mas eles podem descobrir o que o mantém preso à terra e então lidar com isso.

“CLASSES”

Os heróis podem ter papéis definidos claramente no grupo, concentrando seu progresso em uma direção específica. Um samurai será um samurai, e qualquer feito e poder deve refletir isso, assim como o ninja terá habilidades diferentes de um monge taoísta.

GUARDA DO DESTINO URAGEAS

Gênero: fantasia épica, exilados dimensionais.

Nível de poder: 5 (inicial) a 10 (máximo).

Escopo: série completa.

Nível tecnológico: 3 (Terra), 2 (Zearam).

Tema e tom: dever épico, heroísmo. O tom deve ser enérgico e um pouco exagerado, com alguns momentos de comédia estilo “peixe-fora-d’água”.

Elementos de história: magia, exilados dimensionais, conspirações secretas, garotas mágicas (e garotos mágicos).

Sinopse: os heróis descobrem que são descendentes de Pilares, heróis profetizados que protegem os portões entre os mundos em colisão, a Terra e Zearam. Forças em ambos os lados querem explorar a proximidade dos mundos por seus próprios motivos, e caberá aos Pilares evitar isso.

Um grupo de heróis descobre que compartilham uma herança com pessoas do mundo místico de Zearam. Não apenas ambos os planetas estão em rota de colisão em suas órbitas dimensionais, mas também, para deter os planos das forças do mal de ambos os mundos, eles devem se tornar os lendários Pilares e lutar em ambos os lados da cerca dimensional.

HISTÓRICO

Há outros mundos no universo, e alguns deles funcionam com regras cósmicas diferentes. É o caso de Urageas, um mundo que existe em estado gêmeo, como a terra mágica de Urae e o cruel mundo de Gaia, conhecido pelos seus respectivos habitantes como Zearam e Terra.

Ambos os mundos existem em planos de existência diferentes, mas suas órbitas dimensionais aproximam-nos com regularidade. Na Terra, a conjunção acontece a cada 20 a 50 anos, mas, em Zearam, acontece a cada 500 anos. Zearam é a terra da magia, onde aqueles com vontade o suficiente podem imprimir seus desejos no tecido do mundo e torná-los realidade. Em comparação, a Terra é um mundo cruel e desafiador, mas muito mais rico em recursos.

Embora haja profecias em ambos os mundos sobre sua proximidade dimensional, os registros na Terra praticamente desapareceram, embora restem pequenas pistas encontradas nos textos mais obscuros. Em Zearam,

entretanto, a profecia é contada e recontada pelos contos populares dos Sete Pilares, mesmo que a verdade seja conhecida apenas pelos estudiosos religiosos e arcanos que, com a aproximação da conjunção, estão alertas para os sinais da manifestação dos Sete Pilares.

Enquanto isso, na Terra, os heróis notam que seus pais (ou guardiões) estão ficando bem nervosos. Cada um deles recebe algum tipo de herança sem explicação e então, numa noite fatídica, o céu se abre e essas relíquias brilham com luz mágica, transportando os heróis para Zearam, onde descobrirão que são os Pilares, como seus pais antes deles, e foram chamados para proteger o portal entre os mundos durante a conjunção.

Em Zearam, há um estudioso que vem esperando pela conjunção. Ele descobriu textos secretos de magia que permitem que ele alcance a Terra antes mesmo da conjunção, e recrutou a ajuda de um vilão com objetivos semelhantes. Juntos, planejam dominar os mais importantes centros de poder mágico em ambos os mundos a fim juntar os dois planetas e se tornarem os governantes de uma Urageas unificada à força... Sem saber que isso trará a destruição de ambos os mundos.

HERÓIS

Em *Guarda do Destino Urageas*, todos os heróis devem ser Pilares, sejam nativos da Terra ou de Zearam. Como o tempo na Terra passa mais rápido, a tradição dos Pilares é passada de pai para filho, e assim as linhagens permanecem quase ininterruptas. Em Zearam, entretanto, algumas linhagens podem ter se confundido, e a tradição pode ter sido perdida ou esquecida.

Os heróis são criados com nível de poder 5 no começo da história, mas espera-se que eles avancem. Recebem 3 graduações em Dispositivo de graça, para representar o talismã hereditário que receberam. Entre suas características, o dispositivo deve ter SuperMovimento (dimensional, somente Terra-Zearam) com Perda de Poder (pode viajar apenas em um momento preciso da semana e em um local de poder específico, incomum, maior, 3 pontos). O tempo e o local para viagens dimensionais podem ser descobertos com um teste Conhecimento (arcano) contra CD 20, e o mestre decidirá cada data e o local arbitrariamente, conforme a necessidade da trama.

As diferentes perícias especializadas disponíveis para os heróis dependem do mundo no qual eles foram criados. Terráqueos terão cultura popular e tecnologia disponíveis como perícias de Conhecimento, por exemplo, enquanto que os zearamitas terão arcano.

Encoraje os jogadores a desenvolver seus talismãs conforme um tema que represente o Pilar, e este tema também deve guiar os diferentes poderes que os heróis aprenderão com o tempo, quer sejam intrínsecos a eles ou ao aumentar o poder do talismã com graduações adicionais em Dispositivo.

Para os Pilares, não há restrição na escolha dos temas que eles representam. Mesmo seu número (Sete) foi escolhido arbitrariamente, porque é um número comum em magia. Preencha o número de Pilares com coadjuvantes ou reduza o número de Pilares até o número de heróis.

TRAMAS

A história de *Guarda do Destino Urageas* acontece tanto na Terra quanto em Zearam, e é tanto sobre a jornada para impedir o estudioso maligno e seu aliado terráqueo de unir os mundos quanto sobre como os heróis se adaptam aos seus papéis de guardiões.

A história deve começar com os terráqueos sendo levados a Zearam, aprendendo sobre seus destinos e conhecendo os heróis zearamitas com quem dividirão suas aventuras. Com o tempo, conforme aprendem a usar seus talismãs e seus próprios poderes de Pilares, eles descobrirão que o plano maligno engloba ambos os mundos. Retornarão à Terra, onde ensinarão seus amigos zearamitas a se adaptar.

Na Terra, os pais dos heróis revelarão o que sabem sobre os Pilares, o que decididamente não é muito, já que eles não enfrentaram qualquer crise durante seu período como guardiões.

ELEMENTOS

Magia é o único descritor que os heróis devem considerar ao aprender seus poderes. Sinta-se livre para introduzir novos descritores baseados em poderes ou criaturas específicos que você queira inserir.

FANTASIA

Há muitos elementos de fantasia que uma história pode ter, e esta estrutura deixa-a intencionalmente aberta para que você possa incluir o que quiser. É recomendado que o visual e o clima de Zearam sejam diferentes da Idade Média europeia que é a base de muitos mundos de fantasia, para dar ao mundo uma sensação mais única. Por exemplo, como seria o mundo se a Renascença surgisse no mundo árabe ao invés da Europa?

INCRÍVEL ESQUADRÃO DE PREPARAÇÃO DO FESTIVAL CULTURAL

Gênero: comédia.

Nível de poder: 6.

Escopo: meia série.

Nível tecnológico: 3.

Tema e tom: bobagem, situações cômicas esquisitas; diversão exagerada.

Elementos de história: vida escolar, ninjas, alienígenas... Insira mais estranhezas à vontade.

Sinopse: por alguma razão, este ano o Festival Cultural na Escola de Ensino Médio Shinonome está atraindo mais atenção do que o comum, e os alunos de diferentes turmas devem sobrepujar estranhos obstáculos antes que possam finalmente ter seu festival.

Um grupo de alunos do ensino médio encontra uma série de eventos bizarros enquanto prepara-se para o festival cultural de sua escola, lidando com coisas estranhas, incluindo um diretor irritantemente entusiasmado até um homem-toupeira perdido, vindo de um reino subterrâneo.

HISTÓRICO

Shinonome é a escola de ensino médio local em uma cidade nas montanhas. Não há nada especial sobre a escola ou a cidade, mas uma série de circunstâncias e coincidências que forcem a credibilidade atraiam a atenção de várias facções:

- A Força Aprimorada de Autodefesa Japonesa, a divisão ultrassecreta de mecha do exército japonês, recebeu um relatório confuso sobre um possível ataque terrorista no terreno da escola.
- A Supremacia Zapaxis, um império alienígena de garotas-gato, acredita que sua próxima rainha será revelada em um estranho ritual terráqueo chamado "rifa".
- O clã yakuza Hanabi confundiu uma mensagem e acredita que a propina que deve ser entregue a um oficial do governo acontecerá na Barraca do Beijo da escola.
- Uma garota mágica local sonhou que a Canção do Apocalipse será cantada por uma fada má durante o concurso de karaokê (ela comeu muito na noite anterior).
- Um empreendedor homem-toupeira bárbaro de um reino subterrâneo de fantasia fez uma curva errada em Hokkaido a caminho da China para recuperar um artefato antigo para salvar sua princesa.
- E assim por diante.

A própria escola é bastante normal para uma escola japonesa. É só que uma quantidade épica de azar trouxe um monte de esquisitões e malucos até ela ao mesmo tempo.

Cada turma e cada clube deve organizar uma atração de algum tipo. Exemplos incluem uma casa assombrada, uma exibição de fotografia ou um café temático. Além das barracas e exposições, haverá diversas competições e jogos. No final das contas, espera-se que o Festival Cultural seja um dia de diversão para os alunos, familiares e visitantes, pronto para que a estranheza comece a se intrometer desde a fase de organização até os eventos finais.

HERÓIS

Os heróis são os azarados designados ao comitê de organização do festival. Alguns podem ser membros do grêmio estudantil, outros podem ser

presidentes de clubes, representantes de turma ou apenas voluntários que entraram no comitê na esperança de matar aulas.

Além disso, os heróis podem também ser agentes infiltrados de alguma facção estranha, como uma das garotas-gato alienígenas tentando passar-se por aluna transferida (heróis humanos podem questionar por que eles recebem tantos alunos transferidos na semana antes do Festival Cultural).

TRAMAS

Esta série se sustenta por suas subtramas, que entrelaçam-se e misturam-se para criar a trama principal da organização do Festival. Cada herói e PNJ tem seus próprios objetivos e sua própria subtrama, que deve complicar aquelas do resto do elenco.

Apimente as coisas introduzindo personagens coadjuvantes bizarros, como o cavalheiresco capitão do clube de kendô, que acredita ser a reencarnação de Miyamoto Musahi, ou um diretor super-entusiasmado que se intromete em cada etapa do planejamento.

E talvez, se você quiser, pode criar uma *razão* para todos esses malucos de repente convergirem em um evento tão importante para o corpo docente.

ELEMENTOS

Este é um cenário do tipo "salada", em que você pode introduzir qualquer coisa imaginável, mas sempre de forma divertida. Garotas-gato, mecha, artes marciais, vampiros, yakuza... Qualquer coisa é válida.

COMBATE NÃO-ORTODOXO

Embora seja quase obrigatório ter lutas entre facções excêntricas na escola, o combate de verdade não é o foco desta história. Assim, você deve olhar as regras neste livro em busca de opções para conduzir diferentes tipos de conflitos, assim como os sistemas de comédia no capítulo anterior.

MUGEN NO ODYSSEY

Gênero: ficção científica, drama de guerra.

Nível de poder: 10 a 12.

Escopo: série contínua.

Nível tecnológico: 5.

Tema e tom: perseverança e solidariedade. A série pode ser intensa e dramática, com momentos de esperança e desespero.

Elementos de história: alienígenas misteriosos, viagem espacial, poderes, garotas misteriosas e bonitas.

Sinopse: depois que a Batalha do Setor Illion foi perdida, os únicos sobreviventes pertenciam às tripulações dispersas em todos os lados do conflito. Elas tiveram que se unir na nave de combate *Odisseia* a fim de sobreviver, pois forças estranhas de fora do espaço conhecido os perseguiram e atacaram. Agora, lutando contra sua desconfiança e contra os alienígenas, eles estão em uma jornada de volta a seus lares.

A Batalha do Setor Illion marcou a queda do Império Galáctico e possivelmente da própria civilização. Agora, os sobreviventes da sangrenta batalha estão tentando voltar para casa, lutar contra as forças sombrias que o Império manteve em xeque e encontrar a chave para devolver a paz à galáxia.

HISTÓRICO

Em um tempo indeterminado, o Império Galáctico governou virtualmente toda a galáxia, mas algo tão grande não poderia durar, e as diferentes facções dentro do Conselho Imperial lutaram umas contra as outras. A última gota foi quando a Casa Illion roubou o núcleo computacional hiperavanzado que serviu como a principal ferramenta de governo da Casa Imperial.

A Batalha do Setor Illion marcou o conflito mais destrutivo na história registrada, pois a Casa Imperial reuniu todos os seus aliados, comprando

aqueles que não podiam ser convencidos por outros meios. A Casa Illion também reuniu outras, que viram a chance de se unir sob de uma única bandeira para derrotar o governo milenar da linhagem real.

A batalha durou uma década, com as diferentes frota aniquilando umas às outras, devastando todo o setor da galáxia. O que ninguém lembrou foi que o núcleo computacional não apenas mantinha registro das informações vindas de todos os cantos do Império. Também coordenava um antigo mas esquecido sistema de defesa que mantinha em xeque os ctons, uma raça de alienígenas violentos e inescrutáveis que aproveitaram a chance para invadir a galáxia e destruir todos os lados do conflito.

A única nave de batalha sobrevivente, a *Odisseia*, dedicou-se a percorrer o setor à procura de sobreviventes. O Setor Illion está inabitável. Enquanto se preparava para ir em direção à capital imperial para avisá-los dos perigos dos ctons, ela descobriu um último sinal de socorro de uma nave de fuga, que continha somente uma garota muda que não consegue explicar quem é ou o que está fazendo lá. A palavra "Cassandra" está escrita numa placa de metal encontrada dentro da nave, portanto ela é chamada por esse nome.

A tripulação da *Odisseia* é composta por guerreiros e civis de todas as casas dos sistemas Illion, além de mercenários. Forçados a cooperar para sobreviver, os habitantes da nave estão com tensão à flor da pele, para dizer o mínimo.

Os generais heróis do conflito têm acesso a tecnologias que os tornam mais do que humanos, as Máquinas Vivas Orgânicas de Processamento Analógico (*Organic Living Machine Processing Analogs*, "Olympus", apelidadas de "Olimpianas"). As Olimpianas assumem a forma de uma joia, mas com um comando, cobrem seu usuário com uma armadura orgânica que concede incríveis poderes. Ao contrário de outras máquinas, as Olimpianas são vivas e têm personalidade, embora somente seus usuários possam ouvi-las.

Todas as Olimpianas podem sentir que Cassandra é importante. Não sabem que ela também é uma Olimpiana, mas que não precisa de um hospedeiro para existir; de fato, ela é na verdade o núcleo computacional imperial, e a única que sabe como fazer os ctons voltarem a seu lugar de origem, se ela for devolvida ao conjunto de controles da capital imperial...

Qualquer semelhança com os mitos gregos, a *Ilíada* e a *Odisseia* de Homero é escancaradamente e desavergonhadamente intencional.

HERÓIS

Aconselha-se que os heróis sejam heróis-generais. Heróis "comuns" têm um limite de nível de poder de 10, mas a posse de uma Olimpiana aumenta isto para o nível de poder máximo do cenário, 12. Heróis-generais devem seguir o modelo dos heróis gregos da mitologia, tenham eles se envolvido na Guerra de Troia e nas viagens de Ulisses (Heitor, Aquiles, Ulisses, Ajax, Páris, Helena, Circe, etc.) ou tenham sua própria lenda em algum outro lugar (Hércules, Jasão, Medeia, Hipólita, etc.). As Olimpianas, por sua vez, devem seguir o modelo dos deuses gregos (Zeus, Atena, Hades, etc.).

Os poderes que os heróis podem ter por si mesmos ou como derivados de suas Olimpianas dependem de cada jogador, mas devem seguir o modelo de suas inspirações mitológicas. Uma vez que as Olimpianas são simbioses, são parte dos poderes dos heróis, e não podem ser retiradas. A maior parte das Olimpianas concede ao seu herói a habilidade de sobreviver no vácuo do espaço.

Você pode criar todas as Casas e facções de que precisa para manter o conflito dentro da *Odisseia* complexo e fervilhante, e também é muito apropriado que os heróis sejam ex-inimigos relutantes, unidos pela ameaça dos ctons, tornando-se amigos até o final da história.

É aconselhável que o verdadeiro capitão da *Odisseia* seja um PNJ na forma do próprio Ulisses. Isto igualará o equilíbrio de poder entre os históricos dos jogadores, não permitindo que alguém tenha poder especial sobre os outros, embora eles possam ter postos atribuídos pelo capitão na peculiar e inconstante hierarquia de comando da nave.

TRAMAS

Embora você possa seguir a trama da *Odisseia* de Homero com adaptações para um cenário de alta ficção científica, também pode criar seus

próprios encontros ou surrupiar de outros mitos. Um mito particularmente apropriado para isto é a história de Jasão e os Argonautas. A trama principal de *Mugen No Odissey* é que os heróis têm que enfrentar corajosamente incontáveis perigos para voltar ao Núcleo Imperial. No caminho, têm de descobrir quem Cassandra realmente é e a importância de seu papel na sobrevivência da galáxia. Também têm que resolver os relacionamentos entre eles e descobrir por que super-viagens instantâneas (hiperespaço, portões de salto, teleportes, etc.) em direção ao Núcleo não funcionam. Uma perigosa passagem entre a nave de batalha ctoniana Scylla e o buraco negro conhecido como Caríbdis é virtualmente uma obrigação, assim como um encontro com um planetoide solitário normalmente protegido por algum tipo de camuflagem, onde vive a misteriosa e sedutora mulher conhecida como Circe.

ELEMENTOS

Embora nenhuma energia nova específica exista exclusivamente para esta história, há dois descritores importantes, "Olimpiano" e "Ctônico", que definem os poderes tanto dos heróis quanto de seus enigmáticos inimigos. Isto servirá como ferramenta para julgar o uso de poderes como Nulificar, Imitação e Fortalecer. Eles não têm efeito no jogo a não ser identificar a origem dos poderes.

OS CTONS

O verdadeiro significado da palavra é "da terra", e representa antigas divindades do mundo subterrâneo, frequentemente relacionadas à fertilidade. Tomando a mesma licença artística pela qual o animê é conhecido, em *Mugen No Odissey*, os ctons são alienígenas de outra galáxia que podem viver sem o apoio de uma estrela, criaturas de trevas perpétuas que anseiam pela energia vital das espécies nascidas em estrelas. Eles são os Titãs das lendas gregas, as divindades inomináveis dos Mitos de Cthulhu, os xenomorfos da saga *Alien*. A única coisa que os heróis devem ver dos ctons durante os primeiros episódios são suas monstruosas naves de guerra e caças, algo saído dos piores pesadelos do artista H. R. Giger. A verdadeira forma dos alienígenas só depende do mestre, mas quanto mais tarde for mostrada, melhor.

CASSANDRA

Esta garota é o dispositivo de trama condutor da série. Como em muitos animês e mangás, ela é a garotinha misteriosa que tem a chave para tudo. Os heróis são bem-vindos a tentar fazer amizade com ela e tirá-la de seu estado autista, mas ela só falará profecias e avisos ininteligíveis, que o mestre pode usar como formas de cutucar os heróis na direção correta quando eles estão enalçados.

AS OLIMPIANAS

Os simbioses biomecânicos são a desculpa do cenário para os heróis terem o poder dos deuses. Os poderes ctônicos podem ser feitos especialmente para desabilitar as Olimpianas, ou as Olimpianas podem ter sido criadas há muito tempo (por uma outra imitação grega chamada Dédalo...) especialmente para lutar contra ctons. As características da natureza das Olimpianas dependem de você.

MECHA E NAVES ESPACIAIS

Os heróis-generais e suas Olimpianas podem enfrentar naves de guerra ctônicas em combate frontal, mas também precisam de soldados a pé. Embora não seja estritamente uma série de mecha, *Mugen No Odissey* pode apresentar caças mecha como infantaria de retaguarda ou como a forma que o poder Olimpiano pode assumir. Recomenda-se chamar os modelos mecha de Espartanos, e que os esquadrões de mecha da nave sejam limitados a 300... Note que, devido à natureza da história, os recursos são limitados, e cada mecha perdido é um sério golpe nas defesas da *Odisseia*.

ECOS E SOMBRAS

Gênero: horror.

Nível de poder: 5.

Escopo: meia série.

Nível tecnológico: 3.

Tema e tom: segredos que não deveriam ser guardados, não deveriam ser divididos e não deveriam ser descobertos. O tom é sombrio e deve gerar uma sensação de isolamento.

Elementos de história: mistérios inexplicados, fantasmas não-vistos, poderes psíquicos leves.

Sinopse: quando um dos seus colegas de escola desenvolve uma forte fobia de sombras, a ponto de pular na frente da luz do trem à noite para aproveitar a luz do farol, um grupo de alunos de uma região isolada deve descobrir o que está acontecendo à medida que as pessoas ao seu redor começam a se tornar vítimas de uma estranha loucura relacionada a sombras — antes que também sejam afetados.

Há algo espreitando os alunos e professores da Escola Murika. Um a um, eles estão desenvolvendo estranhos hábitos que vão de comportamento obsessivo/compulsivo e complexos de perseguição até paranoia total. Mais do que isso, todos têm alguma coisa a ver com sombras. Os alunos descobrirão o que está errado antes que todos os seus amigos enlouqueçam?

HISTÓRICO

A escola fica numa pequena província no Japão (embora possa ser qualquer parte do mundo, desde que seja relativamente isolada), onde a vida é geralmente fácil e sem complicações, mas com contato e comunicação suficiente com o mundo exterior para fornecer os confortos comuns de uma cidade. O crime é quase inexistente, e é perfeitamente seguro caminhar à noite, mas sair das ruas iluminadas e ir para as florestas densas e distorcidas que ficam além das avenidas não é recomendado sem luz.



As florestas ao redor da pequena cidade são pontilhadas de terreno irregular, e é muito fácil de sofrer um acidente. Rumores dizem que um sistema de cavernas se abre em uma montanha próxima, onde se pode visitar os córregos subterrâneos que alimentam os poços de água da cidade, mas ninguém nunca encontrou a entrada natural; a única forma de ir lá embaixo é através dos esgotos da cidade e da rede de distribuição de água.

Neste cenário aparentemente normal, as sombras têm poder verdadeiro. Há muito tempo, os primeiros colonizadores fizeram um pacto com os seres das sombras que originalmente habitavam o território: as pessoas encenariam um festival anual em honra a esses espíritos, e os espíritos permitiriam que as pessoas prosperassem, dando a elas água de seus lares subterrâneos.

Mas, no ano em que a história começa, o último "sacerdote" que lembrava da forma adequada de honrar as sombras morreu, e o festival da cidade perdeu seu significado, ainda mais com o novo sistema de irrigação que acabou de ser inaugurado. Assim, as sombras atacam.

As sombras são as onipresentes fadas que as sociedades agrícolas temiam e tentavam agradar, e com boas razões. Apesar de serem relativamente razoáveis, estes seres são alienígenas, aterrorizantes e sem remorso. Agora que a cidade instigou sua raiva, a vingança das sombras começa com os jovens da Escola Murika, mas irá se estender ao resto da cidade.

Os heróis devem resolver o mistério antes do *Kagematsuri*, o "festival da sombra" do solstício do inverno, a mais longa noite do ano, ou estarão condenados à loucura.

HERÓIS

Os heróis nesta história são pessoas comuns, preferencialmente alunos que possam testemunhar em primeira mão as mudanças bizarras na personalidade de seus amigos. Sendo uma história sobrenatural, poderes psíquicos sutis são permitidos, como um único Super-Sentido com a desvantagem Inconstante ou Descontrolado. Exorcistas e investigadores paranormais podem conhecer alguns ritos e orações que podem funcionar, mas são muito poucos, e têm pouca chance contra os poderes ancestrais das sombras.

Visitantes de fora também são adequados se vierem seguindo as estranhas notícias da epidemia psicológica que parece estar se espalhando entre os alunos desta cidade.

Os heróis na história devem também ter alguma complicação profunda, algum segredo ou falha de personalidade que pode significar sua morte quando é sua vez de atrair as atenções das sombras. Estes segredos obscuros devem ser um eco temático para o tema das sombras; os heróis podem estar lutando contra as sombras primordiais do mundo dos espíritos, mas têm suas próprias sombras interiores para combater.

TRAMAS

Sendo um mistério de horror, a trama de *Ecos e Sombras* é relativamente direta: encontrar a fonte da loucura e tentar resolvê-la. Entretanto, como em muitas histórias de horror, o segredo está nos detalhes.

Faça os jogadores criarem fortes laços pessoais uns com os outros e com vários PNJs (colegas de aula, professores, namorados, etc.), e então ataque-os sem piedade, para enfatizar o crescente sentimento de isolamento. Aquela garota bonita que estava recebendo bem os avanços de um dos heróis de repente não consegue dormir, e seus olhos morrem enquanto suas trevas interiores consomem-na por dentro. Ou aquele professor confiável desenvolve a estranha ideia de que as sombras das pessoas podem vê-lo... Os heróis serão os únicos a perceber que alguma coisa está errada, e ninguém acredita neles.

Os segredos obscuros dos heróis serão a fonte das subtramas que conduzem a história junto com a investigação. As sombras sabem o que os heróis estão escondendo, e usarão isso para enlouquecê-los ao poucos.

ELEMENTOS

Os "monstros" nesta história são as sombras, e devem permanecer sem nome. Eles não têm características, já que são ferramentas de trama. Se os heróis confrontarem as sombras, enlouquecem, sem jogadas de salvamento, e tornam-se as próximas baixas da história. O que as sombras querem e como farão isso depende de você, mas seus motivos também representam coisas que não são faladas, segredos vergonhosos que usam para torturar suas vítimas.

LOUCURA SOMBRIA

Como um modo de combate não-ortodoxo, as sombras atacam os heróis e PNJs sutilmente, no escuro, apoderando-se de seus mais vergonhosos segredos e o que eles mais odeiam em si mesmos. Use as regras para cenários de sonhos e almas no capítulo anterior, com cada investida sendo um único ataque que deixa os heróis sem noção do que acabou de acontecer. Conforme a sanidade dos heróis e dos PNJs decai, eles desenvolvem alguma obsessão que se relaciona tanto aos seus segredos quanto às trevas ou sombras, e começarão a ver coisas horríveis, estranhas e bizarras (dê uma olhada em filmes de horror asiáticos e suas refilmagens americanas, como *O Grito*, *O Olho do Mal*, *O Chamado*, *Água Negra* e *Chakushin Ari*).

KAGEMATSURI

As sombras estão se preparando para dar seu golpe fatal durante o Kagematsuri. Já que o festival não mais as honra, ele se tornou vazio, e elas se certificarão de que as pessoas que as esqueceram também fiquem vazias, enlouquecendo todos naquela que talvez seja a única cena em que as sombras se tornam visíveis. Você deve decidir como os heróis podem deter isso. Um verdadeiro sacrifício é necessário no Kagematsuri, condenando um herói à morte? Eles podem de alguma forma selar o lar das sombras nas cavernas embaixo da cidade? Eles devem destruir o sistema de irrigação que viola o acordo entre as sombras e os primeiros colonizadores?

LENDA DO PUNHO DO DEMÔNIO

Gênero: shounen, artes marciais. **Nível de poder:** 15.

Escopo: série contínua. **Nível tecnológico:** 2 (antes 3).

Tema e tom: luta contra todos os obstáculos, cheio de ação e sangue.

Elementos de história: artes marciais, sociedades secretas, poderes secretos, épocas pós-apocalípticas.

Sinopse: conforme o mundo se encaminha para o final, um grupo de heróis descobre o segredo por trás da rápida ascensão dos 108 Demônios, uma gangue de artistas marciais superpoderosos que tomaram o mundo e lançaram-no no caos. Eles aprenderão e crescerão em poder até que possam encarar o líder dos Demônios e terminar com seu reinado de terror de uma vez por todas.

O mundo está destruído. A sociedade se foi, e somente a lei do mais forte se mantém. Uma seita de artistas marciais criminosos destruiu a civilização para impor seu domínio tirânico e agora somente os heróis, controlando um poder há muito esquecido, ficam entre eles e o apocalipse iminente.

HISTÓRICO

O crime organizado sempre foi uma dor de cabeça para as sociedades. Elas não sabiam o que estava vindo quando os 108 Demônios, uma gangue menor na China, de repente começou a tomar outras gangues, derrubou as triades e então tomou a yakuza. Quando as forças policiais internacionais começaram a prestar atenção, já era tarde demais. Os 108 Demônios se revelaram artistas marciais supremos, capazes de canalizar o poder do chi em façanhas de destruição, aniquilando qualquer exército no seu caminho.

Em questão de anos, os 108 Demônios se espalharam pelo mundo, dividindo os continentes entre si. Reuniram novos seguidores da violência e corrupção, e em sua ganância e desejo por poder, quebraram qualquer lei e ordem. Quando lutam entre si, carbonizam a terra ao seu redor. Eles têm o poder de deuses, mas o temperamento de demônios.

O mundo se afundou em anarquia. Os mais sortudos caíram sob o domínio de um demônio com alguma habilidade de organização, mas a maior parte do mundo se tornou uma série de regiões autônomas. Os Demônios rapidamente esmagam qualquer tentativa de coalizão e reconstrução de nações.

A tecnologia e o progresso afundaram, e muitas regiões mergulharam em um estado medieval, as pessoas sendo incapazes de se unir para sustentar qualquer nível de civilização. Fuzis antigos existem ao lado de arcos e fle-

chas, mas nenhuma arma pode competir com o poder das artes marciais dos Demônios, um poder que eles compartilharam com seus tenentes mais próximos, embora estes ainda não possam alcançar o nível de seus mestres.

O que o mundo não sabe é que os 108 Demônios não foram sempre assim. Faltava a eles a disciplina para até mesmo dominar as artes marciais normais, quanto mais liberar seu chi. O segredo reside nas profundezas das montanhas da China, onde os 108 Demônios começaram. Eles encontraram um dragão vivo, porém adormecido, e beberam seu sangue.

Agora o dragão acordou e percebeu que seu poder foi roubado. Furioso mas impotente, ele usou seu conhecimento de magia antiga para viajar pelo mundo e procurar heróis que possam aprender seus segredos da maneira difícil, mas verdadeira, e emitiu um chamado. Com heróis aprendendo o verdadeiro poder das artes marciais do dragão, é só uma questão de tempo até que finalmente haja um poder para se opor aos 108 Demônios e proteger a humanidade de seus abusos.

HERÓIS

Os heróis começarão relativamente fracos, como pessoas normais, até que o dragão os contate. Eles provavelmente terão uma razão para aceitar a oferta e lutar contra os 108 Demônios e seus capangas. Talvez uma pessoa amada tenha sido sequestrada ou morta por uma incursão da gangue, suas casas tenham sido destruídas ou outras tragédias ou desastres. Os heróis devem começar em nível de poder 3 a 5 neste prólogo.

Outra opção é que eles sejam ex-membros da gangue dos 108 Demônios, que viram seu erro e agora lutam por justiça e para consertar o que fizeram.

Quando o dragão os encontrar, eles têm a chance de contra-atacar, e se tornam personagens de nível de poder 8. Desse ponto em diante, a vida será uma constante luta por aprimoramento, conforme eles treinam para atingir o nível de poder máximo, para encarar os próprios 108 Demônios.

TRAMAS

Como uma típica série shounen, *Lenda do Punho do Demônio* tem uma trama cujo propósito é dar uma desculpa para lutar, dividida em arcos que se espalham por vários episódios. O primeiro arco será sobre como os heróis são contatados pelo dragão, por que aceitam o chamado e como se conhecem. Arcos subsequentes irão levá-los a diferentes regiões do mundo, encarando tenentes locais dos 108 Demônios até que adquiram poder suficiente para encarar os próprios Demônios.

ELEMENTOS

Histórias shounen são histórias de super-heróis disfarçadas, com artes marciais no lugar de superpoderes.

OS PERSONAGENS TEMÁTICOS

Tanto heróis quanto vilões têm um "tema", que não determina apenas sua personalidade, mas também sua aparência e seus poderes. Por exemplo, Ruon, o Lobo das Estepes, terá um poder de Golpe Penetrante chamado "Presa do Lobo" e pode até mesmo ter como capanga um lobo monstruoso.

MAGIA

Para os heróis que não são muito afeitos ao aspecto de combate físico do gênero, o dragão também ensina feitiços. Os efeitos reais de uma técnica Soco do Dragão de Fogo não será muito diferente de uma magia Faixa da Chama Celestial, mas o método de utilizá-las distingue um herói feiticeiro de um artista marcial.

MUNDO PÓS-APOCALÍPTICO

O pano de fundo desta história inspira-se nas séries de animê dos anos 80 e nos filmes de Hollywood da mesma época, com cenários feitos de desertos ressequidos, pontilhados pelas ruínas empoeiradas de uma antiga cidade moderna. Não é que não haja lugares verdes na Terra, é que eles não transmitem a mesma sensação de desolação. As pessoas sobrevivem dia após dia, e o altruísmo e espírito comunitário só são encontrados no típico vilarejo escondido utópico que os heróis devem defender de bandidos saqueadores.

FRAGMENTOS: DESTINO SEM GLÓRIA

Gênero: misto.

Nível de poder: 10.

Escopo: série contínua.

Nível tecnológico: 3.

Tema e tom: varia, mas descoberta e maravilhas devem permear qualquer tema específico que uma história no cenário possa ter.

Elementos de história: organizações misteriosas, alienígenas enigmáticos, mecha, monstros, garotas(os) mágicas(os).

Sinopse: desde que a Terra cruzou com a cauda do cometa Shiva, pessoas comuns podem receber poderes extraordinários sintonizando-se com cristais conhecidos como fragmentos de Shiva. Os fragmentos podem manifestar o desejo mais íntimo de uma pessoa em uma forma pronta para combate, mas o que as pessoas não sabem é que há seres dentro de cada fragmento, e o que eles irão fazer no futuro pode exaltar ou condenar a humanidade.

O mundo mudou quando o Cometa Shiva passou muito perto da órbita da Terra. Sua cauda deixou um legado, na forma de cristais que concedem a certas pessoas poderes espetaculares. Shiva também deixou um outro presente para a humanidade — nós não estamos mais sozinhos.

Fragmentos: Destino sem Glória é o principal cenário para um jogo de *Mecha & Mangá*. Incorpora a maior parte das regras opcionais neste livro e é aberto o suficiente para permitir que você jogue em quase qualquer gênero de mangá e animê, a partir de sua premissa central.

Se você quiser, pode até mesmo incorporar elementos de *Fragmentos* em cenários já existentes de *Mutantes & Malfeitores*. Em Freedom City, limite os efeitos do cometa Shiva ao sudeste da Ásia, principalmente as ilhas japonesas. Você pode tornar a chegada dos fragmentos um evento recente ou antigo, talvez conectado aos misteriosos cristais daka (vistos no suplemento *Freedom City*, ainda não disponível em português).

HISTÓRICO

Fragmentos: Destino sem Glória se passa principalmente em Tóquio, em um futuro próximo cronologicamente, mas distante em qualquer outro aspecto.

SHIVA

No ano de 2010, os astrônomos em todo o mundo descobriram com horror que um cometa havia escondido sua rota por trás do sol durante muitos anos, talvez até mesmo séculos. O caminho foi traçado e descobriu-se que ele cruzaria a órbita da Terra.

Em poucos meses, o pânico e caos tomaram o mundo, enquanto os cálculos de vários especialistas entravam em conflito. Alguns garantiam que o cometa iria se chocar com nosso planeta, enquanto outros apresentavam provas de que ele passaria ao largo. Houve várias revoltas que os governos quase não conseguiram controlar enquanto preparavam-se para cenários de desastre. Velhas religiões foram postas à prova, e novos cultos nasceram e morreram, seus membros matando-se antes do prometido fim do mundo.

No final do ano, o Natal foi celebrado com uma nova e gigantesca estrela no céu. O astrônomo que descobriu o cometa chamou-o de "Shiva", como o deus hindu cuja última dança marcaria o fim dos dias.

Shiva passou a centenas de quilômetros da Terra — o que, em escala astronômica, é o mesmo que passar de raspão.

Cidades costeiras sofreram com tsunamis, enquanto que movimentos ao longo de linhas tectônicas criaram cadeias de terremotos. Apesar dos desastres, as pessoas os enfrentaram com alívio, esperança e felicidade, porque a alternativa era muito, muito pior. E o presente mais espetacular de Shiva foram várias semanas de luzes no céu, pois os cristais de gelo de sua cauda derreteram ao entrar na atmosfera da Terra.

A chuva de cristais caiu em muitas partes do mundo, e as pessoas também foram presenteadas com rios de luz bruxuleante e florestas cintilantes, até que a substância desconhecida que formava a cauda do cometa afundou no chão e se tornou parte da ecologia do mundo.

OS FRAGMENTOS DE SHIVA

Muitas pesquisas estudaram as substâncias de Shiva. Logo se espalhou que havia pontos por todo o mundo onde grandes formações de cristais começaram a aparecer. Esses cristais eram compostos de matéria de Shiva que se uniu aos minerais locais quando tocou o chão, e tinham o inusitado efeito de mudar de cor de acordo com o sentimento geral ao seu redor.

Os fragmentos de Shiva eram psicoativos; ou seja, reagiam ao pensamento, assim como quartzo reage à eletricidade ao emitir pulsos periódicos. A indústria não viu muito uso nos cristais e abandonou-os para qualquer outro uso além de joias baratas.

Foi apenas em 2012 que se revelou que os fragmentos eram muito mais do que gemas baratas. Um espeleólogo encontrou um veio de fragmentos puros numa caverna na América do Sul. Esses fragmentos não se ligaram aos minerais locais, crescendo de forma independente. Quando contrabandistas atacaram o explorador enquanto ele saía da caverna, os fragmentos que levava consigo reagiram, manifestando um enorme cão de três cabeças com uma estranha aparência biomecânica. O cão acabou com os atacantes.

A mesma coisa aconteceu em outros locais onde fragmentos de Shiva puros apareceram. Pesquisas posteriores concluíram que, em seu estado puro, os fragmentos não só repercutiam as emoções ao redor mas sincronizavam-se com os padrões cerebrais únicos de um indivíduo e criavam matéria respondendo aos seus desejos. A era dos Focalizadores havia começado.

OS FOCALIZADORES

Os fragmentos de Shiva agora são produzidos sinteticamente, e o processo de gravação é fácil e está ao alcance de pessoas com a combinação certa de determinação e recursos monetários. Os governos monitoram esses fragmentos de perto, mas empresas privadas obtiveram o direito de produzir seus próprios fragmentos e contratar pessoas para gravá-los.

As pessoas que são capazes de gravar um fragmento de Shiva e manifestar algo a partir da sincronização são chamadas de Focalizadores, porque o que fazem é basicamente focalizar um desejo profundo em um fragmento, que ressoa com ele e torna-o real. A gravação acontece somente uma vez, e então o fragmento não aceita mais manipulação de sua ressonância. Um Focalizador pode trazer à tona o desejo de sua mente o quanto quiser, mas está preso ao desejo específico que tinha quando a gravação aconteceu.

Focalizadores são contratados como mercenários, especialistas, artistas, seguranças ou outras profissões, dependendo de como obtiveram seus fragmentos. Outros se voltam ao crime, usando poderes concedidos pelo fragmento de Shiva para seus próprios fins egoístas.

Há três tipos de Focalizadores, registrados e pesquisados por diversas organizações internacionais.

- **Treinadores:** estes Focalizadores desejam um guardião e companheiro, e seus fragmentos de Shiva manifestam uma criatura que obedece a eles e os protege. A criatura vem do subconsciente do Focalizador, e reflete suas preferências, cultura e personalidade.
- **Cavaleiros:** um Cavaleiro não cria algo para lutar por ele, mas focaliza seu fragmento de Shiva em uma armadura ao seu redor, aumentando seu tamanho, força e proteção, e concedendo vários outros dons, dependendo do coração do Focalizador.
- **Controladores:** ao contrário dos outros dois tipos de Focalizadores, os Controladores gostam de testar suas habilidades em torneios. Eles manifestam uma ferramenta (geralmente uma arma), que tem seus próprios poderes, mas também aumenta a habilidade do Focalizador.

Estes Focalizadores usam seu fragmento em lugares visíveis, como um colar ou pingente. Uma vez gravado com um fragmento específico, um Focalizador não pode usar outro fragmento exceto o seu próprio, até que ele seja destruído de alguma forma. Ninguém pode usar um fragmento que já foi gravado.

Há rumores sobre mais dois tipos de Focalizadores; eles não precisam usar seus fragmentos, mas de alguma forma absorveram seu poder. Isto é pura especulação, já que ninguém sabe exatamente como um fragmento de Shiva funciona — sabe-se apenas que funciona.

- **Respiradores:** estes Focalizadores não gravam um fragmento, mas foram imersos na matéria de Shiva ou respiraram-na até que ela revestiu seus pulmões. Respiradores podem manifestar seus desejos sobre seus próprios corpos, criando poderes como metamorfoses ou, mais comumente, um aumento em notícias sobre artistas marciais superpoderosos.
- **Tecelões:** estes Focalizadores não sabem como compreendem os fragmentos intuitivamente, mas o fazem. Tecelões podem enxergar os campos de ressonância de todos os fragmentos de Shiva ao seu redor, até mesmo aqueles flutuando em forma de poeira. Eles aprendem como alterar o fluxo e fazer até mesmo fragmentos gravados contribuir para transformar seu desejo imediato em realidade, como se por mágica.

SHIVAS E SHIVANOS

As manifestações dos Focalizadores, sejam feras, trajes mecha ou armas, são conhecidas como “Shivas”, e a mídia adotou esse nome.

Os Shivas não são seres independentes ou objetos. São os desejos de seus Focalizadores transformados em realidade, e assim, ambos estão unidos. Um Focalizador não pode manifestar seu Shiva sem seu fragmento, e o Shiva não pode surgir do fragmento sem a vontade do Focalizador.

Entretanto, há uma distinção importante. “Shivas” são a manifestação dos Focalizadores usando seus fragmentos de Shiva.

Os “shivanos” são os seres que fazem isso acontecer.

Os shivanos não chamam a si mesmos assim — na verdade, não se chamam de coisa alguma, porque não têm uso para nomes.

Os shivanos são uma raça de seres de pensamento puro, mas precisam de uma âncora física para subsistir, principalmente cristais. O Cometa Shiva era uma nave colonial shivana que apresentou um defeito. Eles nunca tiveram a intenção de descer na Terra (muito menos colidir com ela), uma vez que a psicoesfera do planeta é tóxica a eles. Mas eles não tinham escolha, e ejetaram toda a matéria cristalina no cometa em direção à Terra, esperando salvar tantos de sua raça quanto pudessem.

As formações cristalinas que apareceram no planeta são na verdade fortificações e colônias shivanas.

Os shivanos não sabiam que a psicoesfera tóxica da Terra na verdade foi gerada por uma espécie inteligente, e aprenderam a reconhecer indivíduos humanos mais tarde. O pensamento humano e a existência shivana mal são compatíveis, portanto os engenheiros shivanos infundiram seus cristais com a habilidade de traduzir os pensamentos humanos em uma forma que os shivanos pudessem compreender e da qual pudessem subsistir. Eles não são sanguessugas mentais, assim como humanos não são vampiros de oxigênio.

Os fragmentos de Shiva puros são as principais colônias dos alienígenas psiônicos, que observaram que estavam sendo despedaçados por humanos gananciosos ou curiosos. Isto não afetava os shivanos, já que eles não têm existência física verdadeira, mas eles descobriram que as pessoas que podem se tornar Focalizadores também aprimoravam os próprios shivanos. Assim, eles inspiraram a síntese de fragmentos artificiais, o que permitiu que se expandissem e subsistissem. Eles acreditam ter encontrado um novo lar.

Apenas mais tarde os shivanos perceberam que a interface shivana-humana tinha um subproduto inesperado: as manifestações de Shiva. Os shivanos ficaram fascinados por este fenômeno, reconhecendo o potencial psíquico não utilizado em humanos que podiam usar o que era apenas excreção psíquica de seu metabolismo alienígena para criar matéria.

Os humanos não têm a menor ideia de que os shivanos dão poder aos seus fragmentos, embora alguns Focalizadores experientes ou talentosos tenham tido vislumbres desta raça, embora não possuam as ferramentas conceituais para compreender o que veem.



Os shivanos não têm a menor ideia de que tiveram sucesso *demais* ao criar os cristais de interface. O pensamento humano começou a influenciá-los, e os shivanos que estão ligados a fragmentos de Focalizadores estão mudando, refletindo os desejos subconscientes de seu hospedeiro.

OS ASURAS

Há rumores, mantidos sob vigilância por governos e corporações que empregam Focalizadores, que os Focalizadores podem perder o controle de seus fragmentos e deixar seus Shivas vagarem livremente, ou os Shivas devoram os Focalizadores e se tornam monstros. Seguindo com o tema hindu iniciado pelo astrônomo que batizou o cometa original, estes monstros são chamados de Asuras, em alusão às divindades antagonônicas do mito hindu.

Os rumores são verdadeiros. Às vezes, a interface psíquica entre o Focalizador e o alienígena shivano ligado ao seu fragmento se torna muito forte, e ambos ficam distorcidos a ponto de se tornarem irreconhecíveis. O humano fica insano, e o shivano se torna um Asura.

Até agora, a existência dos Asuras foi mantida longe do público, com apenas um punhado de Focalizadores caçadores de Asuras tendo descoberto sobre eles além das autoridades, mas é apenas questão de tempo até que um Asura manifeste-se de uma forma que não possa ser encoberta. Então, a sociedade que admirou os Focalizadores certamente irá se voltar contra eles.

No plano de existência dos shivanos, a situação é estranhamente parecida. Já que os shivanos precisam de cristais para sobreviver, os poucos que conhecem o fenômeno Asura não o estão divulgando, porque os shivanos ficariam em pânico e tentariam se separar dos cristais que os humanos criaram e usam, o que por sua vez superlotaria os cristais virgens que permanecem escondidos, colocando em risco todos os shivanos que sobrevivem na Terra.

ORGANIZAÇÕES

As organizações a seguir lidam com os Focalizadores e o fenômeno Shiva.

DEVA

Comandada em conjunto pelos empresários Sanjit Kaur, indiano, e Senichi Yoshida, japonês, a DEVA opera como uma mistura de laboratório de pesquisa e agência mercenária. Eles estão na linha de frente da pesquisa sobre Shiva e têm a patente para a fórmula mais pura de fragmentos Shivan sintéticos. Eles cultivam seus próprios cristais e conduzem testes internacionais e abertos para encontrar pessoas com a força de vontade para se tornarem Focalizadores, que treinam e liberam no mundo... Sob contrato.

Os Focalizadores da DEVA são os melhores do mundo, com os Shivas mais fortes e a habilidade para usá-los adequadamente. Para isso, Focalizadores em potencial passam por dois anos de treinamento intensivo e educação que inclui habilidades táticas e marciais.

Os cientistas da DEVA sabem sobre o fenômeno Asura, e estão perto de descobrir como ele acontece, embora ainda não saibam a causa.

Como um grupo mercenário, a DEVA tem representantes e escritórios por todo o mundo, onde indivíduos locais podem requisitar o contrato de um Focalizador para uma missão específica. A DEVA afirma que não aceita contratos militares, mas, estando livres de seus contratos iniciais, os Focalizadores podem fazer o que quiserem com suas vidas, e muitos foram recrutados pelos exércitos de suas pátrias.

A DEVA pode se tornar uma organização maligna, determinada a conquistar o mundo, ou altruísta, protegendo as pessoas da ameaça crescente dos Asuras. Neste momento, ela está em uma encruzilhada entre ambos os caminhos, e as ações de executivos e empregados ditarão seu rumo.

CARTEL FOGO CELESTE

A organização criminosas mais perigosa no mundo é também a mais nova. O Fogo Celeste separou-se como uma dissidência de paramilitares colombianos quando seu líder se tornou um Cavaleiro. Começando em escala pequena, eles dominaram uma parte do território da Colômbia e usaram seus recursos crescentes para reunir mais fragmentos de Shiva. Em alguns meses, sua influência havia crescido, e suas alianças com outras organizações criminosas se tornaram fusões, até que o Fogo Celeste foi formado.

A liderança do cartel consiste de Focalizadores, e os boatos afirmam que seu líder é um Tecelão. Eles recrutam Focalizadores independentes para fazer trabalhos sujos, e recebem qualquer um que mostre crueldade e respeito por seus líderes. Os objetivos reais deste grupo são desconhecidos.

S-SWAT

A força chamada *Shivan Special Weapons and Tactics* ("Armas e Táticas Especiais Shivanas") é uma equipe de resposta rápida patrocinada principalmente pelos EUA, mas sob comando da Interpol. Todos os operativos de campo da S-SWAT são Focalizadores, e cada esquadrão é composto de uma mistura de Cavaleiros, Treinadores e Controladores. Os agentes de controle de missão geralmente não são Focalizadores, com exceção da Tenente Shauna Cassidy, o "símbolo" da S-SWAT e face de suas relações públicas, que é uma Treinadora cujo Shiva é mais voltado à vigilância do que ao combate.

A missão da S-SWAT é controlar criminosos Focalizadores, embora, nos últimos meses, ela tenha começado a caçar Asuras, em missões secretas.

OS ESQUADRÕES

Alguns Focalizadores se reuniram em equipes que operam independentemente, como mercenários. Elas são conhecidas como "esquadrões" e variam muito em personalidade, capacidades e temperamento, desde os soldados mercenários dos Cães Negros até os consultores de segurança da Farpa S.A.

Para a vergonha dos esquadrões legítimos, gangues desorganizadas de Focalizadores renegados ainda não absorvidos pelo Fogo Celeste também são chamadas de "esquadrões".

A ESCRIDÃO SUSSURRANTE

Fundada pela Dra. Rakhi Balan, uma ex-funcionária da DEVA, a Escuridão Sussurrante é um culto que vê os fragmentos de Shiva como presentes divinos para transformar os humanos em semideuses e travar a guerra definitiva dos Devas contra os Asuras. A própria Rakhi é uma Focalizadora talentosa, mas seu talento específico está em dúvida; os relatos dizem que ela é uma Treinadora ou uma Cavaleira, já que há evidência fotográfica de uma grande fera de Shiva na forma da deusa Kali, mas não está claro se é uma fera invocada ou uma armadura moldada.

Embora supostamente pertença ao lado "do bem", a Escuridão Sussurrante não está acima de sequestrar pessoas para transformá-las em Focalizadores, cultistas ou sacrifícios. Eles lutam contra os Asuras quando estes aparecem, mas a lavagem cerebral pela qual passam muito provavelmente fará com que um cultista Focalizador torne-se ele mesmo um Asura.

OS ARAUTOS

Uma lenda urbana entre os Focalizadores fala dos Arautos, Focalizadores que se uniram a seus fragmentos e compreendem a verdade por trás deles. A verdade é que os Arautos existem, mas nunca foram Focalizadores normais: são Respiradores e Tecelões. Nativos do Himalaia e das montanhas da China, os Arautos são liderados por um monge budista que respirou uma grande quantidade de pó de fragmentos de Shiva quando a Terra cruzou a cauda do cometa, aprendendo a falar com os próprios shivanos.

Até agora, os Arautos são o único grupo que sabe sobre os shivanos, e seus contatos no outro lado são os únicos em comunicação direta com os humanos. Ambos os lados compreendem os perigos dos Asuras, e viajam o mundo à procura de outros que possam compreender a verdade.

PESSOAS IMPORTANTES

Esta é uma amostra dos indivíduos importantes no mundo dos Focalizadores.

SANJIT KAUR E SENICHI YOSHIDA

Fundadores e donos da DEVA, são empresários com uma curiosidade saudável sobre a ciência e um lado filantrópico. Eles encabeçaram os esforços de reconstrução na Ásia depois dos vários desastres ambientais que Shiva deixou em seu rastro, e seus trabalhadores foram os primeiros a descobrir as propriedades dos fragmentos de Shiva. Embora cada um trabalhe em seu escritório em Nova Deli e Tóquio, respectivamente, eles estão em contato o tempo todo.

Eles se veem como patronos da ciência, e não se envolvem nos atuais esforços científicos da DEVA, deixando os cientistas fazerem seu trabalho sozinhos. Entretanto, eles estão preocupados com ética, e qualquer relato de práticas antiéticas por um empregado, seja ou não um Focalizador, receberá sua atenção e ação disciplinar imediata.



MAYA TOHO

Esta jovem japonesa é a Chefe-Executiva de Assuntos de Focalizadores na DEVA. Ela é encarregada dos vários centros de treinamento de Focalizadores que a DEVA patrocina, além de lecionar pessoalmente. Ela pode traduzir a educação que recebeu na Força de Defesa Japonesa (onde atingiu o posto de capitã) tanto em treinamento tático quanto em gerenciamento, e tem uma abordagem direta a ambos, coordenando as operações de equipes de Focalizadores da DEVA em campo.



ARSENE LACAN

Um inglês que migrou para a Índia na juventude, foi recrutado por Sanjit Kaur para ser o presidente da DEVA. Ele tem postura insondável e um comprometimento para com a eficiência e os ideais da DEVA. Ele interfere na administração da ala científica e tática da organização, incomodando muito a Sra. Toho e a Dra. Minobe.

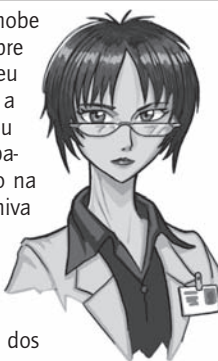
Arsene Lacan é um Respirador, um fato que ele esconde muito bem. Ele também está em comunicação direta com uma facção shivana, o que concede a ele uma compreensão especial de todas as situações envolvendo os fragmentos de Shiva. Portanto, ele age como um guia espiritual disfarçado para os Focalizadores da DEVA.



DRA. KAEDE MINOBE

Diretora da ala de pesquisa da DEVA, a Dra. Minobe não é a primeira Minobe a conduzir pesquisa sobre Shiva. Kaede foi a parceira e assistente de seu marido, e a maior parte das descobertas pertencia a ele. Entretanto, um acidente de laboratório custou sua vida, e agora ela está continuando seu trabalho. A morte de seu marido plantou uma obsessão na mente da Dra. Minobe — usar os fragmentos de Shiva para trazê-lo de volta. Para alcançar esse objetivo, ela abandonou toda ética e moral, conduzindo experimentos secretos com os recursos da DEVA. Ela sabe sobre os Asuras, e criou alguns deles de propósito, liberando-os para ver o que a interação dos fragmentos de Asura e de Shiva produz.

Aos poucos, ela plantou pessoas ambiciosas, desprovidas de ética e leais a ela no departamento de pesquisa. Ela não tem planos de subverter a própria DEVA, mas alguns dos seus conselheiros têm mente mais política.



FOGO CELESTE

Além de seus tenentes mais próximos, pouquíssimas pessoas já viram o líder do Cartel Fogo Celeste fora da sua armadura Shiva. Como um Cavaleiro habilidoso, ele pode manifestar seu Shiva por longos períodos, e tem cuidado para nunca aparecer exposto em "público". Esta prática salvou sua vida várias vezes, tanto das forças policiais quando de rivais criminosos. Ele apagou todos os traços de sua identidade, e apenas seu pseudônimo

permanece. Seus planos são desconhecidos, mas muitos pensam que em breve ele irá mobilizar o cartel e tentar usurpar o poder político em algum país.

Fogo Celeste está ciente do fenômeno Asura, mas não conscientemente. Ele é um Asura, mas sua vontade foi forte demais para permitir que seu fragmento de Shiva dominasse-o ou devorasse-o. Ele é agora um ser de trevas e terror e, enquanto os vestígios de sua mente racional fazem planos para avançar o cartel, seu subconsciente corrompido conduz-nos para a destruição final da humanidade.



SOREN RAGNI

Um ex-fuzileiro naval trabalhando como consultor de segurança, Soren Ragni encontrou seu fragmento durante uma missão sob contrato. Percebendo seu potencial como Focalizador, abandonou seu emprego e fundou seu próprio grupo mercenário, a Segurança Cão Negro. Ele manteve um olho aberto para outros Focalizadores que poderiam estar interessados no tipo de trabalho que ele tinha para oferecer, e logo juntou uma equipe composta de ex-soldados de todo o mundo, mais alguns novatos talentosos que treinou do zero. Ele é um profissional e se certifica de que todos os empregados da Cão Negro estejam à altura de seus elevados padrões, baseados na Convenção de Genebra, especialmente porque um dia ele pode estar lutando por um lado e no mês seguinte, por outro. Em seu negócio, respeito e reputação íntegra podem literalmente salvar a vida de alguém.



YOUKO SHIRATORI

A Farpa S.A. é criação do prodígio adolescente Youko Shiratori. Ela não é uma Focalizadora, mas tem personalidade empreendedora e mente aguçada para os negócios. Assim que ouviu falar sobre Focalizadores, soube que haveria muitas pessoas tentando ganhar dinheiro em cima deles, então começou uma comunidade na internet para os Focalizadores, chamada Farpa.net (todos os domínios com "fragmento" já tinham sido registrados). Assim que completou 18 anos, deu início à segunda fase do seu plano e abriu suas ações, usando as conexões que criou para formar uma agência de caça a talentos sem hierarquia rígida, mas espalhada pelo mundo todo, especializada em Focalizadores.

Ela é uma jovem esperta e capaz, e tem arquivos sobre cada Focalizador registrado no planeta, bem como alguns renegados e independentes. Ela sabe que há algo que está mantendo a DEVA e a S-SWAT em estado de alerta, mas ainda não descobriu o que é. Ela ficará contente em pagar a alguém pela informação e também cobrar alguns favores.



COMANDANTE KLAUS ROMMEL

O oficial comandante da S-SWAT é um Controlador alemão. Ele ainda era membro da força antiterrorista alemã GSG9 quando gravou seu fragmento de Shiva, e mais tarde foi "doado" para a S-SWAT, que o designou como líder das equipes Focalizadoras. Ele mal sobreviveu ao seu primeiro encontro com um Asura, mas aprendeu muito sobre como lutar contra eles. Ele não vê com bons olhos Focalizadores independentes, tem um respeito relutante pelo pessoal da DEVA e despreza mercenários. Para ele, ser um Focalizador é tanto um fardo quanto uma honra, mas seu senso de dever inflexível transformou o shivano vivendo em seu fragmento em um guia sincero do lado shivano das coisas, e a grande espada de duas mãos que eles manifestam em uma arma formidável e invencível.



TENENTE SHAUNA CASSIDY

Uma ativista política irlandesa, Shauna encontrou um fragmento de Shiva no meio de um círculo de pedras em sua casa. Ela era apenas uma adolescente, mas sua curiosidade fez com que gravasse o fragmento, recebendo a rara habilidade de manifestar várias feras Shiva. Ser uma Treinadora satisfaz um pouco sua insaciável curiosidade. Ela aprendeu a controlar seus Shivas na academia da DEVA, mas com a formatura, aceitou a oferta de recrutamento da S-SWAT. Recebeu treinamento de combate, mas sua especialidade é inteligência e controle de missão. Graças à sua aparência adorável e personalidade magnética, ela é a porta-voz e “rosto” da S-SWAT para o público.



DRA. RAKHI BALAN, “KALI”

Ex-assistente do Dr. Gotoh Minobe, a Dra. Rakhi Balan sofreu o mesmo acidente que tomou a vida do cientista da DEVA. Ela se tornou uma Tecelã, enquanto filamentos soltos do cristal de Shiva foram inseridos em sua pele. Ao invés de passar por tratamento, ela fugiu do local, esvaziou suas contas bancárias e se escondeu. Anos mais tarde, ressurgiu como líder da Escuridão Sussurrante. Ela é insana, acreditando ser um avatar da deusa Kali. Embora possa criar uma armadura ou uma criatura com a aparência da deusa, ela não tem contato com os próprios shivanos; sua loucura é apenas sua, o que a torna curiosamente imune a se tornar uma Asura. Ela já é perigosa o suficiente.



O SONHADOR

O líder dos Arautos não é um humano, mas um shivano que estuda a humanidade em detalhes desde que a raça de pensamentos descobriu seus vizinhos e hospedeiros. Ele uniu-se voluntariamente a um monge chinês, que se tornou um Respirador e guia espiritual dos Arautos no lado humano. Graças a uma combinação de sua própria iluminação e da iluminação de seu hospedeiro, o Sonhador pode viajar pelo mundo através dos sonhos, enviando mensagens e profecias para pessoas capazes de recebê-las, embora nem sempre de interpretá-las. Ele deseja unir os humanos e os shivanos, mas sabe que nenhuma das raças está pronta para compreender o outro lado, apesar de compartilharem a superfície do mesmo planeta.



ESTRUTURAS DE TRAMA

A premissa básica de *Fragmentos: Destino sem Glória* serve para muitos gêneros e séries, assim como tons, temas e climas. A seguir estão algumas das séries que você pode montar com o histórico apresentado.

GUERREIRO DEVA SHIVA

Você pode jogar *Fragmentos* como uma típica história mecha, com monstros invasores e adolescentes poderosos. Os protagonistas descobrem seus fragmentos de Shiva e a DEVA recruta-os para liderar a batalha contra os Asuras, que começam como monstros, até os heróis descobrirem que os “monstros” costumavam ser Focalizadores, assim como eles mesmos.

Os heróis não estão preparados para o combate, e têm dificuldades com suas inseguranças e relacionamentos. Misturado a isso há lutas brutais contra Asuras, com armas e poderes que eles estão aprendendo a dominar.

Conforme a série progride, os heróis descobrirão sobre os Shivan e a verdadeira natureza dos Asuras, provavelmente porque um dos seus os trai ou

um amigo confiável se torna o líder dos Asuras. Os Asuras vão se tornando cada vez mais poderosos, por fim dizimando os Focalizadores normais, até que os heróis enfrentem-nos em uma batalha final.

LUTADORES DE FRAGMENTOS!

Esta série leve mostra os heróis participando em uma liga de torneios que coloca Treinadores uns contra os outros. Os monstros Shiva são engraçadinhos, e nenhum dano real acontece nas batalhas simuladas.

A série seguirá as aventuras dos heróis conforme eles encontram diferentes oponentes para derrotar até que ganhem um título ou algo assim. Ocasionalmente, eles irão se deparar com planos abomináveis para controlar o mundo, que frustrarão com a ajuda dos seus monstros Shiva.

FORA DE FOCO

Focalizadores independentes têm vidas difíceis, e ninguém tem vida mais difícil do que os heróis. Esta é uma série de ação com um lado humorístico, que mostra os heróis encarando desafios bobos às suas habilidades de investigação e resolução de problemas, até que atinjam um problema sério e as piadas fiquem guardadas para uma hora melhor.

Como independentes, os heróis não serão muito respeitados por Focalizadores de organizações como a DEVA ou a S-SWAT, mas serão os únicos disponíveis para lidar com criminosos, como o Cartel Fogo Celeste.

Uma boa forma de conduzir a série é tornar os heróis associados à Farpa S.A., que dará a eles missões e pagará por cada uma (embora curiosamente os heróis estejam sempre sem dinheiro). As missões podem ser sobre qualquer coisa, desde resgatar o gatinho da garotinha de uma mansão da Yakuza até a captura de um criminoso perigoso.

Por fim, eles vão se deparar por acidente com um caso que é tão sério que desafiará cada recurso e poder que tenham à disposição.

ALMA FRAGMENTADA

Tons mais sóbrios são possíveis mesmo com uma premissa que concede grandes poderes a seus protagonistas. Nesta estrutura, os Focalizadores são um segredo bem guardado, e nem todo mundo pode se tornar um. As diferentes organizações que empregam Focalizadores podem estar em guerra entre si ou competir por objetivos mais egoístas.

Os heróis podem não ter desejado se tornar Focalizadores, tendo gravado um fragmento por acidente ou pelos desígnios de uma figura sinistra nos altos escalões de autoridade. Mas, uma vez que eles tenham o poder, precisem usá-lo para lutar contra outros Focalizadores, alguns dos quais são bem psicóticos, a um passo de se tornarem Asuras.

Entretanto, os heróis têm algo especial, e a gravação de seus fragmentos permite que eles saibam que os shivanos dão poder aos fragmentos. Juntos, eles podem resolver o mistério dos fragmentos e talvez iniciar ou deter um plano para separar o mundo dos humanos e dos shivanos para sempre.

LUTADORA SHIVANA HARU

Pegar uma linda pedra pode ter o mesmo efeito de um gato falante: criar uma garota mágica. Nesta estrutura, os únicos Focalizadores no mundo são um pequeno grupo de garotas mágicas (ou garotos), cada uma com uma personalidade e forma única de manifestar um Shiva.

O vilão é o Rei dos Asuras, que quer coletar todos os fragmentos de Shiva que cresceram na Terra para dominar os shivanos. O alienígena que habita o fragmento de cada heroína torna-se um mentor e aliado que ajudará a Focalizadora inexperiente a fazer o que é certo e deter a era de trevas que começará se o Rei dos Asuras conseguir coletar todos os fragmentos.

ESCUDO DE DIAMANTE

Escudo de Diamante é um novo esquadrão da S-SWAT, composto por policiais e Focalizadores que cooperam para resolver variados casos. Como novos membros do Escudo de Diamante, os heróis lidam com a vida dura dos soldados da S-SWAT. As primeiras missões apresentarão criminosos normais, mesmo que com poder de fogo pesado. Em um desses casos, eles vão se deparar com evidências que apontam para alguns dos segredos mais profundos da história.

Não há um vilão maior nesta estrutura, mas cada pequeno caso avançará a história geral, como um encontro com capangas do Fogo Celeste trafegando pó de Shiva que se conecta com um caso posterior sobre uma nova droga surgindo no mercado, até que todas as peças comecem a se juntar para revelar um plano sinistro e maior.

ELEMENTOS

Para jogar uma série baseada na estrutura de *Fragmentos: Destino sem Glória*, você precisa acrescentar os seguintes elementos às regras.

PSICOESFERA

A psicoesfera é o ambiente psíquico da Terra, uma dimensão paralela que cobre o mundo e origina-se dos pensamentos e sentimentos de todas as criaturas no planeta. Humanos, sendo a espécie consciente dominante, são os principais colaboradores para a psicoesfera da Terra.

A psicoesfera é uma dimensão paralela que pode ser percebida com um Super-Sentido, mas não pode ser alcançada por Super-Movimento, principalmente porque as pessoas já estão lá, apenas não estão cientes disso. Um herói que possa enxergar o espectro psicoesférico recebe um bônus de +2 em testes de Notar e Intuir Intenção contra seres conscientes, pois pode ver auras fracas que indicam os estados mentais e significados.

Todas as comunicações telepáticas e sonhos viajam através da psicoesfera. Embora os sonhos influenciem a psicoesfera ao seu redor, acontecem apenas dentro da cabeça do sonhador e não podem ser vistos de fora, mesmo com o sentido psicoesférico "normal". Um Super-Movimento específico (viagem dimensional para sonhos) deve ser comprado. É um poder raro para um Shiva.

Perceber a psicoesfera permite a um herói ver o shivano dentro de um fragmento de Shiva (teste de Notar contra CD 25) e a verdadeira identidade humana dos Asuras (Intuir Intenção contra CD 20).

Conhecimento (arcano) cobre a psicoesfera, embora ciências comportamentais e ciências físicas também possam conseguir algumas coisas.

FRAGMENTOS DE SHIVA

Você pode comprar um fragmento de Shiva como um Dispositivo (fácil de perder; Restrito [somente para você]), por 5 pontos de poder por graduação.

- **Cavaleiros:** os pontos de dispositivo compram as características que o herói adquire quando manifesta sua armadura mecha Shiva. Isto inclui pelo menos 4 graduações em Crescimento (inato). Como uma armadura mecha, você pode comprar todas as características e adicionais disponíveis para mecha encontrados no **Capítulo 3: Mecha**.
- **Controladores:** o uso mais normal de Dispositivo, os pontos são gastos livremente para escolher poderes de armas Shiva, embora os poderes Raio ou Golpe devam ser comprados quase obrigatoriamente. Sendo principalmente armas, estes Shivas podem fazer uso das opções de artes marciais encontradas no **Capítulo 4: Artes Marciais**.
- **Treinadores:** todos os pontos de dispositivo são usados para o poder Invocar (Criatura Shiva). Um monstinho Shiva é sempre Heroico, mas pode ou não ser Fanático. Além disso, você pode usar os feitos e opções para monstinhos encontrados no **Capítulo 5: Monstinhos**.
- **Respiradores e Tecelões:** estes Focalizadores não compram o poder Dispositivo, mas gastam seus pontos de poder livremente, pois internalizam o poder dos fragmentos de Shiva em si mesmos. Tecelões frequentemente compram Magia e o feito Ritualista, para representar a flexibilidade com o qual eles usam seus poderes de Shiva.

Embora os poderes específicos de cada manifestação de Shiva possam ser contra-atacados ou cancelados com Nulificar, as manifestações não podem. Apenas quando o Focalizador fica inconsciente o Shiva desaparece.

Alguns fragmentos podem ter a desvantagem Ativação ou a falha Ação para alterar a ativação automática e instantânea dos fragmentos de Shiva. Uma desvantagem mais rara é Perda de Poder, que exige que o Focalizador faça algo para manifestar seu Shiva, como falar, dançar ou algo mais severo, como cobrir o fragmento com seu sangue (uma condição ferido automática).

MÁCULA SHIVANA

Humanos têm o potencial, mas não a capacidade, de moldar a influência da psicoesfera em matéria física. Os fragmentos de Shiva os ajudam a focalizar este potencial (daí o nome "Focalizador") e fazem todo o trabalho duro para a mente humana. Mas isto não acontece sem consequências, o que está sendo descoberto pelos pesquisadores da DEVA.

Quando um Focalizador manifesta seu Shiva, um elo contínuo e direto é criado entre a psicoesfera, o Focalizador e o mundo externo. Devido às impurezas remanescentes nos fragmentos de Shiva e a inexperience da mente humana, este fluxo aumenta e diminui, potencialmente causando dano ao Focalizador. Este dano é chamado de mácula shivana.

Todos os personagens Focalizadores têm a desvantagem a seguir. É uma desvantagem maior e comum, no valor de 4 pontos de poder.

MÁCULA SHIVANA

O efeito do seu fragmento distorce tanto você quanto o shivano preso a ele. Sempre que você obtiver uma rolagem de 20 natural ao usar um poder de Shiva, o fragmento lança um ataque mental contra você. Você deve fazer um salvamento de Vontade (CD 10 + número de graduações no poder Dispositivo usado para comprar o fragmento de Shiva). Isto é tratado como um teste de Resistência para o propósito de margens de falha e condições.

Se você falhar no salvamento por menos do que 5, recebe uma condição maculado (equivalente a machucado, impondo uma penalidade de -1 em salvamentos posteriores para resistir à mácula shivana). Se você falhar no salvamento por 5 ou mais, recebe a condição maculado e fica tonto por uma rodada. Se você falhar no salvamento por 10 ou mais, recebe as condições anteriores e fica corrompido. Se você falhar no salvamento por 15 ou mais, recebe a condição maculado, fica tonto por uma rodada e recebe a condição distorcido.

- **Corrompido:** você está cheio de um sentimento de poder que nunca sentiu antes. Você perde todo o respeito por leis e tradições que tentam controlá-lo, e cede a qualquer excesso que o atrai.
- **Distorcido:** você fica catatônico, perdido em um mundo interior feito pelos seus desejos aumentados pelo fragmento de Shiva. Você deve fazer um salvamento de Vontade imediato e salvamentos adicionais a cada hora (CD 10 + 1 por salvamento anterior). Um sucesso significa que você resiste à tentação e aguenta firme. Se você for bem-sucedido por 10 ou mais, ou se obtiver um resultado 20 natural, sai do estado catatônico e perde a condição Distorcido. Se você falhar, seu Shiva se manifesta e devora-o. Parabéns, agora você é um Asura.

Você pode tentar eliminar uma condição maculado a cada minuto com um teste livre de Sabedoria (CD 10). Depois de 8 horas, você pode tentar eliminar a condição corrompido com o mesmo teste de Sabedoria.

Somente Respiradores e Tecelões podem aprender o poder Cura (dano de mácula shivana). Focalizadores devem geralmente se curar sozinhos.

Como alternativa, o mestre pode usar as regras de mácula do *Manual do Malfeitor* (páginas 87 a 91) para um tratamento mais detalhado da mácula shivana. Os personagens recebem pontos de mácula ao falhar em salvamentos de Vontade quando usam poderes de Shiva, como detalhado no começo desta seção, e pontos de mácula acumulados causam desvantagens físicas e mentais, levando à mutação em Asura.

ASURAS

Um Asura é uma mistura horrível entre humano, Shiva e manifestação shivana, todos distorcidos a ponto de serem irreconhecíveis quando suas essências se enredam e misturam. As características de um Asura são as mesmas do Focalizador que o gerou, mais aquelas concedidas por um fragmento de Shiva, agora transformadas em poderes permanentes como parte do próprio Asura. O Asura também recebe 30 pontos de poder adicionais para comprar novas características, frequentemente Proteção e Crescimento. É impossível reconhecer o Focalizador sob a forma Asura, a menos que outro Focalizador possa enxergar dentro da psicoesfera, e mesmo assim isso é difícil.

ÍNDICE

A

(Ataque) Relâmpago (feito).....	41
Ação de Combo (feito).....	41
Adicional Arcaico (desvantagem).....	70
Agente 5.....	142
Alta Pressão no Solo (desvantagem).....	70
Amaldiçoado (desvantagem).....	53
Anão (modelo).....	14
Antagonistas.....	134
<i>Conceitos de</i>	134
Armas de Haste.....	93
Arquétipos.....	
<i>de Heróis</i>	20, 82, 101, 114
<i>de Vilões</i>	135
As Indomáveis (feito).....	74
Assinatura/Barulhento (desvantagem).....	70
Ataque de Passagem (feito).....	101
Ataque em Sequência (feito).....	97
Atirador de Gun Fu.....	86
Ativação (desvantagem).....	53

B

Baixa Tolerância à Dor (desvantagem).....	53
Bando (feito).....	106
Bando Diversificado (feito).....	106
Banir (poder).....	45
Base de (Arte Marcial) (poder).....	45
Bases de Artes Marciais.....	97
Benefício (feito).....	41
Bishonen/Bishoujo (feito).....	41
Bolsão Dimensional (poder).....	46

C

Cajados.....	92
Caminho da Força Interior.....	87
Campo de Força (poder).....	46
Canal de Poder (feito).....	41
Capturar Ataque (feito).....	98
Cenários de Sonhos e de Almas.....	131
CEO de Megacorporação (vilão).....	135
Chute para as Alturas (poder).....	98
Ciborgue (modelo).....	17
Clone Fantasma (poder).....	46
Cockpit Exposto (desvantagem).....	70
Coisa de Estimação Bonitinha.....	143
Comandante.....	142
Combate em Massa.....	132
Combate Social.....	129
Combo Final (poder).....	47
Companheiros Heroicos (feito).....	106
Complicações.....	51
<i>Conceitos de Heróis</i>	116
<i>Conduite (falha)</i>	50
<i>Condutor (extra)</i>	50
<i>Conexão com Mecha (feito)</i>	74
<i>Conhecido (feito)</i>	41
<i>Contra-Ataque Agressivo (feito)</i>	98
<i>Contra-Ataque Avassalador (extra)</i>	50
<i>Contra-Ataque Chi (feito)</i>	98
<i>Contra-Ataque Inevitável (extra)</i>	50
<i>Controlador de Missão</i>	143
<i>Controles Díficeis (desvantagem)</i>	70
<i>Corrida Ninja (feito)</i>	41
<i>Criança Assassina (arquétipo)</i>	21
<i>Cultura (Pop) Japonesa</i>	119
<i>Cura de Monstrinho (poder)</i>	107

D

Dano ao Piloto (desvantagem).....	70
Demônio Exilado (vilão).....	136
Descritor Chi, O.....	90

Desvantagens de Monstrinhos.....	107
Desvantagens.....	53
Deus Menor/Demônio (modelo).....	18
Dificuldade de Fala (desvantagem).....	107
Discreto (feito).....	42
Discurso Inspirador (feito).....	42
Dispositivo (poder).....	47
Dispositivo de Monstrinho (desvantagem).....	108
Dissipação Rápida (desvantagem).....	53
Divindade Exilada (arquétipo).....	22
Drama e Relacionamentos.....	120
Duelista de Mecha (feito).....	74

E

Ecos e Sombras (séries).....	150
Elementos Visuais.....	54
Elenco de Coadjuvantes.....	142
<i>Conceitos de</i>	142
Elfo (modelo).....	14
Elo Telepático (feito).....	106
Encadeado (falha).....	50
Enjoo de Invocação (desvantagem).....	107
Entidade Invasora (vilão).....	137
Esbofetear (feito).....	42
Espadachim Sombrio (vilão).....	138
Espadas.....	91
Especialização em Tarefas.....	39
Espelhos de Almas (série).....	144
Espírito-Raposa Kitsune (modelo).....	18
Estágios de Poder.....	126
Estudante (arquétipo).....	23
Estudante Invejosa (vilã).....	139
Exorcista (arquétipo).....	24
Expulsar (Criatura) (poder).....	48

F

Façanhas Visuais.....	118
Facas.....	91
Facilmente Distraído (complicação).....	52
Falso Especialista (feito).....	42
Familiaridade Tecnológica (feito).....	42
Fantasma (modelo).....	19
Fantasma na Máquina (vilão).....	140
Feiticeiro Moderno (arquétipo).....	25
<i>de Artes Marciais</i>	97
<i>de Monstrinhos</i>	106
Feitos.....	39
Flashbacks.....	124
Foco (desvantagem).....	53
Foco em Tarefa (feito).....	42
Fome (desvantagem).....	53
Fonte de Energia Instável (desvantagem).....	71
Fonte de Energia Limitada (desvantagem).....	71
Fonte de Energia Parasita (desvantagem).....	71
Forma de Batalha (poder).....	48
Fortaleza da Escuridão, A (série).....	145
Fragmentos: Destino sem Glória (série).....	152

G

Garota Mágica (arquétipo).....	26
Garoto de Escola.....	143
Garras de Tigre.....	95
Geasa (drawback).....	53
Gêneros.....	7
Gênio Mecânico (feito).....	42
Golem (modelo).....	17
Golpe de Arma Gêmea (feito).....	98
Golpe Meteórico (poder).....	99
Golpe Zen (feito).....	42
Guarda do Destino Urageas (série).....	147
Guerreiro (arquétipo).....	27
Guerreiro do Futuro (arquétipo).....	28

H

Homem-Cão (modelo).....	15
Homem-Gato (modelo).....	15
Homem-Morcego (modelo).....	15
Homem-Urso (modelo).....	15
Honra (complicação).....	52
Honra.....	96

I

Idiota Acidental (arquétipo).....	29
Ídolo (arquétipo).....	30
Ilusão (poder).....	49
Ímã de Garotas/Garotos (complicação).....	52
Incrível Esquadrão de Preparação.....	
<i>do Festival Cultura (série)</i>	148
Interface (feito).....	42
Interpor Monstrinho (feito).....	106
Interromper Chi (poder).....	99
Intuir a Verdade (feito).....	43
Intuir Intenção Homicida.....	43
Invocador (arquétipo).....	115
Invocar (Monstrinho) (poder).....	107
Irritante (complicação).....	52

J

Jiang Hu.....	87
---------------	----

K

Kaiju (vilão).....	141
Kawaii (feito).....	43
Kerbaltes.....	80

L

Laços Profundos (feito).....	43
Lâminas Circulares.....	96
Lealdade Aprimorada (feito).....	106
Lenda do Punho do Demônio (série).....	151
Leque de guerra.....	95
Lutadores de Rua.....	86

M

Maldição de (Falha ou Desvantagem).....	
<i>(poder)</i>	49
Manipuladores de Chi.....	87
Manobra Superior Aprimorada (feito).....	74
Mapa de Relacionamentos.....	122
Marcado (complicação).....	52
Mau Humor (complicação).....	52
<i>Características</i>	61
<i>Cockpit e Controles</i>	63
<i>Combate</i>	75
<i>Criando</i>	60
<i>Custo</i>	61
<i>Defesas e Contramedidas</i>	66
<i>Desvantagens</i>	70
<i>Exemplos</i>	78
<i>Feitos</i>	74
<i>Modos de Movimento</i>	64
<i>Perícias</i>	74
<i>Sensores e Comunicações</i>	65
<i>Sistema de Mira</i>	67
<i>Sistemas de Armas</i>	69
<i>Tipos</i>	59
<i>Usando</i>	72
<i>Variados</i>	68
Mecha.....	55
Mechatraje Sabre Mark IV.....	79
MF-15 Raptor.....	79
Mobilidade Limitada (desvantagem).....	108

Modelos.....	13
<i>Alterando um</i>	19
<i>Animal</i>	16
<i>Artificial</i>	16
<i>Básicos</i>	14
<i>Fantástico</i>	17
<i>Mortos-Vivos</i>	18
<i>Povo-Fera</i>	15
Monstrinho (feito).....	106
Monstrinho Esperto (feito).....	106
Monstrinho Rebelde (desvantagem).....	108
Monstrinhos.....	103
<i>Ações</i>	110
<i>Invocação</i>	105
<i>Ordens</i>	112
<i>Poderes</i>	105
<i>Propósitos</i>	111
<i>Tipos</i>	108
<i>Torneios</i>	105
<i>Treinamento</i>	111
<i>Truques</i>	111
Movimento Limitado (desvantagem).....	53
Mugen no Odyssey (série).....	148
Na Hora (feito).....	43
Namorado(a) (complicação).....	52
Necessidade de Velocidade (feito).....	74
Nêmesis (complicação).....	52
Ninja (arquétipo).....	101
Ninja.....	85
Nível de Chi.....	91
Nível de Poder.....	11
Nível Tecnológico.....	9
Nome de Ataque (desvantagem).....	54
Nomes de Ataques.....	123

O

Olhar Demoníaco (feito).....	43
Ordem de Monstrinho (feito).....	106
Ordem Rápida (feito).....	107
Ordem Reflexiva (feito).....	107
Ordem Tática (feito).....	107
Ovelha Negra (desvantagem).....	108

P

Panzerblade.....	80
Parte do Corpo (desvantagem).....	54
Passado Problemático (complicação).....	52
Passo Rápido (poder).....	99
Peculiaridades.....	54
Performances.....	130
Perícias.....	36
<i>Automáticas</i>	37
<i>como Poderes</i>	38
<i>Conhecimento</i>	38
<i>Ofício</i>	37
<i>Performance</i>	38
<i>Profissão</i>	38
Persona (modelo).....	17
Pesadelos Recorrentes (desvantagem).....	54
Pesquisa Online (feito).....	43
Pessoa Espacial (modelo).....	15
Pessoa-Gato (modelo).....	14
Pilotar (perícia).....	74
Pilotar Mecha (feito).....	74
Piloto Às (arquétipo).....	82
Poder de Carga (falha).....	51
Poderes.....	44
<i>Combos</i>	44
<i>Extras</i>	50
<i>Falhas</i>	50
Pontos Heroicos.....	51
Porretes.....	92
Presença Avassaladora (feito).....	98

Procurado (complicação).....	52
Professor Legal.....	143
Propriedade (complicação).....	52
Protocolos (complicação).....	52
Psiônico (arquétipo).....	31
Psiônico Natural (modelo).....	14

Q

Quebra de Piquê (desvantagem).....	54
Quebrar o Estilo (feito).....	43

R

Raio Devastador (poder).....	99
Reação de Combate (feito).....	43
Recolher Peças (feito).....	43
Representante de Turma.....	143
Reputação.....	96
Requisitos de Controle (desvantagem).....	71

Resistir a Dano (feito).....	43
Retirada Evasiva (feito).....	98
Retroalimentação (desvantagem).....	108
Ritmo de Combate (feito).....	44
Robô de Serviço (modelo).....	17

S

Sacerdote (arquétipo).....	32
Salta Paredes (feito).....	44
Samurai.....	85
Segredos (complicação).....	53
Selo (poder).....	49
Sempai Brilhante (arquétipo).....	33
Sentido de Chi (poder).....	100
Ser de Energia (modelo).....	18
Shikigami Comum.....	142
Sistemas Cômicos.....	125
Soldado Blindado (arquétipo).....	83
Solucionador de Problemas (arquétipo).....	34

Substituição (poder).....	50
Super-Artista Marcial (arquétipo).....	102
Super-Movimento (poder).....	50

T

Techie/Artífice (arquétipo).....	35
Técnico de Apoio.....	143
Tema.....	12
Tempo de Bala (feito).....	98
Teórico de Conspiração (feito).....	44
Titanzor-V.....	81
Tom.....	12
Transformação Rápida (feito).....	74
Treinador de Monstros (arquétipo).....	114

U

Última Resistência (feito).....	44
Unidade Armada de Táticas Especiais.....	79

Usar Armas de Mecha (feito).....	74
----------------------------------	----

V

Vampiro Jovem (modelo).....	19
Velocidade Mínima (desvantagem).....	71
Visual Desconcertante (feito).....	44
Volátil (desvantagem).....	71
Voz Bonita (feito).....	44

W

Wuxia.....	84
------------	----

Y**Z**

Zarabatana.....	96
-----------------	----

BIOGRAFIAS DOS COLABORADORES

ALEJANDRO MELCHOR, DESIGN

Alejandro Melchor é *freelancer* por vocação, empregado de uma firma de tradução por necessidade (quem imaginaria que a habilidade de escrever em duas línguas era tão negociável?). Ele tem uma longa, porém irregular, carreira em RPG, que começou com o defunto jogo de ficção científica *Trinity* da White Wolf, passou por um limite produtivo como escritor de d20 da Mongoose Publishing e continua até hoje como caçador de oportunidades para vários projetos pequenos em diversos sistemas de jogos.

Seu interesse em mangá e animê vêm desde a faculdade, mas somente após se graduar tornou-se editor de um fanzine na sua cidade do México onde se envolveu com muitos personagens coloridos, e muito mais tarde virou coordenador editorial de uma revista de animê. Ele une seu amor por escrever e desenhar através de sua webcomic online *Nahast: Lands of Strife* (<http://nahast.spiderforest.com>) que mostra a influência de todos aqueles anos de assistir animê e ler mangá, mais uma dose saudável de jogos de fantasia, filmes de artes marciais e ocupações geek como antropologia e narratologia.

STEVE KENSON, DESENVOLVIMENTO

Quando Steve se tornou desenvolvedor de *Mutantes & Malfeitores*, montou uma lista de livros que queria fazer para a linha. "Algum tipo de livro para mangá" estava naquela lista, e ele está contente por ver *Mecha & Mangá* finalmente realizado através do trabalho de muita gente talentosa. Steve começou a trabalhar como escritor e designer freelance em 1995 e está na indústria de RPG desde então. Escreveu ou contribuiu com mais de 100 livros e várias linhas, incluindo *Mutantes & Malfeitores*, *True20 Adventure Roleplaying* e *A Song of Ice and Fire Roleplaying*.

JOANNA G. HURLEY, EDIÇÃO

Joanna G. Hurley é uma editora freelance de New Jersey. Embora agora trabalhe para empresas como

Green Ronin Publishing e Dark Quest Games, começou a trabalhar com edição na dissertação de sua tia enquanto ainda estava na escola. Mais tarde, enquanto trabalhava como engenheira, frequentemente era chamada para escrever documentação para projetos. Desde 2004, combina sua experiência com seu amor por jogos e com o papel de editora freelance. Ela tem dois gatos, Otelo e Puck, que ocasionalmente servem como apoios ergonômicos para pulsos.

ANDREW HOU, ARTE DA CAPA

Andrew Hou é um artista digital de Hong Kong cujos clientes incluem Capcom do Japão, Devil's Due, Green Ronin Publishing, Harris Publishing, Marvel, nubyTECH, Paizo Publishing, Pixelstorm, Privateer Press, Sabertooth Games, Tenacious Games, Udon Entertainment, Upperdeck, White Wolf, e Wildstorm.

JEFF CARLISLE, ARTE INTERNA

Depois de seis anos de ilustração freelance e desenvolvimento de conceito, Jeff Carlisle tem trabalhado com vários clientes, incluindo: Alderac Entertainment Group (AEG), COSI Studios, Decipher, Goodman Games/Sword and Sorcery, Green Ronin Publishing, Lucasfilm Ltd., Paizo Publishing, Poop House Reilly, Presto Studios/Microsoft Game Studios, The Scarefactory, Inc., Topps e Wizards of the Coast. Jeff mora em Columbus, OH com sua esposa, Lisa, e seu gato branco do inferno, Snow.

ANNIE HILL, ARTE INTERNA

Annie Hill é uma artista extremamente talentosa de Norfolk, VA. Aguarde mais coisas dela no futuro.

ATTILA ADORJANY, ARTE INTERNA

Attila é um artista. Nasceu em Toronto mas passou sua juventude em Sidney, Austrália. Atualmente vive em Toronto com sua esposa e filha. Ele ganha a vida principalmente fazendo ilustração e pinturas (comercial e pessoal). Sua paixão por arte visual e narrativas artísticas

é um resultado direto de sua superexposição a videogames, quadrinhos e filmes desde muito jovem. Clientes incluem: AEG, BBDO, Bitcasters, Boyslife Magazine, Captain Blitzkrieg, Church & Dwight co., EA Games, FanPro, FFG, Green Ronin, Hasbro Inc., JTI-MacDonald, MacLaren-McCann, Miramax, Mister Comics, Moonstone Comics, Paizo Publishing, SC Johnson, Sci-Fi Network, Udon Entertainment, Upperdeck, Warner Bros., Warner Music Canada, White Wolf Entertainment, e Wizards of the Coast.

JONATHAN FLOYD, ARTE INTERNA

Jonathan Floyd é um animador/ilustrador freelance. Ele é fã de animação desde sua infância e tem sido influenciado tanto por mangá como por quadrinhos americanos. O maior corpo do seu trabalho tem sido em animação comercial. Conforme creditado em sua carreira de TV, ele aparece nas produtoras em Atlanta e tem uma lista de clientes que inclui empresas como Nickelodeon, PBS, Cartoon Network, e Disney. Ele tem feito muito mais trabalhos impressos ultimamente, criando ilustrações para editoras como esta e ajudando artistas de quadrinhos no Studio Revolver.

EMPTY ROOM STUDIOS, ARTE INTERNA

Empty Room Studios fornece ilustração e serviços de escrita de alta qualidade para as necessidades criativas de empresas e estúdios na indústria do entretenimento de quadrinhos, jogos e televisão/filme. Ao utilizar um sistema de trabalho similar àqueles encontrados em departamentos de arte de empresa, nós aproveitamos os talentos de nossos membros do estúdio ao desenvolver relacionamentos de longo prazo com cada um dos nossos clientes através da integridade, comunicação aberta, respeito mútuo, e tempo de produção rápido. Com uma combinação de talento e uma ética de trabalho profissional, Empty Room Studios desenvolveu a reputação de ser confiável, profissional e por entregar nada menos do que qualidade, originalidade e experiência. www.emptyroomstudios.com.

OPEN GAME LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), 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., Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document, Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan! Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

A Magical Medieval Society: Western Europe Copyright 2003, Expeditious Retreat Press; authors Suzi Yee and Joseph Browning.

Advanced Gamemaster's Guide, Copyright 2005, Green Ronin Publishing, LLC; Author Owen K.C. Stephens.

Advanced Player's Manual, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Skip Williams.

BESM d20, Copyright 2003, Guardians Of Order, Inc.; Author Mark C. MacKinnon.

Crooks!, Copyright 2003, Green Ronin Publishing; Authors Sean Glenn, Kyle Hunter, and Erik Mona.

Cry Havoc © 2003 Skip Williams. All rights reserved.

d20 Mecha, Copyright 2003, Guardians Of Order, Inc.; Author David L. Pulver.

Grim Tales, Copyright 2004, Benjamin R. Durbin, published by Bad Axe Games, LLC.

Hot Pursuit, Copyright 2005, Corey Reid, published by Adamant Entertainment, Inc.

Immortals Handbook, Copyright 2003, Craig Cochran.

Modern Player's Companion, Copyright 2003, The Game Mechanics, Inc.; Author: Stan!

Monster's Handbook Copyright 2002, Fantasy Flight Publishing, Inc.

Monte Cook Presents: Iron Heroes, Copyright 2005, Monte J. Cook. All rights reserved.

Monte Cook's Arcana Unearthed, Copyright 2003, Monte J. Cook. All rights reserved.

Mutants & Masterminds Annual #1, Copyright 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Editor Erik Mona.

Mutants & Masterminds, Copyright 2002, Green Ronin Publishing, LLC; Author Steve Kenson.

Mutants & Masterminds, Second Edition, Copyright 2005, Green Ronin Publishing, LLC; Author Steve Kenson.

Possessors: Children of the Outer Gods Copyright 2003, Philip Reed and Christopher Shy, www.philipreed.com and www.studioronin.com.

Silver Age Sentinels d20, Copyright 2002, Guardians of Order, Inc.; Authors Stephen Kenson, Mark C. Mackinnon, Jeff Mackintosh, Jesse Scoble.

Spycraft 1960s Decade Book, Copyright 2003, Alderac Entertainment Group, Inc.; Authors Robert J. Defendi, B. D. Flory, Scott Gearin, Clayton A. Oliver.

Spycraft Agency, Copyright 2004, Alderac Entertainment Group, Inc.; Authors Steve Crow, Alexander Flagg, B. D. Flory, Clayton A. Oliver, Steven Peterson.

Spycraft Battlegrounds, Copyright 2005, Alderac Entertainment Group, Inc.; Authors Andy C. David, Alexander Flagg, Clayton A. Oliver, Jason Olsan, Patrick Parish.

Spycraft Copyright 2002, Alderac Entertainment Group.

Spycraft Espionage Handbook, Copyright 2002, Alderac Entertainment Group, Inc.; Authors Patrick Kapera and Kevin Wilson.

Spycraft Faceman/Snoop Class Guide, Copyright 2003, Alderac Entertainment Group, Inc.; Authors Alexander Flagg, Clayton A. Oliver.

Spycraft Fixer/Pointman Class Guide, Copyright 2003, Alderac Entertainment Group, Inc.; Authors Scott Gearin.

Spycraft Mastermind Guide, Copyright 2004, Alderac Entertainment Group, Inc.; Steve Crow, Alexander Flagg, B. D. Flory, Clayton A. Oliver.

Spycraft Modern Arms Guide, Copyright 2002, Alderac Entertainment Group, Inc.; Authors Chad Brunner, Tim D'Allard, Rob Drake, Michael Fish, Scott Gearin, Owen Hershey, Patrick Kapera, Michael Petrovich, Jim Wardrip, Stephen Wilcoxon.

Spycraft Soldier/Wheelman Class Guide, Copyright 2003, Alderac Entertainment Group, Inc.; Authors Chad Brunner, Shawn Carman, B. D. Flory, Scott Gearin, Patrick Kapera.

Spycraft U.S. Militaries Guide, Copyright 2004, Alderac Entertainment Group, Inc.; Authors Dave McAlister, Clayton A. Oliver, Patrick Kapera.

Spycraft, Copyright 2005, Alderac Entertainment Group.

Swords of Our Fathers, Copyright 2003, The Game Mechanics.

Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games., Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ultramodern Firearms d20, Copyright 2002, Charles McManus Ryan.

Unearthed Arcana, Copyright 2003, Wizards of the Coast, Inc.; Andy Collins, Jesse Decker, David Noonan, Rich Redman.

The Mastermind's Manual, Copyright 2006, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

Mutants & Masterminds, Second Edition, Copyright 2005, Green Ronin Publishing, LLC.; Author Steve Kenson.

Mecha & Manga, Copyright 2009, Green Ronin Publishing, LLC.; Author Alejandro Melchor.

NINJAS, COLEGIAIS E ROBÔS GIGANTES!

As histórias de mangá e animê estão cada vez mais populares, e chegou a hora de você fazer parte delas. Com *Mecha & Mangá*, o sistema de *Mutantes & Malfeitores* fica ainda mais versátil, permitindo que você crie personagens e aventuras baseados nas histórias do outro lado do mundo.

Neste livro você irá encontrar:

Personagens! Todas as informações de que você precisa para criar personagens de diversos gêneros do mangá e do animê, incluindo mais de 20 arquétipos prontos para uso, de garota mágica a piloto de mecha.

Poderes! Novos poderes de *M&M*, incluindo Forma de Batalha e Base de Arte Marcial, além de regras para combos e modificadores para simular suas habilidades favoritas.

Mecha! Crie e pilote poderosos mecha, de trajes de combate a gigantescas máquinas de guerra, incluindo componentes, regras de combate e fichas prontas.

Artes Marciais! Trilhe os caminhos exóticos das artes marciais e escolha seu destino: samurai, ninja ou lutador de rua. Ou exagere de vez em histórias estilo wuxia ou gun fu.

Monstrinhos! Invoque criaturas fofinhas para lutar por você. Treine seu monstrinho e torne-se o campeão do torneio!

Aventuras! Oito estruturas de séries — de gêneros variados como ação, comédia e mistério — e *Fragmentos: Destino Sem Glória*, uma série completa, que permite que você utilize todo o material deste livro em uma campanha épica!

Liberte sua criatividade e descubra um novo jeito de contar histórias. Com *Mecha & Mangá*...

NOVOS MUNDOS SÃO SEUS!

Publicado sob autorização de:



www.greenronin.com

M&M
SUPERLINK

JAMBÔ
Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

12

