

Excelsior!

RPG Compacto de Super-heróis



(de Paulo Micchi)

“Com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades”

1ª Edição Independente – ano 2012

Agradecimentos

Impossível citar aqui as centenas de pessoas com quem já compartilhei a experiência de um jogo de RPG nos últimos vinte anos ou mesmo aquelas com quem joguei Excelsior! nas últimas convenções de RPG, mas gostaria de ao menos lembrar algumas pessoas que puderam como jogadores me ajudar a desenvolver este jogo: Denis, Evandro, Keiti, Aninha, Luis, Luis “Gulliver”, Luciana, Daniel, Fernanda, e em especial meu irmão Carlos.



**Atribuição-Uso não-comercial
CC BY-NC**

(http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/deed.pt_BR)

VISITE O SITE: <http://members.tripod.com/~ZIPrpg/fanzine.htm> para encontrar material adicional (personagens prontos, regras avançadas, etc) e também conheça mais sobre RPG e Battletech

Introdução

Apesar das Histórias em Quadrinhos (HQs) trazerem histórias de enredo simples, a maioria dos sistemas de RPG voltados para este cenário são bastante complexos tanto nas regras de jogo como na criação de personagens, muitas vezes frustrando Mestres e jogadores.

Porém, **Excelsior!** tem uma proposta diferente, trazendo um sistema simples e acessível onde cada personagem pode ser criado em poucos minutos. A grande maioria dos testes utiliza uma única tabela e os combates são resolvidos rapidamente, deixando um tempo maior para representação e, acima de tudo, para a diversão de Mestres e jogadores!

Excelsior! é um sistema de RPG dedicado exclusivamente a cenários de super-heróis, inspirados nas Histórias em Quadrinhos (“HQs”). O nome “Excelsior” é uma homenagem à expressão que se tornou marca registrada de Stan Lee, a maior personalidade dos quadrinhos de Super-heróis em todos os tempos.

Tabela Universal

O conceito mais importante em **Excelsior!** é a chamada “Tabela Universal” (vide contracapa) que padroniza a escala de poderes dos personagens e é base para todos os testes do jogo. Cada nível tem um nome e um valor numérico correspondente. Os níveis podem ser descritos da seguinte maneira:

Fraco (0) - abaixo da média humana

Comum (1) – média humana

Olímpico (2) – máximo que um ser humano pode alcançar naturalmente

Ampliado (5) – nível sobrehumano que pode ser alcançado por meios artificiais (químico-biológicos, tecnológicos, místicos, etc.) ou ser inato de seres não-humanos.

Super (10) – muito além do nível humano e além do que a ciência considera possível para seres vivos

Divino (20) – permite feitos épicos, fantasiosos e impossíveis no mundo real

Cósmico (50) – limite do imaginável

Criação de personagens

A criação de personagens é totalmente baseada nos níveis da Tabela Universal. Observando a ficha de personagem abaixo, vemos que cada personagem tem três tipos de características: **Atributos** (Força, Agilidade, Inteligência e Vitalidade), **Poderes** e **Especializações** (sendo que os dois últimos não são obrigatórios):

Jogador: -----		
Personagem: Vingador Soltitário		
	Nível	Custo
Atributos :		
Força	5	5
Agilidade	2	2
Inteligência	1	1
Vitalidade	5	5
Ptos de vida:	100	
Pontos heroicos:	0	
Poderes :		
Campo de força (dano físico):	10	5
(Uso limitado 5x (-1))		
Soco sônico	10	5
Uso limitado 5x (-1) ; apenas ao toque (-1); penetrante (+1)		
Especializações :		
Armas de fogo:	5	1
Combate desarmado:	5	1
Total pontos:	25	

Adrian Suiter é um ex-combatente militar submetido a experimentos científicos que lhe atribuíram Força e Vitalidade de nível **Ampliado (5)**, permitindo-lhe levantar cerca de meia tonelada com as próprias mãos e ter uma resistência física muito superior a de qualquer ser humano normal. Devido a anos de treinamento intenso, sua Agilidade foi aprimorada a um nível **Olímpico (2)**.

Após desertar de seu posto, por discordar de seus superiores, Adrian passou a atuar clandestinamente sob a identidade secreta de **Vingador Solitário**, e dedica-se agora a desmascarar os atos ilícitos de seu governo.

Além de suas habilidades sobre-humanas, Adrian apoderou-se de um equipamento capaz de criar um campo de força extremamente resistente (nível **Super (10)**) e desferir socos ampliados por energia sônica. Todavia, esse equipamento experimental consome grandes quantidades de energia e só pode ser usado poucas vezes antes que precise ser recarregado, exigindo muito cuidado de Adrian para usá-lo na hora certa.

E além de **Poderes** e **Atributos** extraordinários, Adrian desenvolveu **Especializações** durante sua vida, novamente devido a sua experiência de combate, aumentando suas habilidades tanto em combate desarmado como com armas de fogo diversas.

Note que na Ficha de Personagem existem duas colunas (“Nível” e “Custo”). A primeira traz o valor base para os testes durante o jogo e a segunda traz o valor usado para calcular o valor em Pontos do personagem. Note que por várias razões que serão explicadas a seguir, os Atributos, Poderes e Especializações podem ter características que tornam seu custo maior ou menor do que seu Nível na Tabela Universal.

O valor em pontos do personagem serve para tornar diferentes personagens comparáveis entre si. Também facilita o trabalho do Mestre ao criar os inimigos dos personagens, garantindo um nível de desafio adequado durante as sessões de jogo.

De maneira geral, podemos ordenar os personagens de acordo com as seguintes faixas de pontuação:

0 – 15 pontos: Heróis sem poderes ou com poderes limitados.

16 – 30 pontos: Pesos Leves – com alguns poderes medianos ou um único poder mais expressivo, estes personagens estão bem acima das pessoas comuns. Formam bons grupos se suas habilidades forem complementares.

31 – 50 pontos: Pesos Médios – mais capazes, normalmente agem sozinhos. Em grupos, podem enfrentar heróis ou vilões Pesos Pesados.

51- 80 pontos: Pesos Pesados – muito poderosos e quando em grupos podem tomar parte de eventos com dimensões planetárias.

81 – 100 pontos: Pesos Super-Pesados. Como são muito raros dificilmente formam grupos, mas podem liderar grupos de personagens menos poderosos.

Acima de 100 pontos: Entidades Cósmicas.

Para jogos com jogadores e Mestre iniciantes, recomenda-se o uso de personagens Pesos Leves com cerca de 25 pontos cada e com Poderes limitados ao nível Super (10).

Apesar do sistema de pontuação garantir que os personagens sejam comparáveis entre si, isto é muito influenciado pelas situações que surgem nas aventuras, pois um poder pode ser totalmente inútil numa situação enquanto outro poder pode resolvê-la facilmente. Portanto, o Mestre tem um papel fundamental para garantir desafios equilibrados para cada um dos personagens e seus respectivos jogadores.

Etapas de criação de personagem

Esta não é uma sequência obrigatória, mas sim uma sugestão para facilitar o processo de criação do personagem, seja para Mestres ou jogadores.

1º Passo – Imagine seu personagem!

Essa é a etapa mais importante, no qual você concebe mentalmente seu personagem. Pense em seus poderes, na sua origem, na sua aparência, no que ele faz quando não está usando seus Poderes, sem tem uma identidade secreta, etc.

2º Passo – Transcrevendo o seu personagem imaginário para o sistema de RPG Excelsior!

Essa etapa permite o uso do personagem em um jogo de RPG:

a) Atributos

Obrigatoriamente seu personagem deve ter pontuação alocada para Força, Agilidade, Inteligência e Vitalidade, mesmo que ela seja zero para um ou mais deles.

O custo em pontos de um atributo é igual ao valor de seu nível na Tabela Universal. Por exemplo: se a Força for de nível *Super*, o custo em pontos será 10.

Ocasionalmente, um personagem pode ter dois níveis de Atributo pois seu poderes apenas se manifestam em situações específicas ou dependem de artefatos/equipamentos que podem ser ativados e desativados. Em qualquer situação, o custo em pontos é determinado pelo nível mais alto do atributo.

PVs: com base nos atributos Força e Vitalidade é calculado o número de Pontos de Vida (PV) do personagem (cujo uso será explicado na parte de Combate), da seguinte maneira:

$$(Força + Vitalidade) \times 10 = \text{Pontos de Vida (PV)}$$

b) Poderes

Por “Poderes” abrange-se uma infinidade habilidades extraordinárias que não podem ser desenvolvidas por pessoas comuns (estas habilidades comuns são chamadas de “Especializações” e serão discutidas em seguida).

Excelsior! não se limita a apresentar uma lista de poderes a serem escolhidos, mas traz regras para criá-los. Um Poder pode ser criado da seguinte maneira:

- O custo base do Poder é o efeito que ele causa (dano, velocidade, etc.), modificado por ajustes positivos ou negativos. Os efeitos de alcance, velocidade, distância e duração são determinados pelo nível do poder conforme a Tabela Universal (sujeitos aos ajustes abaixo):

Ajustes no custo do poder:

Ajustes Positivos:	Ajuste	Comentários
Acerta automaticamente	2	Sem rolagem para acertar o alvo
Efeito de área	2	Área conforme Tabela Universal do Nível de Poder / +1 para cada nível de alcance a mais
Afeta outros (ao toque)	1	
Afeta apenas aos outros	0	
Efeito duradouro	2	Tempo conforme Tabela Universal do Nível de Poder / +1 para cada nível de alcance a mais
Penetrante	1	+1 para cada 2 níveis que reduz da armadura do alvo

Ajustes Negativos:	Ajuste
Apenas ao toque	-1
Uso limitado a 5 vezes ao dia	-1
Apenas uma vez ao dia causando perda de 50% PV	-2
Efeito área reduzido (-1 nível de dano)	-1
Efeito área reduzido (-1 nível de alcance)	-1
Efeito duradouro reduzido (-1 nível de dano)	-1
Efeito duradouro reduzido (-1 nível de alcance)	-1
Exige um turno de concentração	-1
Depende dos sentidos do alvo	-1
Fatigante (causa dano igual ao Nível-1 do poder)	-1
Uso limitado (funciona em 50% das vezes)	-1
Uso limitado (funciona em 10% das vezes)	-2

Para exemplificar, vejamos o poder “Soco Sônico” de nosso personagem Vingador Solitário:

O dano base é nível Super (10), com os seguintes ajustes:

- Uso limitado à 5 vezes ao dia (-1 nível)
- Apenas ao toque (-1 nível)
- Penetrante (+1 nível)

Assim, o custo do poder fica reduzido em 1 nível ($-1-1+1 = -1$), passando a custar o equivalente a nível Ampliado (5). Mesmo assim o dano causado continua sendo 10.

O Apêndice A traz uma lista sugerida de Poderes, mas o Mestre pode criar ou permitir a criação de novos Poderes que achar necessário.

Equipamentos:

A fim de facilitar a criação de personagens, equipamentos devem ser tratados com Poderes, tendo seu Nível determinado com base em sua utilidade:

Armas: com base no dano que causam, sendo que armas de combate corpo-a-corpo tem custo reduzido em 1 nível.

Veículos: com base na velocidade ou capacidade de carga (Atributo “Peso” da Tabela Universal). Em ambos os casos, o custo é reduzido em um nível. Caso tenham armas o custo deixa de ser reduzido em 1 nível e o dano causado também pode ser base para o nível do poder.

Outros equipamentos: aqueles equipamentos que permitem façanhas semelhantes a Poderes (como Vôo, Armadura, etc) tem seu custo facilmente determinado. Equipamentos comuns do dia-a-dia (celulares, relógios, cordas, pequenas ferramentas) tem custo igual zero e podem ser usados mediante autorização do Mestre do jogo.

O Apêndice C, traz uma lista de equipamentos mais comuns.

c) Especializações

Especializações são habilidades comuns desenvolvidas através de estudo e treinamento. Seu nível normalmente corresponde a um nível adicional sobre um Atributo relacionado.

O custo de uma Especialização é sempre de 1 ponto.

O Apêndice B traz uma lista de Especializações disponíveis, mas o Mestre pode criar ou permitir a criação de novas Especializações que achar necessário.

d) Pontos Heróicos

Um personagem recém-criado sempre inicia com zero Pontos Heróicos. Estes pontos são marcados num campo específico logo abaixo do campo de Pontos de Vida.

Pontos Heróicos são pontos acumulados através de atos de coragem e bondade realizados pelo personagem. Da mesma forma, através de atos em desacordo com o bom comportamento de um super-herói o personagem pode perder Pontos Heróicos que conquistou anteriormente. O uso de Pontos Heróicos em situações de jogo ou no desenvolvimento do personagem será discutido no capítulo de Pontos Heróicos.

Jogando o jogo

O que diferencia o RPG de uma simples brincadeira de faz-de-conta é o uso de regras que determinam chances probabilísticas para cada ação dos personagens. Assim o acaso afeta a aventura de uma maneira controlada (pelo Mestre). E como na vida real, quem estiver melhor preparado terá melhores chances, mas raramente existe a certeza do sucesso ou do fracasso.

Em **Excelsior!** essas probabilidades se definem de uma forma única e simples. Baseado novamente nos níveis da Tabela Universal, cada situação deve ter seu nível de dificuldade determinado. Assim, o Nível de Dificuldade (ND) deve ser comparado com o nível do Atributo/Poder/Especialização do personagem e as chances de sucesso definidas:

ND versus Nível do Personagem (Atributo / Poder / Especialização)	Nível de Dificuldade	PARA SER BEM SUCEDIDO NO TESTE
2 NÍVEIS ACIMA	FALHA AUTOMÁTICA	FALHA AUTOMÁTICA (sem teste)
1 NÍVEL ACIMA	ALTO	Jogue 2 moedas e consiga 2 sucessos
MESMO NÍVEL	MÉDIO	Jogue 1 moeda e consiga 1 sucesso
1 NÍVEL ABAIXO	BAIXO	Jogue 2 moedas e consiga 1 sucesso
2 NÍVEIS ABAIXO	SUCESSO AUTOMÁTICO	SUCESSO AUTOMÁTICO (sem teste)

Conseguir um sucesso significa conseguir coroa ao jogar a moeda, um fracasso significa conseguir cara. Ao invés de moedas, podem ser usados dados. Nesse caso, os sucessos são números ímpares e fracassos são números pares.

Testes utilizando esta tabela devem ser realizados em situações de esforço, risco ou que podem ser resistidas de alguma maneira. As situações mais comuns são os combates e usos de Especializações, mas também podem envolver Poderes e Atributos. Ações simples, como utilizar um poder contra objetos inanimados, normalmente não requerem testes. **Todavia, cabe sempre ao Mestre a decisão final se uma ação exige a realização de um teste ou não.**

Exemplo 1: um personagem pretende pular entre dois prédios, numa distância de 7 metros entre eles. O Mestre considera isto uma ação com Nível de Dificuldade (ND) igual a Olímpico (2).

O teste é simples: Caso o personagem tenha Agilidade em nível Ampliado (5) – portanto, 1 nível acima do ND - é preciso ser bem sucedido em um teste com nível de dificuldade BAIXO, ou seja, é necessário conseguir 1 sucesso em duas moedas. Note que se o personagem tivesse Agilidade igual ou maior que nível Super (10), não haveria necessidade de teste e o sucesso seria automático. Obviamente, caso o personagem possua um poder que permita dispensar o salto (Vôo, por exemplo), nem é necessário um teste.

Exemplo 2: um personagem pretende acessar dados protegidos na rede de computadores da NASA. O mestre define que o ND é Super (10). Caso o personagem tenha Inteligência Olímpica (2) e a Especialização Hacker, seu nível passa a ser Ampliado (5) e o teste terá Nível de Dificuldade ALTO (2 sucessos em duas moedas).

IMPORTANTE: LIMITES DOS ATRIBUTOS/PODERES/ESPECIALIZAÇÕES

Um personagem nunca pode realizar uma ação que exceda mais que o dobro do que seu nível permitido na Tabela Universal, em termos de Peso, Velocidade, Área e Tempo. O mesmo vale para Poderes que tem tabelas específicas no Apêndice A.

Se a Força do personagem é Super (10), o máximo que ele pode levantar é 20.000kg (duas vezes o valor indicado na Tabela). Mas ultrapassar os valores da Tabela Universal desta maneira só é possível com o gasto de Pontos Heróicos, como será explicado mais à frente.

Por outro lado, utilizar o seu Poder ou Atributo no limites da Tabela Universal não exige um teste (exemplos: erguer um objeto de peso igual ou menor ao nível de Força, usar um poder na duração definida pela Tabela Universal).

REGRA OPCIONAL: Sucesso Decisivo e Falha Crítica

Sempre que se conseguir 2 sucessos em um teste de Nível de Dificuldade BAIXO, o Mestre pode criar situações adicionais devido a um sucesso especialmente extraordinário, o chamado Sucesso Decisivo. Da mesma forma o inverso pode ser feito quando não se consegue nenhum sucesso em um teste de Nível de Dificuldade ALTO, o que é chamado de Falha Crítica.

O Mestre fica livre para aumentar o dano do personagem, ou criar outras vantagens para o personagem que tirou um sucesso decisivo. No caso de uma falha crítica, efeitos comuns podem ser o personagem causar algum dano a si mesmo, ou atingir o alvo errado, ou mesmo destruir ou danificar algo sem ter essa intenção.

Combate

O combate transcorre de maneira semelhante às regras anteriores, mas merece algumas explicações adicionais.

Um combate pode ser de dois tipos:

- Combate corpo-a-corpo, com golpes desarmados ou com armas como espadas, facas, etc.
- Combate à distância, usando poderes especiais (raios, objetos arremessados, etc) ou armas como arco e flecha, armas de fogo, etc.

Em qualquer dos casos a mesma seqüência abaixo deve ser seguida:

1) Iniciativa, ou a ordem de quem ataca primeiro.

Na maioria das situações cabe ao Mestre determinar quem tem a oportunidade de atacar primeiro.

Caso não seja possível determinar isso facilmente, um dos oponentes (normalmente o personagem do jogador) deve fazer um teste de Agilidade com nível de dificuldade igual à Agilidade do oponente. Caso seja bem sucedido no

teste poderá atacar primeiro, caso contrário perde iniciativa para seu oponente.

A iniciativa é definida apenas uma vez no início do combate e os ataques vão se alternando a partir daí.

2) Acerto ou não do ataque. Situação na qual um personagem tenta acertar o outro

No caso de um combate corpo-a-corpo, quem estiver atacando deve fazer um teste de Agilidade com nível de dificuldade igual à Agilidade do oponente. Eventualmente, Poderes ou Especializações podem substituir a Agilidade (Super Combate é um caso).

No caso de um combate à distância, deve-se fazer um teste de Agilidade (ou de algum Poder ou Especialização que possa substituir este Atributo) contra um nível de dificuldade definido pelo mais alto de um dos fatores abaixo (conforme a Tabela Universal):

- Agilidade do alvo
- Velocidade do alvo
- Distância (vide a coluna “área” da Tabela Universal)
- Tamanho do alvo (utilize as tabelas existentes no Apêndice A, para os Poderes Crescimento e Encolhimento)

Por exemplo, um alvo de tamanho humano com Agilidade Olímpica (2); na Velocidade do som {Super (10)}; e a uma distância de 100 metros {Ampliado (5)} oferece uma dificuldade nível Super (10) para ser atingido (o nível mais alto do três). Caso o alvo seja um pequeno rato, com cerca de 25 cm, o nível sobe para Divino (20). Isso explica por que ratos voando a velocidades supersônicas são tão difíceis de acertar!

Caso o ataque seja contra um alvo muito próximo (ao alcance de ataque corpo-a-corpo), reduza em dois níveis o nível de dificuldade do ataque.

3) Aplicação de dano (caso o atacante tenha acertado)

O dano aplicado quando um ataque é bem sucedido é fixo, sendo determinado pelo Poder, Equipamento (Armas), ou pela Força do personagem (caso seja um golpe em combate corpo-a-corpo).

Importante: existem danos de diferente tipos, conforme a lista abaixo:

- Físico (sub-tipos: Calor, Frio, Energia, Eletricidade, Corrosivo, Radiação e Cinético)
- Biológico (sub-tipos: veneno, doenças)
- Sensorial (sub-tipos: sonoro, visual, gustativo, odor)
- Mental
- Magia

Certos Poderes oferecem proteção contra um tipo de dano (Mental, por exemplo). Neste caso, o personagem atingido deve realizar um teste de seu Poder de Resistência ou Armadura sendo que o nível de dificuldade é igual ao dano sofrido. Caso o teste seja bem sucedido, o dano é reduzido à zero.

Por exemplo, um personagem com o Poder Armadura com nível Ampliado (5) sofre um dano Super (10) e deve ser bem sucedido em um teste de ND ALTO.

IMPORTANTE: Caso sofra dano, o personagem deve subtrair os pontos de dano sofrido de seus Pontos de Vida (cujo total é igual à soma de Força e Vitalidade, multiplicada por 10). Caso seus pontos de vida se reduzam à metade ou menos, o personagem cai inconsciente (acordando apenas se mais da metade de seus pontos de vida forem recuperados). Caso seus pontos de vida se reduzam a zero (ou menos), o personagem MORRE dentro de um tempo estipulado pelo Mestre.

Pontos Heróicos (PHs)

Em **Excelsior!**, existe uma clara distinção entre heróis e vilões determinada pela conduta de cada um. Enquanto os heróis tem boas intenções e lutam pelo que é certo, os vilões visam apenas seu interesse pessoal ou até mesmo o mal às outras pessoas. Agir como um herói em **Excelsior!** exige que regras de conduta sejam seguidas mas é premiado com Pontos Heróicos (PHs), que os tornam ainda mais poderosos.

Todo personagem inicia com zero pontos, mas tem a oportunidade de acumular pontos durante as aventuras, e de usar esses pontos em outras situações. A tabela abaixo traz exemplos de situações e quantos pontos são ganhos:

<u>Ação</u>	<u>ptos</u>
Prevenir crimes	1
Prender/capturar bandidos	1
Resgatar pessoas	1
Derrotar os vilões	1
Boa representação	1

Da mesma forma, outras ações podem reduzir o nível de Pontos Heróicos de um personagem:

<u>Ação</u>	<u>ptos</u>
Cometer crime (grave)	-2
Cometer crime (pequeno)	-1
Matar mesmo que em auto-defesa	-2
Matar intencionalmente	-4
Não impedir crime (omissão)	-1

Note que o saldo de Pontos Heróicos pode ficar negativo, dependendo das ações dos personagens.

Pontos Heróicos (PHs) podem ser usados durante a aventura para aumentar as chances de sucesso do personagem, nas seguintes opções:

- Rerolar uma ação: gastando 1 Ponto Heróico o personagem pode repetir, apenas uma vez, um teste (sujeito a aprovação do Mestre)

- Aumentar os efeitos do seu Atributo/Poder/Especialização: permite ampliar os efeitos do seu poder em termos de Peso, Velocidade, raio, duração, etc (dependendo do tipo de Atributo/Poder/Especialização):

=> aumentar em 50%: 1 PH

=> aumentar em 100%: 2 PH

- Recuperar Pontos de Vida (PVs): gastando 1 Ponto Heróico o personagem pode recuperar, apenas uma vez por combate, o seu nível de Vitalidade em PVs.

Apêndice A – Poderes

Esta seção traz os Poderes mais comuns para Super-Heróis e Super-Vilões. Poderes novos podem ser criados pelo Mestre da aventura ou com sua aprovação.

RESISTÊNCIAS / ARMADURA

Genericamente, Poderes que reduzem dano cabem aqui. Utilize o nível do Poder como base para um teste que pode negar o dano totalmente (em caso de falha, o dano é aplicado integralmente). O nível de dificuldade é igual ao Dano que pode ser sofrido.

Cada poder de Resistências/Armaduras previne apenas um tipo específico de dano (Físico, Mental, Biológico, Sensorial ou Magia). Caso se aplique a apenas a um sub-tipo de Dano (por exemplo: Físico-Calor), o custo é reduzido em 2 níveis.

Campo de Força

É uma forma alternativa de Resistência/Armadura, que funciona da mesma maneira que as regras anteriores. Uma forma comum de Campo de Força é o com efeito de área (e que pode proteger outros personagens) – aumente o custo em dois níveis para ter “efeito de área” no poder (vide a seção b) Poderes, para outras opções)

SUPER-SENTIDOS

Envolve os 5 sentidos (Visão, Audição, Paladar, Tato, Olfato) que podem ter níveis de Poder acima do normal que é Comum (1).

Caso envolva apenas um sentido, o custo é reduzido em 1 nível. Caso envolva um tipo de sentido incomum, o Poder se limita a esse novo sentido. Alguns exemplos:

- Radar
- Visão noturna (sem luz)
- Sísmico (trepidação do solo)
- Sonar (aquático)
- Senso de perigo/Premonição

- Detecção de algo material e específico (ouro, seres humanos, alienígenas, micos-sagüi, etc)

O alcance do sentido é determinado pelo nível do Poder na Tabela Universal, podendo ser ajustado conforme a regra de Ajustes em Níveis de Poder.

PODERES DE MOVIMENTO

São poderes que permitem a movimentação convencional (correr, nadar) em velocidades mais altas ou ainda movimentações incomuns (voar, escalar paredes, etc).

Personagens que não possuem Poderes nessa categoria podem correr com velocidade máxima equivalente ao nível Comum (1). Nadando a velocidade se reduz 10 vezes.

Cada forma de movimentação é um Poder distinto, sendo os mais comuns os seguintes:

- **Voar**
- **Super-natação**
- **Super-corrída**

Nesses casos a velocidade de movimentação é igual ao nível do Poder na Tabela Universal.

Os demais abaixo tem regras especiais:

- **Escalar paredes:** nesse caso, o nível do Poder não determina a velocidade de deslocamento, mas a capacidade de escalar superfícies mais lisas ou em posições mais difíceis:

- Superfícies porosas ou com reentrâncias (paredes de prédios): Nível Olímpico (2)
- Superfícies lisas (vidro, aço polido): Nível Ampliado (5)
- Caso estejam lubrificadas, aumente um nível na dificuldade
- Caso a superfície esteja de cabeça para baixo, aumente um nível na dificuldade

- **Teleporte:** nesse caso, o nível do Poder não determina a velocidade de deslocamento, mas a distância que pode ser alcançada conforme a Tabela Universal.

Em princípio, o Poder envolve apenas o teleporte do personagem e quaisquer itens que possa carregar. Caso o teleporte envolva outras pessoas, aumente em 1 nível o custo do Poder. O número de pessoas/itens que podem ser transportados é determinado pelo Nível do Poder na Tabela Universal conforme a coluna “Peso”.

CONTROLE DA MATÉRIA

Nesse grupo estão os poderes relacionados ao controle de um dos 4 elementos (Terra, Fogo, Água, Ar). Cada um é um poder separado e não permite a criação do elemento mais sim a sua manipulação:

Terra: o nível do Poder, conforme a Tabela Universal determina a quantidade de Terra que pode ser movimentada (“Peso”) e a distância máxima afetada. O dano que pode ser causado é igual a um nível a menos que o nível do poder. Adicionalmente, o personagem pode criar barreiras deste elemento, com resistência igual a um nível a menos que o nível do poder.

Fogo: o nível do Poder, conforme a Tabela Universal determina a área que pode ser afetada pelo poder. O dano que pode ser causado é igual a um nível a menos que o nível do poder. Adicionalmente, o personagem pode criar barreiras deste elemento, que causam dano igual a um nível a menos que o nível do poder.

Água: o nível do Poder, conforme a Tabela Universal determina a área que pode ser afetada pelo poder. O dano que pode ser causado é igual a um nível a menos que o nível do poder. Adicionalmente, o personagem pode nadar em velocidade igual a dois níveis a menos que o nível do poder.

Ar: o nível do Poder, conforme a Tabela Universal determina a área que pode ser afetada pelo poder. O dano que pode ser causado é igual a um nível a menos que o nível do poder. Adicionalmente, o personagem pode voar em velocidade igual a dois níveis a menos que o nível do poder.

CONTROLE DO CLIMA

O personagem pode alterar o clima (incluindo neblina, calor, frio, chuva, neve, trovões) em uma área com raio igual ao seu nível de Poder na Tabela Universal. O dano causado é igual a dois níveis a menos que o nível do poder e a duração do efeito da alteração do clima é igual a dois níveis a menos que o nível do poder.

CONTROLE DO MAGNETISMO

O personagem pode mover objetos metálicos (com Peso equivalente a um nível a menos do seu nível de poder na Tabela Universal), com alcance igual a um nível a menos que o seu nível de poder.

O personagem é capaz de criar um campo de força contra objetos metálicos igual a um nível a menos que o seu nível de poder. O personagem também é capaz de voar com velocidade igual a dois níveis menos que seu nível de poder.

CRESCIMENTO

O personagem é capaz de aumentar seu tamanho e ampliar sua força. Todavia se torna mais fácil de ser acertado, conforme a tabela abaixo:

Crescimento

Níveis	custo (pts)	Tamanho metros	Agilidade (*)	Força
Comum	1	2 m	-	-
Olimpico	2	4 m	-	-
Ampliado	5	8 m	-1 nível	+1 nível
Super	10	16 m	-1 nível	+1 nível
Divino	20	40 m	-2 níveis	+2 níveis
Cosmico	50	100 m	-3 níveis	+3 níveis

(*) apenas como defesa em ataques contra o personagem

O limite máximo de Força é Cósmico (50) e o mínimo de Agilidade é Fraco (0).

Os pontos de Vida (PVs) não são alterados pelo Poder.

O crescimento ocorre à velocidade de um nível por turno (partindo da Força original do personagem). Caso o tamanho do personagem seja permanente, reduza o custo do poder em um nível.

ENCOLHIMENTO

O personagem é capaz de reduzir seu tamanho. Apesar de se tornar mais difícil de ser acertado, perde-se Força, conforme a tabela abaixo:

Encolhimento				
Níveis	custo (pts)	Tamanho	Agilidade	Força
			(*)	
Comum	1	2 m	-	-
Olimpico	2	1 m	-	-
Ampliado	5	50 cm	+1 nível	-1 nível
Super	10	25 cm	+1 nível	-1 nível
Divino	20	10 cm	+2 níveis	-2 níveis
Cosmico	50	1 mm	+3 níveis	-3 níveis

(*) apenas como defesa em ataques contra o personagem

O limite máximo de Agilidade é Cósmico (50) e o mínimo de Força é Fraco (0).

Os pontos de Vida (PVs) não são alterados pelo Poder.

O encolhimento ocorre à velocidade de um nível por turno (partindo da Força original do personagem). Caso o tamanho do personagem seja permanente, reduza o custo do poder em um nível.

ALONGAMENTO

O personagem é capaz de alongar seu corpo (ou ter mecanismos que funcionem nesse sentido), conforme a tabela abaixo:

Alongamento		
Níveis	custo (pts)	Tamanho / alcance
Comum	1	2 m
Olimpico	2	4 m
Ampliado	5	8 m
Super	10	16 m
Divino	20	40 m
Cosmico	50	100 m

ALTERAÇÃO DE FORMA

O personagem é capaz de alterar sua forma e aparência (inclusive coloração) para qualquer coisa que ele conheça. A não ser que o personagem possua poderes como Crescimento ou Encolhimento, a sua massa permanece inalterada em quaisquer formas que assuma.

A capacidade de transformação é dada pela tabela a seguir:

Alteração de forma		Capacidade de alteração	Atributos e Poderes da forma assumida
Níveis	custo (pts)		
Comum	1	pequenas alterações faciais	não
Olimpico	2	Alterações faciais suficientes para distinguir do personagem	não
Ampliado	5	Tomar a forma de outras pessoas	não
Super	10	Tomar a forma de outros seres humanóides	não
Divino	20	Tomar a forma de qualquer ser vivo ou objeto existente	não
Cosmico	50	Tomar a forma de qualquer ser vivo ou objeto existente	SIM - soma de Atributos e Poderes alterados não pode exceder 20 pts. Inteligência e PVs não são alterados.

Caso a alteração de forma não modifique cor e aparência do personagem, reduza o custo em 1 nível.

PODERES DE ATAQUE

Aqui encontramos diversos poderes com objetivo de causar dano ou outro efeito de combate. O custo do poder é igual ao seu nível, ajustado por diversos efeitos que podem ser encontrados na seção b) Poderes.

Cada poder causa um sub-tipo específico de Dano Físico (vide item 3 do Capítulo de Combate).

Salvo mencionado diferente abaixo, a habilidade de acertar é determinada pelo Atributo Agilidade, ajustada por Especializações específicas (vide Apêndice B) ou pelo poder Super Combate.

Além disso, alguns poderes têm regras especiais:

Projéteis cinéticos: a forma mais comum desse poder são armas de fogo, mas pode se incluir nessa categoria qualquer tipo de arma que possa ser arremessada ou atirar (facas, flechas, etc). O dano causado é igual ao nível de poder.

Imobilizar: ao invés de causar dano, esse poder imobiliza o alvo. A Força da imobilização é igual ao nível do poder (vide Tabela Universal).

Frio (gelo): esse poder pode tanto causar dano com projéteis ou imobilizar (vide os poderes anteriores). Em ambos os casos, o dano e a Força equivalem a um nível a menos que o nível do poder

Calor (fogo): nesse caso o dano causado é igual ao nível do poder. Objetos inflamáveis entram em ignição com esse poder.

Energia, Eletricidade, Radiação: o dano causado é igual ao nível do poder.

PODERES MENTAIS

Telepatia: capacidade de ler e/ou controlar mentes. Para realizar uma ação realize um teste com base na tabela abaixo:

Níveis de dificuldade	Ação
Comum	Perceber a presença de outros seres inteligentes
Olimpico	Falar telepaticamente
Ampliado	Perceber emoções e detectar mentiras
Super	Controlar a mente: uma ordem simples (duas palavras) *
Divino	Ler mentes (duração igual a dois níveis menos que nível do poder)
Cosmico	Controlar a mente: controle total (duração igual a dois níveis menos que nível do poder) *

* sem pre que o personagem controlado tiver que fazer algo que normalmente não faria, um novo teste deve ser realizado

Telecinética: O personagem pode mover seres e objetos com o poder da mente (com Peso equivalente a um nível a menos do seu nível de poder na Tabela Universal), com alcance igual a um nível a menos que o seu nível de poder.

Dano mental: o personagem é capaz de causar dano a outro personagem apenas com o poder da mente. O dano e o alcance são iguais a um nível a menos que o nível do poder. O acerto é automático.

ABSORÇÃO

O personagem é capaz de absorver dano, aumentando seus Pontos de Vida (PVs) até o limite de Nível de Poder x 10.

Quando o personagem recebe o dano, é feito um teste idêntico ao Poder Resistências/Armadura. Caso o teste seja bem sucedido, o personagem transforma o dano em PVs (até o limite acima) e caso falhe toma o dano normalmente.

O Poder se aplica a um tipo de dano específico (vide item 3 do Capítulo de Combate) mas o personagem pode ter vários Poderes de Absorção (cada um para um tipo de dano diferente).

REGENERAÇÃO

O personagem é capaz de recuperar Pontos de Vida (PVs) em nível igual ao nível do Poder a cada 10 turnos, caso esteja em repouso total.

Caso seja capaz de retornar da Morte (ou seja, recuperar PVs após ter reduzido seus PVs a zero) o custo do poder é aumentado em 2 níveis.

CURA

O personagem é capaz de recuperar Pontos de Vida (PVs) de outro personagem em nível igual ao nível do Poder a cada 10 turnos, caso o personagem a ser curado permaneça em repouso total.

Caso seja capaz de retornar da Morte outro personagem (ou seja, recuperar PVs após ter reduzido seus PVs a zero) o custo do poder é aumentado em 4 níveis.

SUPER COMBATE

Este poder substitui o Atributo Agilidade para acertar ataques corpo-a-corpo ou ataques à distância, e para defesa em ataques contra o personagem. Este poder não pode receber os ajustes positivos e negativos encontrados na seção b) Poderes.

Apêndice B – Especializações

Uma Especialização é um treinamento especial que aumenta o nível de um Atributo em uma situação específica. O custo em pontos é sempre 1.

A lista abaixo indica ao lado do nome de cada Especialização, o atributo base (A-Agilidade, F-Força, I-Inteligência, V-Vitalidade). Caso tenha um asterisco (*), a ação não pode ser executada por personagens que não tenham a Especialização (por exemplo, pilotar um avião sem a Especialização “Piloto”).

Especializações para combate:

Ataque Especial (A): se aplica a um Poder específico que o personagem tenha. Para efeito do teste para acertar o ataque, aumente a Agilidade do personagem em 1 nível.

Armas de Fogo (A): treinamento no uso de armas de fogo portáteis modernas (pistolas, rifles, bazucas, etc), Para efeito do teste para acertar o ataque com essas armas, aumente a Agilidade do personagem em 1 nível.

Armas de projétil (A): treinamento no uso de armas de ataque à distância (arcos, bestas, facas arremessadas, etc), Para efeito do teste para acertar o ataque com essas armas, aumente a Agilidade do personagem em 1 nível.

Armas brancas (A): treinamento no uso de armas para combate corpo-a-corpo (facas, espadas, etc), Para efeito do teste para acertar o ataque com essas armas, aumente a Agilidade do personagem em 1 nível. Em um combate corpo-a-corpo, também aumente a Agilidade do personagem em 1 nível quando for atacado.

Combate desarmado (A): treinamento no uso de técnicas para combate corpo-a-corpo desarmado (karatê, boxe, etc), Para efeito do teste para acertar o ataque com essas armas, aumente a Agilidade do personagem em 1 nível. Em um combate corpo-a-corpo, também aumente a Agilidade do personagem em 1 nível quando for atacado.

Artilharia (I)*: permite disparar com um tipo específico de arma de grande porte (exemplos: canhão de um tanque de guerra, mísseis de um caça de combate, etc)

Combate em vôo (A)*: funciona como Combate Desarmado mas pode ser usado em vôo.

Combate submarino (A)*: funciona como Combate Desarmado mas pode ser usado dentro d'água.

Defesa Mental (I)*: aumente em um nível o ND em testes de Telepatia contra este personagem. Resistência Super (10) contra dano Mental.

Especializações gerais:

Acrobata (A): aumenta em um nível a Agilidade do personagem em qualquer ação que envolva saltar, rolar, cair sem sofrer dano, etc.

Advogado (I): conhecimento de legislação e processos judiciais. Além disso, a profissão permite acesso a informações privilegiadas.

Arte de fuga (I): habilidade de se soltar de cordas ou outras coisas que lhe prendam.

Artista (I): habilidade na criação de obras de arte (pintura, escultura, etc).

Blefar (I): capacidade de mentir de maneira convincente

Carisma (I ou V): capacidade de agradar aos outros, causando-lhes uma reação favorável, resultado de boa aparência física e/ou uma simpatia natural

Cientista (I): conhecimento científico em uma área específica:

- biologia e genética, ou
- geografia e geologia, ou
- engenharia, física, matemática e química

Desarmar Dispositivo (I)*: capacidade de desarmar ou sabotar dispositivos mecânicos ou eletrônicos (fechaduras, sensores, armadilhas em geral).

Diplomata (I): habilidade de lidar com outras pessoas, mesmo que de culturas ou ambientes diferentes.

Direção (A): permite pilotar um tipo específico de veículo terrestre (exemplo: carro, moto, caminhão, tanque de guerra, etc).

Furtividade (A): capacidade de mover silenciosamente e de se ocultar

Hacker (I)*: operação de computadores e modificação ou criação de programas

Historiador (I): conhecimentos de história antiga e contemporânea.

Idioma (I)*: escolha a Especialização uma vez para cada idioma que o personagem souber

Inventor (I)*: capacidade de criar equipamentos tecnologicamente avançados, desde que hajam recursos suficientes.

Investigador (I): levantamento e análise de evidências.

Negócios (I): habilidade em administrar empresas e negociar com clientes ou fornecedores.

Médico (I): Envolve o diagnóstico e tratamento de doenças em geral. Sem necessidade de teste, o personagem recupera o nível da especialização em PVs de um outro personagem (até um máximo de 10). A recuperação de PVs acontece apenas uma vez, pois para recuperação adicional é necessário tratamento mais longo, em local adequado.

Ocultista (I)*: conhecimentos de ocultismo e magia

Obter Informações (I): capacidade de interrogar e fazer contatos

Piloto (A)*: permite pilotar um tipo específico de aeronave (exemplos: avião de passageiros, caças de combate, helicóptero, etc).

Psicólogo (I): conhecimentos de psicologia e criminologia

Procurar (I): capacidade de perceber coisas ao seu redor

Profissão (I): engloba diversas atividades (fotógrafo, contador, vendedor, etc). Escolha a Especialização uma vez para cada profissão que o personagem souber

Sentir Intenções (I): capacidade de perceber a real intenção de alguém (identificar mentiras, por exemplo).

Sobrevivência (I): capacidade de sobreviver em regiões selvagens, encontrando comida, abrigo ou evitando perigos.

Salto (F): normalmente uma ação de salto é baseada em Agilidade, mas essa Especialização permite que seja baseada em Força.

Apêndice C – Equipamentos

Armas

Nome	Dano	Custo
Faca	F + 1	F
Bastão	F + 1	F
Espada/Machado	F + 2	F + 1
Pistola/Submetralhadora	5	5
Rifle/Escoleta	10	10
Canhão leve (30 mm)	20	20
Canhão pesado (120 mm)	50	50

obs.: F= Força

Veículos

Nome	Velocidade	Custo
Bicicleta	1	0
Motocicleta	2	1
Carro esporte	5	2
Carro esporte blindado (*)	5	5
Helicoptero (4 pessoas)	5	2
Jato executivo (20 p)	10	5

(*) Armadura Dano Físico 5

Outros Equipamentos

Nome	Custo	Especial
Jato portátil	2	Poder Vão 2
Colete à prova de balas	2	Armadura Dano Físico (Cinético) 10
Traje de Kevlar	4	Armadura Dano Físico (Cinético) 10 / Dano Físico (Energia) 10
Equipamento escalada	2	Escalar paredes 2
Traje de moléculas instáveis	1	Armadura Dano Físico (Cinético) 5 / não é afetada pelos poderes do personagem
Visores infra-vermelhos	2	Super sentidos (visão) 5
Máscara de gás	2	Resistência Veneno (gases) 10
Equipamento de mergulho	1	Permite ficar mergulhado por 1 hora
Tradutor de voz	1	Custo por idioma

FICHA PERSONAGEM : Excelsior!

Jogador:

Personagem:

Nível Custo

Atributos :

Força

Agilidade

Inteligência

Vitalidade

Pontos de vida: (Força + Vitalidade) x 10

Pontos heroicos:

Poderes :

Especializações:

Total pontos:

TABELA UNIVERSAL

Níveis	custo (pts)	Peso	Velocidade (km/h)	esquiva (agilidade)	Vitalidade doença/veneno	Área raio	Tempo hrs/anos
Fraco	0	25 kg	10	balanço infantil	-	zero	zero
Comum	1	50 kg	20	corda bamba	resfriado	1m	1 turno (6 s)
Olimpico	2	200 kg	40	acrobacias	gas sonifero	10m	10 turnos (1 min)
Ampliado	5	500 kg	200	flecha	veneno mortal	100m	1 hora
Super	10	10.000 kg	som	bala	-	1km	1 semana
Divino	20	100 ton	luz	raio	vácuo	10km	1 ano
Cósmico	50	1000 ton	1 Ano-Luz / hora	inatingível	indestrutível	100km	100 anos