

Manual das Vantagens



Suplemento para



Compilação
Rodrigo "Mataro" Lima da Silva



Criação Sistema 3D&T Alpha:
Marcelo Cassaro

Edição e Revisão: Mataro

Diagramação: Mataro

Suplemento criado para ser usado em conjunto com o Manual 3D&T Alpha.

Imagens: Muitas imagens aqui são do genzoman, um excelente artista que pode ser encontrado nesse link abaixo:

<http://genzoman.deviantart.com/>
Infelizmente não tenho a origem das outras imagens

Como jogar?

Para usar as regras desta adaptação você precisa possuir o Manual 3D&T Alpha, (ou versões anteriores). Ele pode ser encontrado em bancas loja e livrarias especializadas em RPG, ou por pedindo diretamente a Jambô Editora (<http://www.jamboeditora.com.br/>).

Direitos Autorais

As vantagens e Desvantagens encontradas aqui foram retiradas de várias fontes diferentes que é quase impossível listar todas aqui, Peço desculpas a quem ficar ofendido com isso. Algumas adaptações das regras para 3D&T Alpha foram Criadas por Rodrigo "Mataro" Lima da Silva.



Site de Referência
<http://nonplusrpg.blogspot.com/>

Contato
nonplusrpg@hotmail.com

Índice

Introdução	4
Super Poderes	7
Apoio	23
Base	27
Poderes Mágicos	30
Máquinas e Equipamentos	34
Desvantagens	54
Maldição	60
Vantagens Únicas	71

Últimas alterações: Como notaram o **Manual das Vantagens Alpha**, teve **Grandes** alterações, retiramos todas as vantagens existentes no **Manual 3D&T Alpha** e todas as vantagens com o mesma função das vantagens existentes no **MEGA CITY**.

Boa Leitura!!!

Introdução

Vantagens são diversos poderes extras que um personagem pode ter. Elas não são obrigatórias: qualquer personagem jogador de 3D&T pode ser construído sem qualquer Vantagem, e mesmo assim funcionar perfeitamente no jogo. Assim como as Características, uma Vantagem custa pontos: quanto melhor, mais cara será.

Algumas, como Energia Extra e Poder Oculto, podem ter custos variáveis - quanto mais pontos você gasta, melhor ela funciona.

A maior parte das Vantagens exige Pontos de Magia para sua ativação, mesmo que você não seja um mago. Todos os personagens têm pelo menos 1 Ponto de Magia.

Enquanto as Vantagens são qualidades e poderes extras que um personagem tem, as Desvantagens são coisas ruins, que atrapalham sua vida. “E porque eu ia querer algo assim?” você pergunta.

Primeiro, porque não existem heróis perfeitos ou totalmente sem problemas - ter defeitos faz seu personagem ficar mais parecido com um herói do cinema, TV, games ou quadrinhos. Segundo, porque pegar Desvantagens faz você GANHAR mais pontos para gastar em Características, Vantagens, Focus ou o que você quiser. Esse equilíbrio é a melhor maneira de conseguir um herói poderoso e interessante.

ACESSO

A seguir você vai encontrar uma longa lista de Vantagens e Desvantagens. A princípio, um jogador pode comprar qualquer Vantagem se puder pagar por ela. Na maioria dos casos, todas elas servem para personagens jogadores em qualquer gênero: fantasia medieval, ficção científica, super-heróis, torneios...

A quantidade de Desvantagens que se pode ter durante a criação de personagem depende do Mestre e da pontuação (veja no capítulo O Herói). Contudo, nunca nenhum personagem recém criado pode ter mais de três Desvantagens, e nem acumular mais de -6 pontos no total.

Em alguns casos, o Mestre pode determinar que esta ou aquela Vantagem (ou Desvantagem) não pode pertencer a personagens jogadores. Se não existe magia no mundo da aventura, por exemplo, ou se a magia é rara, praticada apenas por grandes feiticeiros, o Mestre pode proibir todas as Vantagens e Desvantagens ligadas a magia (Resistência à Magia, Restrição de Magia, Fetiche...).

VANTAGENS COM CUSTO EM PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Você verá nas próximas páginas vantagens com custo em PE(Pontos de Experiência),



estas vantagens só podem ser conquistadas durante aventuras, depois que o personagem conquistar alguns Pontos de Experiência, Você também verá algumas Desvantagens Com custo de 0 Pontos, estas Desvantagens assim Como as Vantagens que Custam PE recomendo ao mestre só liberar para o personagem adquiri-las no decorrer das Aventuras.

VANTAGENS E DESVANTAGENS CONQUISTADAS E PERDIDAS

Pode acontecer que, durante uma aventura, você consiga um anel mágico capaz de aumentar sua Força em +1; ou então um escudo sagrado de ouro que pode refletir disparos, exatamente como a Vantagem Reflexão. Neste caso, o que acontece?

O jogador deve pagar pontos por estes novos poderes? Não. Pontos só servem para comprar Características, Vantagens e Focus durante a criação do personagem. Ou mais tarde, com evolução e Pontos de Experiência.

Não é preciso pagar pontos por Invisibilidade se você explorou uma masmorra, derrotou um dragão e encontrou em seu tesouro uma capa mágica que torna você invisível: esta é simplesmente a merecida recompensa por seu esforço. E vale lembrar que também é possível PERDER uma Vantagem, mesmo aquela que esteja mais profundamente enraizada em você.

O poder de Telepatia pode ser perdido por causa de um grande trauma, uma máquina de drenar poderes, uma magia, ou até uma pancada na cabeça.

Um Ataque Especial pode ser anulado por algum tipo de maldição. Um Patrono, Aliado ou Parceiro pode morrer ou abandonar você para sempre. Você não recebe de volta pontos por uma Vantagem perdida. Obviamente, assim como se pode ganhar uma nova Vantagem durante uma aventura, o inverso também é válido; você pode receber uma ou mais Desvantagens, gostando disso ou não! Se estragou os planos de um grande vilão, pode estar certo de que agora ele será

seu Inimigo. Se violou a tumba de um antigo samurai, talvez ele volte para Assombrá-lo.

E se irritou um antigo deus maligno, talvez ele rogue uma Maldição sobre você, entre outras possibilidades.

Desnecessário dizer, uma Desvantagem recebida durante uma aventura NÃO dá pontos para gastar. Livrar-se de Desvantagens também é possível, mas sempre vai exigir MUITO tempo e esforço. Seria interessante dar a seu personagem a missão pessoal de livrar-se de uma Maldição, deixar de ser um Morto-Vivo, desfazer sua Má Fama... enfim, tentar melhorar sua vida.

Há duas formas de fazer isso: ganhando Pontos de Experiência suficientes para recomprar a Desvantagem, ou apenas em campanha, e isso vai depender do julgamento do Mestre. . Nossa intenção sempre foi rever algumas limitações de 3D&T para torná-lo ainda mais genérico e desafiador.

Nenhum cenário será oferecido neste suplemento, mas agora é possível adaptar além dos tradicionais cenários de Supers com fidelidade, simular os jogos de Terror com Anjos, Vampiros e outras criaturas sobrenaturais, Game Fighter, Space Opera ou Cyberpunk para os jogadores ou ainda criar seu próprio mundo de seres superpoderosos.

DIFERENÇAS A SEREM OBSERVADAS

Abaixo segue a lista das diferenças que os fãs de 3D&T devem estar atentos neste Suplemento em relação ao Manual 3D&T Alfa, à Dragão Brasil Especial Ufo Team e o 3D&T Fastplay:

1° Algumas Vantagens foram remanejadas para novas seções como meio de facilitar a consulta. O Mestre poderá, como sempre, decidir se determinada Vantagem está acessível ou não aos jogadores.

2° Você irá encontrar vantagens com o custo em PEs (Pontos de Experiência) sugiro que estas vantagens sejam compradas no decorrer das aventuras, mas podem ser comprados em pontos, quando o personagem é criado; lembrando que 10 PE valem um ponto normal de personagem.

3° Todos os Poderes que precisam da retenção de

PMs no alvo têm seu efeito cancelado sempre que o Encantador tomar seus pontos de volta independente da distância e, em alguns casos a critério do Mestre, quando seus PVs chegam a 0 (zero).

4° As regras de magia mencionadas serão relativas às da última edição do Manual 3D&T Alfa e não o sistema antigo de Fôcus.

5° Você irá encontrar muitas vantagens com o seu custo em Pontos de Experiência [PE] que não podem ser comprados em pontos, quando o personagem é criado; só mais tarde com Pontos de Experiência.

6° Para efeitos de regras a cada duas Desvantagens de 0 pontos equivalem a uma de 1 ponto somente na criação do personagem.

7° Parte (quase todas) das Vantagens/Desvantagens/Poderes a seguir foi adaptada do — Superpoderes para 3D&T, Manual da Magia ALPHA, Manual dos Super Heróis, 3D&Tants & Masterminds, e muitos outros que nem lembro mais.

ALGUMAS INFORMAÇÕES

CLASSIFICAÇÃO DAS VANTAGENS ÚNICAS

As vantagens únicas são classificadas em seis grandes grupos:

•**Humanos.**

•**Semi-humanos.** Anão, Elfo, Elfo Negro, Gnomo, Halfling, Meio-Elfo, Meio-Orc.

•**Humanóides.** Alien, Anfíbio, Centauro, Goblin, Kemono, Meio-Dragão, Minotauro, Ogre, Troglodita.

•**Youkai.** Anjo, Demônio, Fada, Licantropo, Meio-Abissal, Meio-Celestial, Meio-Gênio.

•**Construtos.** Andróide, Ciborgue, Golem, Mecha, Meio-Golem, Nanomorfo, Robô Positrônico.

•**Mortos-Vivos.** Esqueleto, Fantasma, Múmia, Vampiro, Zumbi.

DANOS EXISTENTES

DANO FÍSICO

•**Corte.** Lâminas ou objetos afiados. Espadas, machados, garras...

•**Perfuração.** Armas pontudas ou armas de fogo. Flechas, lanças, adagas, dardos, espinhos, chifres, pistolas...

•**Esmagamento.** Armas sem partes afiadas ou pontudas, ou deslocamento de matéria (como explosões). Socos, chutes, clavas, martelos, pedras, bombas, granadas, gravitacional, telecinético, vibração, ...

DANO POR ENERGIA

•**Fogo.** Lança-chamas, bolas de fogo, raio laser, bombas incendiárias, microondas, radiação, plasma...

•**Frio.** Raio congelante, bolas de neve, chuva de gelo...

•**Elétrico.** Choques e relâmpagos em geral.

•**Químico.** Ácido, fumaça, veneno, toxinas, poluentes, líquidos perigosos em geral, radiação...

•**Sônico.** Estrondo sônico, vento, magias musicais...

MOVIMENTO

Velocidade normal. A velocidade de passo normal para um personagem é igual a $H \times 10 \text{ km/h}$ ou $R \times 10 \text{ km/h}$, aquele que for menor. Um personagem pode viajar até 6 horas nessa velocidade sem se cansar. Após essas 6 horas, deve fazer um teste de Resistência com penalidade cumulativa de -1 para cada hora extra de viagem. Em caso de falha, precisa parar para descansar pelo menos uma hora.

Personagens com H0 ou R0 viajam a 5 km/h . Velocidade máxima. Em situações de combate, todos os personagens se movem com a uma velocidade igual

a Habilidade $\times 10$ metros por turno. Os bônus oferecidos por vantagens como Aceleração (H+1) e Teleporte (H+2) aumentam essa velocidade.

Um personagem pode correr até meia hora nessa velocidade sem se cansar. Após esses 30min, deve fazer um teste de Resistência com penalidade cumulativa de -1 para cada meia hora extra de corrida. Em caso de falha, cai exausto por 1d horas.

Personagens com H0 têm velocidade máxima de 5 metros por turno.



1d+6

Nadando. Metade da velocidade normal (ou máxima). H+1 se tiver perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a especialização Natação). Anfíbios nadam com velocidade normal (ou máxima).

Escalando. Um quarto da velocidade normal. H+1 se tiver perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a especialização Alpinismo).

Voando. Personagens capazes de voar movem-se duas vezes mais que em terra, em velocidade normal ou máxima.

Caindo: 1d de dano para cada 10m de queda. Nenhuma queda causa mais de 5d de dano.

Personagens incansáveis. Construtos e mortos-vivos não precisam de descanso por estar em movimento. Sua velocidade não é limitada pela Resistência, apenas pela Habilidade.

Eles também não fazem testes de Resistência para continuar seguindo sem descansar.

PRIVAÇÕES

Respiração. O tempo máximo que se pode prender a respiração é igual a $R \times 5$ minutos, em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência quando em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno até a morte. Construtos e mortos-vivos não precisam respirar.

Fome e Sede. O tempo máximo que se pode ficar sem comer e/ou beber é igual à sua Resistência, em dias. Esgotado esse tempo, sua Resistência cai 1 ponto por dia (seus PVs e PMs caem na mesma proporção). Se chegar a 0 PVs e não comer ou beber, morrerá no dia seguinte. Construtos e mortos-vivos não precisam comer ou beber.

Sono. Um personagem que precise dormir pode ficar acordado durante até $R \times 12$ horas.

Após esse tempo, deve fazer um teste de Resistência com penalidade cumulativa de -1 para cada hora extra. Em caso de falha, cai no sono durante 2d horas. Para testes de sono, personagens com R0 contam como se tivessem R1. Construtos e mortos-vivos não... ah, você já sabe.

Super Poderes

Essa seção engloba os poderes provenientes de estruturas corporais especiais.

Absorção (1 PONTO)

Você pode pegar energia de um ataque direcionado a você e absorve-la, canalizando isso para melhorar seus ataques ou se recuperar. Você pode absorver tanto ataques físicos quanto energéticos, escolha um quando o poder for selecionado.

Quando atacado e receber dano, após perder os pontos de vida, divida o dano recebido por dois. No próximo turno você recebera esse bônus para ser usado na Força de Ataque. A energia acumulada não pode ser “guardada”, se não for usada imediatamente desaparece.

Exemplo: um personagem com F3 H2 R3 foi atacado e perdeu 10 dos seus 15 pontos de vida. Ele possuía a Vantagem Absorção. No próximo turno ele ganha um bônus de +5 em sua FA.

Acalmar Animais (5 PE)

Ameniza o ímpeto violento e cativa os animal nas proximidades. PMs iguais a Resistência do alvo.

Aceleração Múltipla (1 à 4 PONTOS)

Para cada ponto nesta vantagem o personagem recebe um movimento extra por turno, para usar esse poder em combate é preciso gastar 1 pm por movimento extra, é possível . Ademais é igual à aceleração normal. Um personagem não deve ter mais do que 5 movimentos por turno, mas isso pode ser alterado segundo a orientação do mestre.

Cada movimento extra pode ser “transformado” em uma única esquiva com H total (sem redutores de outras esquivas).

Área Escorregadia (1 PONTO)

Secreta uma secreção que torna o executor e/ou a área ao redor dele escorregadia ao custo de 2 PMs.

O usuário também pode optar por afetar várias pequenas áreas com 1m de diâmetro (também pagando 1 PM cada).

Qualquer criatura em combate ou movimento na área afetada deve ter sucesso em um teste



de Habilidade -2 (ou Habilidade +1 caso possua a perícia Esportes). Se falhar, vai cair e estará Indefesa até se levantar. Cada tentativa de ficar de pé gasta uma ação de movimento e exige um novo teste.

Ficar imóvel e lançar magias ou ataques com PdF dentro da área não exige testes. Obviamente não tem efeito contra criaturas voadoras.

Concede: Bônus de +2 na Especialização Fuga de Crime e em todos os testes para escapar de imobilizações.

Armas Naturais (5 PE)

Você possui Armas Naturais nos seu corpo, como presas, chifres, ou farpas afiadas. Você tem Bônus +2 em escaladas, e pode escolher 2 tipos de danos para combates corpo à corpo, um usando suas armas naturais e outro não às usando.

Proteção Extra (+1 Ponto): Por +1 Ponto Você pode, fazer as suas armas naturais crescerem pelo seu corpo o conferindo Armadura +2. Custo 1 PM por turno.

Armadura Extra (2 A 4 PONTOS CADA)

Você é mais resistente a certos tipos de dano. Sua Armadura será duas vezes maior, mas apenas contra aquele dano. Digamos que você tem Habilidade 4, Armadura 3 e Armadura Extra: Frio. Quando atingido por um raio congelante, sua Força de Defesa será 4+(3x2), resultando em FD 10. Esta vantagem não pode ser comprada com pontos. No entanto, ela pode aparecer mais adiante como parte de uma vantagem única (por exemplo, um Esqueleto tem Armadura Extra: Corte e Perfuração), ou oferecida por um item mágico. Os tipos de Armadura Extra são:

- **Força (3 Pontos).** Qualquer dano causado com Força (ataques corporais).
- **Poder de Fogo (4 Pontos).** Qualquer dano causado com PdF (ataques à distância).
- **Magia (3 Pontos).** Qualquer dano causado

por magia, incluindo armas mágicas (mas não incluindo outros ataques ou manobras que gastam PMs).

• **Corte, Perfuração, Esmagamento (2 Pontos cada).** Estes são os três tipos possíveis de dano físico.

• **Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico (2 Pontos cada).** Estes são os cinco tipos possíveis de dano por energia. Benefícios são cumulativos. Se você tem Armadura Extra: Magia e Fogo, e recebe um ataque mágico baseado em fogo (como uma magia da Escola Elemental/Fogo), sua Armadura é triplicada.

Asfixia (1 PONTO)

Concentrado e estabelecendo contato visual com o alvo é possível impedi-lo de respirar. A vítima tem direito a um teste de Resistência; se falhar, não consegue mais respirar.

Uma vítima de Asfixia pode prender a respiração durante Rx5 minutos, se estiver em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência se estiver em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno.

Obviamente este Poder não tem efeito sobre mortos-vivos, construtos e outras criaturas que não precisam respirar. Para conseguir usar este poder o usuário deve manter-se concentrado no alvo e não pode realizar nenhum tipo de ação.

Custo 1 PM por turno.

Atordoar (1 PONTO)

Você pode atordoar os eu alvo, para isso você gasta 2 PMs, e realiza um ataque normal, sua FA superando a FD do adversário, não causa dano mas o força a fazer um teste de R, falha o alvo fica atordoado e impossibilitado de fazer qualquer ação mas pode se movimentar, o tempo depende da quantidade de PMs gastos. Para cada 2 PMs gastos um turno atordoado.

R-1 (+1 Ponto): Para impor um redutor de R-1 para o alvo.

R-2 (+2 Pontos): Para impor um redutor de R-2 para o alvo.

R-3 (+3 Pontos): Para impor um redutor de R-3 para o alvo.

Aura Anti-Magia/Vantagem (2 PONTOS)

Você tem a habilidade de cancelar todos os poderes num raio da sua Hx10 metros, dentro desse perímetro ninguém poderá usar uma vantagem ou magia que use Pontos de Magia, nem mesmo você.

Esse campo de Anti-magia é sempre ativo e você nunca poderá comprar nenhuma vantagem que use pontos de magia para ser ativada.

(+1 Ponto): Por +1 ponto você poderá controlar quando o seu poder será ativado e você gastará 5 PMs por turno que manter o seu campo de anti-magia. Você também poderá comprar vantagens que utilizam Pontos de Magia mas não poderá usá-las enquanto o seu campo de Anti-magia estiver ativado.

Alvos Múltiplos (2 PONTOS)

Você pode atingir com seu Poder de Fogo em cada turno um número de alvos igual à seu PdF com FA=H+1d, para acertá-los é preciso testar separadamente para cada destino uma jogada normal de ataque. Isto não o faz atingir o mesmo alvo várias vezes, apenas que você pode carregar mais flechas no seu arco, dispara diferentes rajadas ou tem coordenação motora suficiente para atingir mais de um alvo com seus tiros.

Barreira (1 PONTO)

Você pode criar uma barreira para proteger Você e seus amigos. Cria uma barreira que fornece às criaturas afetadas um bônus de:

+4 na Força de na sua Força de Defesa.

O custo em PMs é para cada criatura protegida pela barreira — com 2 PMs a magia afeta apenas o mago; aumente o custo em +2 PMs para cada criatura afetada além do próprio Utilizador.

+10 na sua Força de Defesa. O custo em PMs é para cada criatura protegida pela barreira — com 5 PMs a magia afeta apenas o mago; aumente o custo em +5 PMs para cada criatura afetada além do próprio Usuário.

A Barreira terá um números de PVs igual aos seus no momento. Alcance igual à sua Habilidade x10m.

Bloqueio Telepático (1 A 3 Pontos)

Ninguém pode entrar na sua mente sem ser bem sucedido num Teste de Resistência. Caso o Invasor falhe receberá uma quantidade de Dano igual à sua Resistência sem direito a testes.

R-1 (+1 ponto): Por +1 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-1 para conseguir entrar na sua mente.

R-2 (+2 ponto): Por +2 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-2 para conseguir entrar na sua mente.

R-3 (+3 ponto): Por +3 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-3 para conseguir entrar na sua mente.

Bomba de Energia (1 Ponto)

Você cria uma bola de energia e pode ser lançada contra um alvo, explodindo e atingindo tudo e todos num raio de PMs gastos x metros com PdF = FA=H+1d+PMs gastos. Deve ser usada com cuidado, pois atinge uma grande área. O Tipo de dano de energia deve ser escolhido na hora de comprar a vantagem.

Bomba Relógio (1 Ponto)

Você pode causar explosões baseadas em seu Poder de Fogo com efeito retardado de até 1min por PM gasto a sua escolha. Suas bombas-relógio normalmente são objetos energizados ou um explosivo.

Campo de Energia (3 Pontos)

Você pode cobrir seu corpo com um campo de energia.

Qualquer um que toque você vai sofrer dano. Seu campo pode ser de fogo, frio, elétrico ou químico. Ele fica saindo através dos seus poros ou algum outro tipo de efeito especial. Qualquer um tocando você (inclusive através de um acerto por um ataque desarmado) deve fazer um teste de Resistência a dano contra o seu campo de energia, caso falhe recebe 1 ponto de dano diretamente em seus pontos de vida. Você pode escolher ativar ou não o Campo de Energia. Ativa-lo consome uma ação. Extras:

Rajada de Energia: você pode disparar rajadas de energia do mesmo tipo do seu campo. Funciona como a Vantagem Toque de Energia (Pg. 39 do Manual 3D&T Alpha)

Vôo: seu campo de energia provê para você a capacidade de voar. Igual a Vantagem Vôo (Pg. 39 do Manual 3D&T Alpha).

Imunidade: enquanto seu campo estiver ativo, você recebe um bônus de +1 em testes de Resistência.

Defesa: Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras do seu elemento ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 2 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção.

Limitação: Você pode comprar esta Vantagem por 2 pontos, mas ela torna seu Campo de Energia constantemente ligado. Isso pode causar alguns problemas já que você pode causar dano até mesmo

em aliados.

Campo de Força (2 Pontos)

Este é o poder de fazer campos de força e prisões de energia. Você pode criar campos de força ou prisões para afetar um número de pessoas igual à sua Habilidade.

O campo de força se move junto com você. Sua proteção também pode ser moldada para praticamente um formato mais aerodinâmico, como uma esfera, a dianteira de um avião, uma lancha, etc.

Caso o campo não seja criado para você próprio é necessário estar à distância de combate corpo-a-corpo para execução no alvo, se estiver tentando aprisionar alguém a vítima pode tentar uma esquiva enquanto o campo se forma.

O aumento na Força de Defesa é igual a A+1 para cada 2 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção

A duração em minutos é igual ao PMs gastos x10.

Seu campo de Força também só terá poderes equivalentes aos seus, por exemplo, só poderá levitar ou ignorar o impacto de uma queda se tiver também estes poderes, mas poderá prender normalmente alguém contra a parede, caso o alvo esteja próximo à superfície, boiar, servir como cama elástica e armazenar uma quantidade de ar igual à sua Armadura x20min. 4 PMs por utilização.

Você também consegue manipular o seu Campo de Força para fazer ataques e se defender com ele.

Ataques: Um Ataque Com o seu campo de Força é considerado como dano de Esmagamento e funciona de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, + o poder gasto para atacar com o Campo. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo do

Poder de Fogo).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Afetar Outros: você pode estender seu campo de força para proteger outras pessoas que você esteja tocando. Para cada 1PM extra você pode proteger mais 1 companheiro.

Deflexão: você pode defletir ataques com seu campo, igual à Vantagem Deflexão (PG. 32 do Manual 3D&T Alpha), Custa 2PMs extra por utilização. A Deflexão é considerada uma esquiva — ou seja, você só pode usar um número máximo de vezes por rodada igual à sua Habilidade.

Impenetrável: a Proteção do seu campo de Força é altíssima. Um Acerto Crítico nunca é levado em consideração contra você. Este poder tem um custo extra de 2PMs.

Invisível: seu campo de força é invisível a olho nu. Somente personagens com a Vantagem ver o invisível conseguem enxergá-lo. Custa +1 PM.

Ofensivo: seu campo de força causa dano a qualquer um que o toque. Igual a Vantagem Toque de energia (Pg. 39 do Manual 3D& Alpha). Custa +1 PM por turno.

Cancelar Sentido {1 PONTO}

Cancela a audição, tato ou olfato / gustação do alvo. 1 PM que ficam retidos por cada sentido cancelado até você reverter o efeito ou perder a consciência. O Alvo tem direito a um teste de R por turno para negar o efeito. Qualquer vítima com resistência igual ou superior a habilidade do usuário é totalmente imune ao efeito.

Carregador de Peso {5 PEs}

Você é forte, mas não sabe socar muito bem. Você ganha um bônus de +2 na Força em situações como carregar peso, arrombar portas, qualquer coisa que se possa fazer com a Força que não seja para atacar. Se usar a Força para jogar ou levantar objetos pesados PARA ATACAR, como por exemplo jogar uma pedra ladeira abaixo, não ganha o bônus.

Cavar {1 PONTO}

Você pode cavar rapidamente através da terra comum e terra acumulada, o que permite que você consiga mover-se no subterrâneo. Cavar consome uma ação e requer um teste de Força, permitindo que você desloque a metade do valor da velocidade normal em baixo da terra. Quando você cava, você pode deixar um túnel atrás de você para outros que outros o sigam ou fazer que o túnel desabe logo atrás de você (impedindo que alguém o siga), a escolha fica a seu cargo.

Em combate: No turno que você começa a cavar você não poderá atacar e fica vulnerável a ataques e seus inimigos que podem atacá-lo como se você estivesse surpreendido (Não usa a H na FD=A+1d) Quando Você esta cavando em combate não poderá ser atacado, mas também não poderá atacar, quando voltar ao combate você joga a iniciativa novamente com +1 no teste, e tem a possibilidade de surpreender os seu alvo (em regras você esta invisível).

Causar Doença {1 PONTO}

Causa instantaneamente, ao custo de 4 PMs que ficam retidos no alvo, uma das doença abaixo. A vítima tem direito a um teste normal de Resistência para negar os efeitos. Vítimas com R superior a H do utilizador são imunes.

Cegueira {5 PMs + 1 PEs por alvo}: a vítima recebe os redutores de na Habilidade de -1 em ataques corporais, -3 para ataques á distância e esquivas devido

à cegueira. Personagens com Audição aguçada ou Radar sofrem apenas H 2.

Doença {5 PMs + 1 PEs por alvo}: a vítima perde 1 ponto em TODAS as Características. Até ser curada.

Envenenar {5 PMs + 1 PEs por alvo}: a vítima começa a perde um 1 PV a cada minuto até a se submeter aos Testes de Morte ou curar o envenenamento.

Comida, Sono e Ar Desnecessário {1 PONTO}

Nunca precisa comer / beber, dormir, respirar ou ir ao banheiro. Caso queira apenas um item dessa lista assuma que cada uma dessas necessidades vitais tem um custo de [5 PEs].

Controle de Energia {2 PONTOS CADA}

Você controla uma forma particular de energia, projetando a vontade.

Invulnerabilidade contra a energia: Você é imune aos efeitos do seu próprio tipo de energia.

Ataques: Um Ataque Energético funciona de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, + PMs gastos. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo da magia ataque Mágico).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Defesa: Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras de energia ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para

cada 2 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção.

Escolha uma das formas de energia da lista abaixo.

Cinética: você pode gerar e controlar energia cinética, a força da moção. Por 1 PM, Você pode projetar rajadas com bônus de FA +2.

Cósmica: Você comanda as forças primais do cosmo, que dão a você tremendo poder e o potencial para fazer praticamente qualquer coisa (para isso recomendamos comprar, Sentidos Especiais e Transmutação (de Poderes Mágicos)). Pode comprar Energia Extra 2 por 1 ponto.

Eletricidade: você é capaz de gerar e controlar eletricidade. Você pode disparar rajadas de energia através da sua eletricidade. Você pode escolher onde os raios de uma tempestade vão cair causando dano por Área igual ao seu Poder de Fogo a todos no alcance do seu PdF (inclusive aliados). 1 PM por utilização.

Gravidade: você pode controlar a intensidade da gravidade de um objeto a distância. Isto funciona como Telecinésia (veja em Poderes Mentais), exceto que você só pode mover o objeto em duas direções: em direção a terra (aumentando a gravidade) ou longe dela (antigravidade).

Ao aumentar a gravidade, você pode aumentar o peso de um alvo e causar dificuldades ao mesmo. O alvo se movimenta a metade da velocidade.

Luz: você pode gerar e controlar luz, iluminando uma área que encobre até 1,5m por ponto de Resistência.

Magnetismo: Você controla campos magnéticos, e seu poder só funciona contra metal e se ele tiver por perto. Você também pode usar esta vantagem para magnetizar partes do seu corpo e se fixar a objetos com aura magnética igual a sua, EX: Se fixar a paredes, chão, etc..... Custo 1 PM por Turno.

Vulnerabilidade: Todas as máquinas, Mechas, Construtos e Ciborgues, e personagens com grandes quantidades de metal junto ao corpo, tem

vulnerabilidade aos ataques do Magnetizador

Transportar: O Magnetizador pode transportar grandes quantidades de metal para cada 2 PMs gastos ele pode transportar peso como se tivesse, F+1 a uma distancia de até Hx10 metros do alvo, para cada 2 PMs gastos a Força aumenta em +1 (2PMS F+1, 4 PMs F+2, 6 PMs F+3.....)

Radiação: você pode gerar e projetar vários tipos de ondas de radiação (microondas, raios gama, etc). Note que esta é a radiação das histórias em quadrinhos, que normalmente é visível como uma luz brilhante, e possuem efeitos intensos como luz e calor. Um alvo atingido por um disparo radioativo deve passar por um teste de R-2 ou será contaminado pelos efeitos da radioatividade, que começam a se manifestar em 1d semanas fique à vontade para imaginar a contaminação – sugerimos a perda de 1PV por dia, até o tratamento quimio-radioterápico do personagem ser iniciado para combater moléstias como câncer; a partir daí, o mestre poderia jogar 50% de chance do personagem perde 1 PV em cada semana de tratamento.

Sônica: Você pode gerar e projetar som intenso. Você pode controlar o som, causando dano por Área igual ao seu Poder de Fogo a todos no alcance do seu PdF. 1 PM por utilização. Como um extra você pode destruir vidros e objetos cristalinos, como se possuísse o poder desintegração.

Temperatura: Capacidade de baixar em 10°C por turno a temperatura em ambiente fechados. Atinge uma área circular, medindo 1m de diâmetro para cada Ponto de Magia gasto.

Trevas: você pode criar áreas de escuridão como o poder das Trevas na área de efeito. Todos ficam impossibilitados de enxergar normalmente podendo sofrer as limitações para personagens cegos.

Atinge uma área circular, medindo 1m de diâmetro para cada Ponto de Magia gasto. O usuário também pode optar por afetar várias pequenas áreas com 1m de diâmetro (também pagando 1 PM cada).

Nem mesmo as criaturas com Visão Aguçada, Infravisão, Ver o Invisível ou Visão de Raio X conseguem ver qualquer coisa na área (mas Audição Aguçada, Faro Aguçado e Radar funcionam normalmente).

Luzes normais (tochas, velas, lampiões...) também não funcionam na área afetada.

Vibração: Você pode controlar vibrações, projetando rajadas vibratórias que podem estilhaçar objetos causando grande dano Você pode originar um destrutivo terremoto capaz de arruinar boa parte das construções da região. Além disso, todos dentro da área de alcance do Terremoto, incapazes de voar, recebem um redutor de -1 na Habilidade por os próximos 1d turnos.

Atinge uma área circular, medindo 1m de diâmetro para cada Ponto de Magia gasto. O usuário também pode optar por afetar várias pequenas áreas com 1m de diâmetro (também pagando 1 PM cada).

Todos tem um direito de um teste de habilidade -3 para negar o efeito.

Controlar a Energia Elemento não permite “criar” o elemento em questão, apenas controlar aquele que já existe.

Copiar Aparência 11 PONTO1

Fora de Combate copia aparência, roupas e voz de alguma pessoa que tenha visto recentemente ou conheça bem. Embora essa cópia seja praticamente perfeita ainda pode ser detectada por alguns Sentidos Especiais.

Caso perca 1PV em qualquer situação a Aparência se desfaz. Custo 2PMs por forma.

Você só pode causar tipos diferentes de danos se tiver a Vantagem Adaptador (Veja Vantagens Gerais).

Controle dos Aromas 11 PONTO1

O executor exala um forte odor que obriga os alvos nas proximidades que o inalarem a fazer um teste de Resistência. Em caso de falha as vítima perdem 1 Ponto de Força por ponto de Resistência do executor ao custo de 3 PMs por utilização.

Impregnar as proximidades com o cheiro de qualquer erva ou flor existente na natureza, quanto

mais próximo de você mais forte será o Aroma. Caso alguém nas proximidades usar a vantagem — Odor (animais) ambos devem testar sua H+R+1d versus a H+R+1d do adversário, o vencedor da disputa terá seu — cheiro prevalecendo.

Controle do Clima (2 PONTOS)

Você pode comandar o clima, mudando as condições climáticas existentes a vontade. Pode dispensar um clima ruim, deixando o céu limpo. O Mestre define as condições atuais do clima, daí então pode mudar a condição gradativamente. A seguir estão as condições que podem ser alteradas (e a Escola Elemental em que cada uma atua). **Custo:** 2 PMs por turno.

Temperatura (ar ou água): pode aumentar ou reduzir a temperatura em 10 °C por turno.

Vento (ar): pode aumentar ou reduzir a intensidade do vento. A cada turno ele pode aumentar ou reduzir o vento entre as seguintes escalas: Nenhum, Vento Fraco (uma brisa refrescante, suficiente para apagar tochas), Vento Forte (suficiente para levantar poeira), Vendaval (reduz a velocidade pela metade provoca -2 de penalidade em todos os testes) e Furacão (impossível se mover; exige sucesso em um teste de Habilidade por turno para não ser sugado pelo furacão e arremessado a 2d metros). Também é possível mudar a direção do vento em um turno.

Chuva (água): Faz chover de precipitações simples (por 2 PMs) até um incômodo pé d'água suficiente para arruinar uma grande plantação (15 PMs). O custo em PMs aumenta também devido a condições que não favoreçam a formação de chuva. Pode ser usada. Também para Criar/Manipular água.

Você pode aumentar ou reduzir a intensidade da chuva. A cada turno ele pode aumentar ou reduzir a chuva entre as seguintes escalar: Nenhuma, Chuva Fraca (uma garoa fina e incômoda), Chuva Forte (encharca as roupas e enche as botas em poucos minutos), Tempestade (além da chuva, relâmpagos e trovões caem do céu).

Ex: Só é possível afetar uma das condições por turno. Não é possível controlar condições específicas, como os locais onde os raios irão cair. Depois que ele estiver formado é possível controlar um furacão pra que ele se mova 1 m/turno. Por Exemplo, em uma situação comum (sem vento, nem chuva e uma temperatura de 30°C) esse poder levaria 10 turnos para criar uma tempestade de gelo, reduzindo a temperatura a 0°C (3 Turnos), Com uma tempestade (3 Turnos) e um furacão (4 Turnos) alem de gastar 24 PMs no processo.

Forma Ofensiva (vento, Chuva, tempestade de gelo...): Um Ataque funciona de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, + PMs gastos. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo da magia ataque Mágico).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Forma Defensiva: Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras de água/chuva ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 2 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção.

De modo geral este poder não pode ser usado para causar dano, mas os efeitos diversos podem afetar algumas criaturas.

Note que o próprio personagem não é imune aos efeitos, caso esteja dentro da área. Uma vez terminado o clima voltará ao normal.

Ondas de Vento: Você pode controlar fortes hondas de vento (uma para cada 2 PMs gastos, ex: cinco ondas por 10 PMs) feitas de vento, todas lançadas ao mesmo tempo contra a vítima, de direções diferentes.

Cada uma ataca com FA=H+1d. As Ondas de

Vento são invisíveis, e por isso sempre apanham o alvo indefeso, a menos que este consiga percebê-las através de Audição Aguçada, Radar, Ver o Invisível ou alguma outra maneira.

Controlar Elemento (2 PONTOS CADA)

Você pode controlar um elemento em particular da natureza, controlando-o a vontade. Cada elemento garante uma habilidade diferente.

Invulnerabilidade contra o Elemento: Você é imune aos efeitos do seu próprio tipo de energia, ataques, baseados em ar, fogo, terra.

Controlar Criaturas: Você pode controlar criaturas feitas do elemento que você controla (a criatura tem direito a um teste de R para negara o efeito).

Ataques: Um Ataque Elemental funciona de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, + PMs gastos. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo da magia ataque Mágico).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Defesa: Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras do seu elemento ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 2 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção.

Água: Você pode controlar as águas, fazendo com que fiquem mais agitadas ou mais calmas, conforme a sua vontade (Não Causa dano), mas pode

impulsionar embarcações. Também é possível abrir espaços dentro da água, formando um tipo de corredor. Permite respirar embaixo da água.

Ar/Vento: Você pode controlar o ar e os ventos, fazendo com que fiquem mais fortes ou mais fracos, conforme a sua vontade. Lufada de Vento: Permite afastar criaturas (sem causar dano) = H em metros (funciona como uma ação de ataque).

Pode comprar Vôo por 1 Ponto.

Fogo: Você pode controlar o fogo, aumentando ou reduzindo as chamas. Pode ser usado pra criar barreiras de fogo ou para apagar chamas, mas não para causar dano. Pode comprar a vantagem Vôo por 1 Ponto.

Terra: Você pode controlar a Terra. Pode ser usado para abrir passagens em rocha sólida, ou para transformar terra em argila ou barro, (como a Magia Terreno Escorregadio de Neo), esse poder não é considerado mágico.

Note que controlar elemento não permite criar o elemento apenas controlar aquele que já existe.

Controle Mental (2 PONTOS)

Você pode controlar a mente do alvo, forçando-o a fazer o que você quiser.

A vítima deve fazer um teste de Resistência –1: se falhar, cada movimento seu estará sob total controle do usuário.

A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não lançar magias). Contudo, seu corpo vai realizar apenas os movimentos que o usuário deseja. A vítima pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar vantagens e manobras de combate... enfim, fazer qualquer coisa de que seja capaz conscientemente.

É absolutamente necessário que o usuário observe a vítima para controlar seus movimentos (coisa que ele prefere fazer à distância, claro). Se a qualquer momento o usuário perder contato visual, não pode mais controlar a vítima — ela estará paralisada,

incapaz de se mover até que a magia termine, seja Cancelada ou até que o usuário recupere o controle.

Se uma vítima nesse estado faz qualquer coisa que viole um Código de Honra, pode fazer um novo teste de Resistência. Se desta vez tiver sucesso, a vantagem é cancelada — mas a vítima desmaia com o choque, com seus PVs reduzidos a zero. Custo 10 PMs por hora.

Confusão: você também pode escolher confundir Oponente. Com um custo de 3 PMs, role 1d na tabela.

- 1: não faz nada (no próximo turno)
- 2: age normalmente (no próximo turno)
- 3: ataca a si mesmo normalmente (no próximo turno)
- 4: ataca o aliado mais próximo (no próximo turno)
- 5: ataca o inimigo mais próximo (no próximo turno)
- 6: baixa a guarda (Considerado indefeso no próximo turno).

Controle do tempo (3 PONTOS)

Esta é a capacidade de controle do tempo, com ela o usuário consegue controlar o tempo, como voltar, avançar, e parar o tempo.

Voltar no tempo: (Por 5 PMs) o usuário pode voltar um turno de combate no tempo fazendo todos repetirem as suas ações feitas no turno anterior.

Parar o tempo: (Por 1 PM por ação de movimento) o usuário consegue parar o tempo por alguns instantes, conseguindo realizar uma ação de movimento extra por turno, mas não uma ação de ataque, caso o usuário resolva atacar alguém nesse tempo meio tempo automaticamente traz o alvo para o lapso de tempo parado, e este tem direito a uma luta normal. Adversários não são considerados indefesos pois, estão esperando ataques. Concede ainda +2 em esquivas, fugas e perseguições (não cumulativo com aceleração e teleporte).

Viajar no tempo: (Por 5 PMs pode viajar no tempo). As conseqüências de viajar no tempo são graves, o próprio personagem na maioria das vezes não vai saber em que lugar ou época ele vai estar. Somente o fato de estar em outro espaço de tempo já altera a

história conhecida, pode ser que ao voltar no tempo ou ir para o futuro o próprio Velocista esteja criando um universo paralelo, no qual suas ações de nada venham a interferir no seu universo original, mas só o Mestre pode decidir esse tipo de ação.

OBS: Todos os poderes do controlador do tempo são estritamente pessoais, ou seja ninguém pode viajar junto com ele, a não ser que o mestre diga o contrário.

Convocar Animal (1 PONTO)

Atrai animais das redondezas para as proximidades do executor.

A quantidade e o tamanho dos animais dependerá da quantidade de PMs gastos à razão de 1 PM para cada ponto dos animais.

Por (5 PEs): você só pode convocar apenas uma espécie.

Corpo Corrosivo (1 PONTO)

Corpo recoberto de ácido, chamas, gelo, etc, sendo capaz de queimar ao toque, causando sempre 1d de dano por Turno a quem tocar em você (inclusive Amigos), em combate você NÃO recebe esse bônus, você recebe +1 na Força de Ataque apenas em combates corpo-a-corpo, além de Armadura Extra (Veja em Poderes Defensivos) ao seu dano escolhido, e +1 em Intimidação.

Vale lembrar que neste estado você é sofre os efeitos da Vulnerabilidade de um elemento oposto, por exemplo, frio, calor, água, certos produtos químicos... Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Corpo Especial (3 PONTOS)

Seu corpo é feito ou coberto de alguma substância especial, como algum elemento, energia. Nessa Forma você tem vantagens Especiais.

Criar/Manipular: Você pode criar e manipular os elementos especiais do seu corpo.

Ataques: funcionam de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, + PMs gastos. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo dos limites do Poder de Fogo).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Barreiras: Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras do seu elemento especial ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 2 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção.

Abaixo Alguns Exemplos para você criar os seus:

Corpo Elétrico: Seu corpo assume as propriedades da Condutividade da Eletricidade sendo capaz de usar ataques elétricos ao toque (FA por Força +1) e modelar a forma de sua eletricidade, mas dentro de seus próprios limites de tamanho. Adquire Vulnerabilidade à Água, além de Invulnerabilidade contra eletricidade, Armadura Extra Fogo, Frio e pode ser ferido normalmente por armas mágicas. Nesta forma você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Eletricidade Estática: Pode usar a Eletricidade estática para se fixar a objetos, paredes. Custo 1 PM por Hora.

Magnetizar: Pode Magnetizar objetos metálicos, podendo-os manipular como se tivesse membros elásticos, com Limites de pesos baseado na sua Habilidade. Custo 1 PMs por turno.

Corpo modelável (como areia/terra/

barro): Neste estado você tem invulnerabilidade contra Corte, Perfuração, elétrico Armadura Extra, Esmagamento e Vulnerabilidade à Água e pode ser ferido normalmente por armas mágicas. Nesta forma você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Poderes Sem Custo: • Identificar qualquer tipo de rocha, minério ou gema preciosa apenas ao toque. • Criar areia suficiente para encher um pequeno vaso, uma vez por dia. • Escrever com o dedo sobre qualquer superfície rochosa.

Corpo Flamejante: Seu corpo assume as propriedades do fogo sendo capaz de queimar ao toque (FA por Força +1) e modelar a forma de suas chamas, mas dentro de seus próprios limites de tamanho. Adquire Vulnerabilidade à Água, além de Invulnerabilidade contra Fogo/Calor e pode ser ferido normalmente por armas mágicas. Nesta forma você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Poderes Sem Custo: Saber a temperatura exata de algo, apenas ao toque. • Criar ou controlar uma pequena chama, fazendo-a “andar”. • Atear fogo em materiais combustíveis ou inflamáveis.

Corpo Gasoso (Gasoso/Ar): Seu corpo assume a forma insubstancial de névoa ou fumaça visível, neste estado é possível atravessar locais que não estejam hermeticamente fechados e confundir a visão dos oponentes, também adquire Levitação como se tivesse H 1.

Quando se está na forma gasosa não é possível realizar qualquer ataque corpo-a-corpo e também só pode ser ferido por ataques mágicos e armas mágicas e poderes que afetam a mente. Nesta forma você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Poderes Sem Custo: • Saber de onde vem uma corrente de ar ou a direção do vento. • Saber se um gás é inflamável, venenoso ou outra coisa. • Voar a até 100m por minuto. • Criar ar suficiente para encher uma pequena caixa, uma vez por dia. • Fazer sua voz

soar em algum ponto distante (mas dentro do alcance visual), como um ventríloquo.

Invisível: por 20 PMs pode se transformar em ar puro e se tornar totalmente invisível.

Corpo Líquido: Seu corpo assume a forma insubstancial e moldável da água podendo atravessar as menores frestas. Também pode regenerar 1 Ponto de Vida a cada dois turnos. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Poderes Sem Custo: • Saber tudo sobre um líquido apenas ao toque. • Criar água suficiente para encher um balde, uma vez por dia. • Esquentar ou esfriar um balde d'água (mas não o bastante para causar dano). • Respirar embaixo d'água livremente, como uma habilidade natural (mas ainda terá dificuldades para se mover normalmente).

Adquire Vulnerabilidade a Fogo/Calor, além de Invulnerabilidade contra Água, Armadura Extra contra todos os danos restantes, e pode ser ferido normalmente por armas mágicas. Nesta forma você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças. Custo 15 PMs por hora.

Asfixia: é possível impedir um alvo de respirar envolvendo-o com o próprio corpo. A vítima tem direito a um teste de Resistência; se falhar, não consegue mais respirar.

Uma vítima de Asfixia pode prender a respiração durante Rx5 minutos, se estiver em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência se estiver em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno.

Obviamente este Poder não tem efeito sobre mortos-vivos, construtos e outras criaturas que não precisam respirar. Para conseguir usar este poder o usuário deve manter-se concentrado no alvo e não pode realizar nenhum tipo de ação. Custo 1 PM por turno.

Corpo de Gelo: Recebe invulnerabilidade a Frio, corte, perfuração e esmagamento, e Vulnerabilidade contra calor fogo. FA+1 por Frio. Todas as tentativas de segurar alguma coisa ou ser segurado tem um redutor de -2. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser

usado a vontade.

Corpo Denso [3 PONTOS]

Corpo Denso: Assume uma forma de alta densidade como metal ou rocha se tornando muito denso, e lento com H-2, com Armadura Extra contra todos os tipos de ataque, exceto Magia e Armas Mágicas e poderes que afetam a mente, mas sua Habilidade cai em 2 pontos podendo atingir H0. Custo 1PM por turno, fora de combate pode ser usado a vontade.

Por [+2 Pontos]: poderá assumir definitivamente essa forma nunca mais voltando a forma humana, adquirindo assim **Monstruoso**, e **Modelo Especial**.

Por [+1 Ponto]: você pode adquirir F+2, enquanto estiver na forma Densa.

Por [+2 Pontos]: você pode adquirir F+4, enquanto estiver na forma Densa.

Por [+5 PEI]: poderá assumir as propriedades físicas, químicas e coloração de metais a sua escolha. Pode reproduzir a densidade do ósmio, a reflexão à luz de espelhos, a condutibilidade da fibra ótica, a dureza do titânio, etc.

Corpo Insubstancial [1 PONTO]

Insubstancial como uma fumaça, gaz, sombra ou holograma. Neste estado você não sente dor, é invulnerável contra todos os tipos de dano, exceto Magia, Armas mágicas e poderes que afetam a mente, mas não pode causar qualquer dano e precisa desativar o poder antes de pegar um objeto.

Também recebe os benefícios do Poder Passagem Etérea podendo passar por objetos sólidos mas não mágicos, . Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Corpo Maleável [2 PONTOS]

Corpo Maleável: Corpo maleável como massa de modelar. Você pode se esticar à vontade, se desmanchar para passar por uma fresta, mudar para um colchão, transformar as mãos em marretas (esmagamento), Em combate pode usar a vantagem **Membros Elásticos** e **Paralisia** (envolvendo o alvo com o próprio corpo) mesmo se não a tenha etc. Para verter em pára-quadras ou asa delta é preciso a vantagem vôo. Também ignora o dano por quedas em qualquer altura. Adquire invulnerabilidade a ataques com danos de esmagamento. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Por [+2 Pontos]: pode tornar esse poder permanente, e usá-lo sem custo em PMs.

Criar Plantas [5 PEI]

Cria plantas até o tamanho de um arbusto, cipós, flores, frutos, espinhos e sementes suficientes para prover de alimentos equivalentes a uma refeição. 1 PM por criação.

Cura para os Mortos [1 PONTO]

Cura 1d PVs para cada 2 PMs em mortos-vivos. Clérigos de deuses malignos adicionam um bônus igual à sua Resistência ao realizar a Cura para os Mortos.

Desintegração [5 PONTOS]

Você pode enfraquecer a estrutura de objetos não vivos e destruí-los. Desintegração pode afetar qualquer objeto material, cujo peso depende do gasto em energia:

Quantidade Desintegrada: Cada 5 PMs gastos, permitem Desintegrar objetos ou criaturas que alguém poderia erguer com Força 1 (por exemplo, 15 PMs para Força 3, até 2000kg). O usuário só pode tentar Desintegrar um objeto de cada vez.

Criaturas Vivas: Contra criaturas (vivas ou não) a vantagem funciona apenas ao toque (Combate não é considerado Toque pois os toques são muito breves) e elas têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito. Qualquer criatura com Resistência superior à Habilidade do usuário é imune. Uma criatura Desintegrada não pode ser ressuscitada (exceto através de um Desejo).

Objetos mágicos — ou que estejam sob efeito de qualquer magia — também podem ser Desintegrados, mas têm direito a um teste de Resistência como se tivessem R5.

Certos artefatos e outros objetos mágicos muito poderosos não podem ser Desintegrados.

Desintegração funciona apenas com criaturas e objetos feitos de matéria: não pode afetar fogo, eletricidade, magia e outras formas de energia (mas você ainda poderia Desintegrar aquilo que abastece essa energia, como o combustível que alimenta o fogo). Um zumbi ou esqueleto pode ser Desintegrado, porque tem um corpo físico — mas não um fantasma, espírito ou sombra.

Desintegrar Inorgânicos [1 PONTO]

O seu Poder de Fogo (somente para danos energéticos) pode destruir por completo materiais inorgânicos como rocha, metal, polímeros, silício, etc. esses objetos tem vulnerabilidade a seu poder de fogo. Este Poder não funciona em seres vivos ou mortos-vivos.

Quantidade Desintegrada: Você desintegra a quantidade de peso de matéria correspondente ao que você ergueria em F. Ex: PdF1, 350 Kg, PdF2, 900 Kg, PdF3, 2000Kg....)

Robôs, construtos ou outras criaturas inorgânicas atingidas sofrem os efeitos de Vulnerabilidade em relação a este Poder. Custo 1 PM por utilização.

Deslumbrar (1 PONTO)

Você pode subjugar temporariamente um dos sentidos do alvo – visão, audição, etc. – deixando ele inútil. Para usar Deslumbrar, gaste 3 PMs e faça um ataque contra o alvo. Se você for bem sucedido (causar dano), o alvo deve fazer um teste de Resistência, se falhar, sofrerá um dos efeitos a seguir (a escolha do atacante) por um número de turnos igual a R+ 1d turnos do atacante. Para compreender as penalidades veja o manual Alpha (Pg. 41 do Manual 3D&T Alpha).

Perda de Paladar : O personagem fica com a língua dormente e incapaz de pronunciar palavras claramente, além de sentir gosto. Isso o impede de lançar qualquer poder mágico.

Perda de Tato: O personagem fica insensível, perdendo assim o bônus do dado em sua FA e FD. E o bônus de sua força na sua FA! Além disso, ele precisa de um teste de H por rodada, do contrário ele não consegue se manter em pé e cai. Cair significa que ele fica indefeso durante o turno em que caiu.

Perda de Olfato: O personagem fica sem sentir o cheiro de nada, isto impõe um redutor de -2 em seus testes de percepção, além de não sentir o gosto de mais nada.

Perda de Visão: O personagem não enxerga mais nada e luta com as penalidades da magia cegueira. (H-3 para combates a distância e H-1 para combates de perto) ele também sofre um redutor de H-2 para testes de percepção.

Perda de Audição: O personagem não consegue ouvir mais nada e sofre um redutor de -2 em testes de percepção.

Além disso, precisa de um teste de H por rodada ou desequilibra e cai (Não cumulativo com perda de tato). Durante o turno que caiu o personagem é considerado indefeso.

Dominação (3 PONTOS)

A vítima deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, torna-se um escravo total do usuário, incapaz de

desobedecer qualquer ordem sua e capaz de sacrificar a própria vida em sua defesa. Tudo que a pessoa Dominada era ou acreditava não importa mais — sejam Devoções, Protegidos Indefesos, Códigos de Honra ou qualquer outra coisa. Custo: 5 PMs. A vítima tem direito a 1 teste de Resistência por turno para negar o efeito.

R-1 (+1 ponto): Por +1 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-1 para conseguir negar o efeito.

R-2 (+2 ponto): Por +2 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-2 para conseguir negar o efeito.

R-3 (+3 ponto): Por +3 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-3 para conseguir negar o efeito.

Doppelganger (2 PONTOS)

Você tem uma incrível facilidade em mudar de forma e cor. Você pode assumir a aparência (nos mínimos detalhes, roupa, voz) de qualquer **pessoa** ou **objeto** que tenha mais ou menos o seu próprio tamanho. Mas não pode recriar os seus poderes, as suas características continuam as mesmas. Custo 1 PMs por mudança de forma.

Você pode guardar qualquer aparência na sua memória mas para se transformar em alguém que não veja à muito tempo, você deve fazer um teste de H se obtiver sucesso conseguiu uma cópia perfeita, falha algo diferente do original (O mestre faz em segredo esse teste, pois o copiado sempre acredita que obteve sucesso).

Adaptador: Com esse poder você também poderá adaptar seu dano para qualquer que desejar.

Elo com Animais (1 PONTO)

Compartilha os sentidos de um Aliado animal. Caso o animal perca uma quantidade de PVs maior que sua Resistência Elo será desfeito. PMs iguais a Resistência do alvo ficam retidos.

Enfurecer (1 PONTO)

Transforma o temperamento de alguém em uma besta assassina incontrolável como se tivesse a Vantagem Fúria. PMs iguais a Resistência do alvo. Ele tem direito a um teste de R por turno, quando passar a fúria passa.

Expandir (2 PONTOS)

Cada 5 PMs aumentam em 50% o tamanho e a velocidade da criatura; e concedem um bônus de +1 em Força, Resistência (incluindo Pontos de Vida e Pontos de Magia) e Poder de Fogo do alvo. Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são ampliadas. O Aumento é instantâneo e o usuário pode permanecer assim o tempo que quiser (só que os PMs ficam presos no aumento), nessa forma o usuário adquire as desvantagens Monstruoso e Modelo Especial.

Falar com Animais (1 PONTO)

Comunicar-se livremente com animais. A resposta depende da inteligência do animal.

Por 15 PE: você pode escolher um único gênero de Animal.

Formar Bando (1 PONTO)

O Poder de se transforma em uma turba de pequenos animais como insetos, ratos, morcegos, borboletas, etc capazes de causar dano equivalente à sua Força por turno, por exemplo, se você tem Força 3 causará 3 pontos de dano por turno no máximo. A turba de animais age como uma única criatura. Caso a maior parte dos animais morra o Personagem volta à sua forma natural com metade dos PVs que tinha no momento da transformação.

O usuário conservara os poderes já possuídos

pelo Personagem: vôo, anfíbio, peçonha etc.

Forma Animal [1 PONTO]

Você pode assumir a forma de um animal existente na natureza (apenas um) livremente.

Ele terá a mesma potência sua e deve ter obrigatoriamente as vantagens, Sentidos Especiais, Modelo Especial, Inculto.

Fotossíntese [1 PONTO]

O Poder de recuperar 1 PV por minuto extraindo alimento e energia apenas recebendo luz do Sol e nutrientes da terra. Para aplicar a Fotossíntese é preciso estar em profunda concentração e em contato com a natureza.

Fúria da Floresta [3 Pontos]

Serve para Criar/Manipular Plantas, Fazer ataques diretos com Plantas (dano esmagamento ou perfuração ou corte), usar a vantagem paralisia para prender alguém.

Um Ataque com plantas funciona de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, PMs gastos. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo da magia ataque Mágico).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras de vegetais ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 2 PMs

gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer magia de proteção.

Essa vantagem só pode ser usada em florestas ou terra fértil para as plantas crescerem.

Fusão com o Elemento [1 PONTO CADA]

O usuário mistura suas moléculas com o elemento (Terra, água, Fogo, Fumaça, Trevas, escuridão, Eletricidade, árvores...Menos o AR puro, para isso existe Invisibilidade) escolhido e se tornando Invisível. Esse elemento deve ser aprovado pelo mestre.

Nesse estado ele não pode sofrer dano, a não ser que a área fundida seja destruída (perde metade dos PVs no momento arredondados para cima e volta ao normal).

Pode ainda se locomover em qualquer direção enquanto continuar no seu elemento, atravessar paredes se o elemento for terra, chama se o elemento for fogo...., e só pode ser detectado com Ver o Invisível. É o mesmo que mover-se. Custo 1 PM por turno em combate.

Idade Imutável [5PE]

Você parou de envelhecer. Não pode sofrer os efeitos de poderes que causam envelhecimento. Esta condição gera alguns inconvenientes para quem precisa manter sua imortalidade em segredo.

Imunidade [1 PONTO]

Não pode ser vítima de nenhuma doença que normalmente afeta os seres humanos. É imune aos poderes que causam doença e a todas as formas de venenos e toxinas.

Incuteir Conhecimento [1 PONTO]

Você pode armazenar uma especialização de Perícia ou conhecimento específico seu na mente de alguém sem a Vantagem Memória Expandida. 2 PMs ficam armazenados no alvo.

Inspirar Sentimentos [1 PONTO OU MAIS]

Por 1 Ponto você compra 3 desses poderes. Implanta uma forte emoção na vítima. O efeito pode ser negado por um teste normal de Resistência. É necessário já possuir a Vantagem Telepatia ou a Especialização Instrumentos Musicais de Artes. Dependendo da interpretação do Mestre resistir a este poder pode se tornar mais fácil ou difícil. Criaturas Com a Resistência superior ao usuário tem direito a um teste de R+1 para negar o efeito, Criaturas com R inferior tem direito a um teste de R-3 para negar o efeito.

Destemor [2 PMs por Turno]: torna o alvo imune a todas as formas de medo.

Ódio [4 PM por Turno]: a vítima sente os efeitos de um falso ódio por algo ou alguém induzido pelo telepata. Nessa situação sofre os efeitos da desvantagem Fúria.

Paixão [4 PMs por minuto]: a vítima sente os efeitos de uma falsa paixão pelo executor ou outra criatura à sua escolha, se tornando seu protetor. Criaturas de baixa inteligência desenvolvem um amor filial ou maternal instintivo pelo protegido.

Pânico [4 PMs por Turno]: a Vítima fica apavorada e tenta fugir do telepata de qualquer maneira, o mais rápido que puder. Uma vítima em pânico não pode usar qualquer Manobra, Vantagem ou Magia que consomem PMs – exceto aquelas que ajudem na sua fuga, como esquivas, Aceleração, Teleporte.

Provocação [2 PMs por Turno]: O irritante “Poder” de incitar a sensações de humilhação no alvo, normalmente caracterizado por provocações e uma gargalhada estridente acompanhada pelo riso de todos à volta.

Como resultado o destinatário estará propenso a perder a calma ou entrar em Fúria ou sofrer os efeitos

da Desvantagem Assombrado ou uma Fobia.

Respeito [2 PMs por Turno]: As criaturas inteligentes da Área em contato visual fica impossibilitadas de atacá-lo em combate corpo-a-corpo, a não ser que você ataque primeiro ou passem num teste de Resistência -3. Custo de 4 PMs por minuto.

Abobalhar [2 PMs por Turno]: Faz uma criatura inteligente acreditar no que você quiser, desde de que não vá contra o Código de Honra, Devoção, cause dano a alguém muito querido ou à própria vítima. Ela afeta criaturas a até 50m e que estejam vendo ou ouvindo o usuário. A vítima tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito: se falhar, enquanto durar a vontade do usuário, ela passa a aceitar quase tudo que o usuário diz como “sugestões bastante razoáveis”.

Há limites para a influência que o controlador tem sobre a vítima. Ela nunca pode ser convencida a fazer algo que acredite poder resultar em dano para si mesma, ou para pessoas com quem se importe; e nem nada que vá contra seus Códigos de Honra, Devoção, Protegido Indefeso — enfim, qualquer coisa que envolva alguma grande crença ou objetivo. Caso a vítima sofra qualquer ataque ou dano, a sugestão é imediatamente cancelada.

Invocar Maldição [1 PONTO]

O sinistro Poder de causar Maldições, retirar Características ou Vantagens, propagar Desvantagens amaldiçoar pequenas regiões.

Ninguém pode possuir mais do que uma Maldição ao mesmo tempo, mas prevalecerá a maldição de mais pontos.

A Maldição precisa ser proferida verbalmente diante da vítima. Custo 2PE por personagem afetados com pontuação inferior a do usuário, 4PE para personagem com até o dobro da pontuação do usuário 6PE para personagens com pontuação maior que o dobro da pontuação do personagem. Qualquer vítima com resistência igual ou superior a habilidade do

usuário é totalmente imune ao efeito.

Invulnerabilidade (ESPECIAL)

Você é praticamente imune a certo tipo de dano. Quando recebe um ataque baseado nesse dano, a Força de Ataque total deve ser dividida por dez (arredonde para baixo) antes de ser comparada à sua Força de Defesa. O mesmo vale para dano que não venha de ataques (como algumas magias), ou que ignoram sua Armadura, ou qualquer outro. Isso quer dizer que qualquer dano igual ou inferior a 10 é anulado, e apenas quantidades fantásticas desse dano (provavelmente de uma escala superior) podem ferir você.

Os tipos de Invulnerabilidade são os mesmos existentes para Armadura Extra. É possível ter Armadura Extra e também Invulnerabilidade contra certo tipo de dano. Os efeitos se acumulam: o dano é dividido por dez, e sua Armadura também **é dobrada contra ele**.

Esta vantagem não pode ser comprada com pontos. No entanto, ela pode aparecer mais adiante como parte de uma vantagem única (por exemplo, um Demônio tem Invulnerabilidade: Fogo), ou oferecida por um item mágico. Qualquer ataque baseado em:

- **Magia [6 Pontos].** Qualquer dano causado por magia, incluindo armas mágicas (mas não incluindo outros ataques ou manobras que gastam PMs).

- **Corte, Perfuração, Esmagamento [4 Pontos cada].** Estes são os três tipos possíveis de dano físico.

- **Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico [4 Pontos cada].** Estes são os cinco tipos possíveis de dano por energia.

Longevidade [5 PE]

Você envelhece pelo menos três vezes mais devagar que os humanos. Qualquer tentativa de alterar sua idade causará apenas 1/3 do efeito desejado.

Maximizar Poder [2 PONTOS]

Apenas olhando para alguém e se concentrando, você pode maximizar o seu poder.

Todos os efeitos numéricos variáveis de uma vantagem são maximizados. Uma vantagem maximizada causa dano máximo, cura o número máximo de pontos de vida, afeta o máximo número de alvos etc., Vantagens que não tenham variáveis numéricas serão aumentadas em +1 (em facilidade, poder, em ataques acertos críticos, em dificuldade para os inimigos resistirem aos seus efeitos, ou seja qualquer variável numérica da vantagem, demais usos a critério do mestre) para cada 5 PMs gastos.

[-1 Ponto]: Por -1 ponto você só pode usar o seu poder se puder tocar o seu alvo, no momento da execução da manobra que você quer maximizar.

Membro Coletor [5 PE]

Uma língua, tentáculos ou cauda com a capacidade de manipular objetos com Habilidade 1, mas não capaz de atacar. Adquire a Desvantagem Monstruoso.

Membros Elásticos [1 PONTO]

Braços, pernas ou tentáculos podem ir muito mais longe que o normal, chegando ao máximo de 10m. Não precisa de Poder de Fogo para atacar a essa distância: se quiser pode atacar com socos e chutes.

Mimetismo [1 PONTO]

Reproduzir com perfeição qualquer som que já tenha ouvido pelo menos uma vez. Custo 1 PM por cena.

Moldar Corpos [2 PONTOS]

O Poder de alterar a estrutura física do alvo incluindo apêndices, membros, asas, guelras, órgãos sensoriais, presas, mudar estatura (vantagens e desvantagens) e aumentar ou diminuir pontos de Características.

Não é possível mexer na mente do Alvo. Transformar um leão em grifo ou um humano numa criatura monstruosa é um trabalho demorado que envolve algumas semanas de trabalho.

Mudar: Cada ponto de personagem mudado de uma característica para outra da cobaia custa 1 PE do usuário.

Acrescentar: Cada Ponto de Personagem ou vantagem, acrescido à cobaia custa 5 Pontos de Experiência para o usuário.

Vale lembrar que esse poder pode causar deformações à cobaia para cada benefício culminando quase invariavelmente na Desvantagem Monstruoso. Cada ponto que o usuário acrescentar a cobaia ele deve realizar um teste de H falha resulta na desvantagem monstruoso para a cobaia.

A cobaia tem direito a um teste de Resistência para negar os efeitos, isto se ela estiver consciente, é claro. Os efeitos podem ser negados mediante um teste de Resistência -3.

Moldar Elemento [2 PONTO CADA]

Você pode manipular, moldar uma energia elemento, com sua vontade com o alcance de seu PdF, mas os efeitos baseadas na sua Força. Pode requerer a Perícia Escultura em alguns casos. 1 PM por Kg do elemento.

Em Combate você pode, digamos, criar uma espada para aumentar o dano de sua Força. O aumento é igual +1 para cada 2PMs gastos, até um máximo de 10 PMs. Até o fim do combate.

Então, você pode gastar 2 PMs por turno e Moldar em energia em seus punhos e se você que tinha Força 3; Você agora terá F4. Mas se você gastar 10 PMs (o

máximo possível), os seus punhos terão uma fantástica F8. O elemento tem que existir para você poder usá-lo.

Na compra dessa vantagem você tem que especificar o elemento que você pode moldar.

Noção Exata do Tempo [5 PE]

Você tem um relógio mental acurado. A menos que tenha sido nocauteado, hipnotizado ou sofrido algum outro tipo de interferência, você sempre sabe a hora *exata*. Você também é capaz de medir com precisão qualquer lapso de tempo. O sono não interfere com esta sua capacidade (e você pode, inclusive, acordar numa hora pré-determinada). Mudanças de fuso horário também não o afetam. As viagens no tempo *irão* confundir-lo até que descubra qual é o —novo horário.

Permeiar [2 PONTOS]

Você pode atravessar instantaneamente estruturas em rocha, vidro, polímeros, madeira ou metais não muito densos. Custo 1 PM/metro.

Em combate gaste 2 PMs e o ataque atravessa você, neste turno apenas, sem causar dano, exceto para magia e armas mágicas. 2 PMs por utilização.

Portal [1 PONTO]

Poder de abrir portais entre dois pontos com a distância limite de sua PMs x 1Km. O Portal sempre estará fixo e tem uma duração igual à sua H x 10seg.

Caso o Portal de saída não esteja em seu campo de visão faça um teste de Habilidade -1 para evitar cair no lugar errado. Em combate leva um turno para ativação e seu adversário tem direito a um teste normal de Habilidade ou Esquiva para não entrar acidentalmente no Portal.

Pulso Eletromagnético [1 PONTO]

O Poder de quebrar Máquinas. O alcance desse poder é igual à PMs Gastos x 10m.

Normalmente difícil de controlar, aparelhos eletrônicos costumam apresentar problemas quando você está de mau humor.

Quebrar ou explodir equipamentos terá uma dificuldade relacionada à complexidade do sistema e ao estado de conservação do aparelho, máquinas alienígenas ou de qualquer natureza que sua mente não conheça terão dificuldades adicionais. Robôs atingidos pelo Pulso Eletromagnético são submetidos às jogadas contra a manobra Nocaute com um redutor de -1 em todos os teste. 3PMs por utilização.

Calculadora: Resistência 1

Computador: Resistência 2

Carros & Helicópteros: Resistência 3

Máquinas Industriais: Resistência 4

Roubar Energia [1 PONTO]

A cada turno, o usuário pode roubar um número de PVs igual a sua R. Cada PV roubado corresponde a 1 PV ou 1 PM para o usuário. Uma criatura reduzida a 0 PVs deve fazer testes de morte. A vítima deve estar indefesa ou desacordada.

Sono [1 PONTO]

Faz com que a vítima durma mediante um teste de Resistência e ao custo de 2 PMs por utilização.

R-1 (+1 ponto): Por +1 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-1 para conseguir negar o efeito.

R-2 (+2 ponto): Por +2 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-2 para conseguir negar o efeito.

R-3 (+3 ponto): Por +3 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-3 para conseguir negar o efeito.

Silêncio (1 PONTO)

Você controla o som do local e cria uma área de Silêncio ou torna um objeto ou criatura incapaz de produzir som.

Esta vantagem pode ser lançada contra um local ou uma criatura, mas não em objetos. Em um local, vai afetar um volume esférico com até 3m de raio para cada 2 PMs gastos (ex: 15m por 10 PMs). Dentro desta área será impossível ouvir ou produzir qualquer som. Não se pode realizar magias dentro desta área, mas personagens que estejam fora da área podem lançar magias lá dentro.

Lançada contra uma criatura, o poder vai impedir que ela consiga ouvir ou dizer qualquer coisa, assim como produzir qualquer som. Um ladrão se tornaria totalmente silencioso e sorrateiro (podendo, dependendo da situação, receber bônus quando usa as perícias Crime ou Investigação), mas um mago ficaria impossibilitado de invocar magias!

Caso uma criatura receba este poder contra a sua vontade, pode tentar resistir com um teste de Resistência +1.

Dentro desta área de silêncio todos inclusive o executor tem os mesmo redutores para personagens surdos. Concede um bônus de +2 em Furtividade.

Super Força (2 PONTOS)

Sua força é superior ao normal sendo possível assim jogar 2d na sua FA (FA=F+H+2d) ao invés de 1d. Você soma +6 em testes de Força. Fora de combate pode ser usado como quiser mas em combate o Custo 2 PMs por turno.

Superpoder (VARIÁVEL)

Com esta vantagem, você pode comprar magias como superpoderes. Você ainda precisa pagar todos os Pontos de Magia para ativar seu superpoder, como se estivesse conjurando a magia em questão. Seu

superpoder é igual à magia em todos os benefícios e limitações.

Lembre-se ainda que superpoderes não são magias! Você não pode ensiná-los a outros personagens, nem fabricar pergaminhos, poções ou armas mágicas a partir deles. Entretanto, superpoderes afetam magia e criaturas mágicas normalmente.

O custo de cada superpoder obedece a tabela abaixo:

Custo de Magia (em PMs) — Custo do Superpoder (em pontos de personagem)

Até 5 PM — 1 ponto

Entre 6 e 20 PM — 2 pontos

Mais de 20 PM — 3 pontos

Algumas magias têm custo variável. A magia Cura Mágica, por exemplo, custa no mínimo 2 PM para ser conjurada (curando 1d Pontos de Vida), mas você pode gastar múltiplos de 2 para curar mais PV (4 PM para 2d, 6 PM para 3d, e assim por diante). Se você comprar Cura Mágica como um superpoder pagando 1 ponto, pode usar tanto a versão que cura 1d Pontos de Vida quanto a que cura 2d (pagando respectivamente 2 e 4 PM para usá-la). Mas para usar a versão que cura 3d (e custa 6 PM), você precisa pagar 2 pontos pelo Superpoder Cura Mágica (mas pode usar qualquer versão gastando até 20 PM!).

Aviso para o mestre: algumas magias podem desequilibrar o jogo. Desejo, Morte Estelar e Buraco negro têm efeitos muito fortes, e não deveriam estar disponíveis para supers iniciantes; ficam melhor para PNJs e ameaças de escala cósmica! Se um superpoder parecer apelativo demais, não hesite em cortá-lo de sua mesa de jogo.

As Magias que são apenas versões melhoradas (Com somente o custo em PMs

1d+20

menor) das anteriores não estão disponíveis para serem transformadas em Super Poderes.

Um Superpoder **NÃO VAI** afetar criaturas que sejam afetadas apenas por magia.

Desvantagens para Super Poderes

O jogador pode aplicar diversas desvantagens especiais ao seu feitiço, limitando as formas como pode usá-lo. A vantagem em fazer isso é que irá diminuir o seu custo final em PMs, diminuindo também o valor de Habilidade necessário para usá-lo. Estas desvantagens afetam apenas o superpoder a que estão ligadas (ter um superpoder com Fetische, por exemplo, não significa necessariamente que todos os seus poderes precisarão tê-lo), não dão pontos de personagem, e não contam no limite de desvantagens que ele pode adquirir. Obviamente, nenhum superpoder pode custar menos de 1 PM para ser usado, independente de quantas desvantagens possua.

Fetische (-1 PM). O personagem precisa de algum item especial para utilizar o seu poder. Exemplos poderiam ser uma geringonça tecnológica, um amuleto místico, um item encantado, etc. Se não puder utilizar este item por algum motivo - por exemplo, se o personagem o derrubou ou algum oponente o desarmou em combate - o poder não poderá ser usado.

Força Máxima (-1 PM). Esta desvantagem só pode ser usada com superpoderes que tenham custo variável - por exemplo, um superpoder de Ataque Mágico ou Força Mágica. Com ela, o personagem não terá controle sobre o poder utilizado, e só poderá usá-lo com força máxima, gastando sempre o máximo de PMs possível pela sua Habilidade e as regras do feitiço original.

Poder Vergonhoso (0 a -1 PM). O poder tem algum efeito indesejado para o personagem, como um efeito sonoro, luzes coloridas, etc. Pode ser um efeito **Agradável** (-1 PM), **Constrangedor** (-1 PM), **Exagerado** (-1 PM) ou **Hentai** (-0 PMs), como na desvantagem de mesmo nome (Manual Alpha, pg. 1d+45).

Poder Vingativo (-1 PM). O superpoder

cobra um preço em sofrimento para poder ser usado. Sempre que utilizá-lo, além do custo em PMs, o personagem também sofrerá 1 ponto de dano, que não pode ser absorvido por FD ou qualquer tipo de teste. Exceto por isso, ele funciona normalmente.

Restrição de Poder (-1 a -3 PMs). O poder não funciona quando está sob uma condição específica, como durante uma fase da lua, estação do ano, estado de espírito, condição climática, etc. Por -1 PM será uma condição Incomum, presente pelo menos 25% do tempo; por -2 PMs, será uma condição Comum, presente em 50% do tempo; e por -3 PMs será uma condição Muito Comum, presente em 75% do tempo.

Uso Limitado (-1 a -3 PMs). O poder só pode ser usado uma quantidade de vezes por dia igual à sua **Hx3** (-1 PM), **Hx2** (-2 PMs) ou **H** (-3 PMs). Se você tiver H3, por exemplo, e adquirir a desvantagem de -1 PMs, você só poderá utilizá-lo nove vezes por dia, mesmo que a sua quantidade de PMs permitisse mais do que isso. Uma vez esgotada esse número de usos, o personagem precisará de um tempo de descanso para poder usá-lo novamente, para recuperar as suas energias, recarregar as baterias do equipamento, etc.

Super Teleporte [4 PONTOS]

Você é capaz de desaparecer de um lugar e reaparecer em outro. Teleportar-se para lugares que estejam à vista não exige nenhum teste. Para lugares que não possa ver (do outro lado de uma parede, por exemplo), faça um teste de Habilidade: se falhar, nada acontece; se tiver sucesso, você desaparece de onde estava e reaparece onde quiser. Você não pode levar consigo outras pessoas ou cargas (apenas seus pertences pessoais).

A distância máxima que você pode atingir é igual a dez vezes sua Habilidade, em metros. Assim, se você tem Habilidade 2, pode se teleportar até 20 metros. Teleporte concede +2 em esquivas (não cumulativo com Aceleração).

Teleportar-se gasta 1 PM e é o mesmo que mover-se.

Você pode teleportar-se e agir na mesma rodada. Se também tiver Aceleração, você pode teleportar-se duas vezes na mesma rodada

Super Teleporte: Este é o poder máximo de um Teleportador. O Teleportador simplesmente desaparece de um lugar e reaparece em outro.

A vantagem permite ao usuário teletransportar a si mesmo e certo número de companheiros voluntários para qualquer lugar que o ele já tenha visitado. Não há limite de distância. Para calcular o peso que o usuário pode carregar, usa-se a Resistência (Ex: R0 somente o usuário, R1 350 Kg, R2 900Kg....)

Uma criatura teleportada contra a vontade tem direito a um teste de Resistência +1 para evitar o efeito. Não é possível teleportar nada para o interior de objetos sólidos.

Caso o usuário tente uma Teleportação para um lugar em que nunca esteve, a chance de sucesso é pequena (1 em 1d6): em caso de falha, o(s) passageiros(s) ressurgem em algum outro lugar, escolhido pelo mestre.

Custo : 2 PMs por criatura ou 50kg de carga.

Membros elásticos: Você pode usar a vantagem membros elásticos, abrindo mini portais e atacando seus oponentes. Custo 1 PM por utilização.

Impulsão: você pode se impulsionar através de múltiplos Teleportes e obter FA+1 para cada 2 PMs gastos.

Especial: Com um teste de H-1 Você pode Rastrear outros Teleportadores, através da energia residual do teleporte.

Especial (2 Pontos): Se você já tem a vantagem Teleporte do Manual 3D&T Alpha esta vantagem custa 2 Pontos.

Super Velocidade [5 PONTOS]

Você pode correr mais rápido e saltar mais longe, sendo até mesmo capaz de permanecer no ar por alguns momentos (como se tivesse Levitação e Habilidade 1).

Esta Vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade APENAS em situações de perseguição, fuga e Esquiva

(não cumulativo com Quicar, Salto e Teleporte).

Você também recebe um movimento extra por turno. Isso quer dizer que você pode mover-se em velocidade máxima duas vezes e agir, ou então mover-se três vezes. Mas você continua não podendo agir mais de uma vez por turno.

Você pode executar sua ação e movimentos em qualquer ordem. Pode mover-se, agir e mover-se de novo; mover-se duas vezes e agir; ou agir e mover-se duas vezes.

Usar esta vantagem em situações de combate gasta 1 Ponto de Magia. Os efeitos duram até o fim do combate.

Super Aceleração: Você tem não só a habilidade de mover-se depressa, mas também de enxergar o mundo como estivesse em câmera lenta, podendo enxergar a trajetória de balas e objetos muito rápidos e pegá-los com as mãos. A velocidade permite a você poder correr sobre a superfície das águas e pelas paredes, somente ao usar a supervelocidade.

Supervelocidade: Igual a aceleração mas melhor, a cada 1 PMs gastos soma-se +1 em Habilidade para calcular o deslocamento do personagem em situações de perseguição, fuga e Esquiva, e pode-se realizar +1 movimento extra no turno, e a cada +4 somado a Habilidade (+4 PMs, +8 PMs, +12 PMs....) gastos pode-se realizar mais uma ação de ataque por turno (agir). Quando você atingir H20 você alcançou a velocidade da luz, e acima disso pode ser absorvido pela Força da Velocidade. No manual você pode ver que H10 é a velocidade máxima dentro da atmosfera terrestre (cabe ao mestre decidir se o personagem pode superar essa velocidade). Você pode manter a supervelocidade por um período em turnos igual a sua Resistência.

Ataque Múltiplo: Com o poder de supervelocidade ativado o personagem pode realizar um número de ataques múltiplos igual a sua Habilidade ou Resistência (aquele que for menor) por 1 PM.

Intangibilidade: Por 3 PMs é possível que você atravessasse paredes e outras formas sólidas, pois você é capaz de movimentar suas moléculas tão rapidamente que ultrapassam a velocidade das moléculas existentes

nos alvos, como a parede, possibilitando-o atravessar por ela.

Giro Supersônico: Por 1 PM, você consegue criar ventos fortes por girar em círculos ou agitando membros do corpo, como os braços. Da mesma maneira você pode girar o seu corpo e cavar buracos com metade do seu deslocamento (Sem a Super Velocidade).

Força Cinética: Por 1 PM, você pode Correr sobre superfícies, como água, paredes, (para cima ou para baixo) sem precisar de teste para nadar ou escalar, desde que continue se movendo.

Força da Inércia: Quando em velocidade você consegue usar a inércia para ganhar uma força descomunal, quebrando portas e paredes ou até jogar uma pessoa muito longe. Na Prática consegue somar +1 na FA em um ataque ao gastar 1 PM.

Golpe de Misericórdia: Ao invés de optar por matar o inimigo você pode optar por roubar a velocidade de Inércia, mantendo o inimigo vivo praticamente congelado no tempo, servindo apenas como estátua, nesses estado o alvo não envelhece.

Viagem Temporal: Você pode atingir outras dimensões correndo na velocidade da luz (H20) e vibrando. Os seus mundos Paralelos são separados por defasagem vibracional; Você só tem que vibrar mais rápido que essas vibrações e voilá!, atingirá outra dimensão, ou viajar no tempo o personagem nunca poderá decidir exatamente onde ou quando vai estar (tem somente uma chance em seis de conseguir).

OBS: Uma aura protege o seu corpo quando você está em supervelocidade: assim você não se fere com o atrito do ar. Isto protege também objetos e até pessoas em contato com o seu corpo.

Transferência (2 PONTOS)

Você pode transferir pontos de uma característica para a outra, ao custo de 1PM e um turno para cada ponto de Característica transferido. Sua pontuação nunca poderá ser superior a original, e depois do combate, suas característica voltam ao normal, fora de combate essas mudanças podem ser usadas a vontade, ao custo normal, sem limite de tempo para permanecer com as mudanças.

Ultra-flexibilidade das Juntas (3 PE)

O corpo do personagem é extraordinariamente flexível. Ele receberá um bônus igual a +1 em qualquer teste de Escalada ou tentativas de se livrar de cordas, algemas ou outros meios similares de restrição de movimento, pode passar por qualquer espaço que passe a sua cabeça e também em testes de Máquinas (para conseguir alcançar as partes de um motor).

União (2 PONTOS)

Um personagens com esse Poder podem formar um novo ser com as Características, PVs e PMs mais altas de cada um, compartilhando Vantagens, Perícias, Desvantagens e Poderes. Para se unir a uma vítima, ela deve estar desacordada – seja dormindo, seja inconsciente após uma batalha. Faça um teste de Resistência: se tiver sucesso, você vai efetuar a União Custo 1 PMs por minuto, em combate 1PM por turno.

Veneno (2 PONTOS)

Capaz de inocular veneno em ataque Corpo à

Corpo semelhante a vários tipos de aracnídeos, peixes e répteis.

Sempre que o atacante realiza um acerto crítico, além de sofrer dano, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, será envenenada, perdendo 2 PVs por turno até curar-se (com magia ou antídoto) ou morrer. Construtos, mortos-vivos e criaturas com Armadura Extra ou Invulnerabilidade (químico) são imunes a este efeito.

Vôo no Vácuo (3 PONTOS)

Você pode voar. Quanto maior sua Habilidade, melhor você voa: com **H1** pode apenas levantar um pouco acima do chão, e mover-se a uma velocidade de 10m/s; **H2** permite levantar mais alto e mover-se a até 20m/s; com **H3** ou mais você já pode realmente voar, a até 40m/s. Dobre essa velocidade para cada ponto extra de Habilidade; 80m/s para **H4**, 160m/s para **H5**... Você pode tentar atingir altura ou velocidade acima de seu limite, mas o Mestre vai exigir um teste de Habilidade (com um redutor de -1 para cada ponto de Habilidade além da sua); se falhar você cai e sofre 1d de dano para cada 10m de altura.

Vôo No Vácuo: Você pode viajar mais rápido que a luz através do vácuo do espaço (mas não em atmosfera planetária). Você pode voar à velocidade da luz igual a uma graduação para cada ponto de Habilidade que tiver (Exemplo: Dobra 4 (4x a velocidade de Luz) para Habilidade 4). Mas na atmosfera terrestre por algum motivo a sua velocidade é normal para Vôo. Você ainda tem que dar um jeito de respirar, suportar a decompressão e o Frio/Calor/Raios cósmicos no vácuo.

Especial (1 Ponto): Se você já tem a Vantagem Vôo esta vantagem custa 1 Ponto.

Apoio

Estes NPCs são razoavelmente acessíveis, mas na maioria das vezes envolvem algumas condições. Note que muitas vezes o Apoio é apenas uma variação das Vantagem Patrono só que para uma pessoa específica não para um grupo como patrono, além de poderem constituir na verdade uma pequena equipe.

Apoio [ESPECIAL]

Exigência: Riqueza, você não pode ter apoio se não for rico. O Apoio engloba os aliados e contatos diretamente ligados à história do Personagem ou seja são o seu apoio, mas que não chegam a ter o mesmo poder de um patrono e também não podem ajudar você em combate, mas podem providenciar transporte, abrigo, e equipamento para você, mas não armamento. Na prática seu Apoio não participa das suas aventuras ao seu lado, apenas oferecem suporte ou resgate. Praticamente todas as especializações podem ser transformadas em Staffs, fica de acordo com o mestre o seu custo em pontos.

Cientista [+5 PE]: gênios em Ciências com seus próprios laboratórios e valiosos conhecimentos de engenharia, eletrônica, energia, astronomia, química, medicina, etc. A maior parte dos cientistas está confinado em Universidades, Corporações ou seus refúgios particulares, sendo úteis para realizar análises, concertos e experiências. Ou seja uma equipe que envolve todas as especializações da perícia Ciências.

Equipe CSI [+5PE]: Você tem uma Equipe CSI que soluciona problemas técnicos pra você, como Crimes, Mistérios..... É formada por: Cientista Forense, Um Técnico em Armas que tem a habilidade para reconhecer armas, e calibre de tiros no corpo de alguém. Um Especialista em Investigação que Procura Pistas, Um Médico Legista especializado em Necropsia, Um hacker que sabe vasculhar um Computador por completo, Um Analista de marcas de Sangue, Um Analista de audiovisuais, Um Analista de fibras, Um Analista de Materiais, Um Analista de DNA e Um Técnico de Vestígios.

Hacker [+5 PE]: hacker são gênios da informática abastecidos com sofisticados equipamentos de comunicação, invasão e programação de computadores. Úteis para invadir bancos de dados, conseguir informações confidenciais, localizar alguém, consertar máquinas, levantar dados sobre qualquer pessoa ou objeto, falsificar, com a especialização Computação de Máquinas e acesso a equipamento de informática. . F0,H3,R0,A0,PdF0, Computação



Guarnição [+10 PE]: um grupo de soldados bem armados que guardam seu quartel general, guardam seus prisioneiros, entre outras atribuições. Uma guarnição de Forças Militares pode constituir um comando mercenário, uma divisão militar sob seu comando, uma grupo de robôs, seus seguranças, etc. Ela será composta por 1d6 indivíduos construídos com 1/10 dos seus pontos de personagens(arredondados para cima). EX: você tem 5 pontos de personagem a sua gang terá indivíduos feitos com 1 ponto.

Médico [+5 PE]: É um médico que você conhece e pode lhe dar auxílio em casos de doenças, ferimentos, qualquer auxílio médico. Personagem com a perícia Medicina. F0,H2,R0,A0,PdF0, Medicina.

Informante [+3 PE]: seus olhos e ouvidos no submundo, governo, imprensa, polícia ou ciberespaço. Informantes pode contrabandear documentos e evidências, localizar um profissional ou contato para determinado trabalho, saber onde acontecem os eventos mais importantes, quem está trabalhando para quem, conhecem o paradeiro ou pistas sobre pessoas importantes e têm acesso a certas informações secretas. Seu informante está continuamente em situações de risco e costuma pedir, além de remuneração, proteção por seus serviços. Se seu informante não sabe é porque ainda não aconteceu.

Serviçal [+5 PEs]: alguém precisa cuidar de sua Base, equipamento, contabilidade, concertos técnicos e mesmo de seus ferimentos. Um serviçal pode providenciar equipamento, manutenção e socorro para suas missões. Pode ser um empregado dedicado, um robô, alguém que você salvou, um parente, etc. Feito com 1/3 dos seus pontos de personagem.

Aliado (1 PONTO CADA)

Você tem um companheiro com quem pode contar. Pode ser uma pessoa, animal ou mecha, à sua escolha.

O Aliado é um NPC que você controla, mas o mestre pode às vezes interferir nesse controle — por exemplo, quando acreditar que o Aliado faria ou não faria algo. Seu Aliado ajuda você, mas muitas vezes ele também pode precisar de sua ajuda.

Você pode construir o Aliado se quiser, mas o mestre dará a aprovação final. A pontuação do Aliado é um “nível” abaixo da sua. Por exemplo, se você é um Novato, seu Aliado é uma Pessoa Comum (feito com 4 pontos). Se você é um Lutador, o Aliado é um Novato (5 pontos), e assim por diante.

Se quiser um Aliado mais poderoso, ele custará mais caro: 1 ponto extra para cada ponto de personagem. Por exemplo, se você quer um Aliado Novato feito com 6 pontos em vez de 5, ele vai custar 2 pontos.

Um Aliado normalmente segue suas ordens sem reclamar. No entanto, você não pode obrigá-lo a fazer algo que ele não quer (como uma ação suicida) ou contra sua natureza (como enfrentar uma Fobia ou violar um Código de Honra).

Um Aliado não ganha Pontos de Experiência. Quando você evolui seu personagem, a pontuação total dele também aumenta proporcionalmente. Você não ganha PE por vitórias de seu Aliado.

Criar Criatura (1 PONTO)

Você pode criar seres feitos de um único tipo de energia, elemento, a partir de eletrodomésticos, ou seja do que você imaginar, mas somente de um tipo específico de elemento, imbuindo eles com movimento e uma inteligência limitada. O poder dessa criatura depende dos Pontos de Magia gastos. Por 4 PMs, você tem 8 pontos de personagem para distribuir entre as características da criatura (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo). Não é permitido construir uma criatura com 0 pontos.

A criatura não tem mente própria; ela precisa ser controlada pelo usuário, que não pode realizar nenhuma outra ação enquanto faz isso. Você também não pode mudar as características da criatura — se quiser fazê-la diferente, terá que gastar mais PMs e construir tudo de novo. O usuário pode enxergar e ouvir através de sua criatura (mas ela não pode se afastar além do alcance máximo).

Não se esqueça que seus próprios Pontos de Magia ficam “presos” na criatura enquanto ela continuar existindo. Os seguintes poderes extras podem ser adicionados à criatura, por um custo maior: Aceleração (+1 PM), Aparência Inofensiva (+1 PM), Vôo (+1 PM), Sentidos Especiais (+1 PM cada).

Poderes extras podem exceder o limite original de 5 PMs. Criaturas Mágicas têm as mesmas imunidades de um construto (é como se fossem construtos feitos de magia). Elas não respiram, não comem ou bebem, não dormem, são imunes a doenças, venenos, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas.(Alpha)

Parceiro(+1 Ponto): Por +1 ponto você pode se ligar a sua criatura, como se os dois tivessem a vantagem parceiro.

Mascote (5 PE)

Um Aliado animal, robô ou equivalente construído com 1/3 (um terço) de seus Pontos de Personagem arredondados para cima.

Mentor (1 PONTO)

Você ainda tem contato com a pessoa que ensinou você a usar seus poderes, habilidades de combate e magias.

Pode ser um velho sensei, um guerreiro veterano,

um clérigo que ensinou você a louvar uma divindade, um mago que aceitou você como aprendiz, e assim por diante. Ele é muito sábio e sabe responder a praticamente qualquer pergunta. Mesmo que o mentor esteja morto ou distante, em momentos de dificuldade você pode se lembrar de algum ensinamento importante ou receber uma mensagem telepática.

Para conjuradores, esta vantagem oferece três magias extras, além das magias iniciais (cumulativas com Clericato e Patrono). Elas são escolhidas pelo mestre.

Orda [1 PONTO]

Você não é um personagem, mas um grupo deles. Você controla um conjunto de criaturas que agem em grupo como um único ser, geralmente se trata de insuportáveis kobolds, multiplicativos lemingos, asquerosos imps, arruaceiros gremilins, etc. Os membros de uma Orda nunca se distanciam muito uns dos outros, mas podem preparar armadilhas, investigar rapidamente uma área, revezar turnos de vigia, etc. Todos os membros da Orda agem como se tivesse a Vantagem Parceiro, mas somando as Características ao invés de selecionar as mais altas e atacam em combate como uma única criatura. A ficha dos membros da Ordem é livre, mas a evolução será tratada como individual. Caso um integrante da Orda morra você não deixa de ganhar Pontos de Experiência pela sessão e mais cedo ou mais tarde aparecerá alguém para substituí-lo, afinal à medida que sua Orda adquire Pontos de Experiência e fama no mundo mais soldados você irá arregimentar. A Orda sempre é composta de criaturas diminutas com a Desvantagem Modelo Especial e Inculto, mas sem ganhar pontos por elas.

Parceiro Simbionte [3 PONTOS CADA]

Igual a parceiro normal só que dispensa a compra

da vantagem aliado. E o Parceiro Simbionte não precisa comprar essa vantagem.

Um Parceiro Simbionte tem 3 pontos a menos que você e evolui somente quando você evoluir. Ele se liga a você e vocês formam um só ser sem distinção entre um e outro, esse Parceiro Simbionte pode ser uma armadura ou um item que se ligue a você, da mesma forma o seu aliado é inculto e só você pode compreende-lo, também se não estiver ligado a você o seu aliado não pode lutar sendo um objeto inanimado ou algo parecido.

Um Parceiro Simbionte pode ter quase qualquer vantagem ou desvantagem, e pode até mesmo adquirir poderes de armas e armaduras mágicas (Veja Equipamento).

Exemplos de Parceiros Simbiontes:

Armadura de Combate Pesada [25 Pontos] (Armadura do Homem de Prata)

F4 H2 A5 R2 PdF2 PVs 25 PMs 25

Vantagens: Mecha (0 Pts), Aceleração (1 Pt), Adaptador (1 Pt), Armadura Extra (Corte, Perfuração ou Esmagamento), Ataque especial (Preciso) (2 Pts), Deflexão (1 Pt), Energia Vital (2 Pts), Invisibilidade (2 Pts), Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Infravisão, Radar) (1 Pt), Tiro Carregável (1 Pt), Toque de energia (1 Pt), Vôo (2 Pts),

Desvantagens: Assombrado (defeito na programação) (-2 Pts), Bateria (-1 Pt), Ponto Fraco (-1 Pt).

Anel Energético [15 Pontos]:

FO HO A2 R5 PdF5 (esmagamento) PVs 25 PMs 25

Vantagens: Parceiro Simbionte (3 Pts), Arcano (4 Pts)

Desvantagens: Bateria (-1 Pt)

Magias: Ataque mágico, Aumento de Dano, Ao alcance da mãe, Anfibio, Bomba de luz, Criatura mágica, Força mágica, Ilusão Avançada, Proteção mágica, Transporte e Vôo., Explosão, Paralisia, Proteção Mágica Superior.

Este anel de ouro usa energia mágica para produzir uma série de efeitos. Curiosamente o anel tem um problema que ninguém compreende ao certo. Seus efeitos não funcionam em nada que seja da cor amarela. Como a própria origem do anel é desconhecida, a explicação para essa limitação permanece um mistério. no universo (Perícia Idiomas). Possui uma forma mais branda das Desvantagens Bateria (Recarga a cada 24 horas)

Martelo dos Deuses [18 Pontos]

F7 (esmagamento) HO AO RO PdFO PVs 0 PMs 20

Vantagens: Controle do Clima (3 Pts), Controle de Energia: Elétrica (1 Pt), Pontos de Magia Extra X2 (2 Pts), Vôo (2 Pts),

Desvantagens:

Este Martelo foi feito de um minério místico especial e forjado pelos lendários ferreiros Anões. Ele é capaz de criar tempestades e furacões, gerar raios, desferir golpes poderosos e possibilita que seu portador voe. De acordo com a magia colocada no martelo, somente aquele que fosse digno poderia erguê-lo.

Patrono [1 PONTO]

Uma grande organização, empresa, governo ou NPC poderoso ajuda você. Dentro de certos limites, um Patrono pode fornecer transporte, equipamento e informação para um empregado. Um Patrono também

pode ajudar e enviar reforços quando você mais precisar.

Você pode, a qualquer momento, gastar 1 Ponto de Magia para invocar seu Patrono. A forma exata como essa ajuda virá depende do mestre — desde uma nova arma secreta ou manobra não testada, a um veículo de fuga que surge na hora certa. Contudo, em alguns momentos ou situações, talvez nenhuma ajuda seja possível.

Ter um Patrono também significa que você precisa ser leal e seguir ordens. Muitas vezes vai precisar cumprir missões para seu Patrono.

Para conjuradores, esta vantagem também permite começar com três magias extras, além das magias iniciais (cumulativas com Clericato e Mentor). Elas são escolhidas pelo mestre.

Empresário/NPC 1+0 PEI: você tem um agente que providência suporte para suas viagens, contabilidade, uma equipe de apoio para suas lutas, contratos, oportunidades, ingressos para eventos, advogados, treinamento, acessória a seus fãs e à

imprensa. Este Staff é indicado a personagens que sejam astros ou lutadores de arenas. Empresários podem ser corporações, lutadores aposentados ou agentes profissionais, em troca de seus serviços você precisa estar sempre em evidência na mídia e vencendo suas batalhas ou torneios, afinal seu empresário não está investindo num perdedor. Funciona igual a Patrono.

Forças Militares 1+5 PEI: um grupo de soldados bem armados sempre o socorrê-lo em algumas missões, fazem buscas paralelas para economizar tempo, guardam seus prisioneiros, entre outras atribuições, podem abandonar seus empregadores caso julguem alguma missão perdida ou impossível. Serão compostos por 1d6 indivíduos construídos com 1/10 dos seus pontos de personagens(arredondados para cima). EX: você tem 5 pontos de personagem a sua gang terá indivíduos feitos com 1 ponto.

Humanistas 1+0 PEI: pesquisadores renomados em arqueologia, antropologias, tradução, artes, teologia, arquitetura, teoria da magia e outras ciências. São o melhor apoio em campanhas que

envolvam pesquisas ao redor do mundo, civilizações antigas, magia ou reconhecer artefatos misteriosos. Em geral são milionários excêntricos, pesquisadores do oculto, esotéricos, editores de revistas ou professores universitários. Ou seja uma equipe que envolve todas as especializações de Ciências proibidas e esquisitas.

Gang 1+5 PEI: um grupo de nômades, vândalos, marginais ou criminosos de pequeno porte em ascensão no submundo local que podem agir em seu socorro. Sua Gang costuma ser bem armada e disponível para missões de espionagem ou mesmo salvamento dentro de uma mesma cidade trabalhando por um sistema de troca de favores. Ela será composta por 1d6 indivíduos construídos com 1/10 dos seus pontos de personagens(arredondados para cima). EX: você tem 5 pontos de personagem a sua gang terá indivíduos feitos com 1 ponto.

Grande Organização 10 PEI: Essa Organização pode lhe fornecer transporte. Equipamento e informação para você. Pode ser uma empresa, o governo, gente poderosa do submundo ou um NPC poderoso, algumas vezes você receberá missões deles.



Base

Base 15 PES + VARIÁVEL

É o lugar para onde os personagens jogadores vão entre uma missão e outra, ou durante a missão mesmo para discutir as suas táticas .

A maioria das equipes de super-heróis, com dinheiro sobrando, possui algum quartel general, mas se você não tem dinheiro sobrando pode pagar pontos por ela. Em geral cada grupo pode ter uma dessas.

Uma base sem nenhuma vantagem adicional pode acomodar somente o pessoal do seu grupo, e não tem suprimentos, para ninguém, somente espaço para descansar.

Esta vantagem sugere as regras para a construção de uma base de operações delimitando melhor seus recursos técnicos.

Cada laboratório exige a presença de algum membro da equipe capacitado a entender seu funcionamento, isso é definido por suas Perícias.

Em termos de regra você pode ir para a sua base quase imediatamente se tiver na mesma localidade, ou no máximo em 1 dia se estiver muito longe (os personagens conhecem o caminho de volta e dão um jeito de voltar para lá). Se você comprar só a base sem as suas opções considera-se que você tem um casa ou apartamento, com espaço suficiente somente para você, mas sem comida, somente com luz elétrica, água encanada, etc...

Se você tem Boa Fama, ou Má Fama a sua base será conhecida por todos os seus inimigos

Abastecida (+5 PEs): Sempre tem água, comida e suprimentos suficientes para suprir as necessidades de todo o grupo. 5 PEs para cada 100 pessoas.

Área de Batalha (+15 PEs): Você pode transformar a sua Base em uma Área de Batalha. Recebendo os benefícios da vantagem de mesmo nome somente na sua Base.

Arena (+5 PEs): Como você conhece muito bem a sua Base você ganha os Benefícios da Vantagem Arena quando luta nela e Somente nela.



Atelier [+5 PEs]: Ingredientes para Alquimia, frascos, medidores, caldeirões e um sistema de água podem ser encontrados aqui. Testes de Alquimia são um nível mais baixos aqui, permitindo a criação de bombas e poções, além de ser possível fazer a munição necessária para a Vantagem Munição Limitada.

Difícil Acesso [+5 PEs]: a propriedade está localizada em um ponto de difícil acesso e desconhecida para os olhos da população mas não dos seus inimigos.

Possivelmente seria o fundo do mar, subsolo, Antártida, uma ilha não catalogada, um asteróide, estação espacial, o topo de uma montanha no coração da selva, uma construção sobre as nuvens, o interior de um vulcão, uma instalação militar bem guardada, etc.

Sendo de difícil acesso para os seus inimigos também é de difícil acesso para você, sendo assim você leva o triplo do tempo que levaria para chegar nela em condições normais, se levaria 1 dia para chegar nela, com essa vantagem levaria 3 dias, em condições normais leva pelo menos 1 hora pra ir para a sua base.

Caso a Base não tenha um Difícil Acesso será provavelmente uma mansão acima de qualquer suspeita ou um edifício com a logomarca da equipe.

Conhecida [-5 PEs]: A sua base é conhecida por todos, não pode ser usada em conjunto com secreta, nem se o seu dono tiver Boa ou Má Fama.

Enfermaria [+10 PEs]: Médicos normalmente possuem um consultório próprio para atender pacientes e/ou amigos em tempos de necessidade (ou uma bala no corpo).

Ginásio [+2 PEs]: Famílias tradicionais japonesas mantêm esses quartos conhecidos como Dojo para o treinamento físico dos interessados. Em alguns casos, é possível recrutar alunos e fazer uma



grana com as mensalidades.

Interior Gigantesco [+5 PEs]: Por fora, a base parece ser uma casa de cachorro, armário ou cabine telefônica, mas por dentro é realmente gigantesco, onde várias dezenas de pessoas podem conviver sem problemas. 5 PEs para cada 100 pessoas.

Laboratório Biológico [+10 PEs]: um avançado sistema de pesquisas médicas e genéticas. Alguns recursos comuns num centro como este seria equipamento para diagnósticos precisos, clonadores de órgãos, câmaras de proteínas (veja adiante em Equipamento Médico), potentes microscópios, análises de DNA, salas de cirurgias para tratar implantes e cirurgias plásticas.

Laboratório Místico [+10 PEs]: acesso a ingredientes mágicos, equipamento para experimentos, salas especialmente preparadas para abrigar certos tipos de criaturas místicas, biblioteca arcana. Possuir um laboratório Místico também lhe dá mais 3 magias iniciais.

Laboratório Químico [+10 PEs]: drogas podem ser sintéticas ou naturais com efeitos variados: reanimação, estados de Nocaute, induzir confissões, medo, lascividade, variadas formas de envenenamento, antídotos, calmantes, soníferos, acessos de riso, deformações temporárias na face, alucinações, suprimir fadiga, causar dor, induzir amnésia temporária, depressivos, medo, amizade, acessos de riso, perda de coordenação motora, anestésicos, suporte médico, motivar prazer, causar efeitos inflamatórios, irritação no trato respiratório, pele e olhos ou escravizar a partir dos horrores da dependência química, algumas drogas sofisticadas têm um poder de vício tão mortal que após poucas utilizações se tornam tão indispensáveis ao organismo quanto oxigênio!

Utilizar Soros da Verdade com propósitos de espionagem é considerado violação de tratados internacionais e da Convenção Contra a Tortura,

além de violação do direito natural de livre confissão. A duração dos efeitos das drogas está relacionado à qualidade e à quantidade da substância, cabe então ao Mestre determinar os efeitos exatos. Substâncias provenientes de laboratórios químicos ainda podem ser ácidos, corantes, combustíveis, etc.

Loja [+10 PEs]: Vários itens encontrados em suas aventuras ou comercializados estão dispostos em prateleiras para venda. Você pode ganhar dinheiro vendendo os itens e pode até mesmo contratar alguém para vendê-los! Você pode ganhar 1d6x100 medas por mês, se você vender as mercadorias que tem na loja (ou seja trabalhando o contratando alguém para vender todos os dias as mercadorias).

Oficina [+5 PEs]: Um grande forno, baldes de água, martelos diversos, livros e outros equipamentos úteis para forja de armas e armaduras, entre outros itens seja de metal ou não, podem ser encontrados aqui. Testes de Ofícios são um nível mais baixos aqui, permitindo melhores reparos e criação de equipamentos, além de ser possível fazer a munição necessária para a Vantagem Munição Limitada.

Pequena [-5 PEs]: A sua base é tão pequena que tem espaço somente para você (tem somente uma cama, uma cadeira, uma mesa pequena.....), talvez seja uma barraca, um barco, talvez até o interior de uma aliado construto (pode ser usada em conjunto, com sempre presente), e com muita dificuldade você pode acomodar mais uma pessoa.

Pub [+5 PEs]: Sua Base é um verdadeiro ponto de encontro para todos que gostam de conversar, bater papo e afins (e também é conhecida por todos os seus inimigos que podem até frequenta-la). Você pode ganhar dinheiro vendendo serviços e pode até mesmo contratar alguém para vendê-los!

Sempre presente [+30 PEs]: Quer dizer que ela sempre estará a poucos minutos de distância do grupo, seja por um portal de teletransporte, ou porque



é uma máquina/casa voadora/buraco dimensional que segue o grupo. Se você tem Boa Fama, ou Má Fama a sua base será conhecida por todos **os seus inimigos**.

Secreta [+20 PEs]: É parecida com a **Difícil Acesso** mas só o pessoal do grupo sabe onde ela fica. Considerando que você toma várias medidas para despistar inimigos até a sua chegada. você demora o triplo do tempo normal para chegar nela. Será quase impossível para seu inimigos descobrirem a sua localização, todos os membros do grupo ganham a desvantagem segredo sem pagar pontos por ela mas a localização da base só poderá ser descoberta se alguém que conheça a sua localização falar para os seus inimigos. Se você tem Boa Fama, ou Má Fama a sua base continuará secreta.

Tecnológica [+10 PEs]: supercomputadores, uma inteligência artificial desenvolvida com a Vantagem Genialidade, banco de dados para praticamente todas as ciências conhecidas, telescópio, o controle de um satélite, equipamento para reparos e criação de máquinas sofisticadas.

Templo [+5 PEs]: Devotos de seres divinos precisam de templos para venerá-los ou herdaram esses locais de seus parentes. De toda forma, ainda é um lugar para adoração e meditação, com uma pequena residência nos fundos.

Torcida [+5 PEs]: Os habitantes da sua Base torcem por você dentro da sua Base então você ganha os Benefícios da vantagem Torcida Somente dentro da sua Base.

Poderees Mágicos

Vantagens e Desvantagens para usuários de Magia e habilidades similares a magia.

Acelerar Magia 12 PONTOS

Você pode lançar uma magia com um pensamento.

Lançar uma magia acelerada é uma ação gratuita.

O personagem pode realizar no mesmo turno ainda uma outra ação de ataque e de movimento, mesmo lançar outra magia, na mesma rodada que o personagem lança uma magia acelerada.

O personagem só pode lançar uma magia acelerada por rodada.

Uma magia cujo tempo de lançamento é maior que 1 rodada completa não pode ser rápida.

Uma magia acelerada gasta 4 PMs a mais para ser lançada.

Atrasar Magia 11 PONTOS

Você pode lançar magias que tomam efeito após um curto atraso de sua escolha.

Uma magia atrasada não se ativa até de 1 a 5 rodadas depois que você termina de lançá-la.

Você determina o atraso ao lançar a magia e ele não pode ser alterado uma vez definido. A magia se ativa logo após seu turno na rodada que você designar.

Quaisquer decisões que você faria sobre a magia, inclusive jogadas de ataque, desígnio de alvos ou determinação ou modelagem de área, são tomadas quando a magia é lançada. Quaisquer efeitos resolvidos por aqueles afetados pela magia, inclusive testes de resistência, são decididos quando a magia se ativa.

Se condições mudarem entre o lançamento e o efeito de forma tal que torne a magia



impossível – por exemplo, o alvo que você designou deixa o alcance ou área máximos da magia antes dela ser ativada – a magia falha.

Uma magia atrasada pode ser cancelada normalmente durante o atraso, e pode ser detectada normalmente na área ou no alvo com magias como detectar magia.

Uma magia atrasada custa 3 PMs extras para ser lançada. ...

Aumentar Magia [1 PONTO]

Você pode lançar magias mais longe que o normal.

Uma magia ampliada tem seu alcance duplicado.

Magias cujos alcances não são definidos por distância não têm seus alcances aumentados.

Uma magia cuja área ou efeito é determinado por seu alcance tem as dimensões de sua área ou efeito aumentadas proporcionalmente. Uma bola de Fogo por exemplo afeteria um raio de 10m.

Uma magia ampliada gasta 2 PMs extra para ser lançada.

Canções [ESPECIAL]

Canção Heróica [1 ponto]: Cantando os grandes feitos do personagem ele adquire +1 PV por PM gasto, os PMs ficam retidos até o executor pegá-los de volta.

Não pode ser usado para o próprio executor da canção e nem cura PVs perdidos. Podem ser transferidos até 2 PVs por turno.

Mortos-vivos, Construtos, Criaturas Mágicas e seres com resistência 2 ou mais são imunes.

Canção Hipnótica [2 pontos]: Após um teste bem sucedido de ataque baseado em Poder de Fogo, mas realizado a partir de um instrumento musical, um número de vítimas igual à Habilidade do executor sofre os efeitos da Vantagem Paralisia.

Canção Maldita [2 pontos]: Quando está sendo entoada a Canção Maldita causa os efeitos da Desvantagem Assombrado na vítima.

Canção Mística [1 ponto]: Quando entoada a Canção Mística transfere os PMs do executor para os alvos. Está a ÚNICA forma de se recuperar PMs sem descanso. Pode ser transferido até 2 PMs por turno.

Pode ser negado com um teste de Resistência por turno quando passar esta livre do poder. 2 PMs por alvo.

Inspirar a Guerra [1 ponto por canção]: O alvo recebe os benefícios da Vantagem Torcida ou Arena. Há uma canção para cada um dos dois benefícios.

Réquiem [1 ponto]: A vítima sofre os efeitos da Desvantagem Terreno Desfavorável. 2 PMs por alvo.

Disfarçar Magia [1 PONTO]

Você pode lançar magias sem que observadores notem.

Você dominou a arte de lançar magias despercebidamente, misturando componentes verbais e somáticos nas suas atuações tão habilmente que outros raramente te apanham no ato.

Uma magia disfarçada não pode ser identificada no ato do seu lançamento.

Sua atuação é óbvia para todos nos arredores,

mas o fato que você está lançando uma magia não o é.

A menos que a magia visivelmente emane de você ou observadores tenham algum outro meio de determinar sua fonte, eles não sabem de onde o efeito veio.

Uma magia disfarçada custa 1PM e uma ação de movimento extra para ser lançada (Recomendada para bados).

Espionagem [1 PONTO]

Encantando dois objetos você pode criar uma relação empática entre ambos e a partir de um deles ver, ouvir e experimentar outros sentidos pelo ponto de vista do outro objeto ou seu usuário não importando a distância. Podem ser dois espelhos, duas jóias, dois quadros, etc. 1 PM fica retido no par de objetos.

Estender Magia [1 PONTO]

Você pode lançar magias que duram mais que o normal.

Uma magia estendida dura o dobro do tempo normal (aplicável apenas a magias com tempo de duração definido). Magias instantâneas ou permanentes não são afetadas por esta vantagem.

Uma magia estendida custa 50% mais PMs para ser lançada.

Ligação Mística [1 PONTO]

Você pode ligar um grupo de indivíduos, seja por laços místicos, espirituais, psíquicos ou tecnológicos. Para incluir alguém na Ligação Mística 1 PM ficará retido no alvo, ou mais PMs para diferenciar os membros hierarquicamente.

O líder da Ligação pode negar livremente os efeitos. Mesmo aplicado em um Talismã o alvo tem direito a um teste de Resistência para negar os efeitos. Este laço permite aos que estão ligados independente da distância:

- a) sentir a direção, passagem e aproximação;
- b) situações de perigo, estado de saúde, sentimentos superficiais;
- c) entender mensagens em código;
- d) pedir ajuda;
- e) aplicar poderes Mentais.

Magia Amigável [2 PONTOS]

Suas magias afetam apenas os seus inimigos.

Suas magias são inofensivas para pessoas ou itens que o mago considere como aliados ou importantes.

Uma bola de fogo “amigável” causaria dano ao salteador que ataca o guerreiro amigo do mago, mas jamais afetaria o guerreiro amigo do mago ou qualquer um dos seus itens. Isso muda se por qualquer motivo o Mago tenha algum inimizade ou raiva por um de seus amigos.

Uma magia amigável gasta 2 PMs extras para ser lançada.

Mente Repartilhada [2 PONTOS]

Você tem mais uma mente na sua cabeça (ou mais de uma cabeça...).

Por conta disso poderá fazer duas ações mentais

num mesmo turno.

Em regras você pode executar uma ação de ataque e uma magia por turno. Caso uma mente seja hipnotizada ou afetada por algum poder a outra não será. As suas mentes podem discordar algumas vezes e entrar em conflito.

Magia Persistente [1 PONTO]

Você faz uma de suas magias que dependem de teste de Resistência para terem seus efeitos negados, serem mais difíceis de resistir.

Qualquer magia que dependa de um teste de resistência para ser negada, é repetida na rodada seguinte se o alvo resistir ao seu efeito.

Uma magia persistente gasta 4 PMs extras para ser lançada..

Magia Repetida [2 PONTOS]

Você pode lançar uma magia que se repete na rodada seguinte.

Uma magia repetida é automaticamente lançada novamente no começo de seu próximo turno na rodada. Não importa onde você esteja, a segunda magia origina-se no mesmo lugar e afeta mesma área que a magia original.

Se a magia original designa um alvo, a magia repetida afeta o mesmo alvo se estiver dentro Hx2 metros (Habilidade do mago) de sua posição original; do contrário a segunda magia falha.

Uma magia repetida custa o dobro PMs do original para ser lançada e o mago não necessita estar concentrado ou gastar qualquer ação para que isso aconteça, ou seja no próximo turno o mago poderá agir

normalmente inclusive lançar outra magia.

Magia Sagrada [2 PONTOS]

Suas magias de dano são imbuídas com poder divino. Você pode usar normalmente magias que somente clérigos e paladinos podem usar. Mas ainda tem que dar um jeito de aprender.

Magia Sem Gestos [1 PONTO]

Você pode lançar magias sem gestos, nuncaprecisando gesticular para lançar magias, a não ser que deseje fazer isso.

Uma magia sem gestos pode ser lançada sem componentes gestuais (Você pode lançar uma magia inclusive se estivei imobilizado mas ainda tem que ter capacidade de falar para poder lançar a magia).

Magias sem componentes gestuais não são afetadas.

Magia Silenciosa [1 PONTO]

Você lança Magias Silenciosamente nunca precisando falar para lança-las apenas se você desejar.

Uma magia silenciosa pode ser lançada sem componentes verbais (ou seja completamente em silêncio somente com gestos). Magias sem componentes verbais não são afetadas.

Magia de Toque à distância [1 PONTO]

Você pode lançar magias de toque sem tocar o receptor da magia.

Você pode lançar uma magia que normalmente tem um alcance de “toque” a qualquer distância até a sua H x2 metros. A magia efetivamente se torna um raio, então você deve ter sucesso num ataque à distância usando o PdF ao invés da Força para aplicar a magia no receptor. Uma magia de toque à distância custa 2 PMs extras para ser lançada.

Maximizar Magia [2 PONTOS]

Todos os efeitos numéricos variáveis de uma magia maximizada são maximizados. Uma magia maximizada causa dano máximo, cura o número máximo de pontos de vida, afeta o máximo número de alvos etc., como aplicável. Magias sem variáveis aleatórias não são afetados. Uma magia maximizada custa 3PMs extras para ser lançada.

Uma magia potencializada e maximizada ganha os benefícios separados: o resultado máximo mais metade do resultado jogado normalmente.

Potencializar Magia [1 PONTO]

Você pode lançar magias para um maior efeito.

Todos os efeitos numéricos variáveis de uma magia potencializada são aumentados por ½ (multiplique tudo por 1.5).

Uma magia potencializada causa então metade do dano a mais que o normal, cura metade dos pontos de vida a mais, afeta metade de criaturas a mais etc., como convir. Testes de resistência e disputas (como a que o personagem faz quando lança dissipar magia) não são afetados. Magias sem variáveis aleatórias não são afetados.

Uma magia potencializada gasta 2PMs extras para ser lançada.

Substituição de Energia [1 PONTO]

É como adaptador só que para magias. Você pode modificar uma magia que usa um tipo específico de energia para usar outro tipo de energia.

Escolha um tipo de energia: químico, elétrico, frio, fogo ou sônica. Você pode modificar qualquer magia com um designador de energia para, ao invés de usar o tipo de dano original usar o seu tipo escolhido de energia. Uma magia substituída funciona normalmente em todos os aspectos, exceto que o tipo de dano causado muda.

Por exemplo, uma bola de fogo pode ser modificada pra o tipo de energia ácida ainda causa dano numa difusão de 5 metros, exceto que é dano ácido em vez de dano por fogo. Custo 1 PM extra.



Reverter Magia/Poder [X PONTOS]

Este é o mais complexo dos Poderes Místicos, trata-se da habilidade de fazer o feitiço voltar contra o feiticeiro (reverter poderes de algumas vantagens) instantaneamente, e apenas no momento em que o adversário executa.

No mesmo turno que em que o usuário receber uma magia ele testa sua FA somando sua Habilidade + X de Reverter Magia + 1D contra a FD do adversário somando Habilidade + Pontos de Personagem gastos no Poder + 1D. As Vantagens Genialidade e Arcano ainda concedem um bônus de +1 cumulativas em ambos os testes e o Poder Reflexão de Defesa +1 apenas para o defensor. Caso o mago reverta a magia ela terá efeito contra quem a lançou sem direito a qualquer teste para aliviar as conseqüências.

Nenhuma outra ação é permitida ao mago defensor num turno em que ele opte por reverter uma magia e em casos de magias poderosas é preciso conhecer o poder que se está sendo revertido. 3 PMs por utilização.

Exemplo: O usuário Tom possui Habilidade 3 e o Poder Sono (de Mente) e tenta adormecer o mago Jerry. Jerry por sua vez Possui H4 e Reverter Magia 3. Tom testa 3 + 2 + 1D contra 4 + 3 + 1D de Jerry.

Máquinas

Equipamentos

Você não nasceu; foi construído. Em mundos modernos, provavelmente será um robô ou andróide; em mundos medievais esta vantagem diz que você é um golem, uma estátua feita com materiais raros e animada através de magia.

- **Imunidades.** Construtos nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente — geralmente magias da escola Elemental (espírito) — e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas.

- **Reparos.** Construtos nunca recuperam Pontos de Vida — nem com descanso, nem através de cura, magia, poções ou itens mágicos.

Eles podem ser consertados por alguém que possua a perícia Máquinas: um teste bem-sucedido de Habilidade +1 restaura 1 PV em meia hora. Em caso de falha, uma nova tentativa vai consumir mais meia hora. A critério do mestre, o conserto pode levar 8 horas sem testes.

Construtos não podem ser ressuscitados, mas eles nunca morrem realmente: um construto que chegue a 0 PVs estará destruído, mas ainda pode ser consertado com a perícia Máquinas.

Um construto não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha morrido.

- **Magia.** Construtos podem usar e recuperar Pontos de Magia de formas normais (com repouso ou itens), mas não podem adquirir Magia Branca, Elemental ou Negra. Apenas um meio-golem poderá fazê-lo (veja No Capítulo Vantagens Únicas).

Ciborgue (0 PONTOS) (CONSTRUTO)

Vem de —ciborg, abreviação de —organismo cibernético. Um ciborgue é um tipo de —meio-construto, uma combinação de homem e máquina, reunindo o melhor dos dois mundos. Eles são parte máquina, parte ser vivo. Ciborgues podem ser máquinas com partes humanas, ou humanos com partes mecânicas. Essa diferença é importante: os primeiros



têm cérebros eletrônicos, e os últimos têm cérebros humanos.

- **Construto Vivo.** Uma vez que têm partes orgânicas, ciborgues podem recuperar até metade de seus Pontos de Vida (arredondado para cima) com descanso ou cura normais, sem necessidade de conserto. Isso quer dizer que metade de seus PVs são —orgânicos, e metade são —mecânicos. Você ainda é imune a magias que afetam apenas seres vivos.

- **Cérebro Orgânico (-1 ponto):** Se você escolher esta opção, será normalmente afetado por magias e poderes que afetam seres vivos, e a vantagem única custará -1 ponto.

Implantes [VARIÁVEL]

Implantes (ou cyberwares) são aprimoramentos tecnológicos na forma de equipamentos sofisticados inclusos na estrutura de ciborgues para a concessão de maior intimidade na interação com Máquinas e ampliações de habilidades.

Suas modificações biônicas são pequenas —mas, quanto mais delas você tiver, mais próximo estará de ser um Construto por completo. Componentes biônicos podem ser comprados em pontos, quando o personagem é criado; ou mais tarde com Pontos de Experiência, lembrando que 10 PEs valem um ponto normal de personagem.

Sobre Plugins: Você verá vários Plugins nos cibernéticos, considere que os seus efeitos são cumulativos e cada membro pode ter a quantidade deles que o personagem puder pagar.

OBs: Todos os efeitos com uso por gasto em PMs tem seus custos e bônus cumulativos, se o usuário, usar, Aríete Hidráulico e Serra Circular no mesmo turno ele gasta 2PMs e recebe FA+4 para o ataque ness turno.

Lista de cyberwares

Apresentaremos algumas sugestões de Cibernéticos, equipamentos eletrônicos de última geração, implantes e chips instalados na cabeça de seu Personagem,

Você pode comprar cada componente apenas uma vez se o Mestre permitir.

Amplificador de Reações Botrel (2 PE): Acrescenta +1 para a iniciativa do alvo.

Analizador Químico Waynetech (2 PE): Funciona a Hx5 metros de distância.

Antigravidade (18 PE): Dispositivos antigravitacionais na forma de 16 ou 24 discos metálicos de 2cm de diâmetro implantados ao longo do corpo (coluna). Permite ao usuário voar como se tivesse a vantagem vôo.

Antitoxinas (2 PE): Oferece R+1 em testes contra toxinas naturais e artificiais.

Auto Falante (1 PE): Amplia a voz de uma pessoa como se ela estivesse usando um megafone. Tem um alcance de 160 metros.

Beijo (6 PE): O Personagem pode ao beijar ou morder alguém injetar um veneno paralisante, funciona igual a vantagem paralisia só que através do beijo.

Biomonitor (2 PE): Controla batimentos cardíacos, pressão, hormônios e etc. Aumenta testes de R+1.

Bolso debaixo da pele (1 PE): É recoberto por pele sintética e totalmente a prova de uma inspeção visual. Ideal para guardar cápsulas e pílulas, com cerca de 2 cm x 3 cm.

Boosterpack (4 PE): Aumento de reflexos.

Adiciona + 2 para iniciativa do Personagem

Braços

Ciberbraço (5 PE): Braço de reposição padrão. Uma prótese inteligente, você recebe FA+2. Gastando 1 PM por turno de uso.

Ciberbraço de Liquid Metal (10 PE): o Ciberbraço possui o famoso “metal líquido”, ou nanometal em sua composição, tem FA+2z e pode simular qualquer dano físico (Esmagamento, corte, Perfuração), além de um bônus de H+1 em testes de máquinas porque pode simular ferramentas. A prótese ainda tem autoreparo se concentra com se tivesse a vantagem Regeneração (divida os PVs por 2 depois por 5= esse é o valor de PVs que o braço regenera). Gastando 1 PM por turno de uso.

Ciberbraço Vip (1 PE): Membro de Reposição Padrão, faz movimentos como se fosse um braço natural (Força igual a do Personagem).

Ciberbraço Extra (18 PE): Para que possuir um único Ciberbraço, quando você pode instalar um extra, Considere o Ciberbraço Extra como um Membro Extra.

Tentáculos (28 PEs cada): Um tentáculo de fibra metálica. São implantados em cavidades nos braços do usuário (um em cada braço) ou conectados diretamente nas costelas do usuário. Podem ser controlados por um computador conectado ao córtex. Considere como um Membro Extra e Membros Elásticos

Ciberbraço Plugins

Arma Embutida (+2 PE): você tem uma arma escondida no braço (ou garra, ou tentáculo...), capaz de esconder a sua arma e tornando impossível desarmá-lo (recomendado para armas Especiais/

Mágicas) .

Ariete Hidráulico (+5 PE): Aumenta a Força do braço em FA+ 2. Gastando 1 PM por turno de uso.

Articulações Reforçadas (+9 PE): Deixa o braço com F+1.

Blindagem(+ 5 PE): Fornece FD+1. Gastando uma ação de Movimento.

Com Mão Extensora (+9 PE): Punhos Hidráulicos expandem o tamanho do braço como se tivesse Membros Elásticos.

Com Mão Gancho Autopropelido (+5 PE): A mão pode “disparar”, no melhor estilo Scorpion, possui sensores para saber onde se agarrar nestes casos. Possui cabo de aço de até 50 metros de alcance e um motor para retrai-lo, fornece +2 na especialização escalada.

Fibras de Plastik (+5 PE): Enlaça o braço com fibras de Plastik. Aumenta em FD +1. Gastando 1 PM por turno de uso.

Lançador de Micro-Mísseis (+5 PE): Lançador de Micro-Mísseis FA+2 Esmagamento. Gastando 1 PM por turno de uso.

Realskin (+ 1 PE): Deixa o braço com aparência de um braço comum.

Ciberhand Plugins

Aquaman (+3 PE): Estendem membranas interdigitais de Plastik. Personagem se desloca com velocidade normal na água.

Canhão (+9 PE): Concede PdF+1 Dano a escolha do jogador.

Com Ferramentas (+3 PE): Inclui ferramentas como chave de fenda e inglesa, minifuradeira e parafusadeira , etc. Concede +2 na perícia Máquinas.

Chicote Monofilamentar (18 PE): Feito de metal recoberto de linha monofilamentar. Bônus F+1 (Corte) e Membros elásticos.

Lança Morteiro (+27 PE): Substitui a mão por um Lança Morteiro (Funciona como Ataque Especial Amplo). Custo para Ativar 3 PMs.

Lady Letal (5 PE): Unhas de metal retráteis afiadas com 10 cm de comprimento. Concede FA+2 Corte.Gastando 1 PM por turno de uso.

Mão com formato diferente (+0 PE): A mão pode ter a forma de garra de robô, gancho, dedos longos, finos, achatados nas pontas, com 2, 3, 4, 6 ou 10 dedos, etc.

Microcâmera (+1 PE): Na ponta dos dedos. Espaço para até 1000 fotos. Precisa ser ligado a um terminal para “descarregar” as fotos.

Rippers (+5 PE): Substitui as duas falanges superiores dos dedos por bainhas onde garras de aço temperado retráteis de 7,5 à 10 cm de comprimento podem ficar alojadas. Concedem FA+1 Corte. Gastando 1 PM para cada 2 turnos de uso.

Scanner (5 PE): Na palma da mão ou na ponta dos dedos. Até 1 Gigabyte de informação. Precisa ser ligado a um terminal para “descarregar” os arquivos. Concede +2 na perícia investigação.

Serra Circular (5 PE): Serra com 10 cm de raio, feita de aço-carbono. Concede FA+2 Corte. Esse bônus não se aplica no cálculo da capacidade de carga do personagem. Gastando 1 PM por turno de uso.

Soldador (5 PE): FA+2 por turno contínuo por solda magnética ou elétrica. Permite realizar soldas.

Dano Calor. Gastando 1 PM por turno de uso.

Soco Inglês (5 PE): Substitui os nós dos dedos por peças de aço, e as recobre novamente. Ficam imperceptíveis (ou não, a gosto do freguês). Proibido em vários países. Concede FA+2 esmagamento. Gastando 1 PM por turno de uso.

Viúva Negra (9 PE): A mão possui pequenos ferões e um reservatório de veneno. Concede os mesmos efeitos da Vantagens para Armas Mágicas, Venenosa (Manual 3D&T página 120).

Wolverines (5 PE): 3 garras laterais partindo das mãos, baseadas no design de Frank Miller. Possui dano de combate usando as garras igual a FA+2 corte. Gastando 1 PM por turno de uso.

Ciberaudio (1 PE cada): Prótese de reposição padrão.

Ciberaudio Plugins

Abafador (+5 PE): Reduz sons mais altos, somando +1 na FD contra dano sônico.

Dispositivo Telefônico (+1 PE): Permite receber ligações telefônicas.

Earman (+0 PE): Walkman implantado. Há Chips gravados com músicas.

Espectro Ampliado (+3 PE): Permite escutar Infra-som e Ultra-som, concede os benefícios de Audição aguçada de sentidos especiais.

Gravador Sonoro (+1 PE): Permite gravar até 3h de gravação sonora. Precisa ser ligado a um terminal para descarregar.

Rádio-recepção (3 PE): O usuário pode — ouvir sinais de rádio – tudo desde transmissões AM,

trilhas sonoras de TV, ondas curtas, sinais de polícia e mais ainda.

Rádio de Segurança (5 PE): Transmite em faixas de rádio codificadas.

Sonar (2 PE): Concede Radar. Funciona somente embaixo d'água.

Chipware de Memória (3 PE): Chipware que após estar implantado cirurgicamente ao corpo do Personagem, Concede ao personagem o conhecimento sobre determinada Especialização de uma perícia, caso ele já tenha essa Especialização concede ao mesmo +1 em testes nela (qualquer especialização de qualquer perícia escolhido pelo Jogador e aprovado pelo Mestre, de acordo com o Background do Personagem). também podem conter trechos de memórias de outras pessoas, editados. Podem ser usados como lazer (viagens, excursões, campeonatos, esportes, etc.), pornografia, ou até mesmo guardar segredos militares e de corporações. Estes Chipwares podem ser comprada várias vezes, para a mesma especialização.

Ciberasas (18 PE): Asas plásticas revestidas de uma fina película metálica na forma que o cliente desejar (anjo, demônio, morcego, dragão, pterodraco, etc...). São propelidos por dispositivos antigravitacionais e pequenos motores bem camuflados. São incrustadas e costuradas as costelas, permite ao Personagem voar como se tivesse a vantagem vôo.

Conector Universal a Computadores (1 PE): Todos os Cibernéticos possuem conectores que podem ser ligados a qualquer computador pessoal, para troca de informações.

Cortexbomb (5 PE): Uma bomba instalada dentro do crânio de uma pessoa, para assegurar sua lealdade. Pode ser detonada por controle remoto ou timer. Para remove-la do crânio do usuário sem acidentalmente aciona-la, necessita do cirurgião um teste difícil H-3 de cirurgia Medicina.

Comunicador (5 PE): Intercomunicadores de longo alcance permanentemente em contato com a sua central, adaptável a vários tipos de frequência, escuta telefônica e ainda localização por satélite. Alguns sistemas de comunicação ainda permitem projetar a voz através de qualquer aparelho de rádio. Exigências: Rádio-recepção

Detector de Movimento (5 PE): Com alarme silencioso. Pode ser um bip auditivo ou por vibrações no usuário. o Personagem nunca podera ser surpreendido e pego desprevenido.

Detector de Radiação (1 PE): Seu próprio contador Gêiser instalado em você. Detecta todos os tipos de radiações até mesmo as emandas por seres sobrenaturais. Muito útil para confirmar se a fonte dessa radiação esteve ou esta no local.

Escudo contra Interferências Externas (3 PE): Deixa o implante com R+1 contra interferências externas. Como Pulsos eletromagnéticos que podem danifica-los. Tentativas para assumir o controle do seu Implante.

Enxerto Muscular Natural (18 PE): Aumenta Força e Resistência do usuário em +1. Ampliação utilizando os próprios genes do paciente, clonados, alterados e multiplicados para um melhor desenvolvimento muscular.

Enxerto Muscular Plastik (28 PE): Das industrias Petho: Substitui suas fibras musculares por fibras bio-compátiveis. Aumenta Força, a Resistência e a Armadura do usuário em +1.

Espionagem (5 PE): Equipado com gravadores de vídeo e áudio suficientes para 30 min de gravação, fotografias digitais, microfilmagem e grampo telefônico.

Esqueleto Reforçado (18 PE): Projetado e construído por fios de metal que são costurados ao redor dos ossos. Você tem o esqueleto reforçado recebendo

R+1, A+1 e sofrendo sempre dano mínimo em quedas. Aumentam o peso da pessoa em + 10 %.

Esqueleto Reforçado Militar (28 PE): Projetado e construído por fios de titânio que são costurados ao redor dos ossos. Você tem o esqueleto reforçado recebendo F+1, R+1 e A+1 e sofrendo sempre dano mínimo em quedas. Aumentam o peso da pessoa em + 50 %.

Esqueleto Adamantium (46 PE): Tecnologia canadense, projetado e construído por fios de adamantium que são costurados e reenvolvidos ao redor dos ossos. Você tem o esqueleto reforçado recebendo F+1, R+2 e A+2 e sofrendo sempre dano mínimo em quedas. Aumentam o peso da pessoa em + 50 %.

Face Elástica (5 PE): São implantados sob a pele micro-dispositivos controláveis, que permitem alterações sutis na estrutura óssea e na tensão da pele, criando ou eliminando rugas, pintas e cicatrizes.

Produtos químicos segregados sobre a pele alteram sua cor, umidade e tonalidade geral. O usuário pode mudar sua aparência dramaticamente. São precisos apenas 5 minutos para executar uma mudança drástica pré-planejada, ou até 3 horas para se fazer parecer com alguém em particular. Concede +3 na especialização Disfarce.

Filtros Nasais (5 PE): Protegem contra gases tóxicos e nocivos, e funcionando como mascara de oxigênio. Duração de Rx30 minutos.

Girolíbrico(5 PE): Um giroscópio eletrônico miniaturizado implantado no ouvido interno, confere ao ciborgue um equilíbrio perfeito. Ele é capaz de caminhar na corda bamba, em lugares altos, etc. Teste de H+2 para tudo que envolva equilíbrio.

Guelras (5 PE): Permite ao Personagem respirar debaixo d'água.

Gravador de Vídeo / Áudio (1 PE): Grava até 3 horas de vídeo. Precisa ser ligado a um terminal para “descarregar”.

Hacker (5 PE): Meios para realizar praticamente qualquer tipo de pirataria de dados, testar senhas e saber para que os sistemas de segurança foram projetados. Concede H+2 em tudo que envolva informática.

InBN (5 PE): O Personagem (e conseqüentemente seus Cibernéticos), possui conexão contínua na rede (Internet, Ultranet, etc.) Permite ao Personagem conectar-se a computadores externos, através da rede de satélites e ondas de rádio, que podem ser usados para monitorar uma rede à distância. Esses computadores também podem ser usados para ligar / desligar hardware / Cibernético implantado no Personagem, monitorar funções vitais e até mesmo interferir em banco de dados ou equipamentos eletrônicos (incluindo Cibernéticos) carregados pelo Personagem.

Infiltrador (5 PE): Olhos invisíveis aos leitores de retina, clonadores de retina por scanner, dispositivos para testar senhas, simulador de impressões digitais falsas, identidades falsas, amostras de DNA falso, invisibilidade a detectores de metais.

Invólucro Hermético (3 PE): Este invólucro hermético de polímero transparente, que cobre todo o corpo protege quem o usa de vácuo, gás, e uma temperatura de até 60°.

Língua de Cobra (18 PE): Língua bifurcada, com várias cores, tamanhos e modelos, de 10 cm até 2 ou 3 metros. Funciona como um membro extra.

Link com Veículo (5 PE): você recebe um bônus de H+2 em testes de Máquinas para dirigir ou operar veículos. Comandar Aliados.....

Monitor de Cristal Líquido (1 PE): Você

possui um monitor de cristal líquido com 10 cm x 15 cm. Pode possuir um microcomputador também (+1PE).

Nanobots I (10 PE): Robos microscópicos, que constituem o chamado Nanometal ou “metal líquido” que fornecem ao portador uma limitada capacidade de regeneração. você recebe um bônus de R+3 em qualquer teste de Resistência contra doenças, venenos, fome, sede, cansaço e outros efeitos físicos – mas não contra magias e efeitos mentais. Exigências: R2 ou mais, Suporte de Vida.

Nanobots II (20 PE): você recebe a Vantagem Regeneração. Exigências: R3 ou mais, Suporte de Vida, Nanobots I.

Olfato Aguçado (3 PE): Concede a capacidade de distinguir a

Olho Cibernético (1 PE cada): Para reposição padrão.

Ciberlook Plugins

Anti-Ofuscante (+1 PE): Protege contra flashes de granadas de luz ofuscante ou Laser.

Câmera Digital (+1 PE): Espaço para até 1000 fotos. Precisa ser ligado a um terminal para “descarregar” as fotos.

Conta Número (+1 PE): Fornece estimativas de números, quantidades e contagens..

Contalens (+1 PE): Permite gravar a impressão retiniana de uma pessoa, olhando olho no olho. Até dez impressões podem ser gravadas

Infrared/Termo/Ultraviolet (+3 PE): Enxerga no espectro infravermelho, UV (total escuridão, seres invisíveis) e visão termográfica baseada em padrões de calor e cor.

Laser (+5 PE): Carrega um pequeno laser capaz de rajadas concede FA+2 Calor (PdF). Gastando 1 PM por turno de uso.

Micro-Macro-Optics (+3 PE): Microscópio que aumenta 250, 500, 1000 ou até 2000 vezes, e lentes telescópicas que permitem enxergar a 1000, 2000, 4000 ou até 8000 metros de distância.

Microvideo (+1 PE): Permite gravar até 3h de gravação visual, precisa ser ligado a um terminal para “descarregar”.

Mira na Retina (5 PE): você recebe FA+1 Sempre que o usuário usar a Manobra Ataque Concentrado.

Mutalents (+1 PE): Lentes de contato que mudam de cor, à escolha do portador. Permite mudar a cor dos olhos do Personagem para até 16 milhões de cores distintas. Concedem +1 em disfarces, intimidação, sedução.

Times Square (+0 PE): Permite receber mensagens através de um display de 4 linhas.

Visão 360 Graus (+5 PE): Você tem uma matriz de sensores embutida na parte posterior da cabeça e interligada ao nervo ótico. Isto lhe permite ver o que se passa em todas as direções ao seu redor – incluindo acima. Você não pode ser surpreendido.

Radaroptics (3 PE): Concede Sentidos especiais Radar.

Raio X (3 PE): Concede Visão de Raio x com capacidade de enxergar através de paredes, portas.....

Pele Reforçada (10 PE): você tem Rx6 PVs. Seus Pontos de Magia não são afetados.

Pernas

Ciberperna (5 PE): Uma espécie de prótese inteligente desenvolvida no começo do século XXI. Soma-se H+1 para calcular o deslocamento do personagem.

Ciberperna de Liquid Metal (8 PE): Fabricado pelas empresas Ciberdine, a Ciberperna possui o famoso “metal líquido”, ou nanometal em sua composição, Aumenta a H+2 para calcular o deslocamento, e ainda oferece H+1, para escaladas, capacidade de formar diversos objetos simples como patins para gelo, coldre para armas, travas, para melhor fixação ao solo. A prótese ainda tem autoreparo se concentra com se tivesse a vantagem Regeneração, (divida os PVs por 2 depois por 5= esse é o valor de PVs que o braço regenera). Gastando 1 PM por turno de uso.

Ciberperna Vip (1 PE): Membro de Reposição Padrão faz movimentos como se fosse uma perna natural (Não acrescenta nada as características do personagem).

Ciberperna Plugins

Blindagem de Metal e Plastik (+5 PE): Fornece a perna A+1, Para ativar é necessário gastar uma ação de Movimento.

Coldre acoplado (+3 PE): Coldre para Revólveres / Pistolas. Confere +1 em iniciativas somente se o usuário for usar PdF como primeiro ataque.

Patins Para Patinar no Gelo Acoplados (+3 PE): Patins próprios para patinação em gelo, são retráteis, +2 em testes para esse esporte.

Realskin (+1 PE): Deixa a perna com aparência de uma perna comum.

Painkiller (1 PE): Anula a sensação de dor, frio, calor e cancela efeitos de tortura. O Personagem ainda sofre os danos, apenas não os percebe. Pode ser desligado, mas Ciberusuários mais insanos o mantêm ligado em tempo integral.

Placa Dermal Subcutânea (9 PE): Fornece A+1, através de miniplacas metálicas inseridas nas células da pele. Quando acionadas, as placas se alinham, conferindo a proteção.

Plug de Conexão a Veículo (1 PE): Permite uma conexão direta com um veículo especialmente preparado (carro, moto, lancha, helicóptero), através de ondas de rádio. Alcance de Hx10 Km.

Plug de Conexão com Máquinas (3 PEs): Permite controlar máquinas à uma distância de até Hx10 km, por ondas de rádio, desde que estejam preparadas para tal (Aliados).

Programação (5 PE): escolha duas Especializações; você recebe a +1 em testes para executa-las.

Relógio Subcutâneo (0 PE): Relógio, alarme, cronômetro, etc. Acende uma luz (verde ou azul) quando pressionado.

Sensores (3 PE cada): escolha qualquer item de Sentidos Especiais; você pode comprá-los separadamente.

Servo-Motores (5 PE cada): você recebe F+1, H+1 ou R+1, à sua escolha. Você pode comprar este componente uma vez para cada Característica. Gastando 1 PM por turno de uso (acionados todos de uma vez se tiver mais de um).

Sintephosphur (1 PE): Trata-se de uma aplicação de fósforo especial debaixo da pele, que dissolve totalmente o corpo do Personagem em caso de morte, não deixando nenhuma pista.

Sinteskin (1 PE): Pele sintética. Substitui pele queimada, destruída ou com algum problema.

Sintevox (1 PE): Sintetiza qualquer voz que tenha sido escutada e gravada antes. Comporta somente Hx3 vozes na memória de cada vez..

Skincolor (1 PE): Textura de pele diferente. Pode ser como pele de réptil, tigre, leopardo, etc. Concede +2 em intimidação. Monstruoso.

Suprimento Independente de Ar (1 PE): Permite Rx30 minutos de Oxigênio, injetados diretamente nos pulmões.

Suporte de Vida (5 PE): caso seja reduzido a 0 PVs, você não precisa fazer um Teste de Morte, conseguindo automaticamente o melhor resultado (Muito Fraco). Caso receba dano novamente, você passa para o estado seguinte (Inconsciente) sem rolar testes, e assim por diante.

Surto de Adrenalina (5 Ps): você fica furioso e recebe F+2, R+2 e A-1 durante um número de rodadas igual a sua Resistência (depois de aumentada). Usar essa habilidade consome 5 Pontos de Magia.

Tecnauta (5 PE): Os implantes necessários para explorar o ciberespaço desfrutando interação máxima.

Teckhair Special (1 PE): Cabelos coloridos, que podem até brilhar no escuro. Concedem +1 em disfarces.

Tomada de Interface (1 PE): Trata-se de um implante de interface neural que permite que o usuário envie e receba informação de um equipamento de hardware – qualquer coisa que tenha o hardware apropriado, desde um aparelho de TV até um Computador.

Tradutor (3 PE): este Cibernético permite

após implantado que o usuário converse com qualquer pessoa (exceto por telepatia), na mesma linguagem (pode ser linguas antigas, esquecidas, idiomas, dialetos locais, ou até mesmo linguagens secretas) utilizada pelo alvo. Muito útil em missões de diplomacia (principalmente em outros países/planetas).

Transmissão (3 PE): Você tem um telefone celular embutido e pode transmitir em qualquer frequência de rádio que desejar. A frequência em que você está transmitindo pode ser mostrada numa legenda ótica; ou então um chip sintetizador poderia anunciar a faixa em seu ouvido cibernético. Exigências: Rádio-recepção

Vampires (5 PE): Presas retráteis. Concede uma taque extra por turno por mordida FA=F+1d.

Vampires Sharklike (5 PE): Dentes feitos em próteses moldados como os de tubarão. Concede uma taque extra por turno por mordida FA=F+1d.

Vampires Venom (14 PE): Presas envenenadas. Concede uma taque extra por turno por mordida FA=F+1d. e os mesmos efeitos da Vantagens para Armas Mágicas, Venenosa (Manual 3D&T página 120).

Vortice (10 PE): Este implante peitoral permite ao usuário absorver parte de toda a energia (cinética, luminosa e elétrica) em um raio de 20 metros (duração de mais ou menos 2 minutos), e convertendo-a em um pulso eletromagnético, e todos os aparelhos eletrônicos em um raio de até Rx10 metros ao redor do Personagem, neste raio de efeito todos os aparelho eletro-eletrônico devem fazer um teste de resistência, falha, são desligados e precisam de alguém com a perícia máquinas para concerta-los. Laboratórios, usinas e industrias possuem R5 para o teste.

Wired Reflex (5 PE): Reflexos acelerados. Acrescenta um bônus de H+2. Gastando 1 PM por turno de uso, Somente em combates e afins.

Corpo Ciborgue Completo (especial)

Também chamado de padrão Robocop, mas o Plastik e o metal podem ser moldados em qualquer textura, formato, tamanho e cor. Substitui cerca de 75 % do corpo do Personagem por metal e Plastik. O novo corpo pesa até + 50 % em quilos.

Ciborgue: após muitas modificações, você se tornou quase um Construto total. Uma vez que têm partes orgânicas, ciborgues podem recuperar até metade de seus Pontos de Vida (arredondado para cima) com descanso ou cura normais, sem a necessidade de concerto. Isso quer dizer que metade de seus PVs são —orgânicos, e metade são —mecânicos. Você ainda é imune a magias que afetam apenas seres vivos recebe todos os benefícios e restrições de Construto.

Exigências: no mínimo 30 PEs em outros componentes já instalados. Qualquer personagem com 50 PEs ou mais em componentes biônicos assume este estado obrigatoriamente. Ciborgue não pode ser combinado com Fantasma ou qualquer tipo de criatura imaterial.

Corpo Ciborgue-Kamikase (+10 PE): Também chamado de padrão Robocop, mas o Plastik utilizado nesta versão é derivado de C-4. Substitui cerca de 75 % do corpo do Personagem por metal e Plastik C-4. Quando é morto ou em determinadas situações (até mesmo por Timer ou controle remoto) pode explodir como uma pequena bomba causando 20d em um raio de 2 metros, diminuindo 1d para cada 2 metros de distância do ponto de explosão (por exemplo 10d a 20 metros).

O Usuário passa ser a ter a desvantagem vulnerabilidade calor.

Desvantagens para Implantes Cibernético

Feito de Sucata (-2 PONTOS)

O implante é feito de sucata e sempre da problema, em toda a ocasião de combate ou a critério do mestre, o jogador rola 1d resultado Par o implante começa a dar problema e para de funcionar, dando uma penalidade ao usuário como se não o usasse. EX: Se é uma implante de visão fica cego, uma braço, não pode atacar, só o dano do outro braço, uma perna não pode se movimentar direito.

Manutenção Constante (-1 PONTO)

Seu implante precisa de manutenção constante, você tem que ficar pelo menos 1 hora por dia mantendo o seu implante senão sofre penalidades como se o implante fosse Feito de Sucata (Como a desvantagem acima)

Dominação Tecnológica (1 PONTO)

Pode operar os comando de uma máquina ou veículo apenas por contato visual sem precisar tocar nos seus comandos.

Caso outra pessoa esteja fisicamente operando os comandos decida o vencedor a partir de uma disputa de H+1d vs H+1d. Este poder é válido para praticamente qualquer máquina ou veículo com o qual você está familiarizado. Custo: Fora de Combate 1 PM para cada minuto operando outra máquina. Em combate 1 PM por Turno. Máquinas com defesas tecnológicas como computadores tem direito a um teste de R para negar o efeito (valor a critério do mestre).

Entender Tecnologia (5 PE)

Você tem uma sensibilidade sobrenatural para operar máquinas. Tocando no equipamento e se concentrando um pouco você absorverá por completo

o manual de instruções de qualquer aparelho não importando sua complexidade ou origem. Poderá saber o que ele faz e operá-lo, mas não concertá-lo. 3 PMs por utilização.

Ferramentas [1 PONTO]

Pode transformar as mãos em ferramentas. Dano personalizado para Corte, Perfuração e Contusão, recebe um bônus de +1 nas Especializações Armadilhas, Arrombamento, Falsificação, Intimidação, Punga e Fuga da Perícia Crime e +1 na Especialização Mecânica de Máquinas.

Manutenção [1 PONTO]

Construtos e Máquinas nunca podem recuperar PV com descanso e itens, apenas podem ser reparados com a Perícia Máquinas.

Por outro lado nunca morrem realmente, quando chegam a 0 PVs estarão destruídos, mas depois de uma temporada na oficina estarão em forma novamente. Com esta vantagem as máquinas e construtos recuperam PVs de forma normal com descanso, considera-se que a máquina consegue se consertar sozinha enquanto esta descansando. Porém se chegar a zeros pontos de vida tem que ser consertadas de forma normal.

Memória Expandida [2 PONTOS]

Você tem uma memória infalível. Pode lembrar tudo que seja ligado aos cinco sentidos, e jamais esquece nada. Você também pode usar Memória Expandida para gravar novos conhecimentos: quando vê outra pessoa usar uma Perícia, pode aprendê-la e usá-la como se a tivesse. Você não pode manter mais de uma Perícia ao mesmo tempo – para aprender uma nova Perícia, primeiro é preciso apagar a anterior. 1d+35

Mente Inacessível [1 PONTO]

Você é imune a Magias e Poderes que afetam e detectam a mente e formas de vida, nunca pode ser enganado por ilusões.

Apenas Máquinas devem ter obrigatoriamente esta Vantagem. Esta Vantagem também pode indicar que você é um alienígena, morto-vivo, por equipamentos especiais ou simplesmente apresentar padrões mentais mais complexos, desta forma você é imune a todas as formas de invasão à sua mente. Esta Vantagem também denuncia que você não é um simples humano. Não esqueça que essa é uma condição rara.

Mecha [0 PONTOS] (CONSTRUTO)

O mecha (pronuncia-se —meca) segue a estética dos robôs japoneses de mangá e anime. Parece pouco com uma pessoa, e muito com maquinaria pesada. São grandes e angulosos, os mais mecânicos entre os construtos.

Qualquer mecha que pertence a um personagem jogador é, na verdade, um Aliado com esta vantagem única. Mechas comuns têm tamanho humano ou maior, entre 2 e 3m de altura (mas aqueles de escalas diferentes podem ser gigantescos).

Têm a cabeça pequena em proporção com o resto do corpo, reforçando a impressão de que são imensos. Muitos têm um visor no lugar dos olhos, ou nem mesmo têm rosto — a cabeça mais parece um capacete.

Ao contrário dos andróides, ciborgues e outros, mechas não são feitos para se adaptar à vida humana — são considerados simples ferramentas, instrumentos ou eletrodomésticos. Embora a maioria dos mechas tenha estrutura humanóide básica (cabeça, tronco, dois braços, duas pernas), é muito comum que tenham formas diferentes, dependendo de sua função.

Um mecha de batalha pode possuir um canhão substituindo um braço, enquanto um mecha operário pode ter garras próprias para segurar e transportar cargas.

- **Aptidão para Forma Alternativa.** A estrutura mais —mecânica dos mechas também permite que alguns destes robôs consigam mudar de uma configuração para outra — são os famosos transformers.

A combinação humanóide/veículo é mais comum, pois oferece a versatilidade humana e a mobilidade de um carro, moto, jato, nave ou outro veículo. Também existem as formas de animal (em versão mecanizada), estrutura imóvel (uma torre de vigília, antenas de comunicação, estação de batalha...), aparelho (pistola, rádio-gravador, fita-cassete...) e outras. Uns poucos possuem três ou até quatro formas diferentes. Um mecha paga apenas 1 ponto por esta vantagem.

- **Modelo Especial.** É comum que mechas sejam grandes demais para usar roupas, armas, veículos e outros utensílios destinados a humanos. No entanto, podem recomprar esta desvantagem por 1 ponto. Mutilação [0 ou 1 ponto] Caso você seja feito em pedaços poderá colar suas partes de volta desde que os membros, peças ou órgãos estejam por perto. Você também pode se despedaçar à vontade. Para controlar partes mutiladas até a distância de seu campo de visão adquira esta capacidade pelo custo de [1 ponto].

Meio-Nanomorfo [4 PONTOS] (CONSTRUTO)

É um ser humano que tem parte do corpo feita de metal líquido, ele não pode mudar de forma totalmente, mas tem muitas habilidades. Os milhões de nanomáquinas que circulam o seu corpo recuperam células com grande velocidade, 1 PV por rodada, caso chegue a 0 Pvs sempre recebem mais 3 em testes de morte.

Também nunca pode contrair doenças comuns, nem ser afetado por venenos ou gases (mas ainda precisa respirar) e pode ser afetado por ácidos.

Porções de metal líquido podem se acumular nas mãos, para modelar armas diversas (podendo causar dano por esmagamento, Corte, perfuração), mas não criar armas complexas, como armas de fogo.

Também pode alongar seus braços para atingir alvos distantes, e criar asas para voar (membros elásticos, e vôo). Pode criar ferramentas e instrumentos variados, recebendo +2 em perícias que exijam o uso desses instrumentos manuais. 1d+36

Transporte 15 PE1

Sua Máquina é apenas um meio de transporte (moto, jato, carroça, cavalo, pássaro de energia, etc...) que sempre aparece quando você chama, seja apertando um botão, associando ou retirando da algibeira.

Você não tem qualquer laço emocional com seu Transporte e caso ele seja destruído você logo poderá substituí-lo.

Seu transporte deve ser construído com a 1/5 de seus pontos iniciais de Personagem arredondado para cima, além disso, é permitido que sua montaria tenha como Vantagens Levitação, Aceleração, Salto, Vantagens para Máquinas, mas nada relacionadas a combate, —ultra-tecnologia ou sobrenatural durante a criação do Personagem, afinal é apenas um meio de transporte.

Terreno 11 PONTO TODOS OU 5 PE CADA1

Você pode se locomover sobre terrenos acidentados. Lava, dunas, gelo, pântanos, tempestades de areia, fortes vendavais, chuva, etc sem sofrer redutores de deslocamento e ignorando efeitos desfavoráveis do terreno. Usual para veículos terrestres ou espaciais.

Vácuo 15 PE1

Resistente aos rigores do vácuo espacial ou condições similares.

Bateria 1-1 PONTO1

Há uma reserva de energia que lhe permite viver, mas essa reserva só dura um certo limite de tempo: 12 horas para cada ponto de Resistência.

Quando esse limite se esgota as atividades da Máquina são cessadas durante 1d horas, até que sua bateria seja esteja recarregada. A recarga só é possível com repouso absoluto.

Interferência 1-1 PONTO1

Emite continuamente um campo de interferência que prejudica o funcionamento de certos aparelhos.

Nenhuma mensagem de rádio pode ser enviada ou recebida nas redondezas (10m para cada Ponto de

Vida que o personagem possui no momento), sendo impossível entrar em contato com um Aliado, Mestre ou Patrono. Memória Expandida e Sentidos Especiais não funcionam dentro da área, e a Desvantagem Curto-Circuito de qualquer personagem estará SEMPRE ativada. Perceba que, às vezes, a Interferência pode ser usada como uma Vantagem (afinal, ela também funciona contra inimigos...).

Curto-Circuito 1-2 PONTOS1

Uma versão tecnológica da Desvantagem Assombrado: em situações extremas (combates, momentos de tensão...), a Máquina pode sofrer um curto. Sempre que entrar em combate jogue um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que o defeito de manifestou, e a partir de agora vai provocar um redutor de -1 em TODAS as Características até que o combate ou situação termine.4

Densidade Ampliada 1-1 PONTO1

Você é extremamente pesado, como conseqüências seu deslocamento é tratado como se sua Habilidade fosse 1 ponto menor, não pode nadar, usar a maior parte dos veículos e mesmo utensílios que os outros humanos.

Cordas, escadas, pisos de madeira e montarias são alguns exemplos dos inconvenientes que você irá enfrentar, especialmente quando precisar disfarçar sua identidade.

EQUIPAMENTO

Neste capítulo Trazemos de volta a antiga Vantagem dos velhos manuais. Em termos de jogo uma Arma/Armadura Especial é Igual a sua versão Mágica encontrada no Manual 3D&T Alpha. Essa mudança foi feito só porque em cenários onde não existe magia fica estranho, falar que tem uma “Arma Mágica”.

Arma Especial (Especial)

Uma arma especial acrescenta um Bônus à sua Força de Ataque quando você usa Força ou PdF. Você pode sacar sua arma a qualquer momento, antes ou durante um combate. Sacar a arma exige um turno.

Se a qualquer momento você sofre mais de 1 ponto de dano enquanto segura a arma, faça um teste de Habilidade: se falhar, a arma cai de suas mãos. Recuperar a arma, como sacar, exige um turno.

Sua Arma Especial pode ser arremessada para causar dano maior (mesmo que seja uma espada ou outra arma de combate corporal).

Isso resulta em PdF+1 para fazer esse ataque. Naturalmente depois ela deve ser recuperada.

A Arma Especial permanece guardada ou escondida sem interferir com seus movimentos, até o momento do uso.

Ela está ligada a você, e nenhum inimigo comum pode roubá-la (apenas grandes poderes sobrenaturais seriam capazes disso).

A Arma não pode ser usada por outro personagem a menos que ele também possua a Vantagem Arma especial; neste caso, ele poderia apanhar e usar uma arma que esteja caída no chão durante uma luta. O dano da Arma Especial é considerado mágico.

Bônus Especial (variável): este é o poder mais comum em uma arma mágica. Enquanto está sendo utilizada, ela aumenta a própria Força ou PdF do usuário. O custo da arma depende desse aumento:

Arma +1: 10 PE

Arma +2: 30 PE

Arma +3: 50 PE

Arma +4: 70 PE

Arma +5: 100 PE

Se você quiser evoluir a sua arma só paga a diferença, para o próximo nível. EX: Bônus +1 10 PE para bônus +2 paga-se somente +20 PE (você já havia pago 10 PE por +1).

Arma Material Especial: Estas Armas são feitas de materiais especiais que as permitem ser muito superiores as normais, ignorando por completo a Armadura de FD (Força de Defesa) do alvo. Armas fabricadas de materiais especiais como, Adamantinun, Metal Nuclear, Luz destruidora (sabres de Luz). Tem seu custo em PE (Pontos de Experiência) multiplicados por 2 para calcular o custo de uma arma Desse material.

Anti-Inimigo (10 PE): nas mãos de qualquer personagem, é apenas uma arma +1. Contudo, quando empunhada por um personagem com a vantagem Inimigo, ela revela seu poder total: torna-se uma arma +3 contra esse tipo de criatura (e +1 contra quaisquer outras).

Anti-regenerativa (20 PE): Personagens que tem a vantagem regeneração recuperam PVs de forma normal (Não regeneram PVs) quando feridos por essa arma.

Absoluta (30 PE): Quando alguém é atacado por uma arma de dano absoluto, ele deve fazer um

teste de A -1. Se falhar, recebe um redutor na FD igual sua própria Armadura. Ou seja, um alvo normal é considerado como se tivesse Vulnerabilidade àquele tipo de dano. Caso já tenha Vulnerabilidade ao dano, sua $FD = H + 1d6 - A$ (ou seja, considera-se a Vulnerabilidade e subtrai novamente a Armadura). Caso tenha Armadura Extra, é considerado como se não a tivesse. Esse poder não afeta em nada no caso de Invulnerabilidade.

Absorvedora (15 PE): A arma concede ao seu portador os Pontos de Magia que tira dos oponentes. O portador não pode absorver mais PMs do que seu limite máximo. Esse poder só pode ser adquirido por armas que tenham o poder Espiritual ou Agonizante.

Adaptável (5 PE): Não importa o tipo de dano da arma, o seu portador não recebe redutores para ela, como se tivesse a vantagem Adaptador.

Alcance Longo (5 PE): A arma pode atingir alvos até 20m por ponto de PdF.

Afiada (20 PE): Uma arma Afiada tem maiores chances de obter um acerto crítico. Em regras, sempre que você obtêm um resultado 5 ou 6 no lance de 1d6 para determinar sua FA quando utiliza esta arma, terá conseguido um acerto crítico.

Agonizante (20 PE): Depois de vencer a FA do oponente, a arma tira normalmente os Pontos de Vida e, além disso, tira Pontos de Magia em igual quantidade.

Arcana (15 PE ou mais): A arma permite que o seu portador use determinada magia enquanto a tem em mãos. Ele paga os custos normais pela magia. Caso a magia seja da escola elemental, o elemento da magia executada não pode ser mudado, a menos que se compre esse poder novamente, para um novo elemento.

Magias Elementais custam 15 PEs, Brancas

e Negras custam 20 PEs. Caso ela pertença a mais escolas, é somado o custo em PEs de cada uma.

Caso a magia tenha exigências, a arma custa 5 PEs a mais por cada uma para deixar de exigí-las (do contrário, a exigência permanecerá). Esse poder pode ser comprado mais vezes, para diferentes magias, ou novamente (pelo mesmo custo) para a mesma magia, permitindo ser usada pela metade dos PMs.

Arena (5 PE): Igual à vantagem Arena, mas concede um bônus de H +1 (ao invés de +2).

Assassina (20 PE): nas mãos de qualquer personagem, é apenas uma arma +1. Contudo, quando empunhada pelo portador de uma Maldição, ela revela seu poder total: tornase uma arma +2 contra humanos e semi-humanos (sem bônus contra outras criaturas).

Ataque Especial Combatente (5 PE): uma vez por combate, a arma pode executar um Ataque Especial que aumenta sua Força ou PdF em +2, sem custo em PMs.

Ataque Especial (10 PE): Essa arma pode ter seu próprio Ataque Especial. Isso quer dizer que você gasta Pontos de Magia e aumenta ainda mais sua Força ou PdF quando usa a Arma. Por Exemplo, um personagem com H4, F2, e uma Arma Especial (espada) equipada com um Ataque Especial pode gastar 2 PMs para conseguir uma FA 9 (4 + 2 + 1 + 2) + 1D.

Camuflagem (5 PE): Suas armas e armaduras são ilusoriamente disfarçadas ou ficam magicamente guardadas até entrar em combate.

Carga Extra (5 PE): Quando a arma absorve PVs ou PMs (com os poderes Absorvedora ou Vampírica), ela não pode absorver mais que o limite máximo definido pela Resistência do portador. Mas se ela tiver o poder Carga Extra ela pode absorver 10 PVs/PMs a mais. O poder deve ser comprado

separadamente para Pontos de Vida e Pontos de Magia. Ele também pode ser comprado mais vezes e aumentar capacidade da Carga Extra. Os PMs e PVs extras que forem absorvidos ficam na arma, então o personagem perde o acesso a eles caso perca a arma.

Certeira (20 PE): Ela nunca erra o alvo. Oponentes bem-sucedidos em um teste de esquiva recebem FD +2 para absorver o dano.

Consciente (5 PE): A arma tem consciência própria, capaz de conversar telepaticamente com seu portador ou com qualquer um em um raio de 5 metros. Quem a ouve sabe de que direção veio o som (mesmo ela se comunicando telepaticamente).

Uma arma ou item consciente sempre tem uma especialização (qualquer uma delas). Ela pode ter mais conjuntos de três especializações (+5 PEs) ou perícias (+10 PEs).

Além disso, uma arma consciente muitas vezes tem Códigos de Honra ou Insanidades (veja sobre armas Honradas e Malditas, no Manual Alpha). Uma arma/item consciente pode impor suas honras e maldições ao seu portador (como esses poderes fazem normalmente) ou guardá-las apenas a si.

Mas, se o portador fizer algo que vá contra o Código de Honra ou Insanidade da arma, ela ficará zangada e não irá mais conceder seu Bônus Mágico, até que ele se redima com ela. Enquanto a arma estiver zangada, quaisquer bônus e poderes deixam de funcionar e ela se torna uma arma com um Redutor Mágico -1.

Corajosa (5 PE): Seu portador jamais sente medo, natural ou mágico, e é imune aos efeitos da magia Pânico ou similares.

Colérica (10 PE): Sempre que conseguir um acerto crítico, além do dano, a vítima fica com uma hemorragia, perdendo 1 PV por turno. Uma hemorragia pode ser estacada com magia ou por um teste bem

sucedido de Medicina (antídotos não funcionam para estancá-la). Construtos e mortos-vivos são imunes.

Contra-atacante (15 PE): Sempre que o portador recebe dano, ele contra-ataca com FA = F + 1d6. Ele pode contra-atacar em uma rodada numa quantidade de vezes igual a H -1. Contra-atacar não conta como uma ação.

Cruel (15 PE): Concede um bônus de F ou PdF +2 contra oponentes que se encontrem Perto da Morte.

Curandeira (20 PE): Ela não provoca dano, seus ataques curam PVs. Ela cura PVs em uma quantidade igual a F + 1d6, pois quanto mais forte a pancada mais os poderes de cura são extraídos. Contra mortos-vivos e criaturas das trevas, a arma causa dano com FA normal. É muito usada por clérigos e baluartes em geral.

Curandeira das Trevas (15 PE): É uma arma normal contra seres vivos, mas contra mortos-vivos e seres das trevas ela é uma arma de cura, restaurando PVs igual a F + 1d6. Essa arma é muito usada por necromantes, mas existem casos onde heróis portam uma arma dessas e só descobrem quando enfrentam um grupo de mortos-vivos, mas aí já é tarde demais.

Dano Específico (5 PE cada): Essa arma recebe +1 na FA quando confronta um tipo específico de criatura: Humanos; Semi-humanos; Humanóides; Youkai; Construtos; Mortos-Vivos; algum monstro Específico. +5 PEs por ponto de incremento até o limite de +3 na FA. Outro benefício é que sua arma detecta a aproximação da espécie inimiga por algum sinal luminoso, sonoro, cromático, etc. Não diz a localização ou a quantidade de inimigos, apenas que estão por perto.

Dado Selvagem (10 PE): Sempre que rolar o dado da FA e obter um resultado 6 role mais um dado e

some ao total. Caso esta nova rolagem também resulte 6, role de novo. E assim por diante, até você conseguir um resultado diferente de 6. Por outro lado, se nessa jogada você rolar 1, a FA é reduzida pela metade.

Dano Duplo (5 PE): A arma possui dois tipos de dano: um machado (corte) que tem um martelo (esmagamento) do outro lado, uma alabarda que tem corte e perfuração, uma lança que tem perfuração e esmagamento (com o cabo) e por aí vai. O jogador pode decidir o tipo de dano que vai provocar no momento do ataque, sem nenhuma manobra especial. Ainda assim, ele recebe os devidos redutores por usar um tipo de dano que ele não está acostumado, a menos que ele tenha a vantagem Adaptador ou a arma tenha o poder Adaptável.

Dano Energético (5 PE): O tipo de dano e uma energia e não provoca redutores ao usuário caso o tipo de dano dele seja diferente.

Delatora (5 PE): Escolha um tipo de criatura. Sempre que estiver próximo a esse tipo, mesmo que estejam fora da visão ou dissennimento do portador, a arma irá emitir um alerta. O mais comum é que ela fique brilhando ou que emita um som agudo, mas existem outras variações.

Destruidora (15 PE): Toda vez que o portador consegue um crítico, além do dano, ele ajuda a destruir a defesa do adversário. O alvo realiza um teste de Armadura e, em caso de falha, recebe um redutor de A -1 até o final do combate. Os redutores podem se acumular até um máximo de A 0.

Deus Ex Machina (5 PE): Quando o portador dessa arma executa a manobra Sacrifício Heróico, ele ataca com FA = F + H + 3d6, sendo o último dado a ser lançado o determinante de um acerto crítico ou não.

Espiritual [+1 ponto]: A arma causa dano nos PMs ao invés dos Pvs. Caso os PMs do oponente caiam para 0, com golpes desferidos pela Arma, o

oponente deve fazer um teste de Resistência, no caso de falha ele desmaia. Especialmente desejada por clérigos e Paladinos proibidos de causar ferimentos em combate.

Espiritual (20 PE): além de dano físico, a arma também causa dano espiritual. Sempre que a vítima perde Pontos de Vida, também perde esse valor em Pontos de Magia.

Famosa (5 PE): Essa não é uma arma comum. Existem lendas em torno dela e canções sobre seus antigos portadores. Ela matou terríveis monstros e foi usada em batalhas legendárias. Por isso, o herói que a carrega é bem-visto e tem uma certa notoriedade quando está com ela. Mas, de igual modo, muitas pessoas com más intenções tentarão se apossar dela.

Forma Alternativa (20 PE): A arma tem uma forma “verdadeira”. Talvez ela se transforme em um ser humano, em uma máquina ou em um pequeno gatinho. Em sua outra forma ela é feita da mesma quantidade de pontos (arredonde os PEs para baixo) +3 (e deve comprar a vantagem Forma Alternativa).

Mesmo que sua forma verdadeira seja de um ser inteligente, ele só pode se comunicar na sua forma de item caso possua o poder Consciente.

Mas também existem casos em que a forma alternativa de um item é... outro item!

Flagelo (5 PE cada): escolha um grupo de criaturas entre os seguintes: humanos, semi-humanos, humanóides, youkai (incluindo mortos-vivos) ou construtos (incluindo mechas). Contra criaturas do tipo escolhido, a Força ou PdF da arma aumenta em +1. Esta habilidade pode ser escolhida mais vezes, para criaturas diferentes.

Imponente (5 PE): A arma tem uma aparência amedrontadora. Não chega a ser horripilante (como se tivesse a desvatagem Monstruoso), mas causa impacto

em quem a vê. Seu portador recebe +1 em testes de Interrogatório e +2 de Intimidação.

Incorporável (5 PE): A arma pode ser incorporada pelo portador, seja a prendendo de forma efetiva, a absorvendo para dentro de seu corpo ou de outra maneira. Incorporar a arma gasta um turno inteiro e 2 PMs. Ela permanece incorporada e só pode ser arrancada dele quando ele for rebaixado a 0 PVs. Mesmo que ele fique indefeso (imobilizado, paralizado, petrificado), ela ainda não pode ser retirada.

Localizadora (5 PE): Escolha um tipo de território presente na vantagem Arena. Sempre que o portador segura a arma ou item de maneira leve e sem pressão, ela aponta para a direção ao tipo de território escolhido que está mais perto. Muito útil para encontrar água, cidades ou outros tipos de locais específicos. Há uma versão mais poderosa, por 20 PEs, que aponta para a direção veios de minérios (Mithril, Adamante, Ouro etc).

Munição Ilimitada (15 PE): A arma nunca esgota suas munições.

Pesada (10 PE): A arma é muito pesada e difícil de manejar, por isso a Habilidade do usuário não conta na FA, sendo esta igual a F +1d6 +2. No caso de acertos críticos, a Força é triplicada.

Protetora (10 PE): A arma protege seu usuário, seja porque tem um escudo embutido, uma barreira mágica, ou porque é tão leve ou pequena que permite que ele se defenda mais facilmente. Por 10 PEs ela concede A +1. Outras versões mais caras seguem a pontuação do poder Bônus Mágico (no Manual Alpha).

Profana (5 PE): Este tipo de arma possui a maldição de deuses malignos, e aumenta em +1 a Força e Armadura do usuário quando ele enfrenta seres vivos e criaturas da luz (que possuam ou sejam criadas com magia da Luz). Certas formas de Códigos de Honra (como dos Heróis e da Honestidade) também

fazem com que uma criatura seja considerada benigna para esta arma. Esses tipos de armas não podem ser empunhadas por seres considerados benignos.

Refletora (30 PE): A arma, escudo ou item reflete qualquer magia lançada sobre seu portador de volta para quem a invocou, seja magia de ataque, de efeito ou de cura.

Regeneradora (20 PE): Sempre que o portador estiver Perto da Morte, ele recebe 1d6 -1 PVs por turno, até que morra ou que saia da condição de Perto da Morte.

Resistência Mágica (20 PE): Sempre que o portador receber um ataque proveniente de magia, ele pode aumentar sua FD em uma quantidade igual a de PMs gastos. O número máximo de PMs que podem ser usados é igual à Resistência dele.

Retornável (5 PE): Caso seja derrubada ou arremessada essa arma volta imediatamente para as mãos do usuário no mesmo turno.

Sagrada (30 PE): nas mãos de qualquer personagem, é apenas uma arma +1. Contudo, quando empunhada por um Paladino, ela revela seu poder total: torna-se uma arma +2, ou +3 contra youkai (incluindo mortos-vivos).

Sagrada Menor (10 PE): Esta vantagem aumenta em +1 ponto a Força e a Armadura do usuário quando ele enfrenta criaturas malignas.

Secreta (5 PE): Ou a arma é muito pequena, ou não se parece uma arma (violão, vassoura), ou então pode ficar escondida de maneira a passar desapercebida, sempre fazendo o portador parecer inofensivo. Caso seu inimigo ainda não tenha conhecimento da arma, o portador recebe um bônus de H +2 na Iniciativa.

Tamanho Variável (5 PE): Mudar dimensões

da Arma, desde que se trate de um mangual, bastão, lança, corrente, etc. Funciona como Membros Elásticos: atacar à distância sem PdF até 10m. Assim a arma também se torna multifuncional servindo como vara de salto, gazua, ponde, etc.

Transformável (10 PE): A arma pode alterar ligeiramente a sua forma, mudando a lâmina de lugar, esticando, entortando, etc. Isso significa mudar o tipo de dano e transformá-la numa ferramenta. Funciona como a Vantagem Adaptador.

Vampira (30 PE): suga para você a mesma quantidade de pontos de vida que o inimigo perdeu no ataque, em termos de regras você recupera a mesma quantidade de PVs, que causar de dano ao inimigo, sem a possibilidade de ficar com mais pontos de vida.

Violenta (20 PE): Sempre que conseguir um acerto crítico, a Força do portador é multiplicada x3. No caso de estar usando alguma outra manobra que multiplique a Força, o multiplicador vai para x4.

Visão/Teleguiado (10 PE): Com alguma concentração você pode enxergar pelo ponto de vista de suas flechas/projéteis ao dispará-las. E poderá guiá-las para acertar o alvo, em termos de regras é igual a Ataque Especial Teleguiado.

Veloz (5 PE): esta arma oferece H+2 apenas para testes de Iniciativa.

Venenosa (15 PE): sempre que o atacante realiza um acerto crítico, além de sofrer dano, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, será envenenada, perdendo 2 PVs por turno até curar-se (com magia ou antídoto) ou morrer. Construtos, mortos-vivos e criaturas com Armadura Extra ou Invulnerabilidade (químico) são imunes a este efeito.

Vorpal (30 PE): caso você consiga um acerto crítico, a vítima deve fazer imediatamente um teste de Armadura: se falhar, será decapitada. Se tiver sucesso,

apenas sofre dano crítico normal. Construtos, mortos-vivos (exceto vampiros) e criaturas com várias cabeças (como hidras) não morrem devido à perda da cabeça; em vez disso, sofrem dano normal.

Xamânica (10 ou 5 PE): Por 10 PEs é uma arma normal, mas também pode ferir espíritos e outros seres incorpóreos. Por -5 PEs a arma não pode acertar seres com corpos físicos, apenas seres incorpóreos.

Arma Invocada (-1 ponto): Esta é uma DESVANTAGEM para armas. Sua Arma Especial permanece em outro Plano e pode surgir em apenas 50% do tempo: brota do chão em territórios selvagens, apenas à noite, se forma a partir de sucata ou outros materiais, etc. 1 PM para invocar.

Alcance Curto (-5 PE): A arma só pode atingir alvos até 5m por ponto de PdF.

Ansiosa (-5 PE): Toda vez que estiver em situação de perigo ou de tensão, a espada salta para a mão do seu dono, mesmo que não ele queira (pode ser que ela não pule, mas atrai a mão do dono para si). Sempre que o portador quiser usar outra arma, deve fazer um teste de Resistência para sacar outra arma.

Dolorosa (-10 PE): Sempre que for usada, consome 1 PV por turno de seu portador. Esse poder pode ser adquirido mais vezes, ao custo de -5 PEs por PVs adicionais a serem absorvidos.

Encrenqueira (-15 PE): Ela tem um porte avantajado, uma aparência horripilante ou uma aura mágica. Não importa o que seja, mas ela sempre atrai encrencas. O portador sempre será considerado culpado de qualquer confusão que aconteça por perto. Além disso, ele sempre será o alvo dos inimigos mais fortes que atacarem o grupo e as chances de aparecer inimigos no caminho do seu dono dobram.

Estressante (-10 PE): Sempre que for usada, consome 1 PM por turno de seu portador. Esse

poder pode ser adquirido mais vezes, ao custo de -5 PEs por PMs adicionais a serem absorvidos.

Exótica (-5 PE): A arma vem de uma cultura diferente, de um planeta alienígena ou por uma raça fantástica desconhecida. Apenas personagens com Adaptador, Inculto (vindo do mesmo lugar que a arma), Alien (igual inculto) ou alguma perícia específica que abranja a cultura do povo que a criou (história, ciências proibidas) podem usá-la normalmente. Para outros seres, ela não concede nenhum bônus ou poder.

Frívola (-10 PE): A arma não concede seus bônus e poderes em todos os momentos. Pode ser que ela tenha consciência própria ou apenas seja diferente do padrão. Sempre que for iniciar um combate, o jogador deve rolar um dado: se tirar de 1 a 3 os bônus e poderes podem ser usados normalmente. Se tirar de 4 a 6, os bônus e poderes não funcionarão.

Modelo Especial (-5 PE): A arma ou é muito grande, ou muito pequena ou tem uma ergonomia para seres com pinças ou tentáculos. Seja como for, apenas personagens com Modelo Especial do mesmo tipo podem usá-la. Para outros personagens, ela não concede bônus e ainda dá um redutor de FA -1.

Não Mágica (-5 PE): Ela é uma arma comum e seu bônus não é considerado mágico. Obviamente, esse poder só pode ser comprado por armas e itens que causem dano.

Maldita [-1 ponto]: Esta é uma DESVANTAGEM para armas, no momento da luta a Arma salta para suas mãos e você nunca pode optar em lutar sem ela.

Perto da Morte (variável): O Bônus Mágico da arma só tem efeito quando o personagem está na condição de Perto da Morte (PVs iguais ou menores que o valor da Resistência). O custo negativo de PEs é igual à metade do custo do bônus. Obviamente, apenas armas que tenham um Bônus Mágico podem ter essa

maldição. Veja também a maldição Poder Derradeiro.

Poder Derradeiro (-5 PE): Escolha um poder da arma. Ele só poderá ser usado quando o portador estiver Perto da Morte. Essa maldição pode ser comprada mais vezes, para poderes diferentes. Ele só pode ser comprado para poderes que custem 10 PEs ou mais. Veja também a maldição Perto da Morte.

Sedenta (-15 PE): A arma precisa tirar uma vida antes de ser novamente guardada, nem se seja a vida do seu portador, levando-o a se suicidar. Ao final de um combate onde não tenha matado ninguém com a arma (seja inimigo, aliado ou terceiros), o personagem deve ser bem sucedido em um teste de R-2. Se falhar, ele terá uma das seguintes atitudes: matará algum oponente ou aliado caído (desacordado ou muito ferido), iniciará um novo combate (mas com os efeitos da desvantagem Fúria) ou tirará a própria vida com a arma.

Vulnerável (variável): como a desvantagem, o portador dessa arma/item não usa a Armadura na FD contra certo tipo de dano. O custo depende do tipo de vulnerabilidade:

Fogo, Frio, Elétrico, Químico ou Sônico são -5 PEs cada. **Corte, Perfuração ou Esmagamento** são -10 PEs cada. **Força, Poder de Fogo ou Magia** são -15 PEs cada.

ARMAS DE MATERIAL ESPECIAL

Adamantina (50 PE): é o material mais forte e resistente que existe, o epítome da matéria concreta, oposto absoluto do sobrenatural. Adamantina possui todas as propriedades do ferro frio. Essa liga metálica é tão poderosa que armas de corte e perfuração feitas a partir dela ignoram 5 níveis da armadura do alvo.

Adamantium (50 PE): A substância é de origem alienígena, e veio para Terra em um meteoro. Por isso, ela existe em uma quantidade muito pequena na Terra - ao todo são apenas algumas centenas de

quilos. Ela é praticamente indestrutível, muito mais resistente do que qualquer outro material existente na Terra. Essa liga metálica é tão poderosa que armas de corte e perfuração feitas a partir dela ignoram 5 níveis da armadura do alvo.

Aço Nuclear(100 PE): retirado do centro do planeta dos metálicos esse metal forma as lâminas mais poderosas do universo e ignora totalmente a armadura do alvo.

Mithral (10 PE): Também chamada “prata verdadeira”, é um raro e lustroso metal mágico que possui as qualidades da prata, a força do aço, resistência maior que aço e metade do peso do aço. Mithral tem dureza 15 e 30 pontos de vida por polegada de espessura. Armas feitas desse material ignoram 1 nível da armadura do alvo. E tem 30 % do original.

ARMADURAS ESPECIAIS [VARIÁVEL]

Uma “armadura” não precisa ser necessariamente uma couraça metálica (muito embora este seja o tipo mais comum). Em termos de jogo, “armadura” é qualquer traje protetor. Da armadura de super-cerâmica do policial do espaço, ao vestido colorido da menina mágica, todos seguem as mesmas regras básicas.

Um personagem nunca pode usar mais de uma armadura Especial ao mesmo tempo.

Uma armadura é desconfortável, mesmo que não se pareça com uma: dormir usando armadura Especial é o mesmo que descansar em lugar inadequado (8 horas de repouso recuperam PVs e PMs equivalentes a 2 horas). Vestir ou remover uma armadura leva 1 turno.

A seguir estão os poderes possíveis para uma armadura Especial, e seu custo em Pontos de Experiência. Um mesmo traje pode ter vários poderes. Uma armadura pode ter certas desvantagens que

pioram seu desempenho, mas também reduzem seu custo.

Bônus Especial (variável): este é o poder mais comum em uma armadura mágica. Enquanto está sendo utilizada, ela aumenta a Armadura do usuário. O custo da armadura depende desse aumento:

Armadura +1: 10 PE

Armadura +2: 30 PE

Armadura +3: 50 PE

Armadura +4: 70 PE

Armadura +5: 100 PE

Se você quiser evoluir a sua armadura só paga a diferença, para o próximo nível. EX: Bônus +1 10 PE para bônus +2 paga-se somente +20 PE (você já havia pago 10 PE por +1).

Armadura de Material Especial: Estas Armaduras são feitas de materiais especiais que as permitem ser muito superiores as normais, dando ao usuário o poder de invulnerabilidade contra todos os danos físicos (mas não os energéticos). Armaduras fabricadas de materiais especiais como, Adamantinun, Metal Nuclear, Luz destruidora (sabres de Luz). Tem seu custo em PE (Pontos de Experiência) multiplicados por 2 para calcular o custo de uma armadura Desse material.

Armadura Extra (variável): como a vantagem, este traje dobra a Armadura do usuário contra certo tipo de dano. O custo da armadura depende daquilo a que ela é resistente: Fogo, Frio, Elétrico, Químico ou Sônico: 15 PEs cada. Corte, Perfuração ou Esmagamento: 20 PE cada. Força, Poder de Fogo ou Magia: 30 PE cada.

Confortável (5 PE): você pode dormir

normalmente com esta armadura, recebendo os benefícios normais por descanso.

Incorpórea (30 PE): uma vez por dia, durante 10 minutos, o usuário pode tornar-se intangível como um fantasma. Neste estado ele é imune a todas as formas de dano físico e energia. Sofre dano apenas por magia, ataques de um xamã, ou ataques de outra criatura incorpórea. Da mesma forma, não pode usar sua própria Força ou PdF para interagir com o mundo físico — pode tocar apenas xamãs e outros seres incorpóreos.

Invulnerável (variável): como a vantagem, este traje divide por dez qualquer ataque ou dano de certo tipo. O custo da armadura depende daquilo a que ela é invulnerável: Fogo, Frio, Elétrico, Químico ou Sônico: 30 PE cada Corte, Perfuração ou Esmagamento: 50 PE cada Força, Poder de Fogo ou Magia: 100 PE cada

Submarina (10 PE): a armadura permite ao usuário respirar normalmente embaixo d'água, e também mover-se com velocidade normal.

Toque de Energia (5 PE): uma vez por combate, o usuário pode executar uma manobra Toque de Energia como se tivesse essa vantagem, causando dano igual a seu valor de Armadura +1d, e sem gastar Pontos de Magia. O tipo de energia é escolhido quando a armadura é construída, e não pode ser trocado.

Voadora (20 PE): a armadura permite ao usuário voar, como se tivesse a vantagem Voo.

ARMADURAS DE MATERIAL ESPECIAL

Adamantina (30 PE): é o material mais forte e resistente que existe, o epítome da matéria concreta, oposto absoluto do sobrenatural. Adamantina possui todas as propriedades do ferro frio. Essa liga metálica é tão poderosa que armaduras com armadura extra todos os danos físico.

Adamantium (30 PE): A substância é de origem alienígena, e veio para Terra em um meteoro. Por isso, ela existe em uma quantidade muito pequena na Terra - ao todo são apenas algumas centenas de quilos. Ela é praticamente indestrutível, muito mais resistente do que qualquer outro material existente na Terra. Essa liga metálica é tão poderosa que armaduras com armadura extra todos os danos físico.

Aço Nuclear(50 PE): retirado do centro do planeta dos metalian esse metal é o mais poderoso do universo, deixando o alvo invulnerável a todos os danos físicos.

Mithral (10 PE): Também chamada “prata verdadeira”, é um raro e lustroso metal mágico que possui as qualidades da prata, a força do aço, resistência maior que aço e metade do peso do aço. Mithral tem dureza 15 e 30 pontos de vida por polegada de espessura. Armaduras feitas desse material ignoram penalidades quando se dorme com elas, pois não são incômodas pelo seu peso.

Lista de Equipamentos não Especiais

Parte integrante do Manual dos Super Heróis 3D&T.

DISPONIBILIDADE

Todos os itens apresentados aqui são classificados em Comuns, Incomuns e Exóticos. Exceto se o mestre especificar o contrário, cada jogador pode adquirir (antes do jogo começar) até 3 itens Comuns, 2 Incomuns e 1 Exótico, se puder pagar por eles.

Ao lado do nome de cada item/arma, você verá uma letra indicando se aquele item é **Comum (C)**, **Incomum (I)** ou **Exótico (E)**.

Comum: uma faca ou até mesmo uma espada

não é uma arma surpreendente no mundo de hoje (tanto que são adquiridos sem custo na tabela de armas brancas).

Incomum: um nunchaku já é mais raro de se ver, não está sempre disponível como equipamento nas aventuras de hoje. O mesmo vale para shurikens, por tratarem-se de armas de outra cultura.

Exótico: uma espada de energia ou construída com vibrolâmina monofilamentar, que representa um avanço à frente de seu tempo no campo tecnológico de combate.

EQUIPAMENTOS CONCEDIDOS PELO PATRONO

Pode ser que os jogadores não queiram transformar Pontos de Personagem em Pontos de Experiência. Pode ser que o mestre queira condicionar a aquisição destes itens a um Patrono.

Esta é uma vantagem que custa 1pt (Veja em Apoio e Pg. 36 do Manual 3D&T Alpha) e concede automaticamente 10 PE's a quem adquiri-la.

Estes Pontos de Experiência obtidos pela vantagem Patrono representam o acesso que os jogadores terão para comprar suas armas e equipamentos, e só podem ser usados para a aquisição dos mesmos..

CHANCE DE NOCAUTE

Na descrição de algumas armas você encontrará o termo "Chance de Nocaute". Esta é uma regra opcional de combate que permite nocautear o inimigo sem vez de matar. Isso significa que um alvo atingido por uma arma dessas pode cair desacordado (ficando a mercê do oponente) caso não resista.

Antes de fazer o ataque, você deve declarar que esta atacando para nocautear, não para ferir. Você

faz suas rolagens pra FA normalmente, mas não causa dano.

A seguir a vítima faz um teste de Armadura. Se falhar deve então fazer um teste de Resistência. Caso algum dano tenha sido recebido (ou seja, se perdeu Pontos de Vida) você sofre um redutor no teste de Resistência. Por exemplo, R-1 se sofreu 1 Ponto de dano.

Se uma arma possui Chance de Nocaute +1, um alvo com A3 deverá rolar 1d e tirar 4 ou menos para não cair nocauteado.

Um "6" continua sendo uma falha. Se falhar em sua jogada, o alvo foi nocauteado pelo efeito da arma em questão, e está desacordado. Se uma arma possui a descrição "Chance de Nocaute - 1", você deverá SUBTRAIR esse valor da Armadura antes de fazer o teste. Então, uma A3, passaria para A2 caso precisasse ser testada contra uma arma com Chance de Nocaute -1. Um alvo nocauteado está Indefeso (Pg 71 do Manual 3D&T Alpha), à mercê de seu atacante, e contará apenas com sua Armadura para a FD. Ele faz um teste de R em cada rodada seguinte para tentar voltar à ativa. Se falhar, deve repetir o teste nas rodadas subsequentes (com +1 para cada teste falho anterior).

Nenhum jogador pode usar um Ponto de Experiência para comprar um Sucesso Automático em um testes de Chance de Nocaute.

ARMAS BRANCAS

Bastão (C) (F; Físico, Esmagamento): clavas improvisadas, cassetetes policiais, cajados "Bo" ou tonfas. Pode ser usado de duas formas (escolha uma no início de sua rodada): um único ataque com FA = H+F+1d, ou dois ataques (contra alvos diferentes) na mesma rodada com FA = H+1d. Possui Chance de Nocaute +2. Custo 5 PE

Espada (C) (F; Físico, Corte): arma metálica

com lâmina variando de 60cm a 1,80m. Uma espada "normal" tem em média 90cm e pesa cerca de 2kg. A jogada de ataque com uma espada não possui nada de diferente (sua FA continua sendo igual a H+F+1d).

Espada de Energia/Luz (E) (Força - Energia, Fogo): ao invés de uma lâmina metálica, a espada é gerada a partir de um feixe energético de alta potência, que corta e cauteriza ao mesmo tempo. Uma espada de energia também gera um redutor de -2 na FD. Custo 20 PE

Faca (C) (F; Físico, Perfuração): lâmina com no mínimo 15cm e não mais que 60cm de comprimento. A jogada de ataque com uma faca não possui nada de diferente (sua FA continua sendo igual a H+F+1d).

Machadinha (C) (F ou PdF; Físico, Corte): versão menor do machado, que pode ser arremessada pelo personagem (neste caso, use as regras de normais de alcance de ataques à distância de 3D&T Alpha, mas considere a FA igual a H+PdF+1d-1). O redutor de "-1" é ocasionado pelo uso diferenciado (arremesso) de uma arma não balanceada para esse fim. Custo 5 PE.

Machado (I) (F; Físico, Corte): inicialmente uma ferramenta para derrubada de árvores, encontrou seu lugar no campo de batalha. É basicamente uma lâmina fixada perpendicularmente a uma haste (que pode ser de madeira, metálica etc).

Machado de Guerra Duplo (E) (F; Físico, Corte): como o nome indica, possui dois gumes com lâmina para golpes cortantes. É o mais poderoso dentre os machados no campo de batalha. Um Machado de Guerra Duplo gera um Bônus de +1 na FA. Custo 10 PE.

Martelo (I) (F; Físico, Esmagamento): é uma das mais pesadas armas brancas a causar dano por esmagamento. Trata-se de uma cabeça de metal

fixada a uma haste perpendicular por meio de um alvado (ou olho, a abertura pela qual a haste passa).

Pode ter o design que o personagem quiser. Um Martelo gera um Bônus de +1 na FA. Custo 10 PEs

Nunchaku (I) (F; Físico, Esmagamento): arma de artes marciais que consiste em dois bastões interligados por uma corrente. Um atacante pode usá-lo de duas formas (escolha uma no início de sua rodada): ou realiza um único ataque com FA = H+F+1d, ou executa dois ataques (contra alvos diferentes) na mesma rodada com FA = H+1d. Tem Chance de Nocaute +1. Custo 5 PE.

Soco Inglês (I) (F; Físico, Esmagamento): arma de metal usada encaixada em uma mão, através de orifícios onde ficam os dedos. Possui chance de nocaute +1. Custo 5 PE.

Vibrolâmina Monofilamentar (E) (F; Físico, Corte): a peça mais afiada possível de ser fabricada por tecnologia terrestre. Consiste em um dispositivo que permite à lâmina vibrar centenas de vezes por segundo. Qualquer espada, machado ou outra arma cortante equipada com vibrolâmina monofilamentar reduz a Armadura que entra no cálculo da FD do alvo por 2 (arredondando para baixo quando necessário) antes de ser subtraída da FA. Custo 30 PE.

ARMAS DE PROJÉTEIS E DE ARREMESSO

Arco ou Besta (I) (PdF; Físico, Perfuração): fabricados em fibra de carbono e cordas de nylon, pode ser desmontado para facilitar o transporte. É usada por heróis e criminosos excêntricos.

Laminas de arremesso (C) (PdF; Físico, Corte): nesta categoria estão incluídas facas de arremesso (menores e mais leves que facas de combate, balanceadas para permitir maior precisão) e as lâminas e estrelas de arremesso ninja.

Bumerangue (C) (PdF; Físico, Esmagamento ou Corte): são armas exóticas usadas pelos nativos australianos. Podem ser normais (Esmagamento) ou de metal (Corte). Tem Chance de Nocaute +2. Custo 5 PE.

Granada Ácida (C) (PdF; Energia, Químico): essas granadas são concentradas com ácido. Este artefato guarda um poderoso ácido com propriedades voláteis que se transforma em um gás corrosivo concentrado em contato com o ar. Para usá-lo, faça uma jogada normal de ataque à distância (FA = H+PdF+1d). Se a FA superar a FD, todos dentro da área de efeito sofrem o dano resultante da diferença entre FA e FD. Na rodada seguinte (a 2ª rodada de efeito da granada ácida), entretanto, os alvos continuam sofrendo dano: o mesmo sofrido na rodada inicial -1, mesmo que tenham saído à tempo da área de efeito com seu Movimento (eles já entraram em contato com o ácido, problema deles!). Apenas na 3ª rodada de efeito da granada os alvos terão direito a um teste de R+1 para tentar evitar novo dano (se falharem, o dano será o mesmo da 1ª rodada -2). A granada ácida continua provocando dano por mais uma última rodada (a 4ª). O dano é igual ao dano da 1ª rodada - 3. Na 4ª rodada da granada ácida, o teste de Resistência para evitar o dano é feito com R+2. O dano de uma granada ácida pode encerrar antes da quarta e última rodada de duração (se o dano foi igual ou menor que 3 pontos, por exemplo). Neste caso, atribua que a granada perde seu efeito antes da hora (ou que o alvo não se expôs em demasia à intoxicação). Custo 10 PE.

Granada Atordoante (E) (PdF; Energia, Sônico): também conhecida como “bomba de efeito moral”, esta granada emite um ruído estrondoso quando explode. Jogue sua FA com a granada (H+PdF+1d) contra FD do alvo. Em caso de um ataque bem-sucedido, o alvo não perde PVs, mas fica atordoado por um número de rodadas igual a essa diferença (atordoado, só pode fazer uma ação ou um movimento). Chance de Nocaute +1. Custo 5 PE.

Granada Cegante (E) (PdF; Energia, Luz): funciona como a granada atordoante, mas ao invés de um estrondo, ela emite um brilho ofuscante capaz de cegar temporariamente alvos desprevenidos dentro da área de efeito. Jogue sua FA à distância normalmente (H+PdF+1d). Caso ela supere a FD, o alvo não receberá dano; ao invés disso, estará cego por um número de rodadas igual à diferença entre a FA e a FD. Cego, o personagem tem H-1 para ataques corporais e H-3 para ataques à distância e esquivas (para personagens com Audição Aguçada ou Radar, o redutor é de H-1 ao invés de H-3 para ataques à distância) e tem H- 1 para notar inimigos escondidos. Infravisão, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios X são anulados pela cegueira. Custo 5 PE.

Granada de Fragmentação (C) (PdF; Físico, Esmagamento): o tipo clássico. Você retira o pino e a arremessa. Ela explode em uma violenta onda de estilhaços. Sua FA com a granada de fragmentação é igual a (H+PdF+1d). Os alvos na área de efeito devem ser bem sucedidos em uma Esquiva para receber meio dano (ou dano total em caso de falha). Se o personagem tirar “1” no dado em seu teste de Esquiva, não leva nenhum dano. Chance de Nocaute +1. Custo 5 PE.

Granada de Gás do Sono (C) (PdF; Energia, Químico): alvos dentro da área de efeito (incluindo os personagens) devem passar em um teste de Resistência +1, ou cairão desacordados imediatamente na rodada seguinte, ficando assim por 1d-1 rodadas (mínimo 1 rodada). Alvos assim estarão indefesos, e sua única FD será igual a sua Armadura. Custo 5 PE.

Granada Lacrimejante (C) (PdF - Energia, Químico): gera uma nuvem irritante para a visão (os olhos começam a arder). Um personagem sem condições (a critério do mestre) ou sem equipamento apropriado (máscara de gás) sofre -1 em todos os testes de perícias, características, jogadas de ataque e defesa por 3 rodadas ou enquanto estiver dentro da

nuvem, devido à irritabilidade provocada pela fórmula lacrimejante. Custo 5 PE.

ARMAS DE FOGO

Atordoador Sônico (C) (PdF; Energia, Sônico) : esta arma não causa dano, mas ataca o sistema nervoso central da vítima. A mecânica de jogo é semelhante à da Granada Atordoante: jogue sua FA com o Atordoador ($H+PdF+1d$) contra FD do alvo. Em caso de um ataque bem-sucedido, o alvo fica atordoado por um número de rodadas igual a essa diferença (atordoado, só pode fazer uma ação ou um movimento). Chance de Nocaute -2. Custo 15 PEs.

Fuzil Iônico (E) (PdF; Energia, Elétrico): arma própria para danificar equipamentos eletrônicos através da projeção de um feixe composto por íons (átomos com falta ou excesso de carga). Contra humanos não tem efeito – diferente de construtos baseados em tecnologia, veículos, radares, etc. O mestre define a FD de um alvo, de acordo com a Armadura deste. Algumas sugestões: computador pessoal (FD 4+1d), computador militar padrão (FD 6+1d), computador militar ou veículo especial avançado (com sistemas de mira e rastreamento, FD 8+1d), equipamentos espaciais (desenvolvidos pela NASA por exemplo, FD 10+1d), mecha senciente (como os “Transformers”, FD baseada na Habilidade + a Armadura do robô em escala Sugoí ou Kiodai, dependendo do tamanho dele + 1d). Custo 10 PE.

Lança-Chamas (I) (PdF, Energia, Fogo): armas convencionais que disparam cargas concentradas de napalm, um adesivo inflamável. Contra materiais inflamáveis, o efeito/dano provocado por um lança-chamas é maior (duplique o PdF de sua FA; O mestre tem a palavra final. Custo 10 PE.

Lança-Chamas de Plasma (E) (PdF; Energia, Fogo): arma semelhante ao lançachamas, porém dispara descargas brutais de plasma de hidrogênio. Um lança-chamas de plasma pode ser usado de duas formas na rodada de combate: ataque

direcionado e ataque em arco. Se você optar por um ataque direcionado, você acerta um único alvo com ($FA = H+PdF+1d+1$). Se você optar por um ataque em arco, poderá atingir uma quantidade de inimigos ao seu redor igual ao seu valor de H (então, com H4 você poderia acertar de uma só vez até 4 inimigos), porém, sua FA para cada um desses ataques é menor ($FA = PdF+1d+1$). Cada alvo tem direito a uma jogada de defesa (ou a um teste de Esquiva, conforme as circunstâncias). Custo 20 PE.

Lasers (I) (PdF; Energia, Fogo): armas laser existem na forma de pistolas e rifles. Apesar dos avanços de tecnologia (o que leva equipamentos baseados em laser serem uma realidade bastante “palpável” nos dias atuais, como nas cirurgias oculares, por exemplo) o uso desse equipamento como arma ainda é considerado coisa de ficção pela maior parte da sociedade – o que justifica seu custo (5 PE’s) para uma FA+1. Custo 5 PE.

Pistolas (C) (PdF; Físico, Perfuração): este grupo inclui de revólveres a semi-automáticas que disparam projéteis balísticos. Em uma campanha realista, pode ser atribuída a desvantagem Munição Limitada (Pg. 45 do Manual 3D&T Alpha).

Rifles Rifles (C) (PdF; Físico, Perfuração): armas maiores com apoio nos ombros para melhorar a precisão do disparo.

Pode disparar no modo normal (um tiro por vez) ou semiautomático (rajada de 3 tiros em uma única rodada, com $FA = PdF+1d$; o(s) alvo(s) tem direito a uma jogada de FD para cada disparo). Custo 5 PE.

Submetralhadoras (I) (PdF; Físico, Perfuração): armas menores com maior cadência de tiro (o número de disparos que pode ser efetuado por rodada). Disparam apenas no modo semiautomático (igual a um Rifle) ou automático (rajada de 6 tiros em uma única rodada, cada tiro com $FA = PdF+1d$; o(s) alvo(s) tem direito a uma jogada de FD para cada disparo). Custo 5 PE.

Taser (C) (PdF; Energia, Elétrico): também conhecido como “eletroperturbador”, dispara fibras supercondutoras que atingem o alvo com agulhas específicas pelas quais a carga elétrica é transmitida, afetando diretamente o sistema nervoso da vítima.

MUNIÇÃO ESPECIAL

Perfurante de armadura: revestidas com uma cobertura deslizante (geralmente teflon), estas balas são adequadas para penetrar armaduras e carapaças – mas provocam dano menor, justamente porque penetram sem causar grandes estragos. Esta Munição reduz em 1 ponto a Armadura do alvo, mas também reduz a FA final em -1. Custo 2 PE.

Alto Impacto: esta munição é oposta a perfurante de armadura. São balas mais lentas e com menor poder de penetração que balas normais, mas quando penetram o alvo elas expandem, provocando dano muito maior. Aumente a Armadura do alvo em 1 ponto ao usar estas balas e dobre o dano normal por Poder de Fogo. Custo 5 PE.

Sedazan: esta munição especial não exige arma própria (ao contrário de outras armas tranqüilizantes) pois se ajusta a armas de fogo comuns. São balas que provocam dano mínimo, mas carregam um sedativo poderoso. Ao usar esta munição utiliza as regras de Chance de Nocaute. Não funciona com Construtos ou criaturas imunes a ataques Químicos.

OUTROS ITENS

A seguir, listamos o custo em PE de outros itens que podem ser adquiridos pelo personagem.

Algemas: prende-se os braços da vítima para trás, de modo a dificultar o uso de seus manipuladores. Um alvo preso desta forma não pode fazer qualquer teste que requeira o manuseio de coisas. Se for louco o suficiente para atacar, terá -2 na FA e -2 na FD (por conta do estorvo representado pela imobilização).

Custo 1 PE.

Cápsula de Oxigênio: um pequeno cilindro com embocadura que permite ao usuário respirar pela boca por 20 rodadas. O personagem não corre o risco de sufocar por gases, afogamento etc. Depois disso, o oxigênio termina e se o usuário ainda estiver no ambiente hostil, ainda pode prender a respiração por Rx5 minutos (em condições normais; R minutos se estiver em combate). Depois disso, começa a perder 1 PV por turno até a morte. Custo 1 PE.

Chave Mestra: parece um canivete repleto de lâminas usadas para abrir as mais diferentes fechaduras. As lâminas não causam dano. A Chave diminui a dificuldade de um teste das perícias Crime ou Investigação (ou da especialização Arrombamento) em uma categoria (um teste Difícil passaria para Normal, e um teste Normal passaria para Fácil). Testes Fáceis teriam sucesso automático. Custo 3 PE.

Coleira Anti-Poder: Com essa coleira no pescoço um personagem ficará impossibilitado de usar qualquer vantagem que utilize Pontos de Magia. Custo 30 PE.

Decodificador de Senha Eletrônica: parece um cartão de crédito ligado por cabos a um pequeno aparelho com mostrador digital (que pode ser confundido com um telefone celular). O cartão é inserido em leitores magnéticos e vasculha o banco de dados ao qual o leitor está conectado, decifrando senhas que aparecem no mostrador digital. Pode ser usado para descobrir desde senhas de caixas eletrônicos até portas especiais codificadas. Fornece +2 em testes de Crime, Investigação ou a especialização Criptografia. Custo 2 PE.

Estrepes: são lâminas de três pontas, do tamanho de uma bola de tênis que, uma vez jogadas no chão, sempre ficam com uma das pontas voltada para cima. É usada para furar pneus de carros em perseguição (o motorista cujo carro passou por cima de

uma área de estrepes deve testar H-2 a cada rodada, ou parar o veículo). Estrepes não podem ser arremessados (como shurikens). Caso um personagem pise sobre uma área coberta de estrepes, pode sofrer dano: a "FA" dos estrepes é igual a 2+1d. Custo 1 PE.

Gazua Automática: pequeno aparelho parecido com uma pistola, destranca fechaduras mecânicas simples e complexas. +1 nos testes da perícia Crime (ou Investigação) ou da especialização Arrombamento. Custo 1 PE.

Kit de Ferramentas: kit universal contendo chaves diversas, alicate de pressão, parafusadeira/furadeira, cortador de vidro com ponta de diamante, cola-tudo, fios metálicos, paquímetro, trena métrica... Fornece +2 em testes de Habilidade referentes a consertar coisas. Custo 3 PE.

Máscara de Gás: com este equipamento, o personagem fica quase imune aos efeitos das granadas lacrimogêneas e de gás do sono, mas ainda está submetido à chance de falha em seus ataques (como na Granada de Fumaça) se estiver dentro de uma área afetada por qualquer tipo de granada. O personagem ganha +4 em testes de R para evitar os efeitos das granadas e gases (mas ainda falha se tirar 6 na jogada). Custo 3 PE.

Mini-Rastreador: sinalizador discreto (do tamanho de uma moeda) que transmite o posicionamento de um alvo a um Receptor GPS (Global Position System – Sistema de Posicionamento Global). Tem alcance máximo de 3 quilômetros. O mestre pode exigir um teste de Habilidade para que um Mini-Rastreador seja colocado em um alvo, sem que este perceba. A qualquer momento, um alvo pode perceber que está com um Mini-Rastreador com um teste bem sucedido de H- 2 (o mestre faz este teste e denuncia ao alvo que ele encontrou o equipamento e está sendo rastreado). Custo 1 PE.

Pistola com Arpéu: disparador de cabo de

alta resistência capaz de erguer do solo um ou mais personagens (a critério do mestre). A ponta do cabo tem um gancho específico (arpéu) que se fixa facilmente às reentrâncias dos prédios. O cabo tem extensão total de 25m. Uma vez que o arpéu esteja fixado, o personagem pode acionar um pequeno motor elétrico na pistola, que irá recolher o cabo, desta forma içando o personagem que segura a pistola. Bônus de +4 em testes de Alpinismo. Custo 2 PE.

Receptor GPS: equipamento de leitura de posicionamento global. Interpreta os sinais emitidos por um mini-rastreador, indicando coordenadas e o posicionamento em mapa digital do alvo rastreado. Desde que o alvo carregue um mini-rastreador, você tem +4 em testes da perícia Sobrevivência (ou a especialização Rastreio) para rastreá-lo. Custo 3 PE.

Spray de Pimenta: usa-lo requer uma jogada de ataque à distância (H+PdF+1d). O alcance é de 3m. Em caso de sucesso no ataque, a vítima não sofre dano, mas a diferença pela qual você ganhou (FA – FD) será subtraída das jogadas de FA do alvo afetado por 3 rodadas. Então, se você usou Spray de Pimenta (e atacou com FA 10) e o alvo obteve apenas FD 6, esse alvo terá –4 em sua FA pelas próximas 3 rodadas. O alvo pode reduzir o redutor à metade, com um teste bem-sucedido de Resistência imediatamente antes de seu próximo ataque (neste exemplo, se o alvo passasse no teste, seu redutor seria de –2 por três rodadas, ao invés de –4). Nas rodadas seguintes, enquanto o spray ainda estiver fazendo efeito, a vítima precisa repetir o teste de R se quiser continuar minimizando o redutor em sua FA. Custo 2 PE.

Tocha de Acetileno: ferramenta usada para cortar ou soldar metal. Fornece +2 aos testes envolvendo a perícia Máquinas (ou a especialização Mecânica), relacionados a essas atividades.

Usar uma tocha de acetileno para atacar como arma improvisada é complicado. Você usa seu PdF na FA (como se fosse uma jogada de ataque à distância)

mas o alcance efetivo do ataque é corpo-a-corpo (a chama da tocha não é suficiente para cobrir grandes distâncias). Além disso, sua FA estará submetida a um redutor de -3 pelo uso improvisado (como arma) da ferramenta. Custo 1 PE.

Visor contra Ofuscamento: lentes ou óculos especialmente tratados que fornecem +2 na FD para o personagem para ele resistir aos efeitos da Granada Cegante. Custo 1 PE.

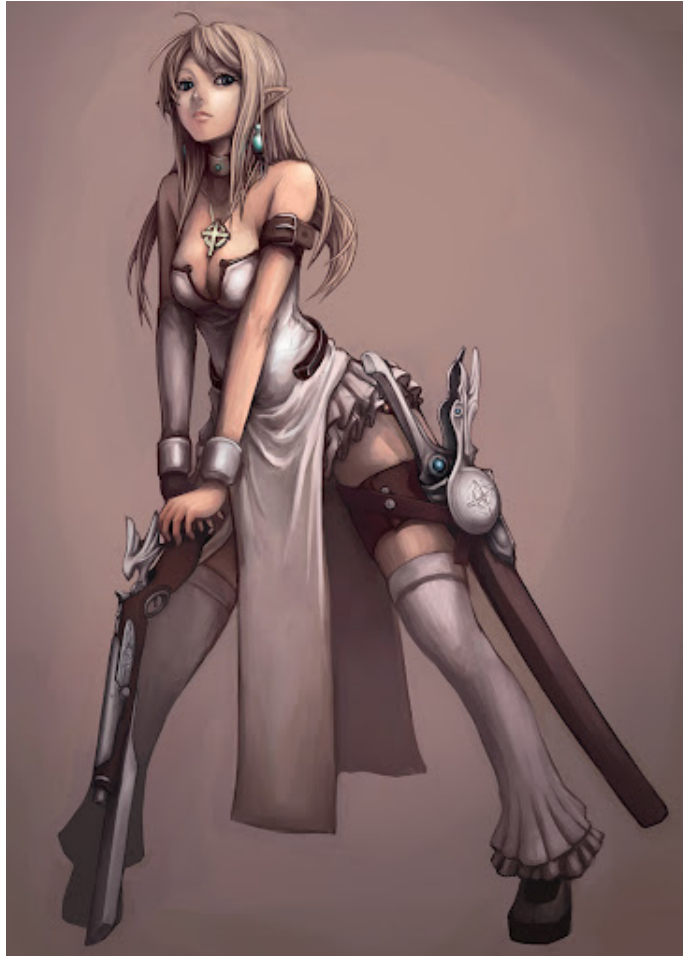
ITENS ÚNICOS

Escudo Bumerangue (Rafademasi): Um escudo médio de ferro +1 com design arrojado. Além da proteção (A+1) ele possui as habilidades Arremessável (pode ser usado para atacar inimigos a até 10m, com PdF+1 e dano por esmagamento), Retornável (sempre retorna às mãos do portador no início do turno seguinte) e Armadura Extra (variável, mas sempre contra um tipo de dano físico: corte, esmagamento ou perfuração). Escudo Bumerangue: 50 PE.

ARMADURAS

Colete Kevlar (PVs +20): Kevlar é uma fibra sintética de muito resistente e leve. Trata-se de um polímero resistente ao calor e sete vezes mais resistente ao aço por unidade de peso. É usado na fabricação de Coletes à prova de Balas. Funciona como a Vantagem Pontos de Vida Extras (Manual 3D&T Alpha Pg. 37). Custo 10 PE.

Couro Blindado (A+2): muitos agentes secretos usam roupas feitas com o chamado “couro blindado”, jaquetas e capas confeccionadas com



microfibras metálicas que aumentam muito sua resistência; são melhores, mais eficientes e mais leves que coletes à prova de balas. Custo 20 PE.

Couro Camaleão (A+2): agentes que possuam o poder de ficar invisíveis, mudar de formas e outras habilidades de metamorfose receber roupas especiais, feitas com couro clonado a partir de células de sua própria pele. O agente pode usar seu poder para mudar a cor da roupa ou sua forma. Jaquetas e outras roupas pesadas de couro camaleão oferecem A+1 (elas não possuem microfibras metálicas).

Como foi criada para reconhecer o código genético do usuário, a roupa é inútil para qualquer outra pessoa – exceto, talvez para análise de DNA. Qualquer poder do couro Camaleão deve ser comprado separadamente ao bônus de Armadura. Custo 20 PE.

Armadura de Combate Propelida (IF+1, A+2): confeccionada com microfibras de titânio e movimentada por servomotores que aumentam a força do usuário. O capacete é equipado com filtros contra gases e comunicador de curto alcance. A armadura pode ser despolarizada e dobrada como uma roupa comum, podendo assim ser guardada em uma mala grande. Custo 30 PE.

Traje de Vácuo (A+1): versão mais avançada dos velhos trajes pressurizados usados pelos astronautas. Lembra mais uma roupa de mergulho, com um colar metálico para ajustar o capacete. O traje no cinto em um pequeno tanque de oxigênio para meia hora, em emergências. Custo 10 PE.

Desvantagens

Punições

Não é fácil obrigar um jogador a representar, especialmente quando se trata de suas fraquezas. O exemplo mais severo são os Códigos de Honra. Sugerimos como solução para jogadores que desrespeitem suas obrigações morais, a perda PERMANENTE de 1 Ponto numa Característica a escolha do Mestre caso violem o seu Código de Honra. Outra penalidade opcional para os usuários de um Código de Honra seria nunca quebra uma promessa quando jurada em nome do seu Código (ex: —Palavra de caçador!||), Outra punição Pode ser que o personagem ganhe a desvantagem Má Fama sem ganhar pontos por ela.

Ações Lentas (-1 à -4 PONTOS)

O personagem é incapaz de usar múltiplas ações, demorando para completar tarefas. Cada ponto nessa desvantagem reduz gradualmente a quantidade de ações que o personagem pode fazer, tornando-o progressivamente mais lento.

- 1 = Apenas uma ação OU movimento por turno.
- 2 = Apenas uma ação OU movimento à cada 2 turnos.
- 3 = Apenas uma ação OU movimento à cada 5 turnos
- 4 = Apenas uma ação OU movimento à cada 10 turnos (1 minuto)

É recomendado PROIBIR aos jogadores de adquirir essa **desvantagem** em seus últimos níveis (-3 e -4 pontos), pois tornaria o jogo extremamente difícil e pouco prático. O mestre determina o quanto essa desvantagem afeta as ações livres do personagem (**falar, observar ao redor, etc.**).

Para cada nível nessa desvantagem o personagem sofre -1 em esquivas, e os redutores cumulativos de esquiva duram até o personagem ser capaz de agir novamente.

Movimento normal (+1) - A desvantagem não afeta o seu movimento e esquiva, o personagem poderá se mover e se desviar de ataques normalmente, mas ainda sofrerá com a incapacidade de realizar outras ações num mesmo turno.

Alergia (-1 PONTO)

Você tem uma repulsa orgânica ou mística incontrolável a alguma substância ou evento. O contato com o objeto de sua Alergia irrita visivelmente seu organismo,



a ingestão ou contato causa muita dor e 1D pontos de dano, também é impossível cruzar territórios repletos com seu fator alérgico. Sofre ainda os efeitos de uma Fobia Suave. São exemplos de fatores alérgicos alho, acônito, rosas, água corrente, água benta, sal, abelhas, pólen, frio, etc.

Criança 1-1 PONTO

Você é uma criança. Possui baixa estatura, como em Modelo Especial, sofre as restrições culturais quanto à idade, não pode investir mais do que 1 ponto em Perícias, a não ser que tenha a Vantagem Genialidade, e tem acesos emocionais típicos de uma criança como credulidade, teimosia e histeria.

Deficiência Física (O A -2 PONTOS)

Míope (-0 Pontos): você é míope. Tem um redutor de -1 em Habilidade e Poder de Fogo (apenas para testes) para cada 20 metros de distância. Além disso, você tem dificuldade para reconhecer pessoas à distância, ou no meio de multidões, a menos que esteja usando óculos adequados.

Curta Distância (-1 ponto): você enxerga bem até pouco mais de 2m de distância, a partir daí não é possível distinguir absolutamente mais nada.

Daltonismo Agudo (-0 ponto): enxerga apenas algumas cores e seus tons intermediários, isso trará dificuldades para interpretar mapas, informações de radar, metais preciosos, lugares, etc... Causando um redutor de -1 em vários testes de Perícia.

Óculos (-1 ponto): Você precisa de óculos para enxergar. Se eles você sofre os redutores de cegueira de -1 na Habilidade em combates corpo-a-corpo e -3 em combates à distância (Sentidos Especiais diminuem o redutor para -2). Se em qualquer momento fora de combate você receber mais de 1 ponto de dano faça um teste de Habilidade, se falhar os óculos caem. Em combate seu adversário poderá atingir especialmente seus óculos ou visor com um redutor de -1 na FA. Em

qualquer dos casos recuperar os óculos exige 1 turno, mas você estará vulnerável neste intervalo de tempo.

Efeito Colateral 1-1 PONTO

Sempre que executa seus Poderes uma reação incomoda acontece: correntes elétricas sobrecarregam, pessoas sentem dor, paredes vertem sangue, metais oxidam, etc. Seja o que for é algo constrangedor, chamativo ou medonho o suficiente para as pessoas (e outros personagens) temam você ao menor sinal da manifestação de seus poderes.

Fraqueza 1-2 OU -3 PONTOS

Exposto a uma determinada substância ou ambiente você perde metade dos pontos em todas as Características (1 por turno) e 1 PV por rodada. A condição pode ser:

Comum (-3 pontos): Algo que acontece 50% das vezes e fácil de ser explorado por seus inimigos. Ex: Sol, Noite, Florestas, Cidades, água, música, etc.

Incomum (-2 pontos): Algo que acontece 25% das vezes e não tão fácil de ser explorado. Ex: um alimento, perfume, metal, vegetal, terra de locais sagrados, etc. Caso o objeto de sua Fraqueza seja eliminado também é eliminado o redutor de -1 nas Características. Os PVs perdidos são recuperados de forma normal. Caso a sua Fraqueza seja a alguma substância e você a ingeriu ficará sujeito aos redutores de Envenenamento.

Guia 1-1 OU -2 PONTOS

Você não pode executar suas Perícias sem a consulta de livros, arquivos de computador, anotações, vídeos, bola de cristal, talismã, etc. Caso não tenha esses itens realizará qualquer teste como se não possuísse a Perícia. O custo da Desvantagem é de -1 se o Guia for algum tipo de item que possa ser facilmente

carregado pelo personagem, mas ainda possa ser perdido de alguma forma, como folhas de partitura ou um telefone celular que o permita entrar em contato com um professor, por exemplo, e -2 se for algo que não possa ser acessado com facilidade de qualquer lugar - como uma grande biblioteca.

Hemofilia 1-1 PONTO

O personagem é um hemofílico. Um ferimento, por menor que seja, não cicatrizará, a menos que seja enfaixado, e o personagem sangrará até morrer. Qualquer ferimento não tratado sangrará numa taxa igual ao número de pontos de dano original por minuto. Exemplo: um ferimento que provoque a perda de 3 pontos de vida não tratado provocará a perda de outros 3 pontos de vida depois do primeiro minuto e assim por diante até ser estancado. Primeiros Socorros serão satisfatórios para cuidar da maioria dos ferimentos. No entanto, qualquer ferimento perfurante no tronco provocará uma lenta hemorragia interna. Um ferimento deste tipo causará dano como explicado no parágrafo anterior, até ser tratado com Primeiros Socorros. Ele *continuará* a produzir um dano igual ao original uma vez por *día*, até ser tratado convenientemente. Somente um Cirurgião ou um curandeiro mágico/psíquico será capaz de curar este tipo de ferimento devido à hemorragia interna. O personagem morrerá se não houver tratamento adequado à disposição.

Hiperalgia 1-0 PONTOS

Você tem baixa tolerância a dor. Sempre que ele receber um ferimento com mais de um ponto de dano, precisará conseguir um sucesso em um teste de Resistência para evitar chorar (possivelmente revelando sua presença). Soldados, bárbaros, assassinos, etc., reagirão ao personagem com desprezo se souberem que ele tem esta Desvantagem. Ele estará sempre submetido a um redutor de -2 em Resistência ao tentar resistir à tortura.

Identidade Secreta (-1 PONTO)

Se, com grandes poderes vêm grandes responsabilidades, parte dessa responsabilidade está em não submeter familiares e outras pessoas queridas às ameaças de criminosos insanos. É para isso que existe a desvantagem Identidade Secreta.

O personagem procurará garantir, a todo custo, que sua identidade secreta seja preservada sem comprometer a segurança de entes queridos (o que transformaria sua vida num inferno, com os bandidos perseguindo constantemente seus protegidos).

Se precisar se transformar, o personagem vai correndo procurar um banheiro, cabine telefônica, quarto escuro, o interior de um carro ou o que for, para ninguém perceber a transformação.

Sua identidade secreta é segredo também para seus familiares ou quem quer que sejam seus entes queridos (pessoas que jurou proteger por toda a vida).

Ignorante (0 PONTOS)

É quase como inculto só que só relacionado a ler escrever, conhecer a cultura local. Você sabe falar mas não de forma culta.

Insano (VARIÁVEL)

Você é louco. Após dois minutos de conversa, ninguém com um pinga de inteligência acredita ou confia em você – apenas seu Aliado, Mestre, Patrono ou Parceiro, se você tem algum.

Existem muitas formas de insanidade. Algumas um pouco mais graves, de forma que representam uma Desvantagem maior [-2 ou -3 pontos]. Outras mais suaves, não pagam nada [-0 ponto], mas podem ser adquiridas em campanha, como efeito de alguma magia, maldição ou ataque especial de criaturas.

Todas as formas de insanidade podem ser vencidas temporariamente com um teste de Resistência -3 (ou apenas um teste normal, caso isso apareça na

descrição de cada insanidade), mas o Mestre só pode autorizar esses testes em situações extremas.

Lembre-se também que, em todas estas variantes, o efeito normal de Insano (ninguém confia em você) continua valendo; mesmo que seu problema não seja evidente, você ainda fala e se comporta de forma suspeita.

Note que algumas formas de Insano são idênticas a certas Desvantagens já existentes, como Fúria, Devoção, Assombrado e Outras. Novamente, isso acontece porque tais problemas mentais podem ser ganhos em campanha. As Desvantagens Homicida, Megalomaniaco e Sonâmbulo não foram listadas por não constituírem verdadeiras desvantagens ou serem proibidas para personagens jogadores.

Coração de Pedra (-1 ponto): Você nunca sente medo normal ou mágico, mas em certas ocasiões você sente remorso por ser assim, na prática funciona como assombrado.

Covarde (-2 ponto): Nunca entra em situações de combate. Diante do perigo fica visivelmente apavorado e executa apenas manobras de combate à distância, fuga e defesa. Se o combate for inevitável faça um teste de Resistência, em caso de falha você desmaia ou fica paralisado.

Ganancioso (-1 ponto): Não divide seus pertences nem aceita nada emprestado. Nunca está satisfeito com o que possui, sofre de inveja e cobiça. Nunca faz um favor de graça. Nunca recusa uma oferta de dinheiro, ou uma recompensa, a primeira vista vantajosa. Os outros desconfiam de você (e com razão!) como a Desvantagem Má Fama.

Heróico (-1 ponto): Igual código de honra dos heróis, mas você sempre esta procurando alguém para ajudar.

Obsessivo (-1 ponto): Exatamente igual à Devoção: você é obcecado em realizar um grande objetivo, e sofre redutor de -1 em todas as suas Características quando faz qualquer coisa que não esteja diretamente ligada a ele.

Suicida (-1 ponto): Você não dá valor à própria vida, nunca recusa um desafio, nunca se rende, nunca foge e sempre luta até a morte. Embora não tenha

coragem para se matar, sempre procura oportunidades de morrer – desafiando inimigos poderosos, correndo riscos desnecessário, fazendo coisas de forma impensada. Você PODE ser Suicida e Imortal (o problema é que não vai ganhar muitos Pontos de experiência, uma vez que não recebe nenhum ponto por aventuras durante as quais tenha morrido).

Sádico (-1 ponto): Você se delicia com a crueldade... física, mental, ou ambas. (Esta é uma característica particularmente —maligna, mais adequada para vilões NPCs do que para personagens heróicos.)

O Mestre pode proibir terminantemente esta desvantagem (ou qualquer outra vantagem ou desvantagem), se ele não desejar que ninguém a represente em sua campanha.

A reação das pessoas a um sádico conhecido está sempre negativa, a menos que elas venham de uma cultura que tenha pouca estima pela vida. Quando um sádico tem uma oportunidade de satisfazer seus desejos, mas sabe que não deveria (ex.: porque um prisioneiro deve ser libertado ileso) ele deverá obter um sucesso em um teste de Vontade, a fim de se controlar.

Sanguinolento (-0 ponto): O personagem deseja ver seus oponentes *mortos*. Em uma batalha ele preferirá os golpes mortais, dará um tiro a mais para ter certeza de ter matado um oponente vencido, atacará guardas quando isto poderia ser evitado, etc.

Ele precisará ser bem sucedido em um teste de Vontade para aceitar a rendição de um inimigo ou mesmo fazer um prisioneiro quando isto lhe for ordenado. Ele nunca esquecerá que um inimigo é um inimigo, mesmo que não estejam em um combate.

Esta pode ser uma característica realmente maligna, mas a maioria dos heróis ficcionais sofre dela.

O personagem não é fanático nem sádico; sua animosidade se limita aos inimigos —legítimos, sejam eles criminosos, soldados inimigos, membros de uma família tradicionalmente inimiga ou um bêbado em uma taverna.

Freqüentemente, ele tem uma boa razão para se sentir desta maneira e numa briga comum em uma taverna ele usará os punhos como todo mundo.

Por outro lado, um gladiador ou duelista com esta desvantagem seria extremamente impopular. Um policial logo estaria enrascado.

Tarado [-1 ponto]: Você tem um comportamento lascivo inconveniente e recebe -2 para resistir à sedução, além de normalmente sofrer os efeitos da Desvantagem Insano: Distraído quando há um rostinho bonito por perto.

Vaidoso [-1 ponto]: Você não aceita o segundo lugar. É fanático por si próprio ou alguma capacidade específica (inteligência, habilidade de luta, beleza, coragem, etc). Fica irritado quando sua superioridade é questionada sofrendo, às vezes, os efeitos da Desvantagem Fúria. Fobia [-1 ou -2 pontos] Você tem medo terrível de alguma coisa. Sempre que é exposto a essa coisa deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, fica apavorado e tenta fugir de qualquer maneira, em velocidade máxima. O valor da Fobia depende daquilo que você teme. Caso a fuga seja impossível você sofre os efeitos da Desvantagem

Nanismo [-2 pontos]

O personagem é um anão por motivos genéticos, anormalmente baixo para a sua espécie **reduza-a a 60% da sua altura normal**, e reduza **-1 na sua Força e Resistência, e +1 Habilidade**. Ele também não poderá ter uma Aparência Física igual à média e será considerado —atraente e charmoso ou particularmente desagradável. Nanismo é uma condição encontrada em todas as espécies. Um anão neste caso não é a mesma coisa que um membro da raça dos Anões (apesar de ser possível existir um Anão anão), e por esse motivo, você também não poderá usar máquinas e veículos projetados para humanos (como em modelo especial) – apenas aqueles que tenham sido projetados especialmente para você.

Oponente [-1 ou -2 pontos]

É o contrário de Aliado. Você tem um inimigo que

está sempre tentando derrotar ou acabar com você. Esse inimigo é um NPC, controlado pelo Mestre, e você nunca sabe quando ele vai aparecer. Um Inimigo mediano, de poder similar ao seu (feito com a mesma quantidade de pontos), é uma Desvantagem de -1 ponto. O inimigo desse tipo mais clássico é o “gêmeo maligno”, uma cópia exata do seu personagem. Por -2 pontos você pode ter um inimigo muito mais poderoso que você (feito com muito mais pontos!). Inimigos podem ser escolhidos ou sugeridos pelo jogador, mas serão sempre construídos - ou modificados - pelo Mestre. Caso um Inimigo seja destruído para sempre, ele pode ser substituído por outro mais poderoso. O personagem não recebe pontos extras por isso.

Pobreza [-0 pontos]

O personagem nasceu pobre, em relação à média de sua cultura, ou perdeu seu dinheiro de algum modo. Ele começará com apenas uma fração do dinheiro que um personagem recebe normalmente quando é criado, e sua renda é limitada. Você começará com 1/5 do que realmente iria ganhar se não tivesse a desvantagem

Poder Vingativo [-1 ponto]

Às vezes, invocar um poder sobrenatural pode cobrar um preço em sofrimento. Sempre que você lança uma magia ou usa qualquer vantagem que consome Pontos de Magia, sofre 1 ponto de dano (sem direito a testes para resistir). Exceto por esse fato, a vantagem ou magia funciona normalmente.

Procurado [-1 ponto]

É como Ma Fama mas pior. Há uma recompensa por sua cabeça. Além de ser perseguido pela justiça, pelos bandidos ou por alguma outra instituição poderosa, seu rosto e nome são famosos. É uma combinação das Desvantagens Oponente, Má Fama.

Recarga [VARIÁVEL]

A energia que alimenta seus poderes (Pontos de Magia) é limitada e precisa periodicamente ser reposta. Seu Poder de Fogo também recebe a Desvantagem Munição Limitada (recebendo os pontos equivalentes à Desvantagem Recarga), mas reposta juntamente com seus Pontos de Magia. O Mestre deve ter cuidado para não abusar desta Desvantagem a ponto de atrapalhar a fluência do jogo. Sua fonte de poder pode ser:

Comum [-0 ponto]: para recarregar seus Pontos de Magia basta a luz do Sol ou da Lua, água salgada, fogo, energia elétrica ou qualquer fonte relativamente fácil de encontrar.

Incomum [-1 ponto]: a recarga de seus Pontos de Magia é possível apenas por um meio raro, caro, proibido, único ou de difícil transporte. Por exemplo: sangue, ouro, plutônio, uma máquina vinda do futuro ou de outro planeta possuída apenas por você ou outros com poderes semelhantes.

Restrição de Poder [VARIÁVEL]

É mais difícil para você usar seus poderes em certas condições, escolhidas com aprovação do mestre. Quando essa condição está presente, você precisa gastar duas vezes mais PMs para lançar magias e usar vantagens.

O custo da desvantagem depende de quão comum são essas condições.

Incomum [-1 ponto]: esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la em pelo menos 25% do tempo. Digamos, quando você estiver molhado; durante uma das fases da lua; durante uma das estações do ano; contra mamíferos, répteis, goblinóides, mortos-vivos ou outra grande família de criaturas; sobre você mesmo...

Comum [-2 pontos]: você vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo: à noite ou à luz do dia; contra todos os animais, todos os youkai (incluindo mortos-vivos) ou todos os humanóides.

Muito Comum [-3 pontos]: esta condição acontece quase o tempo todo. Por exemplo, sua mágica não funciona se alguém estiver olhando (incluindo inimigos!); não funciona contra nenhuma criatura viva, ou contra nenhum objeto inanimado.

Em alguns casos (como estações do ano ou fases da lua) o mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo.

Segredo [-1 ponto]

Há uma sombra do passado te perseguindo, pode ser algo que você fez, sabe, possui ou é na verdade. Caso o segredo seja revelado o resto da humanidade, inimigos ou uma organização muito poderosa irá caçar você e às pessoas que ama. Também pode custar a vida de alguém do grupo ou a reputação de seus companheiros. Você vai ceder a qualquer chantagem para manter seu segredo preservado. A propósito alguém JÁ está te chantageando, cobrando favores ou extorquindo seu dinheiro. Se essa pessoa morrer outra virá em seu lugar.

Suspensão de Poder [VARIÁVEL]

Esta Desvantagem deve ser ligada a TODOS os seus poderes. Quando essa condição está presente, você NÃO pode lançar magias e usar vantagens. Você não poderá usar seus poderes em certas condições:

Incomum [-2 pontos]: esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la pelo menos 25% do tempo. Seu poder não funciona quando você estiver molhado; só funciona durante um quarto do dia; contra mamíferos, répteis ou outra grande família de criaturas. Os jogadores só podem escolher sua Restrição com aprovação do Mestre. Em alguns casos (como horas do dia ou fases da lua) o Mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo.

Comum [-3 pontos]: vai enfrentar esta

condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo. Seu poder não funciona à noite ou à luz do dia; funciona apenas em homens ou mulheres, etc.

Suspensão de Característica [VARIÁVEL]

Esta Desvantagem deve ser ligada a uma Característica específica, como Força, Habilidade e quando uma condição estiver acontecendo presente o valor dessa característica será sempre zero (0).

Incomum [-0 ponto]: esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la pelo menos 25% do tempo. Sua característica será zero quando você estiver molhado; só funciona durante um quarto do dia; contra mamíferos, répteis ou outra grande família de criaturas. Os jogadores só podem escolher uma restrição com aprovação do Mestre. Em alguns casos (como horas do dia ou fases da lua) o Mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo.

Comum [-1 pontos]: vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo. Sua característica será zero, à noite ou à luz do dia; funciona apenas em homens ou mulheres, etc.

Suspensão de Vantagem [VARIÁVEL]

Esta Desvantagem deve ser ligada a uma única Vantagem ou grupo delas (converse com o mestre). Você não poderá usar essas vantagens em certas condições:

Incomum [-0 ponto]: esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la pelo menos 25% do tempo. Seu poder não funciona quando você estiver molhado; só funciona durante um quarto do dia; contra mamíferos, répteis ou outra grande família de criaturas. Os jogadores só podem escolher sua Restrição com aprovação do Mestre. Em alguns casos (como horas do dia ou fases da lua) o Mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo.

Comum [-1 pontos]: vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo. Seu poder não funciona à noite ou à luz do dia; funciona apenas em homens ou mulheres, etc.

Terreno Desfavorável [-1 ponto]

É o contrário da Vantagem Arena. Existe algum lugar ou algum tipo de terreno em que o personagem se sente especialmente desconfortável, impondo a ele uma penalidade de H-2 (até um mínimo de H0). Todas as características e limitações de Arena também valem para esta Desvantagem.

•**Água** (praia, barcos, chuva, superfície da água, embaixo d'água).

•**Céu** (combate aéreo; vale apenas quando seu oponente também está voando).

•**Cidades** (ruas, telhados, topo de prédios, aposentos, corredores, escadas).

•**Ermos** (desertos, florestas, montanhas, pântanos, planícies, geleiras...).

•**Subterrâneo** (cavernas, masmorras, esgotos).

•**Um único lugar do mundo** (provavelmente sua base de operações) e vizinhanças.

Você não pode combinar esta Desvantagem com o **Código de Honra: Código de Arena**.

Torpor [-1 OU -2 pontos]

Você entra em um estado de estagnação metabólica acionada por algum evento. Quando está em torpor estará paralisado, petrificado ou em coma completamente vulnerável.

Incomum [-1 ponto]: Esta condição não acontece todo dia e não é tão fácil de ser explorada por seus adversários. Seu estado de Hibernação é ativado quando recebe uma estaca no peito, ao atingir 0 Pontos de Magia, se uma Dependência não é suprida, na escuridão total, etc.

Comum [-2 pontos]: Vai enfrentar esta condição todos os dias, ou se trata de algo relativamente

fácil de ser explorado por seus inimigos. Hiberna à noite ou à luz do dia, quando recebe um beijo, quando estiver molhado, ao ingerir certos alimentos, etc.

Trapalhão (0 Pontos)

Você é desastrado e azarado. Faz tudo parecer mais complicado, não consegue dar uma informação direito, sempre omitindo fatos importantes, errando indicações, exagerando ou não distinguindo ficção, superstição e realidade, além de não conseguir interpretar mapas, manuais e pistas sozinho.

Velocidade Reduzida (-1 ponto)

Personagem é mais lento que o normal e recebe -2 para determinar todos os seus deslocamentos e esquivas, afetando a velocidade máxima e normal (aumentado tanto H quanto R). É possível comprar essa desvantagem várias vezes, acumulando a penalidade.

Caso o redutor deixe a habilidade abaixo de 0 o personagem o deslocamento passa a ser 1/2 de H0 se o redutor for -1, 1/4 de H0 se o redutor for -2, para -3 em diante o deslocamento passa a ser considerado nulo.

Específico (-0) – o redutor de -3 de penalidade

que se aplica à um único tipo de deslocamento que você possui e não afeta nenhum outro.

Vínculo (-1 ponto)

Sua existência está diretamente ligada a um objeto ou pessoa extremamente vulnerável, pode ser uma jóia, seus restos mortais, a imaginação de um garoto em coma, etc. Você sempre sabe em que direção está o seu Vínculo e caso ele seja destruído você também irá morrer, desaparecer.....



1d+59

Vulnerabilidade (ESPECIAL)

Você é mais vulnerável a um certo tipo de dano. Quando recebe um ataque ao qual é vulnerável, sua Armadura é reduzida a zero para calcular sua Força de Defesa: o ataque ignora quase toda a sua proteção e frita seus Pontos de Vida!

Exemplo: você tem Habilidade 2, Armadura 5 e Vulnerabilidade a Sônico. Se for atingido por um raio sônico, sua Força de Defesa será 2+1d.

Esta desvantagem não oferece pontos, e não pode ser escolhida durante a criação de personagem.

No entanto, ela pode aparecer mais adiante como parte de uma vantagem única (por exemplo, um Anjo tem Vulnerabilidade: Fogo), ou causada por alguma Maldição. Vulnerabilidade não vale apenas contra ataques de criaturas: se você é vulnerável a fogo, então qualquer calor ou fogo terá maior chance de feri-lo: incêndios, vapor escaldante, água fervente, lava... Qualquer ataque baseado em:

Poder de Fogo [-3 pontos];

Força [-2 pontos];

Magia e Armas Mágicas [-2 pontos]
[apenas se o Mestre permitir magia na aventura];

Corte; Perfuração; Esmagamento; Fogo; Frio; Elétrico; Químico; Sônico [-1 ponto cada].

Maldição

Parte integrante do Manual da Magia Alpha

MALDIÇÃO!!! Esta é uma das muitas desvantagens possíveis encontradas em 3D&T. Como acontece com muitos aspectos deste jogo, as regras são vagas e indefinidas para permitir mais liberdade aos jogadores e Mestres. Então, o Manual 3D&T Alpha apresenta apenas duas formas “básicas” de Maldição: Suave (-1 ponto) ou Grave (-2 pontos).

Agora trazemos uma lista com cem idéias para Maldições. Muitas delas são originais, enquanto outras vieram diretamente de animes, mangás e cartoons.

Estas Maldições existem em três tipos: Leve (0 pontos), que gera somente constrangimentos e nada mais, ou que também traz algum benefício; Suave (-1 ponto), também constrangedora, mas pode causar alguns problemas para você ou seu grupo; e Grave (-2 pontos), aquela que realmente coloca sua vida em risco.

Maldições de -1 e -2 pontos podem ser compradas normalmente como Desvantagens durante a criação do personagem; ou então, como consequência de alguma coisa ocorrida na aventura, uma Maldição de qualquer tipo pode ser adquirida. Basta o Mestre escolher (ou então rolar 1d100) para começar a diversã... hã, a Maldição!

Muitas Maldições apresentadas aqui também são adequadas para vilões. Na verdade, quase todos os vilões carregam algum tipo de Maldição, que – uma vez descoberta – pode ser a chave para que seja vencido pelos aventureiros.

Maldições são ótimos pontos fracos para qualquer NPC poderoso.

Maldição [-1 OU -2 PONTOS]

Você foi alvo de uma maldição que o perturba todos os dias. Nada que você possa fazer vai acabar com essa sina; Ela sempre voltará de alguma maneira. A natureza e efeito exatos da maldição serão decididos pelo Mestre.

Suave [-1 ponto]: Irritante e constrangedora, mas nunca provoca nenhum redutor em testes. Por exemplo, pode ser que você mude de sexo quando molhado, nunca tocar outro ser vivo sem causar dor, ninguém acredita em suas palavras, alimentos estragam rapidamente onde



quer que passe, etc.

Grave [-2 pontos]: Algo que põe sua vida em risco. Por exemplo, você se transforma em um animal comum reduzindo suas a 0 todas as suas Características, menos uma, quando molhado. etc.

Alergia ao Sexo Oposto (-1 PONTO)

Você não consegue interagir (falar) com pessoas ou criaturas de sexo oposto durante muito tempo. Após dois turnos, deve fazer um teste de Resistência -1 por turno. Se falhar, terá ânsias e vai expelir tudo que tinha no estômago, possivelmente em cima da coitada(o) com quem estava falando...

Alimentação Bizarra (1.0 PONTO)

Você possui algum habito alimentar nojento. Insetos, carniça, vermes, aracnídeos, sua própria carne, cabelos, ossos ou secreções fazem parte de seu cardápio diário. Mesmo diante de outras pessoa precisará ser bem sucedido num teste de Resistência -1 para evitar o desejo de fazer uma boquinha.

Alvo de Vingança (-1 OU -2 PONTOS)

De alguma forma você magoou, incomodou, feriu ou matou uma pessoa muito, MUITO querida em certos meios. Agora seus parentes/ irmãos/colegas ficam pegando no seu pé (“Ei, você é o Arkam! Você matou o Krusk! O Krusk era um orc legal! Vou vingar o Krusk!”). É o mesmo que ter toda uma espécie, raça ou família como Inimigo.

Amor/Ódio (-1 PONTO)

Você foi condenado a amar alguém ou alguma coisa que nunca será sua, ou odiar alguém/ alguma

coisa que nunca será capaz de destruir, ou AS DUAS COISAS (“O Paladino é importante, eu o amo!”). É o mesmo que uma Devoção.

Amor dos Animais (-1 PONTO)

Ao contrário da anterior, os animais amam você. Eles amam, mas NÃO obedecem! Não deixam você em paz, seguem você para onde quer que vá. A todo momento você será seguido por cães, terá gatos se esfregando em suas pernas, pássaros sobre os ombros... e, ocasionalmente, um dragão ou ogre decidirá criá-lo como um filhote.

Antimagia (-2 PONTOS)

Nenhum tipo de magia funciona com você ou para você, seja benéfica ou maléfica. Caso seja um mago, você não poderá mais usar Vantagens mágicas (embora ainda possa usar Pontos de Magia de outras formas). Magias e itens mágicos como poções de cura não funcionam com você. Itens mágicos se transformam em peças comuns quando você tenta usar (mas voltam ao normal quando você os solta).

Água Corrente (-1 PONTO)

Parecido com Intolerância a Fenômenos que Repelem Monstros, só que mais específico e mais forte. Por algum motivo sobrenatural, você não consegue atravessar rios, mesmo havendo uma ponte. A água corrente cria uma parede invisível e intransponível. Mesmo sedo carregado, seu corpo “trava” em pleno ar, e não atravessa o rio.

Atrapalhado (-1 PONTO)

Você até consegue fazer as coisas que tenta, mas será sempre de uma forma tão atrapalhada e

vexaminosa que nunca será levado a sério.

Está sempre tropeçando, esbarrando nos outros, quebrando coisas, dizendo bobagens... procure no dicionário a expressão “pagar o mico”, e sua foto estará ali ao lado.

Aura Má (1.0 PONTO)

Sua alma está maculada com a maldade, rancor ou ódio extremo. Talvez você seja uma pessoa malévola ou apenas alguém que carrega uma maldição. Será detectado como uma manifestação do mal e receberá Boa Fama diante de todos as criaturas malignas que puderem sentir sua aura. Armas Sagradas funcionam contra você e em alguns casos pode ser esconjurado. Beijo [-2 pontos] Seus Poderes surtem efeito apenas a partir de um beijo na vítima. É proibido possuir qualquer poder que funcione à distância.

Azar (-2 pontos)

Você é o foco de má sorte aonde quer que vá. Estará sempre no lugar errado na hora errada.

Itens falham ou quebram quando você precisa deles (50% de chance). Se um tijolo cai do céu no meio da multidão, vai acertar sua cabeça.

E quando o monstro decide atacar um de vocês, adivinhe quem será!

Careca (10 PONTOS)

Você perdeu todo o seu cabelo e nunca poderá recuperá-lo. Sim, é uma Maldição. Pergunte a Lex Luthor.

Chorão (0 PONTOS)

Diante de uma situação emocional significativa (alegria, medo, decepção, satisfação...) você vai choramingar, soluçar ou derramar rios de lágrimas enquanto fala normalmente.

Chagas da Natureza (-2 PONTOS)

Esta maldição cria um vínculo tão forte de você com a natureza, o ambiente à sua volta, que qualquer dano causado a ela em um raio de 100m – seja pelo corte de uma árvore, a quebra de uma rocha, a morte de um animal – causa a você 1d pontos de dano. Entrar em terreno urbano provoca em você a perda de 1 PV por rodada.

Chagas de Pedra (-1 PONTO)

Sua pele tornou-se cinzenta e coberta de crostas de pedra, resistentes, mas incômodas.

Você recebe Armadura+1, Habilidade-1 e Monstruoso.

Comando Irresistível

(0 OU -1 PONTO)

Existe uma ordem, um comando simples, que você nunca pode deixar de cumprir quando alguém diz. Por exemplo, ao ouvir a palavra “senta”, você interrompe o que estiver fazendo e senta imediatamente, sem direito a testes para resistir. Comandos típicos podem ser “corra”, “pare”, “lute”. O efeito dura uma apenas rodada: no turno seguinte você pode voltar a agir normalmente, desde que não ouça de novo o comando. Esta é uma Maldição de 0 pontos caso o comando funcione quando dito apenas por uma pessoa específica; ou -1 ponto caso QUALQUER pessoa possa dizer o comando e fazê-lo obedecer.

Combustível (-1 PONTO)

É como Vulnerabilidade ao Fogo, mas pior. Você pode pegar fogo simplesmente por estar perto de uma chama acesa, sofrendo no mínimo 1d pontos de dano por rodada. Você precisa de pelo menos uma rodada para apagar as chamas de seu corpo.

Comburente (-1 PONTO)

Em sua presença, as coisas queimam mais rápido. Qualquer dano provocado por fogo a até 3m de você (ou EM você) aumenta em 1d.

Companheiro Indesejado (-1 PONTO)

Você é acompanhado (atormentado seria melhor dizer) por algum tipo de criaturinha chata ou presença sobrenatural irritante, como um demoniozinho ou fadinha, que não pode ser destruído.

É o mesmo que Assombrado.

Complexo de Gênio (-1 OU -2 PONTOS)

Caso uma pessoa diga uma palavra secreta (geralmente será seu nome de trás para a frente), você será compelido a atender um desejo para essa pessoa, dentro de suas capacidades.

O desejo deve ser algo que você possa fazer em pelo menos dez minutos (não vale pedir para partir em uma grande jornada, por exemplo).

Será uma Maldição de -1 ponto se você atende apenas pedidos que não colocam você em risco (por exemplo, você não cessará de lutar ou se deixará atacar); ou -2 pontos se você atende até pedidos para pular em um abismo, bater a cabeça na parede e coisas do tipo. Você nunca atenderá um desejo que vai contra

um Código de Honra, e atenderá apenas um desejo para cada pessoa.

Coração Confuso (-1 PONTO)

Emocionalmente, você reage de forma contrária a tudo. Uma magia Pânico enche você de coragem, enquanto uma Marcha da Coragem faz você fugir. Você espanta as pessoas que ama, e se apaixona por pessoas que querem matá-lo. Olha, esta Maldição é muito mais comum do que se pensa...

Convite (-1 PONTO)

Caso entre em alguma propriedade privada sem o consentimento de seus donos sofrerá os efeitos da Desvantagem Terreno Desfavorável, mas após ser convidado ao menos uma vez estará livre dos redutores até a mudança dos proprietários.

Crescimento de Pêlos (-1 PONTO)

Seu cabelo e barba crescem rápido demais, chegando a crescer 1m a cada 12 horas. Se você não apará-los, vai se atrapalhar um bocado.

Dança Irresistível (-1 PONTO)

Quando você ouve música (incluindo certas magias de bardo, como uma Marcha da Coragem), começa a dançar sem controle e não pára até a música acabar. Fazer qualquer outra coisa enquanto dança exige um teste bem-sucedido de Habilidade.

Dedos de Manteiga (-1 PONTO)

Suas mãos perderam toda a firmeza, e você tem dificuldade em segurar ou manipular objetos.

Você sofre um redutor de -2 em testes de Perícias que envolvem instrumentos ou ferramentas.

Em combate, sempre que faz um ataque, precisa ser bem-sucedido em um teste de Habilidade para não deixar cair sua arma.

Dedo Verde (-1 PONTO)

Em sua presença, plantas e flores crescem rapidamente e sem controle. Basta ficar algum tempo no mesmo lugar para ver surgir um bosque.

Degradação das Matas (-1 PONTO)

Esta maldição torna sua presença nociva a qualquer tipo de planta. Por onde passar, qualquer vida vegetal a até 2m começa a apodrecer, definhando até virar pó. Não funciona com tábuas e outras formas de madeira morta, apenas plantas vivas. Criaturas-planta perdem 1 PV por

turno perto de você. Desnecessário dizer que druidas não gostam de você...

Descontrole Amoroso (-1 PONTO)

Você cai de amores por QUALQUER criatura atraente de sexo oposto (ou seja, quase TODO MUNDO em histórias de anime e mangá...).

Vítima de uma paixão avassaladora, você ignora quaisquer outros valores (exceto outras Desvantagens, como um Código de Honra) para conquistar seu “amor”.

Você dirá qualquer coisa, contará segredos, entregará presentes e fará tudo para arrancar um sorriso de sua paixão descontrolada – não importa se você é bem-sucedido ou não! É o mesmo que uma Devoção (agradar à pessoa amada), mas em geral

ela cessa minutos depois que a pessoa se afasta, e recomeça cada vez que você conhece outra pessoa atraente.

Descontrole Intestinal (-1 PONTO)

Diante de determinada condição (por exemplo, quando você fica nervoso, quando vê um peixe, quando chove...), você é atacado por uma misteriosa e violenta diarreia, exigindo um teste de R por turno até chegar a um banheiro, para não borrar-se todo. Caso aconteça, você não será incomodado novamente pela Maldição durante as próximas 1d horas.

Efeito Reflexo (0 PONTOS)

Ao ouvir ou ver um sinal específico, digamos o som de uma sineta, você será compelido a fazer algo como recitar e dançar o “Poema da Chaleirinha”, jogar-se no chão, gargalhar, dormir ou coisa assim. É como ser Insano: Compulsivo, mas a compulsão ocorre quando o sinal acontece.

Emanação de Discórdia (-1 PONTOS)

O caos e confusão seguem você. Em sua presença (até 6m), as pessoas ficam desconfiadas e irritadas, como se tivessem Paranoia e Fúria, devendo fazer testes apropriados para resistir a esses efeitos. Isso acarretará inevitáveis discussões e grandes brigas generalizadas.

Caso você se afaste tudo voltará ao normal.

Emoção Climática (-1 PONTO)

Seu estado de espírito sempre muda de acordo com o clima: você ficará entusiasmado em dias de sol, deprimido em dias nublados, furioso em tempestades, e

assim por diante. É o mesmo que Maníaco/Depressivo, Distraído e outras insanidades, mas muda com o tempo.

Estupidez (-1 PONTO)

Seu cérebro escorreu pelos ouvidos, ou de fato nunca esteve onde deveria. É o mesmo que Inculto, mas se aplica a TODAS as Perícias. Os efeitos são cumulativos – ou seja, um Inculto com Estupidez sofre uma penalização de -6 em Perícias!

Extintor (-1 PONTO)

Qualquer chama não-mágica a até 3m de você (fogueiras, tochas, lampiões...) apaga imediatamente.

Você ainda pode sofrer dano por calor/ fogo, mas nunca ficará em chamas, pois o fogo apagará na rodada seguinte.

Fedido (-1 PONTO)

Você fede! Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -3, e qualquer pessoa no mesmo aposento ou a até 3m deve ser bem-sucedida em constantes testes de Resistência para continuar por perto (criaturas com Faro Aguçado fazem testes para não desmaiar!).

Parecido com Flatulência, mas sem barulho...

Flatulência (-1 PONTO)

Uma vez você soltou um “pum” e colocou a culpa em uma cigana que estava passando. Azar seu: ela o amaldiçoou para sempre, e agora você sofre de uma flatulência desenfreada, capaz de amargar a boca e matar urubu voando!

Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -2, e você será evitado a todo custo!

Forma Inofensiva (-2 PONTOS)

Durante o dia, você se transforma em um bebê, velhinho, animalzinho ou outra criatura indefesa (todas as Características 0; nenhuma Vantagem de combate funciona), embora preserve sua memória e personalidade. Você retorna ao normal apenas à noite.

Fragilidade (-2 PONTOS)

Esta Maldição deixou seu corpo frágil. Você sempre sofre 2 pontos de dano extras sempre que recebe algum ferimento.

Gêmeo Maligno (-1 OU -2 PONTOS)

Existe outra pessoa quase igual a você, apenas com alguma pequena diferença (geralmente roupa preta, um tapa-olho ou cavanhaque). Ele nunca ataca ou age diretamente, mas seus atos criminosos ou destrutivos fazem com que você seja confundido com o impostor. (“Ei, lá está o maldito que roubou nosso ouro, matou nosso gado e beijou nossas esposas! Matem-no!”)

Gluttonia (-1 PONTO)

Você está sempre com fome e nunca fica satisfeito, não importa o quanto coma. Você sofre um redutor de -1 em todas as suas Características se ficar mais de uma hora sem comer. Você nunca consegue guardar comida: sempre que começa a comer, não pode parar voluntariamente até acabar com tudo – mesmo que esteja em um supermercado! Não, você não pode digerir coisas não-comestíveis.

Grilhão (-1 PONTO)

Um objeto liga sua existência a este mundo ou o mantém vivo. Pode ser desde um artefato ligado a seu período enquanto vivo, uma pessoa, seu próprio coração ou um objeto empregado no processo que lhe concedeu a imortalidade. Se o grilhão for destruído você será destruído também, caso o Grilhão seja roubado você se tornará escravo do novo possuidor precisando ser bem sucedido em testes de Resistência para não acatar suas ordens.

Guia Enrolado (0 PONTOS)

Ao contrário de Nenhum Senso de Direção, você sempre sabe o caminho para chegar a qualquer lugar, por mais obscuro e desconhecido que seja. No entanto, o caminho que você conhece será SEMPRE o mais longo e perigoso possível. Em alguns casos, esta Maldição pode ser vantajosa (“Você acha que devemos seguir por ali? Certo, então vamos por AQUI!”).

Ímã de Raios (-2 PONTOS)

Em dias de sol, a cada seis horas, há uma chance em seis (1 em 1d) de que você seja atingido por um raio e sofra 2d pontos de dano. Durante chuvas e tempestades essa chance aumenta para uma em três (1 ou 2 em 1d) a cada hora.

Ímã do Sexo OPOSTO (-1 PONTO)

Você não tem certeza, mas talvez sua cara de “Mãe-quero-colo” o torna irresistível a qualquer pessoa do sexo oposto (ou até do mesmo sexo!).

Sim, isso é uma maldição! Principalmente quando suas pretendentes podem variar desde garotas de colégio a vilãs galácticas ou magas demoníacas superpoderosas – e elas começam a lutar entre si para

conquistar seu amor, não raras vezes explodindo você por acidente...

Incapacidade de Ler (-1 PONTO)

Você não consegue ler e escrever, mesmo que soubesse fazer isso antes da Maldição. Será um problema muito mais sério para magos, que não poderão mais ler seus grimórios.

Intolerância a Objetos que Repelem Monstros

(-1 OU -2 PONTOS)

Da mesma forma que alguns vampiros, demônios e demônios (talvez você SEJA um!),

você não suporta a visão ou presença de certas coisas. Podem ser símbolos sagrados de qualquer tipo (como cruzes ou bíblias), alho, objetos de prata... será uma Maldição de -1 ponto se você não tolera apenas UMA destas coisas, ou - 2 se não tolera NENHUMA dessas coisas. Você precisa ser bem-sucedido em testes de Resistência -1 para permanecer no lugar, e sofre dano igual à sua própria Força caso toque, seja tocado ou atacado com esse objeto. Esse dano ignora sua Armadura.

Intolerância a Fenômenos que Repelem Monstros (-1 OU -2 PONTOS)

Parecido com o anterior, mas vale apenas para fenômenos naturais e outras coisas além do controle de simples mortais: luz do sol, água corrente, lugares sagrados... ou todas essas coisas! Você deve fazer os mesmos testes para tolerar o fenômeno, e perde 1 PV por turno enquanto ficar no local. Esse dano não pode ser curado com Regeneração e outras Vantagens.

Intuição Poderosa (-1 PONTO)

É como Oráculo, com a diferença de que você recebe visões indesejadas e tem seus PVs e PMS reduzidos a zero sempre que isso acontece, ficando reduzido a um farrapo humano até descansar.

Karma Evidente (-1 PONTO)

Seu corpo emana uma energia tão intensa que é quase impossível para você passar despercebido.

Para notar sua presença, criaturas sem Sentidos Especiais fazem testes como se tivessem esta Vantagem, e criaturas com Sentidos Especiais nem precisam fazer testes.

Licantropia (-2 pontos)

Não é o mesmo que a Vantagem Única Licantropo.

Durante as noites de lua cheia você se transforma em uma fera monstruosa, que recebe +2 em suas Características, mas será controlada pelo Mestre. O jogador não tem qualquer controle de seus atos nesta forma, e desobedecerá até Códigos de Honra enquanto a lua cheia não sumir.

Ligação Espiritual (-2 PONTOS)

Parecido com Ligação Natural, mas bem pior. Você está ligado a outra pessoa, conhecida ou não (você não sabe nada sobre ela), e tudo de ruim que aconteça com ela também acontecerá com você. Então, mesmo sem saber o motivo, você muitas vezes ficará doente, sofrerá dano ou poderá até morrer se isso acontecer com a outra pessoa. Melhor tratar de achá-la rápido!

Loucura de Batalha (-2 PONTOS)

Sempre que você é atacado ou entra em combate, uma fúria berserker toma conta de seu ser! Você lutará de forma descontrolada e quase insana, sendo incapaz de parar até você ou seu oponente cair. Você usará imediatamente todos os seus Pontos de Magia em Ataques Especiais ou qualquer manobra poderosa que consiga realizar.

Mácula do Apodrecimento

(-1 PONTO)

Seu toque leva à morte pequenos animais e plantas, causa desconforto em outros seres vivos e ainda pode transmitir pequenas doenças. Também polui água e alimentos tornando-os impróprios para o consumo. Qualquer um que ingerir esses alimentos perde 1PV.

Maldição da Verdade (-1 PONTO)

Você só consegue dizer a verdade. Não consegue mentir em nenhuma hipótese, mesmo quando isso coloca sua vida em risco.

Maldição da Mentira (-1 PONTO)

Você nunca consegue dizer a verdade, e até mesmo acredita nas próprias mentiras! Pessoas conhecidas acabam se acostumando e reagindo ao contrário do que você diz. Caso você tenha o Código de Honra da Honestidade e receba esta Maldição, nunca mais poderá dizer coisa alguma até livrar-se de um dos problemas!

Maldição do Azar (-2 PONTOS)

Para você, a sorte se transformou em azar e vice-versa. Sempre que faz testes de Características ou

Perícias (mas não testes de combate), um acerto será considerado um erro, e um erro será um acerto.

Magia Limitada (-1 PONTO)

Você precisa gastar duas vezes mais Pontos de Magia para ativar seus poderes, magias ou Vantagens.

Magia Reversa (-1 PONTO)

Sempre que você emprega Pontos de Magia, a magia ou manobra que você realizou tem efeito contrário. Um Ataque Especial tem seu dano reduzido. Uma magia de cura causará dano, enquanto um Ataque Mágico curará Pontos de Vida, um Cancelamento de Magia tornará a magia ainda mais duradoura. Alguns magos se acostumam e aprendem a tirar proveito desta Maldição.

Magnetismo Sobrenatural (-0 PONTOS)

Acontecem com você coisas estranhas e bizarras com uma frequência assombrosa. Você é do tipo com quem os demônios param para conversar... Objetos encantados com propriedades perturbadoras descobrirão o caminho até você. O único cachorro falante do século XX irá procurá-lo para lhe contar seus problemas. Portais dimensionais fechados durante séculos abrir-se-ão só

para você se banhar nas energias libertas... ou, então, os habitantes do outro lado virão convidá-lo para um chá. O Mestre terá também a liberdade de fazer alguma coisa bizarra acontecer para você uma vez em cada SESSÃO de jogo.

Marca do Mentiroso (-1 PONTO)

Quando você mente, algum efeito óbvio denuncia

o fato. Um trovão soa ao longe, um pássaro morto cai do céu ao seu lado, você gagueja, seu nariz cresce...

Memória Recente (-1 PONTO)

Você não consegue lembrar de nada ocorrido há mais de cinco minutos, exceto coisas que aconteceram antes da Maldição. Você sabe seu nome, idade e origem, mas esquece de pessoas que conheceu, coisas que ouviu, a causa de ferimentos que sofreu...

Mil Caras (-1 A -2 PONTOS)

Sempre que você vai dormir, desperta com uma aparência totalmente diferente! Mudam a cor da pele, olhos, cabelos, altura, peso, sexo...

Por -1 ponto, a Maldição nunca mudará sua raça ou espécie (se você é humano, sua aparência sempre será humana); por -2 pontos, poderá aleatoriamente despertar como um Elfo, Goblin, Morto-Vivo, Construto... a aparência não muda suas Características, mas você recebe todos os benefícios e fraquezas da nova forma (então, quando você despertar como um Meio- Dragão, aproveite!). Em tempo: embora Construtos e outras criaturas não precisem dormir, você sempre precisará, não importa sua forma.

Mudança de Personalidade (-1 PONTO)

Sempre que você faz alguma coisa específica (como olhar-se no espelho) ou acontece certo fenômeno (como chover), você muda totalmente de personalidade. Uma pessoa bondosa se tornará má, e vice-versa. Se for Insano ou tiver Códigos de Honra, vai passar a agir de forma totalmente contrária a estas Desvantagens, até que o ato ou evento ocorra novamente. Você nunca realizará esse ato voluntariamente, pois não deseja mudar.

Muito Mais Monstruoso (-2 PONTOS)

Esta é a versão mais intensa de Monstruoso: ninguém consegue sequer olhar para você sem fugir apavorado, desmaiar ou ficar duro feito estátua (efeito exato a critério do Mestre).

Qualquer criatura tentando fugir de você tem direito a um Teleporte gratuito (fugindo como um foguete, voando, atravessando a parede ou algo assim), sem que ninguém consiga alcançá-lo.

Até objetos inanimados podem tentar fugir ou então despedaçar! Um elmo bem fechado, balde ou casinha de cachorro sobre a cabeça pode ser um paliativo para esta Maldição (assim você fica “apenas” Monstruoso).

Nenhum Senso de Direção (-1 PONTO)

Você nunca consegue chegar aonde deseja, exceto por puro acaso (1 em 1d), mesmo que esteja a dez metros do lugar e COM ALGUÉM INDICANDO O CAMINHO! Você só consegue se orientar quando anda em grupo (e é melhor não se afastar dos colegas...).

Ódio dos Animais (-1 OU -2 PONTOS)

Por algum motivo, qualquer tipo de animal irracional simplesmente NÃO gosta de você! Vale desde insetos até bichos grandes, incluindo monstros. Sua versão Suave impõe uma penalização de -3 em testes com a Perícia Animais. A versão Grave significa que você tem TODO o Reino Animal como Inimigo!

Ódio das Máquinas (-2 PONTOS)

Nenhum aparelho ou equipamento eletrônico mais sofisticado que uma lâmpada funciona direito quando você o opera. Armas travam, relógios atrasam, carros pifam. Você sofre uma penalização de -2 em quaisquer

Perícias que envolvem máquinas. Além disso, Construtos não gostam de você.

Ódio do Sexo OPOSTO (-1 PONTO)

Você é repulsivo para alguém do sexo oposto. É como ser Monstruoso e ter Má Fama ao mesmo, mas apenas para membros do sexo oposto. Sua atitude com relação a você será sempre de nojo, medo, asco e até violência, se você não se afastar o máximo possível.

Olhar da Medusa (-2 PONTOS)

Qualquer criatura viva que você olhe nos olhos (exceto através de espelhos) será transformada em pedra se falhar em um teste de R-1. Qualquer pessoa convivendo com você deve fazer esse teste pelo menos uma vez por hora, mesmo que esteja tomando cuidado para evitar seu olhar – pois em algum momento acabará olhando por acidente. Você não tem controle sobre essa capacidade. E não, usar óculos escuros não resolve!

Onomatopaico (0 PONTOS)

Parecido com Inculto. Você não consegue falar sem imitar efeitos sonoros das coisas que está dizendo, de uma forma que fica muito difícil entender. (“Então aquele KRAASH veio e SHAFHUM pra cima do NHOOM e depois FANHOM tudo!”)

Perseguido por Criatura, Sobrenatural, Egípcia ou Não (-2 PONTOS)

Similar a Alvo de Vingança. De algum modo você violou um lugar sagrado/profano, ou ofendeu uma entidade poderosa, e agora essa criatura vive infernizando sua vida. Pelo menos uma vez por dia

você será alvo de uma magia, efeito ou “acidente” que exige uma Esquiva ou um teste de Resistência para evitar a morte (um raio, um meteoro, um fosso que se abre sob seus pés...).

Disponível nas seguintes versões: violação de tumba de faraó, invasão de torre de mago lich, destruição de floresta sagrada druida, visita a cidade de deus-monstro abissal com cabeça de lula...

Permissão de Entrada (-1 PONTO)

Você não pode entrar voluntariamente em nenhum lugar sem permissão do dono. E isso será um grande problema no dia de invadir a torre do mago maligno...

Pesadelos (-1 PONTO)

Esta maldição torna suas noites de sono uma angustiante e tenebrosa sucessão de pesadelos diversos. Você nunca recupera Pontos de Magia como se estivesse descansando em lugar confortável.

Pestilência (-1 PONTO)

Você aparenta boa saúde, mas qualquer criatura viva a até 1m de você deve ser bem sucedida em um teste de Resistência, ou apanhará uma doença terrível. Seus PVs e PMs caem para 0 e a vítima morrerá em 1d dias se não receber tratamento adequado (um teste de Medicina ou qualquer magia capaz de curar doenças é suficiente). Uma pessoa bem sucedida no teste não precisa fazê-lo novamente.

Podia ser Pior (0 PONTOS)

Você é um otimista e sempre vê o lado bom das coisas. Infelizmente, o universo conspira contra seu

ponto de vista e tudo acontece ao contrário do que você diz. Enquanto, quando você menciona “veja o lado bom, podia estar chovendo”, uma chuva torrencial cai no mesmo instante. Então tenha cuidado sempre que diz “podia ser pior”.

Pontos de Morte (-1 PONTO)

Só recupera PVs com —Cura para os Mortos, outros efeitos de necromância, descanso na sua Tumba ou suprindo sua Dependência. Magias de Cura causam dano em você ao invés de recuperar PVs.

Possessão de Parte do Corpo (-1 OU -2 PONTOS)

Uma parte de seu corpo tem vontade própria, independente da sua, por estar sendo controlada por um espírito invasor ou outra razão. Uma mão ou perna vale -1 ponto, enquanto metade do corpo vale -2 pontos.

Da mesma forma que Assombrado, existe 50% de chance de que, em situações de combate ou tensão, a parte possuída decida agir de forma contrária, atrapalhando seus movimentos (reduzidor de H-1 para uma mão ou perna; H-3 para metade do corpo). Isso sem mencionar quando sua mão decide roubar uma carteira, socar um guarda ou bolinar a garota ao lado...

Prisão (-2 PONTOS)

Possuída por vários vilões, esta Maldição prende você a um território ou estrutura (floresta, masmorra, castelo...). Se sair desta área, você começa a perder 1d PVs por dia. Nenhum tipo de cura normal, mágica ou Vantagens como Regeneração consegue reverter essa perda.

Você só consegue curar-se retornando à sua prisão.

Prisão Total (-2 PONTOS)

Mais poderosa que a Prisão comum, pois esta Maldição impede totalmente que você abandone sua área de confinamento, como se houvesse uma parede invisível detendo-o. Mesmo inconsciente você não pode ser removido, e nem atravessar a barreira com Teleporte e magias do tipo.

Recuperação Parcial (-2 PONTOS)

Você leva duas vezes mais tempo para recuperar Pontos de Vida e Pontos de Magia. Além disso, magias, itens e poderes restauram apenas metade dos PVs e PMs que deveriam.

Recuperação Limitada (-2 PONTOS)

Você não consegue mais recuperar PVs e PMs com descanso, apenas com magias ou itens.

Recuperação Impossível (-3 PONTOS)

É impossível para você recuperar PVs ou PMs de QUALQUER maneira, até livrar-se da Maldição. Esta é a única Maldição de -3 pontos, por ser extremamente grave. Ela não pode ser rogada de maneiras normais (como a magia Maldição das Trevas); apenas um crime extremamente grave contra alguém extremamente poderoso (como um deus) pode atrair esta Maldição.

Reflexo Distorcido (-1 PONTO)

Similar a Sem Reflexo, mas em espelhos e outras superfícies refletoras você terá uma aparência monstruosa, diabólica. Pessoas que percebam sua condição podem acreditar que você é um vampiro, fantasma, demônio ou algo assim.

Reflexo Insuportável (-1 PONTO)

Quando você vê seu reflexo no espelho ou outra superfície refletora, fica completamente incapaz de agir. Vai encolher-se no chão, espernear, gemitir, gargarhar... enfim, agir como um louco inútil durante pelo menos 1d rodadas. Isso pode acontecer seja diante do espelho do banheiro, ou daquele supervilão com armadura cromada...

Reflexo Sombrio (-1 PONTO)

Incapaz de ser refletido em espelhos, no lugar da sua imagem aparece uma figura distorcida ou sua forma verdadeira. A visão de seu reflexo causa em você o mesmo efeito que uma Fobia (insanidade a escolha do mestre), alguém que ver seu reflexo no espelho imaginará que você é um monstro e lhe tratará como se você tivesse a desvantagem monstruoso.

Repulsa (-1 PONTO)

Você não tolera o toque de algum tipo de pessoa, ou qualquer pessoa tocando em certa parte de seu corpo. Por exemplo, você pode ser uma mulher andróide que não suporta o toque de homens, ou um anão barbudo que não tolera quando qualquer pessoa toca em sua barba.

Quando tal coisa acontece, você entra em Fúria e ataca quem tocou em você.

Retribuição do Mal (-2 PONTOS)

Sempre que você causa algum mal a alguém, o mesmo acontece com você. Se você rouba alguém, um item de mesmo valor desaparece de sua bolsa. Se você lança uma magia nociva contra alguém, vai sofrer o mesmo efeito (sem direito a testes para resistir). Se atacar e causar dano, vai sofrer o mesmo dano. E se

matar alguém... nem precisa dizer, né?

Sedativo (-1 PONTO)

Quando você fala (ou canta) durante algum tempo, todos ficam sonolentos. Após 4 turnos ouvindo você, todos à sua volta devem ser bem sucedidos em testes de Resistência+2 por turno para não dormir. Não funciona em situações de combate ou tensão.

Sempre Atrasado (-1 PONTO)

Por acaso do destino ou conjunção cósmica, você nunca, NUNCA chega na hora para qualquer compromisso marcado, mesmo que seja na casa ao lado! Algum problema ou contratempo sempre surgirá para atrapalhar. Você também sofre uma penalidade de -1 em sua iniciativa porque alguma coisa sempre acontece quando uma luta começa.

Sem Memória (-1 PONTO)

O contrário de Memória Recente. Embora ainda saiba andar, falar e tudo o mais, você não se lembra de mais nada que tenha acontecido antes da Maldição, como seu nome, seus pais, local de origem, seus poderes...

Sem Noção (-1 PONTO)

Não importa a simplicidade do assunto, você não consegue compreender ou ver da mesma forma que os demais. Sua mente funciona de um jeito que ninguém mais entende, e chega a

conclusões muito estranhas. Precisa chegar até Tóquio? Ora, você apenas abre a porta e sai correndo (mesmo que esteja no Rio de Janeiro).

Está em um barco a remo e vê um amigo no porto? Você salta na água e vai nadando, esquecendo completamente do barco.

Sem Reflexo (0 PONTOS)

Sua imagem não aparece em espelhos ou qualquer outro tipo de superfície reflexiva. Você não poderá ser filmado, fotografado ou mesmo pintado (a pintura vai simplesmente desvanecer em algumas horas). Pessoas que percebem sua condição podem acreditar que você é um vampiro, fantasma ou algo assim.

Sem Sombra (0 PONTOS)

Por alguma razão você perdeu sua sombra, o

que é como perder parte de você mesmo. Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -1, e as pessoas desconfiam que você seja um demônio, vampiro ou coisa assim.

Sem Voz Ativa (0 PONTOS)

Por alguma razão, você não consegue falar com convicção. As pessoas acham você desprezível, covarde ou mentiroso, e não dão valor ao que você diz, mesmo que a informação seja correta e/ou de vital importância. ("Mas... mas o dragão me mandou dizer que era nossa última chance para irmos embora vivos! Esperem! Não entrem lá!")

Sombra Viva (-1 PONTO)

Sua sombra tem vontade própria e move-se de forma independente de você, muitas vezes zombando ou importunando você com travessuras.

Sua sombra também pode apanhar e arremessar pequenos objetos (com Força 0).

Sonâmbulo (-1 OU -2 PONTOS)

Você anda enquanto dorme. Em geral nada acontece durante o sono, mas você costuma acordar em lugares ou situações perigosas (“Como vim parar neste ninho de pterodáctilos?!”).

Caso você receba dano ou alguém tente acordá-lo, você deve fazer um teste de Resistência ou morrerá (sim, é perigoso tentar acordar um sonâmbulo!). Por -1 ponto, a Maldição acontece a cada 1d noites; por -2 pontos o sonambulismo ataca TODAS as noites.

Sensibilidade à Luz (-1 PONTO)

A luz de qualquer natureza incomoda seus olhos, a luz do dia ou intensa causam um redutor de Habilidade -1 e os efeitos de uma Fobia.

Sensibilidade ao Sol (-1 PONTO)

A exposição ao sol causa a perda de 2 PV por minuto sem direito a testes de Armadura. A perda se reduz a 1 PV por minuto em dias nublados ou quando usa roupas pesadas.

Soluço Descontrolado (-1 PONTO)

Você soluça o tempo todo. Caso seja um mago, deve ser bem-sucedido em um teste de Habilidade antes de conseguir lançar uma magia.

Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -1.

Super Deformed (0 PONTOS)

Sempre que algo engraçado ou constrangedor acontece (com você ou outra pessoa), você se transforma em uma versão miniatura e fofa de si mesmo – e nunca, NUNCA mais será levado a sério por seus amigos

Toque da Banalidade (-1 PONTO)

Igual ao Toque da Morte, mas em vez de causar dano drena os Pontos de Magia da vítima – incluindo Construtos e Mortos-Vivos. A vítima perde 1 PM por turno enquanto é tocada. Tocar alguém contra a sua vontade exige um ataque bem-sucedido. Pessoas que toquem você desprotegidas também são afetadas. Um ataque não é considerado um toque, pois o contato é muito breve – portanto, quando você dá ou recebe um soco, este poder não funciona.

Toque dos Gremlins (-2 PONTOS)

Parecido com Ódio das Máquinas, mas pior. QUALQUER objeto mecânico que tenha pelo menos duas partes móveis (como uma tesoura)

Vai se desmontar, quebrar ou emperrar quando entrar em contato com seu corpo. Você não consegue usar aparelhos, viajar em veículos, ou mesmo abrir a geladeira sem dismantelar a coisa toda. Um Construto precisa ser bem-sucedido em um teste de Resistência para não ser reduzido a 0 PVs quando você o toca.

Toque da Morte (-1 PONTO)

O simples toque de sua pele provoca dano a qualquer criatura, exceto Construtos e Mortos-Vivos. A vítima perde 1 PV por turno enquanto é tocada. Tocar alguém contra a sua vontade exige um ataque bem-sucedido. Pessoas que toquem

você desprotegidas (como um clérigo que tenta usar uma magia de cura) também são afetadas.

Um ataque comum não é considerado um toque, pois o contato é muito breve – portanto, quando você dá ou recebe um soco, este poder não funciona.

Toque da Putrefação (-2 PONTOS)

Semelhante ao Toque da Morte, mas afeta apenas objetos inanimados. Tudo que você toca com as mãos (apenas com as mãos) se transforma, em alguns momentos, em uma massa negra putrefata. Uma arma ou outro item que você esteja segurando se desmancha em 1d rodadas.

Transformação em Animal (-1 OU -2 PONTOS)

Mais uma maldição das fontes chinesas.

Quando molhado com água fria você se torna um animal ou criatura qualquer, à escolha do Mestre. Se essa nova forma não muda suas Características, será uma Maldição de -1 ponto.

Mas se você acaba se transformando em um gato, pato, porquinho ou coisa assim, todas as suas Características (exceto uma) caem para 0 e será uma Maldição de -2 pontos. A transformação é revertida com água quente.

Troca de Sexo (-1 PONTO)

Quando a Maldição se abateu, você foi transformado em alguém MUITO atraente do sexo oposto, e permanecerá assim até que a Maldição seja quebrada. Não, água quente não resolve. ou....

Quando molhado com água fria você muda de

sexo, voltando ao normal apenas quando molhado com água quente. Esta é uma maldição comum para quem cai em uma das 100 Fontes Malditas da China e/ou aparece em mangás da Rumiko Takahashi.

Uruca (-1 PONTO)

Igual a Azar, mas não afeta você; afeta TODOS a até 10m de você! Pessoas tropeçam, coisas quebram, acidentes pipocam por onde você passa. E trate de evitar que seus amigos (caso você ainda tenha

algum...) saibam disso. Incapacidade de Atravessar

Velhice Acelerada (-2 PONTOS)

Você envelhece dez vezes mais rápido que o normal para sua espécie (sendo humano, será quase um ano por mês), o que deve reduzir drasticamente seu tempo de vida caso uma cura não seja encontrada logo.

Vocabulário Limitado (-1 PONTO)

Sua voz foi afetada por esta Maldição e agora

ao invés de pronunciar frases complexas, você só consegue conjugá-las com uma ou no máximo duas palavras.

Vórtice de Energia (-1 PONTO)

Seu corpo é prejudicial à energia espiritual ao seu redor. Qualquer criatura a até 3m de você perde 1 Ponto de Magia por rodada. Você não é afetado, mas também não recebe os PMs drenados.



Vantagens Únicas

Todas as vantagens e desvantagens apresentadas neste capítulo são únicas: cada personagem pode possuir apenas uma delas. Muitas vezes elas indicam aquilo que o personagem é — um anão, elfo, goblin... —, sendo esta a razão de serem únicas. Ninguém pode ser um anão, goblin, ou um centauro-ogre, ou um andróide-elfo. (Isto é, normalmente não! Peça a seu mestre. Se ele deixar, o problema é todo dele...)

Quase todas as vantagens e desvantagens únicas trazem consigo um —pacote de outras vantagens e desvantagens — anões, por exemplo, têm Resistência a Magia. Você não precisa pagar por elas, nem ganhará pontos por elas, pois já estão incluídas no custo total. Você não pode trocá-las ou, no caso de desvantagens, pagar pontos para se livrar delas. Mas há algumas exceções um zumbi, por exemplo, pode pagar para não ser Monstruoso ou Inculto. Um personagem com a Forma Alternativa pode ter uma vantagem única para cada forma, mas os problemas de todas elas se acumulam em qualquer forma que ele tiver no momento. Então, se uma de suas Formas é um construto, você não vai poder recuperar Pontos de Vida com descanso mesmo mudando para outra forma.

- **Bônus de Características:** muitas raças oferecem bônus em uma ou mais características. No entanto, esses bônus nunca podem elevar uma característica acima de 5 para um personagem recém-criado.

- **Testes de Resistência:** algumas raças recebem bônus ou redutores em testes de Resistência, por serem mais vigorosas ou mais frágeis. Este bônus ou redutor afeta *apenas* testes de Resistência, não a Resistência verdadeira. Não tem efeito sobre Pontos de Vida ou Pontos de Magia.

- **Aptidão:** algumas vantagens são mais comuns entre membros de certas raças — por exemplo, a perícia Crime é muito popular entre halflings e goblins. Por isso, quando decidem comprar esta perícia, eles pagam mais barato. Um personagem não é obrigado a comprar vantagens para as quais tenha aptidão (mas será uma boa idéia fazê-lo).

Humanos

Na maioria dos mundos, a supremacia pertence aos humanos. Mesmo nos lugares onde existem outras raças nativas, quase sempre a população humana supera todas as outras juntas. Comparados a outros povos, os humanos em geral têm mais iniciativa, mais energia e são mais adaptáveis, mas também têm vidas mais curtas. Humanos podem apresentar aparência ou poderes exóticos que muitos qualificam como —não-humanos.

Um artista marcial capaz de disparar bolas de fogo pelas mãos, ou uma garota de cabelo rosado que fulmina demônios, dificilmente seriam considerados pessoas normais. No mundo colorido de 3D&T, muitas vezes será difícil dizer quem é humano ou não é...



Ser um humano é muito importante ao relacionar-se com pessoas normais: não-humanos costumam ser odiados, temidos (especialmente os humanóides e youkai), subestimados (como os semi-humanos) ou considerados inferiores (como construtos).

Não é preciso adquirir nenhuma vantagem para ser humano a não ser que você queira adquirir a vantagem abaixo. Se você não comprar nenhuma das vantagens únicas deste capítulo, então será automaticamente considerado humano.

Humano [10 PONTOS] (HUMANO)

De todas as raças, os humanos mostram a maior variedade. Sua maleabilidade, facilidade de adaptação e ambição territorial os tornou a raça mais abundante e de posse da maioria dos territórios do mundo.

Mesmo com todo seu poder, eles podem facilmente regredir a barbárie dentro de uma geração. Embora alguns lutem para fazer do mundo um lugar melhor, outros buscam conquistá-lo, reunindo grandes exércitos para marchar contra seus vizinhos civilizados.

Os humanos são peritos em praticamente qualquer ofício imaginável. Não surpreende que se aventurar seja uma ocupação comum, já que muitos humanos têm uma curiosidade inata sobre o que se encontra além do próximo horizonte ou no fundo da masmorra mais próxima.

- **Adaptabilidade.** Humanos normalmente são aptos à maioria das funções e costumam se tornar ainda mais aptos com a prática, todos os humanos começam com uma especialização de qualquer perícia grátis ao comprar essa vantagem.

Semi-Humanos

Membros de raças semi-humanas existem em mundos de fantasia medieval, dividindo espaço com os humanos — mas também podem ser encontrados em alguns cenários modernos e futuristas, recriados por ciência avançada, ou vindos de outros planetas

ou dimensões. Exceto pela estatura, traços anatômicos e alguns poderes menores, semi-humanos são muito parecidos com os humanos. Em alguns casos podem até mesmo gerar descendentes; meio-elfos e meio-orcs são os mais conhecidos.

Humanos e semi-humanos quase sempre são aliados, lutando juntos contra outras ameaças. Mas pode acontecer que, por razões variadas (muitas vezes por simples preconceito racial), uma ou mais raças semi-humanas sejam inimigas dos humanos, ou entre si.

Este costuma ser o caso dos elfos negros, que odeiam os elfos. Magias e poderes que afetam humanos, também afetam semi-humanos, a menos que sua descrição diga o contrário.

Humanóides

Humanóides são membros de raças que lembram humanos em alguns aspectos — têm cabeça, tronco, dois braços e duas pernas... ou quase tudo isso. Todos são inteligentes, mas seu parentesco com os humanos é bem mais distante que no caso dos semi-humanos. Humanóides quase sempre têm sua própria cultura e sociedade, sendo mais raro encontrá-los agindo ao lado dos humanos. O mais comum é que sejam inimigos. No entanto, um membro renegado da raça às vezes pode ser visto acompanhando um grupo de aventureiros. Magias e poderes que afetam apenas humanos e semi-humanos não afetam humanóides, e vice-versa.

Youkai

Este é um nome genérico para numerosas criaturas, entre fadas, licantropos, anjos, demônios e também mortos-vivos (veja adiante). Quase qualquer ser sobrenatural é um youkai. Devido à sua imensa variedade, youkai são diferentes e imprevisíveis. A maioria é (ou pensa ser) superior aos humanos, agindo com arrogância por esse motivo. Um youkai também costuma ter cultura e valores desiguais, que conflitam com a moral e ética humanas, muitas vezes levando a

animosidades. Youkai são resistentes aos ataques dos humanos, mas podem ser derrotados por monges ou exterminadores habilidosos.

Alguns preferem simplificar as coisas e evitar totalmente os humanos (e problemas), vivendo em áreas remotas; outros gostam de humanos, escolhendo viver perto deles — ou entre eles, quando são aceitos. Existem até histórias de amor sobre youkai e humanos, que normalmente terminam em tristeza devido aos muitos obstáculos desse tipo de relacionamento.

SEMI-HUMANOS

Lefou [2 PONTOS] (SEMI-HUMANO)

São os meio-demônios da Tormenta. Todos os lefous recebem +1 (até o máximo de 5) em uma característica à sua escolha, visão no escuro como a dos elfos, pode escolher uma vantagem de no máximo 2 pontos gratuitamente, não é atingido pelos efeitos nocivos da tormenta, aparência monstruosa e má fama.

Deformidade: Devido a seu sangue não natural, todo lefeu tem algum defeito físico, que embora incomode a quem vê (aparência monstruosa), oferece alguma vantagem. O jogador só pode escolher uma dessas deformidades, as outras não podem ser pegadas em campanha:

Articulações flexíveis: +2 em testes de furtividade.

Dedos rígidos: +1 em testes de alpinismo

Dentes afiados: +1 em testes de intimidação

Mãos membranosas: +2 em teste de natação

Olhos vermelhos: recebe visão aguçada (de sentidos especiais)

Pele rígida: +1 em armadura.

Orc [1 PONTO] (SEMI-HUMANO)

Dizem que os orcs eram antigos elfos que maltratados em cativeiros ganharam aspectos de

humanóide com traços semelhantes ao de macaco se tornando uma criatura horrenda e forte, mas essa lenda nem sempre é levada em conta.

Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

Sua alegria consiste em causar dor nas pessoas.

- **Força +2.** Orcs são brutais e possuem músculos poderosos.

- **Infravisão.** Como estão acostumados a viver no subsolo, orcs desenvolveram a capacidade de enxergar no escuro.

- **Inimigo de Anões.** Orcs são inimigos tradicionais dos anões, disputando por territórios ou qualquer outra coisa. Graças a isso, recebem +1 na FA sempre que lutam contra anões.

- **Má Fama.** Nenhum povo com um pingão de sanidade gosta de ter uma tribo orc por perto...

- **Ponto Fraco.** Orcs estão acostumados à escuridão, por isso recebem um redutor de -1 em todas as características quando expostos à luz forte.

- **Vantagens Proibidas.** Orcs não chegam a ser exatamente estúpidos, mas também nunca são brilhantes. Eles não podem comprar Genialidade ou Memória Expandida.

Mul (2 PONTOS) (SEMI-HUMANO)

Os mul são Meio-anões o resultado da união entre um humano e uma anã, um anão e uma humana ou ainda entre dois Muls. Eles têm a estatura, agilidade, e flexibilidade mental dos humanos, juntamente com a resistência física dos anões, uma rara combinação que faz dos muls mais do que uma simples combinação de raças.

Por que eles são fortes, resistentes, rápidos e abençoados com uma resistência fantástica, muls são muito apreciados como escravos.

- **Força +1.** Muls desenvolvem uma força física monstruosa devido à robustez dos seus ancestrais

Anões.

- **Incansável.** Um Mul precisa dormir 6 horas em um período de 72 horas (em vez de 24 horas) para obter os benefícios de uma noite de sono.

- **Resistência à Magia.** Muls como seus ancestrais Anões são muitíssimo resistentes a todas as formas de magia.

- **Testes de Resistência +1.** Muls são robustos como seus ancestrais Anões, tornando um membro desta raça realmente difícil de atingir por meios mágicos e outros que testem Resistência (cumulativo com Resistência à Magia).

HUMANÓIDES

Draconato (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Nascido para lutar, os Draconatos pertencem a uma raça de mercenários, soldados e aventureiros. Há muito tempo seu império batalhou para dominar o mudo, mas agora restam somente alguns clãs exilados destes guerreiros honrados para transmitir as lendas de sua glória ancestral.

Os Draconatos parecem dragões humanoides. São cobertos de escamas de couro, mas não possuem cauda. Têm um porte alto e forte, geralmente passando dos 1,80m de altura e pesando 150 kg ou mais. Suas mãos e patas possuem unhas fortes, parecida com garras, com três dedos e um polegar em cada mão. Seus olhos têm tonalidades vermelhas ou douradas.

As escamas de um Draconato típico são escarlate, dourados, ferrugem, bronzeado ou marrom. Raramente o tom das escamas de um indivíduo se assemelha à cor dos dragões cromáticos ou metálicos e elas não fornecem indícios do tipo de sopro do Draconato.

Os filhotes dos Draconatos crescem mais rápido que as crianças humanas. Eles aprendem a andar poucas horas depois de chocarem, atingem o tamanho e as capacidades de uma criança humana de 10 anos aos 3 e atingem a idade adulta com 15. Eles vivem tanto

quanto os humanos.

Para um Draconato a honra é mais importante que sua própria vida. Antes de tudo a honra está relacionada à conduta no campo de batalha, estendendo-se em todos os aspectos da vida do Draconato: ignorar um juramento é a mais alta desonra, e essa atenção a honestidade se aplica a todas as suas palavras.

Os Draconatos procuram aventuras pela chance de mostrar seu valor, conquistar renome e talvez se tornarem os campeões cujas histórias serão contadas durante gerações.

- **Força +2, Resistência +1.** Draconatos são fortes e robustos.

- **Sopro de Dragão.** O Draconato pode usar o sopro igual ao de seus ancestrais Dragões, usando as mesmas regras da vantagem Tiro Múltiplo. Em caso de esquiva o alvo reduz o dano final à metade.

- **Monstruoso.** Draconatos possuem aparência draconiana.

- **Honrado.** Draconatos devem escolher no mínimo dois dentre os códigos de honra, sendo mais comuns os códigos do combate e da honestidade.

Githzerai (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

O Githzerai é uma raça descendente de outra raça antiga, conhecidos como devoradores de mentes. Ater a revolta sangrenta que essas pessoas ganharam a liberdade, as diferenças ideológicas, colocá-los em duas raças: o Githzerai e os Githyanki. Os Githzerai rejeitaram o belicismo cruel dos Githyanki e retiraram-se para o Caos Elemental e em locais remotos do mundo para seguir um caminho de autorreflexão, aproveitando o poder da mente e da alma. Séculos mais tarde, os Githzerai permaneceram em tais locais, levando uma vida disciplinada e observando seus arredores para determinar o seu lugar no universo.

Caracterizados por uma aparência exótica, os Githzerai são mais altos que os seres humanos, e normalmente bem magros. A pele tende a tons de amarelo, às vezes partindo para marrom ou verde.

Eles têm características distintas angulares e orelhas pontudas, assim como os olhos fixados em bases profundas e narizes altamente achatados em seus rostos.

O Githzerai masculino geralmente mantém as cabeças raspadas ou tonsuradas e trançadas, eles crescem controlando os pelos faciais. Um estilo típico é a cabeça raspada com uma longa trança rasteira da parte de trás da cabeça. As fêmeas usam seus cabelos longos próximos à cabeça em tranças ou coques. Seu cabelo normalmente é ruivo, mas o preto e o cinza, às vezes ocorrem.

O compromisso Githzerai ao ascetismo significa que as pessoas geralmente mostra desprezo da riqueza. Sua roupa é prática, simples na sua concepção, e acentuada apenas por joias simples. Eles saciam sua natureza artística através da pintura corporal ou tatuagens. Mesmo essas expressões incorporam uma finalidade funcional: Tatuagens são como identificadores, ajudando um Githzerai reconhecer a tradição e local do qual um Githzerai elogia companheiros. Eles vivem quase tanto quanto os seres humanos.

Githzerais valorizam seu patrimônio. Ele os informa sua filosofia, seu comportamento, e sua intolerância para Githyanki e devoradores da mente. Onde Githyanki anseiam batalha e conquista, Githzerai buscar harmonia interior e autodomínio. Eles costumam viajar grandes distâncias para explorar a si mesmo e desistir anexos mortais, testemunhando as possibilidades que a existência tem para oferecer.

Embora Githzerai estejam dispostos a explorar e experimentar o cosmos, eles mantêm uma visão de mundo centrada na responsabilidade e realização pessoal. Hierarquia social é inteiramente baseado em mérito, e cada Githzerai deve ganhar um lugar na história. Grandes heróis, líderes, e professores são reverenciados como ancestrais imortalizados, com importantes técnicas e elementos culturais tendo em seus nomes. O indigno permanece humilde e esquecido.

Austeridade, prudência, pragmatismo e tenacidade também são fortes na personalidade

githzerai. Githzerai raramente possuem mais do que necessitam. Eles não falam em comprimento quando uma breve declaração o faz. Embora um Githzerai tenha alma ardente, refletida por sua determinação feroz e lealdade forte ele raramente demonstra emoções fortes.

A confiança de um Githzerai deve ser conquistada, mas os Githzerai esperam fraqueza e falta de disciplina em outros. No entanto, Githzerai facilmente fazem uso de quaisquer recursos à mão, incluindo membros de outras raças, para resolver problemas ou reforçar as defesas. A Githzerai raramente recua diante de um desafio mal que o sucesso parece possível.

Poucas relações exercem qualquer influência sobre Githzerai. A religião, nacionalismo e lealdades familiares ainda são menos importantes do que procurar ganâncias pessoais. Githzerai valorizam lugares com métodos comprovados e associados, mais do que aquelas que a tradição ou dogma pode ditar. Githzerai procuram professores capazes, estudantes e companheiros e eles são aliados inabaláveis para aqueles que se mostrarem dignos.

Para descobrir se alguém ou algo é digno um Githzerai deve ter a mente aberta, assim como dispostos a aprender e assumir riscos. O fato é que os Githzerai acham mais fácil confiar em outro Githzerai do que em membros de outras raças, este temperamento é uma medida de tolerância para eles. Somente um membro da raça pode compreender verdadeiramente as lutas que os Githzerai foram submetidos.

- **Mente Resistente.** +2 em testes de Resistência contra ataques mentais, por sua descendência dos Devoradores de Mente.

- **Iniciativa Aprimorada.** Githzerais tem o raciocínio muito rápido, ganhando +1 em iniciativa.

- **Acrobatas e Atletas.** Githzerais são conhecidos por serem habilidosos fisicamente, ganham um bônus racial de +1 em Habilidade.

- **Monstruoso.** Os Githzerai pintam todo o corpo com tatuagens, parecendo um pouco mais estranhos que o normal.

Kemono (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Também conhecidos como *juujin* ou *kemonobito*, os kemono são animais antropomórficos — ou seja, com características humanas. São bichos de várias espécies (a maioria, mamíferos) que andam, falam e agem como humanos.

Muitas vezes são confundidos com licantropos (veja adiante) e outros monstros.

Mas o kemono típico, exceto pela aparência, é absolutamente humano: fala línguas normais, veste roupas normais, come comida normal, e vive em casas normais.

Muitos, inclusive, ficarão ofendidos caso sejam tratados como animais. Seu comportamento é tão civilizado que confunde as diferenças entre animais e humanos. Alguns kemono demonstram traços de personalidade ligados à sua aparência animal: coelhos são cautelosos, raposas são traiçoeiras, gatos são independentes, cães são leais, e assim por diante. Uma variedade especial de kemono são os *nekomimi*, pessoas com orelhas, cauda e às vezes (mas nem sempre) patas de animais. O animal mais comum é o gato, mas também existem *nekomimi* de grandes felinos (panteras, onças, tigres...), coelhos, raposas, cães, lobos, porcos e outros mamíferos.

- **Habilidade +1.** —Mais humanos que os humanos, kemono são inteligentes e hábeis.

- **Sentidos Especiais.** Kemono podem escolher dois entre os seguintes: Audição Aguçada, Visão Aguçada e Faro. Eles raramente são apanhados de surpresa.

Ogro-mago (3 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Ogros magos são uma espécie mais inteligente e perigosa de ogros comuns. Têm a pele esverdeada ou azul claro, e medem tipicamente, 3m de altura, possuindo ainda um par de pequenos chifres acima da cabeça.

- **Força +2, Resistência +2.** Ogros-magos são um pouco mais fracos que ogros comuns (não que

isso os torne realmente fracos...)

- **Resistência a Magia.** Ogros-magos não são facilmente atingidos por feitiços.

- **Modelo Especial.** Ogros-magos possuem o mesmo tamanho de um ogro comum.

- **Má Fama, Monstruoso.** Apesar de não serem tão limitados intelectualmente, ogros-magos ainda são truculentos. E continuam não sendo reconhecidos por seus bons modos...

Diferente do ogro comum, o ogro-mago pode comprar vantagens mágicas pelo seu custo normal. Ele também pode comprar vantagens relacionadas à inteligência, mas por um custo maior: para eles, Genialidade custa 2 pontos e Memória Expandida custa 3 pontos.

Meio-Ogro (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

O cruzamento de um ogro com alguma semi-humana as vezes gera a gravidez da semi-humana, e o fruto de uma violência desse tipo é sempre horrendo, assim como o ato que o gera. A prole resultante é grande demais para que a gestante a comporte de maneira apropriada, sendo que na maior parte dos casos ela acaba morrendo muito antes da maternidade. Mas, em raras ocasiões, a fêmea sobrevive até o fim da gestação, apenas para morrer com violentos golpes desferidos pelo ser em seu nascimento. Assim nasce o meio-ogro.

Todo meio-ogro cresce desprezado e solitário, independente se criado entre ogros ou humanos. Devido a isso acaba se tornando introspectivo e com um forte sentimento de provar seu valor para todos, desejando ser respeitado, seja por sua força entre os goblinóides e ogros ou por seu caráter entre os humanos.

Um meio-ogro costuma ter entre 1,95 e 2,4 metros, e sua aparência será sempre uma mistura medonha das duas raças. Portanto, seria impossível para um membro desta raça se passar tanto por humano quanto por ogro. Quando livre entre os goblinóides, costuma se vestir e portar exatamente como um goblinóide. Já



entre os escravos, costuma ser mais um maltrapilho na multidão...

- **Força +3, Resistência +2.** Talvez a única coisa mais forte e resistente quanto um meio-ogro seja um verdadeiro ogro.

- **Inculto.** Um meio-ogro é quase tão estúpido quanto um ogro.

- **Má Fama.** Um meio-ogro é considerado um incômodo talvez maior do que um ogro.

Wilden (3 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os Wilden surgiram a partir de terras intocadas, pântanos antigos, e florestas primárias da Feywild. Despertando para combater a corrupção crescente que assola a terra, eles lutam para restaurar a ordem natural e para purgar horrores aberrantes do mundo.

Os Wilden são fadas, seus ossos de madeira são flexíveis, a casca da pele como trilhas em gavinhas e um manto de folhas. Dentro de cada Wilden reside o espírito da natureza, e todos podem manifestar esse espírito em diferentes aspectos. Cada aspecto provoca uma transformação, refletindo a finalidade para a qual os Wilden foram criados. Um Wilden no aspecto dos anciões tem os olhos e as folhas de branco.

Quando um Wilden está sob o aspecto do destruidor, irregulares esporas rompem a pele, e os olhos escurecem para preto. O aspecto caçador camufla um corpo do Wilden com padrões de verde e marrom, enquanto os olhos ficam cor de esmeralda.

Com a idade os Wilden, veem seus corpos se moverem ao longo das estações. Wilden jovens são como as árvores na primavera, cheia de vida e vigor, os seus corpos uma tonalidade verde. Na fase de verão, o corpo de um Wilden é marrom ou bege, enquanto que o manto de folhas permanece verde vibrante. Wilden na fase do outono sofrem uma mudança profunda, sua pele escurece como as folhas mudam de cor para os vermelhos, amarelos e laranjas. Finalmente, a fase de inverno anuncia o fim da vida de um Wilden, como o corpo cresce mais fino e deixa o Wilden secar e cair.

Um típico Wilden vive mais de um século.

Os Wilden são uma raça em sua infância, Wilden acreditam que eles acordaram para confrontar uma ameaça que se deslocam em toda a Feywild e no mundo: o poder crescente do Reino Longínquo e suas incursões para o resto do universo conhecido, na forma de aberrantes criaturas.

O centro da existência Wilden é da natureza em três aspectos: o guardião de segredos antigos, o destruidor, eo caçador. Como os detentores de segredos antigos, Wilden agem como mordomos, preservando a terra contra qualquer um que pudesse contaminá-lo. O aspecto destruidor é a fúria da natureza encarnando a destruição personificada por furacões, tornados e relâmpagos. O aspecto do caçador procura e elimina a corrupção aberrante.

Individualidade não tem lugar na vida de uma Wilden. Machos e fêmeas apresentam diferenças de personalidade e aparência, mas todo Wilden conta-se como partes de um todo maior. Quando fala de si, um Wilden usar o plural, dizendo “nós” em vez de “eu”.

Como um povo novo, os Wilden não guardam rancores de outras raças. A maioria dos Wilden é ansiosa para aprender sobre outras sociedades, crenças, e culturas, e eles podem adotar os valores de outras raças como seus próprios.

Os Wilden podem experimentar mudanças na personalidade quando assumem os seus aspectos. Tornam-se pensativos e cautelosos quando estão sob o aspecto dos antigos, agressivos no aspecto do destruidor, e secretos e reclusos no aspecto do caçador.

Mesmo no formato de Wilden suas crenças através da exposição a outras culturas, eles afirmam que sua finalidade é assegurar a Feywild e do mundo natural do mal. Wilden que adoram deuses veneram divindades da natureza que prezamos, como Corollon. Melora e Sehanine. Wilden também homenageiam os espíritos primários.

Wilden não têm reinos ou cidades, mas que contam com toda a natureza como sua casa. Quando eles se reúnem, fazem-no em comunidades onde as fronteiras entre os Feywild e o mundo natural são mais tênues. Wilden vivem em harmonia com a natureza, por isso mesmo nestas comunidades, é difícil distinguir

onde termina o natural e para começar comunidade.

- **+1 em Resistência e Habilidade.** Os Wilden são naturalmente ágeis e resistentes

- **Forma Rústica.** Escolha entre testes de esquivas, resistência física ou resistência mental, na hora da criação do personagem, e ganhe um bônus de +1.

- **Aspectos da Natureza.** Sempre que completar um descanso completo, pelo menos 8 horas de sono sem interrupções, um dos aspectos a seguir se manifesta, o mestre escolhe qual será, ou role 1D6.

Aspecto do Ancião: Você pode usar a viagem, um poder dos anciões enquanto você está nesse aspecto. Você recebe Teleporte quando rola 1 ou 2 em 1D6 ao acordar.

Aspecto do Destruidor: Você pode usar o poder da ira do destruidor enquanto está nesse aspecto, Você pode atacar mesmo quando se encontra indefeso quando rola 3 ou 4 em 1D6 ao acordar.

Aspecto do Caçador: Você pode usar o poder de perseguição do caçador, enquanto você está nesse aspecto, você ignora qualquer penalidade em sua H ou bônus na A de um inimigo caso este esteja escondido tentando se proteger quando rola 5 ou 6 em 1D6 ao acordar.

Shardmind (5 PONTOS)

Shardminds são fragmentos sensíveis do Vendaval Vivo, que outrora se encontrava no auge da intrincada rede de telhas do Mar Astral. Além disso, portão estava o alienígena Reino Longínquo, e a destruição do portão durante a Guerra do Amanhecer resultou na ascensão do império dos Devoradores de Mentas. Embora o poder lons mantenha o portal fechado, os Shardminds buscam reconstruir o portão, e sempre a cortar a capacidade do Reino Longínquo de influenciar o mundo.

Shardminds são criaturas cristalinas compostas por centenas de pequenos estilhaços de cristais translúcidos verde, vermelho, âmbar ou cristais

montados em forma humanoide e animados por uma força de energia psíquica pura. Shardminds escolhem suas formas para imitar formas humanoides, alguns assumem formas que parecem mais masculinos, enquanto outros são mais femininos. A força animadora dos Shardminds brilha palidamente de cada um de seus fragmentos. Esta luz interna verte a luz ofuscante no espaço de um Shardmind. Mas um indivíduo pode esmagar a luz com um instante de concentração, a fim de se esconder no escuro, por exemplo.

Porém quando os Shardminds são derrotados, chegando a 0 Pvs, não controlam seus cristais, podendo perder a forma humanoide. Sendo assim, os Shardminds dificilmente morrem, podendo reconstruir seu corpo assim que retoma o controle metal de seus cristais, eles dizem que assim que um morre outro vive com a mesma consciência herdada.

Por não poder se reproduzir, nem beber, nem dormir e nem comer, todos os Shardminds viventes de hoje são sobreviventes da Guerra do Amanhecer.

Shardminds são fragmentos de puro pensamento substancialmente dados pela vida. Eles são lógicos, emocionalmente distantes, e ingênuos para os caminhos da sociedade no mundo. Alguns abordam a vida com curiosidade inocente, ansiosa para abraçar a riqueza das experiências que o mundo tem a oferecer, enquanto outros permanecem reservados e distantes tendo um propósito maior em mente o tempo todo. Ainda que muitas vezes pareçam descrentes, quando uma forte emoção os toma, eles a experimentam poderosamente, por exemplo: Shardminds não ficam irritados: tornam-se enfurecidos.

- **Poder Psíquico.** Shardminds tem o poder de usar o poder da mente para comunicar-se com os outros, recebem, portanto Telepatia gratuitamente. Apesar de serem construtos, podem ter a mente afetada.

- **Teleporte.** Fragmentando seu corpo e reconstruindo-se em outro campo. Este é um dos

principais poderes dos Shardminds.

- **Imunidades.** Shardminds são construtos vivos, eles nunca precisam comer, beber ou dormir e também não precisam fazer testes para essas necessidades.

- **Origem Imortal.** Por sua origem no Mar Astral, eles são considerados Imortais, como se tivessem Imortal x1.

- **Mente Cristalina.** Você recebe Resistência à Magia, apenas contra ataque que afetem a mente.

- **+1 em Resistência e Armadura.** Seu corpo feito de cristais é mais resistente que o corpo humano.

Tiefling (0 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Séculos atrás, os líderes do império dos humanos selaram pacto com diabos para consolidar seu domínio sobre um enorme território. Esses humanos se tornaram os primeiros Tieflings e governaram seu império em nome de mestres infernais.

Os Tieflings são os herdeiros dos sobreviventes dessas dinastias nobres que governaram o império. Sua linhagem está maculada por suas ligações diabólicas, contaminando os descendentes através de gerações. Sob muitos aspectos, eles são humanos; podem ter folhos com humano, por exemplo, mas seus filhos serão sempre Tieflings.

Os séculos de desconfiança e ódio declarado das outras raças transformaram os Tieflings em criaturas autossuficientes e, muitas vezes, eles assumem os estereótipos que lhes foram impostos. Como uma raça sem lar, eles sabem que precisam trilhar seu caminho no mundo e que tem de ser fortes para sobreviver, eles demoram a confiar em qualquer um que diga que é seu amigo. Porém quando um companheiro demonstra confiança, o Tiefling retribui com a mesma intensidade, provando ser um eterno aliado.

Embora seus antepassados tenham se subjugado aos diabos, os Tieflings do presente não adoram os deuses ou patronos com intensidade, preferindo confiar em si mesmos. Por isso eles quase

nunca seguem o caminho do divino, sendo o número de clérigos e paladinos muito raro.

A aparência dos Tieflings comprova sua linhagem infernal, Eles têm chifres longos; uma cauda longa e grossa e não preênsil que mede entre 1,20m e 1,50m; dentes afiados e pontiagudos e olhos que são esferas solidas em tons de preto, escarlate, branco, prata ou dourado. A cor da pele varia como nos humanos, mas também alcança tonalidades vermelhas. Seus cabelos, que cascateiam por trás dos chifres, tendem ao azul escuro, vermelho ou purpura, além das cores normais dos humanos.

Os Tieflings não são muito numerosos e costumam seguir carreiras não muito honradas, como: Ladinos, Bruxos, Gatunos, Assassinos, etc.

- **Criminosos.** Tieflings tem grande facilidade em fazer suas artimanhas, podendo comprar a perícia Crime ou Manipulação por 1 ponto, apenas uma delas.

- **Resistência ao Fogo.** Recebem Armadura Extra: Calor/Fogo.

- **Cólera Infernal.** Recebem a desvantagem fúria.

- **Monstruoso.** Tieflings herdaram aparência de seus ancestrais diabos.

Deva (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Nas profundezas de suas mentes, os devas ainda podem se lembrar do que um dia já foram: servos imortais dos deuses do bem; espíritos que escolher se prender ao mundo na carne. Por milênios, suas almas renascem para travar uma guerra eterna contra as forças da escuridão. A maioria dos Devas é extremamente comprometida com a causa do bem, pois temem o que se tornariam se seguissem o caminho do mal: quando a alma de um deva é corrompida, ele pode renascer como um ser maligno.

A aparência dos Devas é muito similar a dos humanos, mas com uma beleza quase celestial e uma quietude misteriosa. São quase tão altos quanto os Draconatos, mas muito mais esbeltos. A coloração dos Devas é mais distinta que a dos humanos. Eles possuem

padrões claros e escuros na pele. As partes claras são brancas como giz e as escuras variam do azul ou do púrpura até o cinza escuro ou negro. Num indivíduo, a parte clara ou escura pode ser dominante, com o tom oposto aparecendo em padrões elegantes na face, tórax e ombros. O cabelo de um Deva costuma ser da mesma cor dos padrões de sua pele.

Quando descansam, sentados ou em pé, os Devas permanecem quase totalmente parados, exceto por um ocasional piscar de olhos. Eles não se movem ou mudam de posição e seus olhos só são movimentados quando eles estão analisando algo ativamente.

Os Devas não podem ter filhos. Quando um deles morre, seu espírito reencarna num novo corpo já adulto, que aparece em algum local sagrado, como um pico de montanha, a delta de rio ou um oásis no deserto. O novo deva retém fragmentos de sua vida passada, mas apenas o bastante para falar e entender alguns idiomas e oferecer as orações apropriadas para os deuses do bem.

Devas são refinados e educados. Eles seguem os mais altos padrões morais, mas não desvalorizam a violência justificada. Eles acreditam que a busca do bem é uma eterna guerra contra as forças do mal, demônios, diabos e os deuses malignos e seus anjos lacaios. Eles também travam batalhas em seus corações, mantendo-se sempre vigilantes contra o mal que possa dar frutos em seu âmago, transformando-os nas próprias criaturas que eles tanto desprezam.

Por se lembrarem, ainda que de maneira fragmentada, de suas vidas no Mar Astral na companhia dos deuses, a maioria dos devas se devota e adora os deuses do bem. Eles buscam atingir uma conexão pessoal com os deuses em vez de se aproximarem deles através de templos ou sacerdotes. Eles os reverenciam durante as refeições em seus lares, deixando um lugar à mesa sempre vago, e buscam através de meditação e da oração, se tornarem mais como os deuses que servem. Devas aventureiros costumam ser vingadores, clérigos e invocadores, que apreciam o contato com o poder divino que flui através de seus corpos sem intermediário algum.

Devas não contam com cidades ou uma

sociedade própria e são tão poucos que um deva poderia passar uma vida inteira sem sequer encontrar outro de suaraça. Eles vivem entre outras raças e, em alguns casos, adotam os maneirismos delas. Entretanto, todos os Devas recordam de elementos da vida que tiveram antes de sua encarnação e do início do seu ciclo de renascimento e, sendo assim, compartilham de alguns elementos culturais como vestimenta, religião e costumes. Eles preferem roupas finas de seda, armaduras de metal polido com ornamentos nos ombros que imitam asas e elmos ou adereços para a cabeça semelhantes a coroas e halos. De maneira geral, os devas preferem viver de maneira simples, sem muitas extravagâncias.

- **Vida passada.** O Deva tem lembranças e alguns costumes da vida passada. Recebem três especializações extras.

- **Memória de Mil Vidas.** Devas recebem Memória Expandida.

- **Reencarnações.** Devas são considerados imortais, em regras eles tem a vantagem imortal de 1 ponto.

- **Caminho do bem.** Devas devem seguir pelo menos um código de Honra, principalmente os de Asimov.

GOBLINÓIDES

Bugbear (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Os bugbear são os maiores e mais fortes goblinóides que existem, além de serem os mais agressivos; com corpos musculosos, que podem medir até 2,10m de altura.

Seus corpos são cobertos de pêlos ásperos e possuem presas e focinhos.

- **Força +2, Resistência +1.** Brutais e truculentos. Não precisa dizer mais nada.

- **Visão Aguçada, Faro Aguçado.** Enxergam tão longe quanto uma águia e farejam tanto quanto um

perdigueiro.

- **Fúria.**
- **Má Fama, Monstruoso.**

Hobgoblin (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Os Hobgoblins são uma raça muito mais disciplinada que os goblins, dedicando-se, muitas vezes, ao estudo da magia. Não são tão altos como os bugbears, possuindo a mesma estatura média de um humano.

- **Armadura +1.** Hogoblins tem o couro rígido.
- **Infravisão.** Hobgoblins podem enxergar no escuro total.

- **Inimigo de elfos.** Hobgoblins são inimigos tradicionais dos elfos, disputando por territórios ou qualquer outra coisa.

Graças a isso, recebem +1 na FA sempre que lutam contra membros desta raça.

- **Má Fama.** Não costuma ser aconselhável andar na companhia de um destes seres...

MORTOS-VIVOS

Nem todos encontram o descanso eterno. Alguns mortos ficam presos a este mundo. Embora mortos-vivos possam ter pertencido a raças não-humanas quando em vida, eles perdem quaisquer poderes ou fraquezas raciais.

Assim, um anão morto-vivo não tem quaisquer bônus ou benefícios da vantagem única Anão. Magias e poderes que afetam youkai, também afetam mortos-vivos.

- **Imunidades.** Mortos-vivos nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente — geralmente magias da escola Elemental (espírito) — e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Contudo, eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos.

- **Infravisão.** Mortos-vivos enxergam no escuro.
- **Energia Negativa.** Mortos-vivos não podem

ser curados com medicina, magias, poções ou outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, essas coisas *causam* dano em vez de curar). Eles só recuperam Pontos de Vida com descanso, ou com a magia necromante Cura para os Mortos. Mortos-vivos nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo.

- **Devoção ou Dependência.** Todos os mortos-vivos têm um motivo forte que os mantêm presos a este mundo. Devoções comuns são servir ao mago que o invocou, ou vingar-se de alguém que o matou. A Dependência mais comum para eles é o vampirismo, mas existem também aqueles que sugam almas ou devoram cérebros. Elas são explicadas em cada caso.

Dampiro (1PONTO) (YOUKAI)

Os Dampiros são o cruzamento de um vampiro macho, com uma humana ou semi-humana, geralmente visto e discriminados por ambas as raças muitos são seres solitários.

Podem andar no sol só que tem uma palides anormal para a raça da mãe.

- **Força/Habilidade+1:** Um Dampiro é mais forte que um ser da raça de sua mãe, recebendo bônus de +1 em força e +1 Habilidade (não ultrapassando 5).

- **Visão no Escuro:** Um dampiro recebe infravisão de sentidos Especiais.

Pode comprar qualquer vantagem referente a vampiro menos imortalidade e invulnerabilidade.

- **Inimigo:** Seus inimigos favoritos são os Vampiros.

- **Sentir Vampiros:** Eles tem a capacidade de sentir um vampiro num raio igual a sua Rx100 metros.

- **Perícia Gratuita:** recebe gratuitamente 3 especializações das seguintes pericia: Investigação ou crime.

- **Dependência:** deve ingerir sangue humanóide se não só recupera metade de seu pontos de Vida e Magia. Deve ser enterrado uma vez por semana até a cabeça, se não recebe -1 em todas as características até ser enterrado.

- **Ma Fama:** Recebe má fama.

Maldição: se morrer (e não for cremado, decapitado) depois de um 1d6 dias renasce como vampiro (perde a Vantagem Dampiro e adquire a Vampiro).

Oponente: Recebe a Desvantagem Oponente (veja Desvantagens Gerais).

Licantropo (10 PONTOS) (YOUKAI)

Também Também conhecido como hengeyoukai (que significa “demônio metamorfo”), esta criatura foi vítima de uma maldição, ou pertence a uma raça capaz de se transformar em fera: lobisomem, homem-urso, homem-rato, homem-tigre e outros. Sua aparência e hábitos podem variar muito, mas é mais comum que usem roupas de couro ou peles de animal.

- **Duas Característica +1:** Em sua forma de fera. O licantropo pode escolher 2 característica (a escolha do jogador) e por um bônus de +1 em cada uma delas, características, condizentes com a raça do licantropo.

- **Benção/Maldição:** Pode “Passar” a sua maldição a quem perder todos os seus PVs, em um combate contra ele. O Alvo tem direito a um teste de Resistência para negar o feito. Essa Maldição pode ser eliminada por 1 Ponto.

- **Monstruoso:** Apenas quando em forma de fera.

- **Vulnerabilidade: Prata.** Em qualquer de suas formas, lobisomens são vulneráveis a armas feitas de prata.

- **Sentidos Especiais:** Um licantropo pode escolher 3 sentidos especiais, condizente com a raça do licantropo.

- **Transformação Involuntária:** Infelizmente, a transformação de um licantropo não está sob seu controle. Ela ocorre apenas em certas condições, independentes de sua vontade. A licantropia é diferente para cada um, sendo que o jogador e o mestre devem discutir cada caso. Alguns exemplos:

Fúria: uma forma especial da desvantagem Fúria: além de sofrer os efeitos normais, você se

transforma em fera até a luta terminar.

Lua Cheia: clássico. Você se transforma quando vê a lua e só retorna ao normal quando vê o sol (desenhos e fotografias também valem!).

Perto da Morte: você se transforma em fera quando está Perto da Morte.

Protegido Indefeso: você tem um Protegido, e se transforma quando ele está em perigo. Neste caso você não sofre o redutor normal de Habilidade.

- **Aptidão para Forma Alternativa (1 Ponto):** Um licantropo pode ter um forma alternativa referente ao tipo de Animal que ele descende, e deve ter obrigatoriamente, Sentidos Especiais (3 deles), Inculto, Modelo Especial. Nessa Forma alternativa o Licantropo não pode se transformar na sua forma guerreira.

- **Invulnerabilidade (3 pontos):** o Licantropo pode ser ferido apenas com Prata e Magia.

- **Regeneração (1 ponto):** Regeneração, regenera 1 Ponto de Vida por rodada. Caso chegue a 0 PVs, leva 1dx10 minutos para recuperar 1 PV e então volta a regenerar normalmente. As únicas formas de realmente deter um Licantropo com Regeneração são através de prisão (cativeiro, paralisia, congelamento...), dano contínuo (como ser mergulhado em um tanque de ácido ou metal derretido) ou colapso total (caso ele receba dano igual a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, de uma só vez). Um Licantropo não consegue Regenerar Dano por Prata, e Magia esses danos recupera normalmente.

- **Transformação Controlada (1 ponto):** Um licantropo, após muito treinamento pode aprender a controlar a sua Transformação, livremente, a forma fica a cargo do jogador, meditação, incrível força de vontade são alguns exemplos. Você ainda esta vulnerável a sua Transformação Involuntária.

- **Fobia (-1 ponto):** O Licantropo tem um medo incrível da planta Wolfsbane, objetos feitos de Prata, Lua Cheia, (quando não esta transformado), somente para aqueles que tem transformação involuntária ativada pela Lua Cheia.

Meio Morto Vivo (2 PONTOS) (MORTO-VIVO)

Ninguém escolhe ser um Meio Morto Vivo, geralmente essa maldição ocorre por acaso talvez de um experimento mágico que deu errado, uma experiência que deu errado, enfim o que é certo é que algo não deu certo.

Um Meio Morto Vivo as vezes pode ser confundido com um zumbi devido a sua aparência cadavérica, se for examinado por um médico parecerá que é um doente terminal, mas se perguntado se se sente mal provavelmente dirá que nunca se sentiu melhor, esse é o Meio Morto Vivo.

O Meio Morto Vivo é igual a um morto vivo normal com as seguintes diferenças:

- **Imunidades.** Meio Mortos vivos precisam dormir, comer ou beber., diferente de um morto vivo normal. São imunes a todos os venenos, doenças, (como se a quase morte não fosse a pior das doenças) mas são afetados a magias que afetam a mente — geralmente magias da escola Elemental (espírito) — e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Também são imunes a magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos.

- **Contato Sobrenatural.** Os Meio Mortos Vivos, tem um incrível contato sobrenatural e esse contato os alimenta com mais Pontos de Magia. o Calculo é Rx6 para calcular o máximo de PMs do personagem.

- **Infravisão.** Meio Mortos vivos enxergam no escuro.

- **Energia Negativa.** O Meio Mortos Vivos curam apenas metade dos seu pontos de Vida (arredondados para cima) com medicina, magias, poções ou outros itens mágicos de cura, o restante só pode ser recuperado com descanso, ou com a magia necromante Cura para os Mortos. Meio Mortos-vivos nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo.

- **Devoção ou Dependência.** O Meio Morto vivo não possui nenhuma devoção ou dependência.

- **Mostruosidade.** O Meio Morto vivo é monstruoso nunca vai conseguir aprentar ser um pessoa

normal.

Carniçal (1 PONTO)

Carniçal é uma espécie de Aliado para os Vampiros e alguns outros tipos de Mortos-Vivos, porém ainda melhor. Seu Carniçal nunca irá traí-lo e está disposto a morrer por você, por outro lado são limitados para tomar decisões sozinhos e ocasionalmente sua Devoção por seus senhores os levam a cometer imprudências, que para eles se trata de atos de dedicação. Carniçais são construídos de acordo com as regras normais da Vantagem Aliado, mas todos possuem a Desvantagem —Devoção: servir seu mestre, Código de Honra do Criador e Longevidade, enquanto puderem beber regularmente o sangue de seus senhores.

HQs

Kryptoniano (12 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Um Kryptoniano é um aliênigena originário do Planeta Krypton. Krypton foi destruído, por esse motivo existem poucos remanentes dessa raça no universo. Na sua destruição partes do planeta Kipton se espalharam por todo o universo, trazendo consigo partes do mineral Kryptonita, que é letal para um Kryptoniano.

Super Força (Sugoi): Todos os Kirptonianos tem sua força em uma escala superior a normal. A sua Força de modo geral e a FA (somente Força) e FD nos combates é calculada na escala sugoi,

Aceleração: Os Kryptonanos são muito rápidos.

Invulnerabilidade: Os Kryptonanos são invulneráveis a todos os tipos de dano exceto magia e arma Mágicas.

Sentidos Especiais: Audição Aguçada, Faro Aguçado, Visão Aguçada, Visão de Raio X.

Aptidão para o Voo: Você pode comprar essa vantagem por 1 Ponto.

Vulnerabilidade: Kryptonita. Quando exposto (aproximadamente 3 metros) ou atacado por esse mineral, todas as suas características são reduzidas para 0 e o Kryptoniano passa a perder 1 PV por minuto até a morte (lembre-se que seus Pvs diminuirão para zero, e o personagem cai um rank nos teste de morte até chegar ao rank Morto), o termino da exposição da Kryptonita, propicia ao Kryptoniano a recuperação completa em 2d turnos.

Inculto: Não conhecem a cultura Terreste.



1d+80

Marciano (7 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Marte era um planeta habitado por seres cuja Ciência era toda voltada par a vida. Eles viviam em paz e em harmonia, até que surgiu uma grande peste que dizimou quase toda a população.

Bônus em Força e Resistência: F+1, R+1, possibilitando ultrapassar o limite máximo de 5 para personagens iniciantes.

Armadura Extra: Frio

Telepatia: Recebe gratuitamente essa vantagem.

Doppleganger: Por sua facilidade em mudar de forma e cor, um marciano pode assumir a aparência de qualquer pessoa ou objeto que tenha mais ou menos o seu próprio tamanho (veja Poderes Corporais).

Corpo Denso: Recebe essa Vantagem Gratuitamente. (Veja Poderes Corporais).

Intangível: Recebe essa Vantagem Gratuitamente. (Veja Estrutura Corporal).

Aptidão para Forma Alternativa: Para o Marciano essa vantagem custa 1 Ponto.

Aptidão para Invisibilidade: Para o Marciano essa vantagem custa 1 Ponto.

Aptidão pra Artes e Manipulação: As pericias Arte e Manipulação custam apenas um ponto.

Inculto: Possuem inaptidão a cultura terrestre. Esta desvantagem pode ser recomprada.

Vulnerabilidade: Fogo. Marcianos são muito sensíveis ao calor.

Thanagariano (3 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Thanagar é um planeta da galáxia de Markarian, ele é habitado pelos Thanagarianos. É o planeta mais próximo do centro do universo, sendo antigo e avançadíssimo em todas as áreas, principalmente militar. Ele possui a presença de metal enésimo, que atinge criaturas mágicas. Os Thanagarianos possuem força e resistência maior que a dos humanos e ainda tem asas que lhes permitem voar como pássaros.

Bônus em resistência: R+1 (Até o Maximo de

R6). Thanagarianos são mais resistentes que humanos comuns.

Sentidos especiais: Visão aguçada. Thanagarianos possuem olhos de águia.

Arma Mágica: Começa com uma arma Mágica F+1. essa arma evolui com o seu dono, a cada 2 Pontos de Experiência que seu dono receber arma recebe 1 PE para a sua evolução (Manual 3D&T Alpha pg. 120).

Vôo: Podem voar livremente pois possuem asas. Recebem a vantagem vôo.

Inculto: Não conhecem a cultura terrestre.

Mutante (10 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Mutantes são pessoas que por algum motivo desenvolveram habilidades especiais únicas que os diferem do seres humanos normais, por esse motivo são mal visto na sociedade. Cada mutante tem poderes e aparências únicos.

Vantagem Bônus. Um Mutante ganha uma vantagem de 1 ponto; ou pode comprar outra vantagem com um desconto de 1 Ponto.

Má Fama: Um Mutante sofre de Má Fama em relação a quem o viu usar seus poderes.

Skrull (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Os skrulls tem uma aparência horrenda, são verdes e seu queixo é repleto de saliências. Os skrulls podem se transformar em quem desejarem, contudo não podem copiar a força ou os poderes do mesmo. O Império Skrull, está localizado na Galáxia de Andrômeda.

Habilidade +1: Sua Tecnologia superior forma seres muito bem treinados.

Doppleganger: Por sua facilidade em mudar de forma e cor, um skrull pode assumir a aparência de qualquer pessoa ou objeto que tenha mais ou menos o seu próprio tamanho (veja Poderes Corporais).

Inculto: Não conhecem a cultura terrestre.

Monstruoso: Os skrulls tem uma aparência

horrenda

Kree (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os Krees são uma raça humanóide criadores de um vasto império que ocupa cerca de mil mundos da Grande Nuvem de Magalhães. Originalmente de pele azulada os krees iniciaram seu império acerca de um milhão de anos, aproximadamente cem anos depois de seu império ter o primeiro contato com seus inimigos interestelares, skrulls

Os Krees tem uma ditadura militar regida por um computador orgânico, a "Inteligência Suprema" - um cérebro gigantesco que agrega as maiores mentes militares do povo kree. O Império Kree, localizado na Grande Nuvem de Magalhães.

Sendo uma sociedade militar, têm uma classe de soldados de elite chamados acusadores, que serve como sistema judiciário e combatentes superqualificados. Esses acusadores são normalmente acompanhados ou precedidos por robôs vigilantes, empregados para manter os mundos krees sob vigilância. Tantos os acusadores quanto os vigilantes não devem ser vistos como ameaças menores. Para derrotá-los muito poder.

Habilidade +1: Sua Cultura em prol da Guerra forma seres muito bem treinados.

Aptidão Invisibilidade: Os Krees tem uma tecnologia que lhes permite se camuflar muito bem. A vantagem Invisibilidade custa 1 Ponto pra eles.

Aliado Superior: Para ter um aliado com pontuação superior 1 ponto que a normal, os Krees pagam apenas 1 Ponto.

Inculto: Não conhecem a cultura terrestre.

Shi'ar (3 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os Shi'ars são humanóides que se parecem com os humanos, mas ao invés de terem evoluído dos primatas, os shi'ars evoluíram dos pássaros.

Eles são muito evoluídos e possuem tecnologia que a Terra ainda não descobriu. Eles são a maior raça

alienígena, ao lado dos Skrulls e dos Krees. Suas crianças nascem em câmaras especiais para melhor desenvolvimento.

Habilidade +1: Sua Tecnologia superior forma seres superiores intelectualmente.

Aptidão Para Armadura Extra: Devido a sua tecnologia de campos de força poderosos os Shi'ars, podem comprar a Vantagem Armadura Extra para todos os tipos de dano físico e energéticos por 4 Pontos.

Aptidão Para o Teletransporte: Devido a sua tecnologia de teletransporte essa Vantagem Custa 1 Ponto.

Aptidão para a Invisibilidade: Devido a sua tecnologia de Invisibilidade, essa vantagem Custa 1 Ponto.

Inculto: Não conhecem a cultura terrestre.

ALIENS

ESPADA DA GALÁXIA

Metaliano (SOMENTE COMO NPC'S) (HUMANÓIDE)

Em termos de jogo um Metaliano é segue as mesmas regras da vantagem única alien com as seguintes diferenças.

Super Força: A sua Força de modo geral e a FA (somente Força) e FD nos combates é calculada na escala sugoi,

Armadura Extra/Reflexão: Ganha as vantagens Armadura Extra e Reflexão contra dano por Fogo (somente contra dano causado Lasers),

Aptidão para invisibilidade: esta vantagem custa apenas 1 Pt para o Metaliano,

Sem necessidade de respirar: o Metaliano não precisa respirar porque seu organismo é diferente do nosso;

Sobrevivência no Vacuo: o Metaliano pode sobreviver no vácuo porque seu corpo não contém

líquidos que possam ser expelidos pela falta de pressão atmosférica,

Sem necessidade de alimento: um Metaliano não precisa se alimentar devido a um minúsculo acelerador de partículas situado em seu ventre que os provém de energia para sobreviver.

Telepatia: (somente entre os membros da mesma espécie e aparelhos de rádio), Sua forma natural de comunicação é o rádio: eles podem falar entre si por grandes distâncias (um poder muitas vezes confundido com telepatia), assim como captar e interferir em transmissões de rádio e TV sem o uso de aparelhos.

Vulnerabilidade (Químico): Metalianos devido a composição dos seus corpos são vulneráveis a danos químicos.

Sem sentidos: Não dispõem de audição, olfato ou paladar, mas podem usar pequenos dispositivos que desempenhem essas funções. Alguns indivíduos são capazes de gerar um campo magnético que funciona como um radar de curto alcance, como fazem certas espécies de peixes da Terra. *(ou seja tem que comprar a vantagem sentidos especiais radar, oufato, só que para eles estes sentidos tem alcance normal ou reduzido, como no radar que funciona somente a poucos metros do personagem),*

Sem Cura: Um metaliano NUNCA irá conseguir curar os Pvs perdidos de forma natural a única forma dele recuperar Pvs é no seu planeta natal, ou com tecnologia de cura do seu planeta com em algumas de suas naves, quanto a cura Mágica, pode ser que funcione, isso fica a critério do mestre.

Traktorianos (SOMENTE COMO NPCS) (HUMANÓIDE)

Em termos de jogo um Traktoriano é segue as mesmas regras da vantagem única alien, com as seguintes diferenças.

Corpo Mecha: Em sua forma original (robótica), todo o Traktoriano é um Mecha com aproximadamente 3 metros de altura, cérebro humano, e pertence a escala

de poder sugoi.

Super Força: A sua Força de modo geral e a FA (Força e PdF) e FD nos combates é calculada na escala sugoi,

Possessão: todo o traktoriano pode em uma ação de ataque possuir o corpo de outros serem de forma indefinida, abandonando o seu corpo original e saltando em forma de cérebro para a boca do alvo (para evitar de ser possuído um teste de R-3), quando consegue entrar pela boca do alvo devora todos os seu conhecimento e elimina o cérebro do hospedeiro.

Meio-Metaliano (VARIÁVEL) (HUMANÓIDE)

A chamada Metalização é arriscada, porque sobrecarrega o organismo, com metais tóxicos. Os sobreviventes recebem grande força e resistência, dependendo de quanto tenham sido expostos pelo processo.

A metalização pode ser comprada em níveis cada um com seu custo em pontos:

Nível 1 (1 PT): F+1, A+1(até um máximo de F5,A5)

Nível 2 (4 PTs): F+2, A+2. R+1 (até um máximo de F5,A6,R5)

Nível 3 (7 PTs): F+3, A+3. R+2 (até um máximo de F5,A6,R5)

Em todos os casos o personagem recebe Armadura Extra Esmagamento.

Vulnerabilidade Químico: sem que conte no limite máximo de desvantagens.

Um meio metaliano se consegue passar por uma pessoa normal sem problemas, exceto por alguns traços. Os olhos ganham uma cor metálica. Os cabelos caem ou ficam branco prateado. É comum que Meio-metalianos apresentem apetite exagerado (o que não chega a ser uma desvantagens).

DRAGON BALL

Sem necessidade de dizer que Vantagens Únicas de Dragon Ball são muito desbalanceadas e só devem

ser usadas em aventuras no cenário.

Changeling (12 PONTOS) (HUMANÓIDE)

O primeiro Changeling a aparecer na série DBZ foi Freeza, que queria apoderar - se das dragon balls de Namekusei, para obter a vida eterna.

Freeza era considerado o dono e o mais forte do universo, ele contratava seres (Aliens) para trabalhar para ele, indo nos planetas e matando seus habitantes para depois vender o planeta, Freeza era muito orgulhoso, por achar que era o mais forte do universo, mas Freeza tinha medo dos Saiya-Jins, porque eles poderiam ser um grande problema, porque os Saiya - Jins aumentavam constantemente seu poder após uma luta, mas Freeza temia mesmo era a história do SSJ e por isso destruiu o planeta Vegeta, matando todos os Saiya - Jins, exceto alguns. Além da aparência de cada um ser diferente, mais seu corpo humanoide são os mesmo, todos possuem uma calda grossa, sua pele tem uma coloração derivada de uma ou várias cores, além de suas cabeças parecerem um pouco com capacetes, seus dedos dos pés são formados por três dedos. São todos monstruosos de natureza.

Além de terem transformações impressionantes.

Aumento de Características: Força +1, Habilidade +1, além de uma boa resistência física, adquirindo Armadura +1.

Membro Extra: Possuem um rabo que podem usar em combate.

Formas Changeling: Todos os Changeling possuem transformações para economizar energia, ou seja, para não usar todo o seu poder, já que eles não sabem controlar o seu Ki.

Elas são cumulativas, umas com as outras, até serem canceladas. Mas precisam ser na ordem, não pode pular direto para última forma.

Em regras o Changeling pode subir de Escala de Poder gastando 1 turno e 10 PMs Para cada nível extra, são necessários mais 2PEs e 10PMs extras, e gastar 1 turno, aumentando em +1 a Escala.

Desvantagem: Aparência Monstruosa.

Kaio (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Uma das raças mais antiga no mundo de Dragon Ball Z. Além de serem considerados os representantes de várias galáxias do universo. Esses inteligentes e magníficos guerreiros em partes.

Pois muitos são pacifistas, preferem ensinar suas técnicas do que lutar. Mais em combate são ótimos guerreiros.

Exemplo clássico são: Senhor Kaio, Kibito-Shin e etc... Sua aparência é quase a mesma comparado com outro Kaio. Sua coloração de pele, deriva do Verde, rosa até azul, todos tem uma orelha um pouco pontuda, seu cabelo são meio rebeldes e além de cores bem distintas a maioria é azul claro. Todos vestem uma roupa exótica e bem colorida. Além de todos terem um par de brincos em suas orelhas a qual são chamados de brincos Potara, com o mesmo eles podem fazer fusões com outro a quem colocar um brinco na orelha esquerda e o outro colocar na direita, fazendo uma fusão e aumentando os poderes de combate, os brincos tem apenas uma utilização, um corpo já fundindo nunca poderá ser fundindo novamente a outro brinco de outro Kaio, NUNCA. Vivem no planeta Kaio.

Habilidade +1: Geralmente são mais rápidos e inteligentes que humanos normais.

Poder de Fogo +1: Tem bom alcance em ataques de longa distância.

Perícias: Sobrevivência ou idiomas por apenas 1 Ponto do custo normal.

Kyate-Jin (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

São a raça dos membros de Bojack e sua gangue, eles adoram usar roupas bombásticas. Essa raça apareceu numa série de DBZ, foi até quando ocorreu um torneio, depois da morte de Cell foi Mr Satan que fez esse torneio. Sua coloração de pele é um esverdeado meio azulado, seus cabelos são laranjas e de várias formas, possuem orelhas pontiagudas. E Tem um gene potencial na arte de combate, eles vivem no planeta Klayte. São um pouco arrogante, mais depende da

educação que foi dada a cada membro desta raça.

Força +1: Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos

Poder de Fogo +1: Tem um boma alcance então tem maior PdF.

Perícias: Sobrevivência e Crime por apenas 1 Ponto do custo normal.

Namekuseijim (3 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os nanekuseijins são os nascidos do planeta Namekusei, ou nova Namekusei desde que seu planeta natal fora destruído pelas ações de freeza. Namekuseijins possuem capacidades incríveis de regeneração, enquanto outros conseguem até mesmo multiplicar-se ou esticar os próprios membros!

São verdes com os músculos à mostra, em cores que variam de rosa, roxos, ou marrom. Possuem antenas na cabeça, e são sempre homens sendo o seu meio de reprodução por vomito... Sim vomito, sendo que o patriarca (o mais velho entre os Namekuseijins) quando precisa de mais gente ele vomita um novo ser (que será ainda uma criança) e com o tempo ele irá crescer e se tornar um adulto pronto para o trabalho ou para guerra. Namekuseijins seguem as regras da vantagem única alien, com as seguintes diferenças: Namekuseijins não recebem uma vantagem bônus;

Habilidade +1: Namekuseijins são muito mais agéis que aliens comuns;

Membros elásticos: Namekuseijins conseguem esticar seus braços e pernas para atacar seus inimigos;

Aptidão para Regeneração: Para namekuseijins, esta vantagem custa 1 ponto de personagem;

Aptidão para separação: Para namekuseijins, esta vanategem custa 1 ponto de personagem.

Majin (12 PONTOS) (HUMANÓIDE)

São os Demônios conhecidos na série de Dragon Ball Z, criaturas com poderes, aparências de belo ao terror, tudo de grande porte, depende de cada criatura.

Exemplos clássicos são: Majin-buu, Dabura. Sua aparência e forma e pensamento é adquirido de qualquer Majin, é raro ver um Majin bom, apenas o Majin-Buu Fat que fica amigável e ajuda os heróis contra as forças malignas.

São encontrado em vários planos do Inferno. Além de possuir técnicas próprias a qual possa ser comprada com o tempo.

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos.

Habilidade +1: Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos.

Poder de Fogo +1: Tem bom alcance, adquirindo PdF superior.

Regeneração: O poder de regeneração dos Majin é incrível.

Poder Supremo: Majins pertencem a escala Sugoi (podendo ser aumentada durante a campanha), e podem escolher causar e sofrer dano em escalas menores.

Sayajins (10 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os sayajins são a raça guerreira que nasceu no planeta Vegita. No desenho apenas Goku, Vegeta, Nappa e Raditz são exemplos desta raça, pois seu planeta de origem e toda a sua raça foram destruídos por Frezza, mas o mestre pode criar uma historia na qual os Saiyajins existam.

Muito autoconfiantes e apaixonados por combate, nada da vida de um Saiyajin vale mais que uma boa luta. Descrição Física: Iguais a humanos comuns só que possuem algumas peculiaridades como os cabelos sempre negros e imutáveis, ou seja, nunca crescem sempre mantêm o mesmo penteado, além

disso, possuem uma cauda de macaco que os permite se tornar Oozaru. Sayajins Seguem as regras da Vantagem Única *Alien*, com as seguintes diferenças:

Aptidão para vôo: Para sayajins, esta vantagem custa 1 ponto.

Maldição: Saiyajins quando olham a lua cheia entram em sua poderosa e furiosa forma de Oozaru, o macaco gigante, sob as mesmas condições de um licantropo que se transforma pela lua cheia (ou seja, foto também vale), saindo desta forma apenas quando a lua some.

Poder Supremo: Saiyajins pertencem a escala Sugoi (podendo ser aumentada durante a campanha), e podem escolher causar e sofrer dano em escalas menores.

Saiya-Man (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os **Saiya-Mans** são o resultado do cruzamento de humanos e saiyajins, ou outros seres com sayajins. **Saiya-Mans** também originam **Saiya-Mans**. Os filhos desta raça possuem a força e as capacidades incríveis dos pais, mas em um nível mais baixo.

São iguais aos humanos, sendo que a única diferença notável seja uma cauda idêntica a dos Saiyajins.

Poder Oculto: Saiya-mans tem muito poder herdados dos seus pais.

Super Saiyajin (5 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Você pode se transformar no lendário Super Saiyajin. Para isso você precisa antes da Vantagem Única Saiyajin ou **Saiya-Man**, e algum código de honra (até mesmo broly e possuía um sabia?).

Ela funciona como a vantagem poder oculto, mas de um jeito diferente: Gastando 1 turno e 10 PMs, aumenta em uma escala de poder. Ou seja, Um saiyajin aumentaria de escala Sugoi para Kiodai.

Para cada nível extra, são necessários mais 2PE, e gastar 1 turno e 10PMs extras, aumentando

em +1 escala (para ter super Saiyajin 2 por exemplo, é necessário ter a vantagem Super Saiyajin e gastar mais 2 PE e 10PMs..

Com essa vantagem no máximo o personagem consegue subir 3 escalas de poder, para subir mais um nível o personagem deve comprar a vantagem Super Saiyajin 4.

Super Saiyajin 4 (5 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Requisitos: Super Saiyajin. Apenas Saiyajins e **Saiya-Mans**.

Normalmente, um sayajin que tenha adquirido



os poderes de um Super Saiyajin só consegue atingir no máximo o nível 3, ganhando poder suficiente para destruir um planeta ou dois. No entanto, o que ninguém sabia (nem os fãs antes de série GT entrar no ar) é que existia um quarto nível dos super sayajins, um nível extremamente difícil de alcançar, pois deve-se remeter ao estágio do terrível Oozaru.

Até hoje, somente Goku e Vegeta (com a ajuda de um aparelho construído por sua esposa Bulma) alcançaram o Super Saiyajin 4, que mesmo assim foi difícil para derrotar Li-Shenlong. Basicamente, para alcançar o Nível 4 é necessário antes ser capaz de se transformar em Oozaru, e logo depois no Oozaru dourado.

Caso se consiga um domínio completo da forma de gorila dourado, o sayajin conquista seu novo nível, caracterizado pela pelagem de macaco que cobre boa parte do tórax e dos membros superiores, os olhos em tons de amarelo ao dourado, e o cabelo um pouco mais esparsa que a forma original do Saiyajin. Em regras, o Saiyajin recebe uma escala de poder além do Super Saiyajin 3.

Tsufuruujin (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Em um passado remoto, existia uma raça de incrível poderio bélico e tecnológico, e de intelecto igualmente superior.

Esta raça era conhecida como tsufuruujin, e era considerada uma das raças mais utópicas da galáxia, com suas construções imensas e grande senso de justiça. Porém, um dia isso tudo viera a cair, quando uma raça perigosa, conhecida pelos seus atos rústicos e tribais, chegou ao planeta dos tsufuruujins e anos depois começaram uma guerra terrível com os monstros que assumiam as formas de gorilas gigantes.

Os invasores eram conhecidos por Saiyajins, que praticamente erradicaram os tsufuruujins do universo, tomando sua tecnologia e se tornando uma das mais perigosas raças do universo.

Até hoje, a único “sobrevivente” da raça foi baby, um parasita criado pelo doutor Raichi, para que

futuramente pudesse acabar com os sayajins.

Ele fora despertado pelo doutor Myuu, e o resto da história vocês já conhecem. Nada impede que hajam alguns tsufurujins espalhados pelas galáxias, mas com certeza estarão bem escondidos, já que não restou quase nada de sua cultura com a destruição do planeta vegeta... Tsufurujins seguem as regras da vantagem *alien*, com as seguintes diferenças:

Habilidade +1: Tsufurujins são seres espertos e agéis.

Aptidão para Máquinas: Para Tsufurujins, esta perícia custa 1 ponto de personagem.

Genialidade: Tsufurujins possuem um intelecto superior ao de muitas raças.

STAR WARS

Duro (10 Pontos) (Humanóide)

Duros são a primeira raça a criar os Motores Hyperdrive, para viajar pelo espaço.

Tem pele azul, olhos vermelhos, bocas sem lábios e rostos longos sem nariz, tanto os homens quanto as mulheres são carecas.

Genialidade

Devoção (Viajar pela galáxia)

Clone (1 Ponto) (Humanóide)

Desenvolvidos pelos Kaminoanos, os clones são treinados para o combate e a guerra, e não possuem alguns temores humanos ou os apresentam em menor grau. Também são condicionados e obedientes aos seus líderes e comandantes do que o humano padrão.

São envelhecidos artificialmente, para com aproximadamente aos 10 anos começarem seu treinamento de combate e devido a sua manipulação genética são mais resistentes que os humanos normais.

Resistência +1

Em Forma: Para um clone a perícia esportes

custa 1 Ponto.

Devoção (Obedecer aos superiores)

Kel Dor (10 Pontos) (Humanóide)

Os kel dors vêm do planeta Durin. A atmosfera deste planeta é formada por hélio e um gás único. Por isso os nativos tem que usar máscaras e óculos fora da sua atmosfera.

Os Kel Dors tem a mesma altura e peso humano, mas sua pele varia de amarelo-pêssego a um vermelho-escarlata. A maioria tem olhos negros mas alguns podem ter a iris prateada.

Os Kel Dor são conhecido como um povo sábio com alto senso de justiça.

Ambiente Especial (Seu planeta)

Tradição da Força: OS Kel dor tem a tradição da Força na sua cultura, ganhando H+1 devido ao uso da força.

Togruta (1 Ponto) (Humanóide)

Seus membros tem lekkus (“caudas”) saindo da cabeça as mais largas que parecem chifres são chamadas montrals, a cor da sua pele varia do laranja ao vermelho, com pigmentação branca no rosto e lábios acizentados.

Os togrutas tem forte senso de união e trabalham bem em equipe, por serem calmos e tranquilos.

Sentidos Especiais (radar) Percebem movimento através de seus montrals que são ocos e detectam ondas ultrasônicas.

Senso de União: Em grupo recebem + em todos os teste de perícias.

Twil'lek (1 Ponto) (Humanóide)

Twil'lek (“Tuil'lek”), apresentam uma gama enorme de cores e tons diferentes de pele, como azul, verde, amarelo e rosa. A sua característica mais marcante é

duas caldas saindo da base da cabeça(chamada lekku), órgão avançado usados para comunicação e habilidades cognitivas. São muito rápidos por isso muitos que se tornam Jedis usam 2 sabres de luz.

Habilidade+1

Sedução: para um Twil'lek a perícia manipulação custa apenas 1 ponto.

Wookiee (2 Pontos) (Humanóide)

Seu nome significa “o povo da árvores”. Seu habitat são florestas, quando adultos medem mais de 2 metros de altura, seu corpo é coberto de pelos longos e grossos e vivem em média 600 anos. Apesar da sua aparência são bastante inteligentes e tem uma grande aptidão mecânica, também são mais fortes que humanos e possuem pouca paciência.

Eles podem aprender outro idiomas mas sua fisiologia não permite que articulem sons de outras culturas.

Força +1, Resistência +1

Aptidão mecânica

Código de Honra da Gratidão

BEM 10

Vulpimancer (2 Pontos) (Humanóide)

Planeta: Vulpin

Descrição do Planeta e da Espécie

Vulpin é um planeta alaranjado na borda da galáxia, tem servido por muito tempo como um depósito de lixo para outros planetas despejarem seus materiais perigosos, e também possui uma colônia penal por ser muito distante e perigoso para outros planetas. O que era natural em Vulpin tornou-se corrompido por influências perigosas da parte externa. As criaturas que estão em Vulpin enfretam as temperaturas abaixo de zero e as florestas envenenadas, e aprendem a se adaptar ao mais áspero dos climas.

Habilidade+1: Todos os Vulpimancer são muito ágeis.

Sentidos Especiais: Todos os sentidos Especiais menos Visão aguçada.

Armadura Extra Frio e Químico(Venenos): Devido ao Clima do seu planeta todos os Vulpimancer tem uma alta tolerância ao frio e venenos.

Inculto: Todos os Vulpimancer não conseguem se comunicar através da fala, e tem muita dificuldade através de outros tipos de comunicação.

Tetramando (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Khoros

Descrição do Planeta e da Espécie

Khoros é um planeta desértico não-desenvolvido, em que a sobrevivência é levada em bastante consideração, literalmente. Era um planeta civilizado, com uma confederação de grandes cidades-estado, porém, Khoros e a sua cultura regrediram até literalmente e metamorficamente se transformar num deserto. Tribos nômades mandadas por lordes da guerra sedentos de sangue andam pela paisagem, procurando relíquias dos seus antepassados para ganhar vantagem em batalha.

Habilidade-1: OS Tetramando são grandes e desajeitados.

Membros Extras X2: Os Tetramando tem 4 Braços.

Força+3: Os Tetramando são muito fortes.

Pyronite (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Sol: Pyros

Descrição do Planeta e da Espécie

Pyros tem uma paisagem aberta de maravilhas naturais infinitas: Os furacões infernais e erupções na atmosfera, e os rios de lava derretida cortam pedaços maciços de solo através da tundra possuída pelo fogo. Baseados em magma, todos os habitantes são compostos da energia desse sol. A força e o poder

extraído de uma fonte de poder quase ilimitada, os habitantes deste mundo estão na necessidade de cada vez mais energia. Por causa do calor extremo de seu mundo, Pyronites tiveram o contato limitado com outras espécies aliens. Com o pouco para distraí-los, suas vidas são gastadas e se aperfeiçoaram num poder quase mágico sobre os arredores desse mundo, o fogo!

Poder de Fogo+3: Os Pyronites conseguem jogar bolas de fogo bastante destrutivas.

Corpo Flamejante: O corpo dos Pyronites assume as propriedades do fogo sendo capaz de queimar ao toque (FA por Força +1) e modelar a forma de suas chamas, mas dentro de seus próprios limites de tamanho. Adquire Vulnerabilidade à Água, além de Invulnerabilidade contra Fogo/Calor e pode ser ferido normalmente por armas mágicas.

Teleporte: Os Pyronites podem se telepotar fazendo tornados de fogo e reaparecendo em outros lugares.

Kineceleran (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Kinet

Descrição do Planeta e da Espécie

Kinet é o mundo das tempestades elétricas violentas que orbitam rapidamente seu sol, tudo em Kinet é acelerado. Os dias são compridos em minutos e as vidas são espalhadas sobre semanas. Devido à natureza sempre em mudança de seu ambiente, a sociedade de Kinet está sempre no fluxo. Embora os habitantes remanesçam constantes em sua natureza hiperativa altamente carregada, é dita, como o relâmpago, que nenhum visitante do retorno a este mundo volta sempre ao mesmo lugar duas vezes.

Habilidade+3: Os Kineceleran São muito rápidos e ágeis.

Aceleração: Os Kineceleran correm sempre em supervelocidade.

Ectonurite (5 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Anur Phaetos

Descrição do Planeta e da Espécie

Anur Phaetos é o principal planeta do cinturão negro Anur que é constituído por Anur Phaetos, Anur Khufos (planeta do BenMúmia) e Anur Transyl (planeta do BenFrankenstein). Embora muitas lendas têm falado por muito tempo de Anur Phaetos como o centro onde o caos galáctico saltam adiante, outros aliens não sabem muito sobre o mundo escuro de Anur Phaetos. Alguns dizem que são mais um reino dimensional do que um planeta. Faltando a individualidade, Anur Phaetos é um planeta obscuro e sombrio. Todos que foram para o planeta, parece que nunca mais voltaram. Anur Phaetos remanesce o mistério como o planeta mais perigoso da galáxia.

Vão: Os Ectonurites levitam.

Invisibilidade: Os Ectonurites pode se tornar invisíveis.

Possessão: Os Ectonurites Podem possuir outros personagens como na vantagem de mesmo nome.

Atravessar Sólidos: Os Ectonurites podem atravessar objetos sólidos ou paredes como gasto de 1 PM por utilização.

Pisciss Vollanns (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Pisciss

Descrição do Planeta e da Espécie

Pisciss é um mundo coberto de água. As milhares das espécies exóticas vivas em um oceano vasto, onde podem comer ou ser comidas. A maioria dos Pisciss Vollanns vivem em cardumes por causa da segurança nos números, pois lá fora ainda há pouco sentimento entre seus familiares. Um mundo de correntes fortes e de ambientes altamente perigosos. Quanto mais profundo você mergulha em Pisciss, mais escuro e mais perigoso torna-se o local.

Habilidade+2: Os Pisciss Vollanns são muito ágeis e rápidos.

Força+2 (Corte): Os Pisciss Vollanns também tem garras e madibulas bem afiadas.

Anfíbio: Os Pisciss Vollanns São totalmente adaptados a água

Ambiente Especial: Como os Pisciss Vollanns são adaptados à água tem dificuldade de ficar em lugares secos.

Vulnerabilidade (Fogo): Os Pisciss Vollanns como são seres da água tem muita vulnerabilidade a fogo.

Lepidopterran (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Lepidopterra

Descrição do Planeta e da Espécie

Os Lepidopterans com suas asas transparentes, as antenas ultra-sensíveis e os exoesqueletos resistentes exploram os territórios vastos, coletando pólen de plantas para a colheita. Dependendo da planta, um Lepidopterran é capaz de criar uma disposição larga das gosmas e dos gases com uma escala de efeitos potentes. Tudo de uma geléia imobilizante ultra-grossa a um pulverizador fedorento potente pode ser manufaturado em seus dutos do pólen. Com seu ecossistema avançado e altamente especializado, Lepidopterra é um planeta geralmente calmo, pantanoso cujas as espécies numerosas vivem entre uma variedade fantástica de plantas gigantes. Residindo em um complexo de colméias gigantes cada um governado por sua própria rainha, Lepidopterrans são os habitantes predominantes de seu planeta. A vida neste planeta é sensacional, e cada espécie faz sua parte para certificar-se que a flora continue a produzir sua fruta de modo que todos possam viver juntos na harmonia como têm para especies incontáveis.

Habilidade+1: Os Lepidopterrans também são muito rápidos.

Poder de Fogo +1: Os Lepidopterrans tem poderosas rajadas de muco.

Vôo: Os Lepidopterrans são insetos inteligentes voadores.

Aceleração: Os Lepidopterrans também são

muito rápidos.

Vulnerabilidade (Água): Os Lepidopterrans São muito vulneráveis a água tendo todos os seus benefícios acima cancelados se caírem na água e após saírem dela ainda ficam por 1d6 turnos sem suas habilidades especiais.

Galvan (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Galvan Prime

Descrição do Planeta e da Espécie

Galvan Prime é um dos mundos mais avançados cientificamente na galáxia. Os Galvans eram mantidos primeiramente como animais de estimação e empregados por outras espécies como técnicos. Espiões e sabotadores industriais, Galvans são espertos o bastante para manter os melhores segredos para si próprios, armazenando eventualmente bastante conhecimento para construir um império poderoso do seus próprios conhecimentos.

Habilidade+1: Os Galvan são muito inteligentes, pequenos e ágeis.

Genealidade: Todos os Galvan são Gênios por natureza.

Memória Expandida: Como são muito inteligente também desenvolvem uma incrível capacidade de aprender novas perícias.

Modelo Especial: Todos os Galvan são muito pequenos.

Petrosapien (5 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta Extinto: Petropia

Descrição do Planeta e da Espécie

Petropia é um mundo com uma cobertura de cristal que foi destruído por Vilgax, e seus habitantes são baseados em silício.

Força +2 (corte): Os Petrosapien podem transformar suas mão em laminas de diamante muito afiadas.

Poder de Fogo +1 (Perfuração): Os

Petrosapien podem lançar espinhos de diamante.

Armadura Extra: os Petrosapien tem Armadura Extra contra tudo exceto ataques sonoros.

Vulnerabilidade (Som): Os Petrosapien são muito vulneráveis a ataques sonoros.

Mecomorpho Galvânico

(4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Lua: Galvan B

Descrição do Planeta e da Espécie

Originalmente uma lua desabitada que orbita Galvan Prime, Galvan B foi trazida acidentalmente à vida por um desastre ambiental. Os cientistas de Galvan Prime que minam o mundo encontraram materiais naturais e empregaram mal a nanotecnologia auto-replicativa experimental, de jeito que se conectasse com os minerais da lua. Embora Galvan B pareça ter revertido a seu estado natural, o material da superfície foi transformado. Resumindo, os Galvans, foram os responsáveis pela criação dos Mecomorphos Galvânicos.

Adaptador: Os Mecomorphos podem transformar as suas mão em armas,diversas.

Parceiro: A especialidade dos Mecomorphos é a ligação com objetos tecnológicos como na Vantagem Parceiro, resultando assim em um ser híbrido entre o Mecomorpho e o objeto com as características maiores de cada um.

Possessão: Esse habilidade pode ser realizada também com seres tecnológicos com andróides, Cyborgues, se for realizada com a autorização do alvo não serão exigidos testes, mas se for realizado contra a vontade do alvo esse tem direito a um teste de R-1 para negar a Parceria. Para cada Truno que o Mecomorpho estiver possuindo algo inteligente, este pode fazer um teste de R-1 para acabar com a Possessão.

TUNE O SEU HERÓI



**Mais de 400 Vantagens e Desvantagens
Para Você Customizar o seu Personagem
Ao Máximo, Emulando Poderes da grande
Maioria dos Gêneros de RPG.**

Fantasia

Horror

Cyberpunk

Supers

**Todas as Vantagens e Desvantagens
Divididas em Grupos
Para facilitar a Procura e possível
Restrição do Mestre!**



Atenção: Este Livro deve ser usado em conjunto com o MANUAL 3D&T ALPHA.