The background of the entire image is a vibrant space scene. A large, bright white moon is centered behind the Black Panther. The sky is a deep blue with numerous white stars. Several sleek, futuristic spacecraft are visible, some appearing to fly towards the viewer. The Black Panther himself is the central figure, shown from the waist up, wearing his iconic black and purple vibranium suit. His mask has glowing purple eyes, and his chest is adorned with a purple and black patterned collar. The overall lighting is dramatic, with the moon providing a strong backlight for the character.

# **VALORES & VIRTUDES**

**- DENNYS LYRA -**

**UM JOGO DE ARGUMENTAÇÃO NO  
UNIVERSO DOS SUPER-HERÓIS**



## SUMÁRIO

VALORES E VIRTUDES .....	1
MONTANDO SEU HERÓI .....	2
MECÂNICA BÁSICA - A TENTATIVA.....	6
MARCADORES DE PERSISTÊNCIA .....	9
PONTOS E VANTAGENS DE ROTEIRO .....	10
DESVANTAGENS DE ROTEIRO .....	12
PILHA DE AMEAÇA .....	13
RESOLUÇÕES PARCIAIS .....	14
ESTRUTURA BÁSICA DE CAPACIDADES DE VALORES & VIRTUDES .....	16
SITUAÇÕES ESTENDIDAS.....	25
DESCRIÇÃO ANTECIPADA DE CAPACIDADES .....	25
OBJETIVOS PESSOAIS.....	25

### DESENVOLVIMENTO....

**Texto;** Dennys Lyra

**Game Design:** Dennys Lyra

**Revisão:** Brena Gentil

**Arts:** Marvel Comics e Dc Comics

**Logo:** Jeferson Moreira Leopoldino

**Diagramação:** Jeferson Moreira Leopoldino

**Playtesters:** Roberto "Necrobeto" Moreira, Felipe "Bardo" Freitas Túlio Bento, Ruan, Mariana, Maria Eduarda, Luiz Otávio Lyra, Lucas Inácio, Brenda e Giovanni Lyra, Ricardo Lyra, Bryan Esteves.

### Parceria:



## VALORES & VIRTUDES

Em **VALORES & VIRTUDES (V&V)**, os jogadores irão interpretar super-heróis clássicos, velhos conhecidos de todos nós, enquanto descrevem suas **Capacidades e Conhecimentos** ao longo de uma aventura do gênero. A noção prévia que temos, acerca de suas façanhas e feitos, será útil tanto para inspirar quanto para nos limitar.

Para jogar V&V, os jogadores irão precisar de **papel, lápis e dados de 4, 6, 8, 10 e 12 lados**. Caso não possua alguns kits completos em sua coleção, baixe um aplicativo de rolagens e prepare-se para a aventura.



# VALORES & VIRTUDES

- DENNYS LYRA -

## MONTANDO SEU SUPER HERÓI CLÁSSICO

### PASSO 1: "As Virtudes"

Escolha um super-herói conhecido e busque se aprofundar no histórico, nas capacidades gerais e rotinas dele. Feito isso, tente distribuir da melhor forma que puder imaginar 1 dado de 6 lados (1D6), 2D8 e 1D10 entre as 4 virtudes citadas abaixo:

- **PRUDÊNCIA** - *"Dispõe da razão para discernir, em todas as circunstâncias, o melhor meio para atingir um objetivo"*. Ações intelectuais, intuitivas e preparadas são cobertas por essa virtude.
- **JUSTIÇA** - *"O desejo de dar às pessoas aquilo que lhe é devido"*. Ataques, salvamentos e ações impulsivas em geral estão ligadas a essa virtude.
- **FORTALEZA** - *"A capacidade de superar obstáculos e sobreviver às intempéries"*. Defesa e superação física estão conectadas a essa virtude.
- **MODERAÇÃO** - *"É o processo de eliminar ou reduzir os extremos"*. Determinação, autocontrole e vontade são as áreas abrangidas por essa virtude.



## PASSO 2: "Os Valores"

Descreva **3 citações** que, de algum modo, reflitam suas crenças, motivações e o modo como o personagem é visto pelos outros. Valores deverão ser evocados sempre que o jogador quiser atribuir uma **Vantagem de Roteiro** ao seu personagem.

Cada um dos Valores dá acesso a 1 tipo de Vantagem de Roteiro por página da aventura (rodada). "O Homem de Aço", "O Amigão da Vizinhança" ou mesmo "**Lutar pela coexistência pacífica entre homens e mutantes**" são bons exemplos de Valores.

### Limitações.

Descreva de **1 a 3 citações negativas** para seu personagem. Elas deverão representar problemas comuns pelos quais o personagem tenha de passar com alguma frequência. Ao serem evocadas, Limitações permitem acessar as chamadas Desvantagens de Roteiro (DR). "Alcoólatra", "**Descontrole de Poder**" ou mesmo "**Kryptonita**" são alguns exemplos conhecidos de Limitações.



### PASSO 3: "Fontes de Poder"

Aqui o personagem deve criar um grupo para cada fonte de poder que possuir. Seja por **mutação, divindade, equipamentos, magia ou mesmo por um aliado exclusivo**, cada grupo deverá ter a sua própria lista de capacidades. Ao longo da aventura, sempre que o personagem for utilizar uma nova capacidade, a mesma deverá ser descrita na ficha, incluindo o dado de nível, dentro do grupo correspondente.

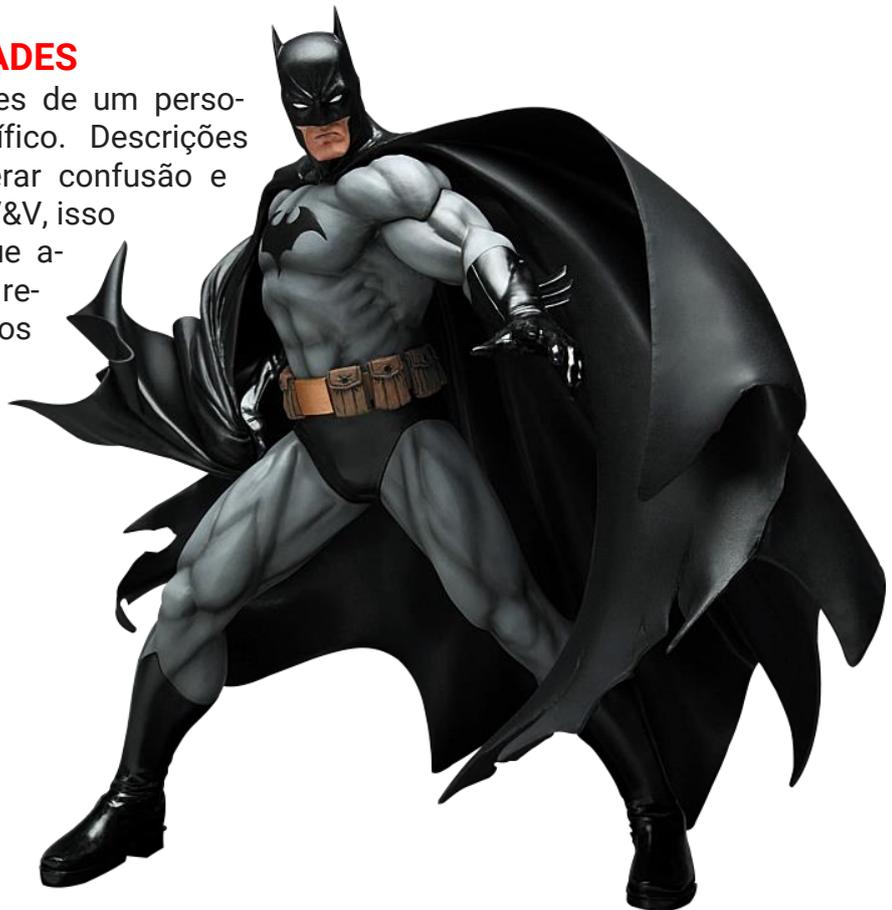
Em contrapartida, e como medida de equilíbrio da sessão, o oponente deverá receber os **Pontos de Roteiro** ou **PR's** referentes ao dado de nível empregado, como pode ser visto na tabela abaixo:

- **D6 - Efetiva;** 1PR (Força do Batman, Bastão do Demolidor...)
- **D8 - Aprimorada;** 2 PR's (Força do Cap. América; Fuzil M16...)
- **D10 - Intermediária;** 3 PR's (Força do Homem-Aranha, Luke Cage ou Superboy; Rajada de energia do Homem de Ferro..)
- **D12 - Absoluta;** 4 PR's (Força do Thor, Hulk e Superman)

Cada Fonte de Poder poderá colaborar com até 1 de suas capacidades durante a Tentativa. É preciso que haja clareza na forma como a capacidade será utilizada durante a rolagem. Do contrário, sua inclusão poderá ser vetada.

### DESCREVENDO CAPACIDADES

Ao descrever os poderes de um personagem, seja direto e específico. Descrições muito abrangentes podem gerar confusão e poderes muito genéricos. Em V&V, isso tende a prejudicar aqueles que aguardam ansiosos pela justa recompensa representada pelos Pontos de Roteiro (PR's).



### **PASSO 4: "Conhecimentos"**

Perícias, especializações e seus respectivos níveis devem ser descritos aqui. O sistema é o mesmo utilizado na descrição das capacidades (ver Fontes de Poder), beneficiando o oponente com os devidos PR's em consonância com o nível do dado empregado. Caso o personagem não possua conhecimento adequado mediante a Tentativa, adicione 1D4 para compôr a rolagem.

Segue abaixo a lista de perícias disponíveis aos personagens, adjetivos relativos a cada nível e quantos PR's o oponente poderá adquirir de acordo com a descrição:

**Acrobacias; Ameaçar; Ciências; Cósmico; Combate; Crime; Espionagem; Medicina; Místico; Negócios; Psicologia; Tecnologia; Veículos e o que mais o jogador achar pertinente...**

- **D6 - Treinado;** 1 PR's
- **D8 - Experiente;** 2 PR's
- **D10 - Mestre;** 3 PR's



## MECÂNICA BÁSICA - A TENTATIVA

Sempre que os jogadores estiverem agindo ou reagindo, deverão **rolar sua pilha de dados e somar até 2 deles**, visando obter o melhor resultado possível. Um dado que não tenha participado da soma *deverá ser escolhido* (na ausência de dados excedentes, utilize o D4) *para representar a intensidade do efeito* (somente no caso de uma ação) e em seguida, uma rolagem oposta deverá ser efetuada.

*Caso o valor dos dados somados seja maior que o valor somado da rolagem oposta, o personagem terá sido bem sucedido em sua ação*, devendo assim descrever como as coisas ocorrem. Em caso de empate ou um valor menor em sua soma, o oponente terá obtido êxito, e será ele a descrever o desenrolar da interação.

## MONTANDO SUA PILHA DE DADOS

Conforme falado no início, após definir ação ou reação do personagem, uma pilha de dados deverá ser reunida para que a rolagem (Tentativa) possa ser efetuada. Siga o esquema abaixo para compor sua pilha de dados:

- 1 dado de VIRTUDE;
- 1 dado de CAPACIDADE para cada FONTE DE PODER que o personagem possua
- 1 dado de CONHECIMENTO (ou 1D4 em sua ausência)
- Modificações decorrentes de Vantagens ou Desvantagens de Roteiro (ver mais a frente)

Quando necessário, verifique as opções abaixo para definir a utilização do dado de efeito:

### Dano

O **dado de efeito de dano** define o marcador a ser assinalado (perdido) na coluna de persistência mais adequada de um alvo. Os marcadores anteriores também devem ser assinalados.

### Dano x Proteção Ativa

Se a **Proteção Ativa** (Ex. Densidade corporal, Campo de força acionado, Barreira blindada) for 2 ou mais níveis acima da Capacidade de dano (Ex: D8 contra D12), o alvo é considerado invulnerável a essa escala de dano.

## Auxílio & Complicação

Após ser bem sucedido em **Tentativa Desafiadora (3D8)**, colabore com o dado de efeito em uma Tentativa de ação ou reação, própria ou de um aliado (Auxílio), OU, contra um inimigo específico (Complicação). É preciso deixar claro qual tipo de apoio está sendo concedido.

**Auxílio e Complicação duram por 1 uso.** Um alvo nunca poderá acumular mais de uma complicação ou auxílio ao mesmo tempo.

## Cura, Regeneração & Drenagem

**Gaste seu Quadro (sua vez) para recuperar 1 Marcador de Persistência (MdP)** adequado ao uso da Capacidade durante um combate e faça uma Tentativa Desafiadora Livre (3D8) uma vez por Página (Rodada) para recuperar persistência mediante o dado de efeito onde: D8/+1MdP; D10/+2 e D12/+3.

Entre cenas de ação (cenas de passagem), um utilizador ou alvo desses poderes recupera MdP automaticamente. **Drenar Vitalidade sempre reduz 1MdP do alvo e recupera 1MdP do utilizador.**

## Controle & Duração

**Para estender a duração de uma Capacidade, Auxílio ou Complicação até o final de um capítulo (cena), pague 2 Pontos de Roteiro (PR's).** Do contrário a duração será de 1 página. Se o utilizador da Capacidade mantida estiver fora de ação, a mesma deixará de atuar.

## Absorção de Poder & Mimetismo

Funcionam como Fontes de Poder para descrever Capacidades adquiridas. **O nível da Capacidade absorvida/copiada será igual ao nível de Absorção/Mimetismo.** Em D12 permitem ao utilizador guardar até 10 Capacidades pelo tempo que quiser.



## ROLAGENS OPOSTAS

Ações ou reações sempre serão feitas por *Personagens* ou *Situações*. Personagens do Mestre efetuam suas Tentativas com base em suas próprias fichas, assim como os jogadores. *Situações* são desafios que surgem ao longo da aventura (Salvamentos, lacaio, construtos, inimigos genéricos...) e podem ser Ordinárias (2D6), Desafiadoras (3D8) ou Extraordinárias (4D10).

O mestre poderá evocar Situações na forma de quaisquer desafios que imaginar, bastando um único sucesso na Tentativa de Ação Oposta para serem superadas. Situações são passíveis de prolongamento mediante custo (Ver Situação Adicional\* em DESVANTAGENS DE ROTEIRO).

**OBS:** O Oponente ainda deverá receber PR's por cada nível de dificuldade da mesma (Ver Crie uma Situação\* em Desvantagens de Roteiro).

## ROLAGEM CRÍTICA

Para cada 5 pontos que excedam o valor oposto a uma *Tentativa de Ação*, elimine +1MdP do alvo ou eleve em +1 a escala do dado de Auxílio ou Complicação (d6 para d8; d8 para d10...).



## MARCADORES DE PERSISTÊNCIA (MdP)

Em V&V, a **Persistência** é o que dita se você está ou não fora de ação. Enquanto o personagem tiver **Marcadores de Persistência (MdP)** que não tenham sido assinalados (perdidos), ele poderá prosseguir dentro da aventura.

Cada personagem possui duas colunas com marcadores, sendo elas a **Física e a Mental**. Ambas possuem os seguintes marcadores: **D6, D8, D10, D12 e D12+**.

Como visto acima, quando a ação do personagem visa causar dano, o tipo de dado, e não o valor que ele rolou, especifica qual marcador de persistência será assinalado (e também seus antecessores). Caso o dado de efeito da ação seja igual a um marcador de persistência perdido, somente o marcador seguinte será assinalado (ver DANO).

Quando todos os marcadores de uma coluna forem assinalados, o personagem estará à mercê das decisões do mestre, podendo ser nocauteado, capturado, estar perdido ou mesmo morto.

## RECUPERANDO PERSISTÊNCIA

- **Em cenas de passagem curtas** (entre cenas de ação), recupere 1 Marcador de Persistência física e mental automaticamente. Faça uma Tentativa com a Capacidade Vigor para recuperar 1 Marcador de Persistência (MdP) na coluna que achar devida.
- **Em cenas de passagem longas**, recupere toda a persistência física e mental.
- **Ajude um alvo a recuperar 1 MdP** em uma Tentativa que envolva Medicina (Persistência Física) ou Psicologia (Persistência Mental).
- **Persistir!** Após ter perdido todos os Marcadores de Persistência, gaste PR's para voltar a ação. Perca uma página durante o processo de recuperação e retorne na página seguinte. Gaste 6 PR's para recuperar até o D6; 8 PR's para recuperar até o D8 e assim por diante até o 12 PR's/D12. A cada novo nocaute, os custos em PR's são dobrados.

## PONTOS E VANTAGENS DE ROTEIRO (PR's e VR's)

Pague 4 ou "X" pontos de roteiro (ver especificações da vantagem), e cite um dos Valores do personagem para evocar uma dentre as seguintes vantagens:

**ANTES DA ROLAGEM...**

- **Estilo:** Utilize uma Virtude no lugar de outra. Justifique.
- **Esforço:** Aumente um dado de Capacidade em uma escala durante uma única ação. Receba 1D8 quando elevar o D12. **Obs: A escala de poder do personagem permanece a mesma.**
- **Versátil / Preciso:** Rebaixe a escala de um dado e divida-o. Ex: D10 para 2D8 ou para 3D6.
- **Combinação:** Utilize 1 Capacidade adicional que pertença a uma Fonte de Poder já incluída na Tentativa.
- **Expert:** Utilize 1 Conhecimento adicional adequado à Tentativa.
- **Ímpeto:** Use um Marcador de Persistência assinalado (Físico ou Mental) como dado adicional à Tentativa. Após isso, avance o Marcador de Persistência da coluna utilizada (Sacrifício).
- **Múltiplos Alvos:** Reduza o dado da Capacidade em uma escala para cada alvo adicional. **Obs:** Como opção, baixe 3 escalas do dado de efeito para atacar todos os oponentes em combate.
- **Retcon:** Tente interromper uma Capacidade estendida (Ver CONTROLE & DURAÇÃO); Acesse um momento anterior (como em um flashback) e insira feitos (Tentativas) ou detalhes. Crie um *Recurso* durante um retcon (Pague por ambos).
- **Recursos:** Durante uma cena de passagem, ou após o mestre rolar uma "CHANCE" (ver Chance para o Oponente), o personagem consegue uma informação, um equipamento ou treinamento (justifique) para enfrentar um desafio. *Gaste 4 PR's* e crie uma frase indicando que recurso é esse. Sempre que evocar essa frase, aumente a escala de um dos seus dados em +1 ou adicione 1D8 à rolagem. O recurso irá durar ao longo de toda a cena. **Caso ache pertinente**, ignore a regra de Dano x Proteção Ativa, OU ainda, abdique do Recurso (destruição, perda...) para negar as consequências de um ataque quando o mesmo estiver envolvido.

**DEPOIS DA ROLAGEM...**

- Na Tentativa, some 3 dados em vez de 2;
- Aumente 1 dado de efeito para a escala seguinte;

- Use o dado de efeito durante uma reação;
- Decida sua coluna de Persistência a ser assinalada: Física ou Mental;
- Adicionar dado de efeito extra (4 PR's por dado).

**Obs:** Tenha em mente que uma Vantagem de Roteiro é um argumento especial. Descreva sua aplicação de maneira espetacular, interessante e condizente com o estilo do personagem.



## DESVANTAGENS DE ROTEIRO (DR's)

Ao evocar uma Limitação contra si mesmo ou receber uma DR devido a uma "**Chance**", receba 2 ou X PR's. Pague 4 ou "X" PR's quando evocar uma DR contra um alvo, e...

- Reduza a Soma da Tentativa em -2 (em si mesmo antes da Tentativa, ou no oponente após a Tentativa)
- Reduza 1 dado em uma escala (em si mesmo ou no oponente)
- Refaça uma Tentativa em que obteve sucesso e fique com o pior resultado (em si mesmo ou no oponente)
- Crie uma Situação\* Pague (contra um oponente) *2PR's* para criar uma Situação Ordinária; *4PR's* para Desafiadora; *8PR's* para Extraordinária. Falhar em uma Situação, pode ter consequências como dano Físico, Mental, Complicação, perda temporária de uma Fonte de Poder (Quando evocada contra um oponente, o mesmo deverá receber metade dos PR's gastos).
- Adicione 1D4 à Tentativa (em si mesmo)
- Perca a página por 1 rodada (em si mesmo)

Rolar o número "1" em uma Tentativa é considerado uma **CHANCE PARA O Oponente**, ou simplesmente uma "**CHANCE**", permitindo evocar uma Desvantagem de Roteiro para cada "1" que tenha sido rolado. Um dado de chance não pode ser utilizado na Tentativa, tão pouco nomeado como Dado de Efeito.



## PILHA DE AMEAÇA

Inimigos muito poderosos, artefatos supremos ou ainda poderes além da escala podem possuir/conceder uma **Pilha de Ameaça**. Oponentes recebem PR's por Página de acordo com o grau da Ameaça, como uma forma de compensação. Os dados da Pilha de Ameaça também funcionam como Colunas Adicionais de Persistência, dificultando a derrota de seu detentor.

Os níveis de ameaça são os seguintes:

- **Continental:** D8 e D10 (Oponentes recebem 2PR/Página)
- **Planetário:** D10 e D12 (Oponentes recebem 3PR's/Página)
- **Universal:** 3D12 (Oponentes recebem 4PR's/Página)

Personagens jogadores muito poderosos, podem acessar a escala de Ameaça Continental quando isso fizer sentido (caso a aventura assim o permita), mas devem se lembrar que suas ações passam a ser consideradas AMEAÇADORAS, e como tal, podem gerar Situações que irão de contra seus próprios objetivos.



## RESOLUÇÕES PARCIAIS

Quando uma cena de ação envolvendo um objetivo importante se iniciar, e a mesma não for a grande conclusão da aventura, o mestre deverá conceder 2 PR por cada “**Chance**” obtida nas rolagens dos jogadores.

Quando 10 Chances forem acumuladas dessa maneira (utilize um dado como contador, marque traços em uma folha...), a conclusão do evento poderá ser adiada para uma outra ocasião, enquanto mestre e jogadores avaliam quem levou a melhor no embate até então. Eles deverão descrever a cena subsequente de acordo com o que foi decidido. Nessa descrição, deve ficar claro qual lado alcançou uma vitória parcial e qual lado sofreu uma derrota parcial.

É importante deixar claro, que esse recurso pretende evitar que certos conflitos venham a se estender demasiadamente, tornando a cena massante e arrastada. Deve ficar claro também que, desta forma, nenhum objetivo é concluído em sua totalidade. Em caso de one shot (sessão única), fica a critério do mestre utilizar, ou não, esta regra.

DICA: Argumente! Cite os feitos do personagem em filmes, animações e HQs para embasar seu ponto de vista! Em caso de dúvida quanto às regras, sintase à vontade para recorrer à lógica e siga em frente!

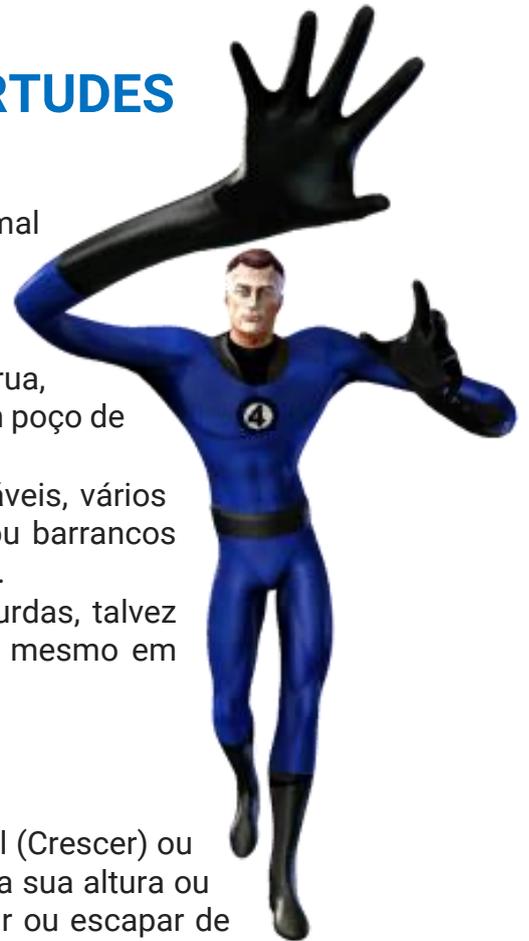




## ESTRUTURA BÁSICA DE CAPACIDADES VALORES & VIRTUDES

### ALONGAMENTO / ELASTICIDADE

- **Em D6**, você pode atravessar um quarto normal ou acessar lugares altos. É o equivalente a ter o triplo do habitual alcance com braços ou pernas.
- **Em D8**, você pode chegar até o fim de uma rua, até o topo de um edifício ou até o fundo de um poço de elevador.
- **Em D10**, pode esticar a distâncias consideráveis, vários quarteirões. Você pode cobrir prédios, rios ou barrancos amplos com seus braços e pernas alongados.
- **Em D12**, você pode alcançar distâncias absurdas, talvez sem limite, através de lagos, oceanos e até mesmo em órbita.



### ALTERAR TAMANHO

- **Em D6**, você pode ganhar massa considerável (Crescer) ou comprimir massa (Encolher). Isso não muda a sua altura ou peso total. Representa a possibilidade de sair ou escapar de limitações, como se encaixar em espaços apertados ou ser alvo de olhares alarmantes.
- **Crescer D8**, você pode adicionar 4 metros à altura e dobrar sua largura. Com **Encolher D8**, pode reduzir seu tamanho ao de uma boneca ou animal pequeno.
- **Crescer D10**, você pode crescer até o tamanho de um edifício, mais de uma centena de metros, superando todos à sua volta. Com **Encolher D10**, você pode se tornar do tamanho de insetos.
- **Crescer D12**, você pode se tornar verdadeiramente enorme, talvez sem limite, quase uma formação geográfica feita por si próprio. Com **Encolher d12**, pode se tornar microscópico, capaz de perfurar a barreira para o Microverso.

### ATAQUE (Rajadas e Armas)

- **D6** equivale a pequenas armas de fogo ou perigosas armas de combate corporal.
- **D8** causa maior lesão ou dano, aproximadamente equivalente a armas automáticas e a pequenos explosivos.
- **D10** é equivalente a explosivos pesados ou relâmpagos.

- **D12** é verdadeiramente devastador, mesmo que a área de efeito não seja ampla.

### CONTROLE MENTAL

- **Em D6**, você pode incentivar um alvo a fazer algo que ele já estava inclinado a fazer, como comprar algo que ele gosta ou seduzir alguém por quem já esteja atraído. Você também pode intensificar seus sentidos a um grau – fazer o quarto parecer mais frio, cheiros parecerem mais fortes ou outros efeitos leves.
- **Em D8**, você pode impedir o poder do impulso, remover as inibições ou provocar comportamento irracional. Você pode fazer o alvo sentir, cheirar ou ouvir coisas que não estão lá por curtos períodos, o suficiente para distraí-lo.
- **Em D10**, você pode assumir o controle e os movimentos motores do alvo, criar alucinações vívidas e verossímeis que duram horas, ou forçá-lo contra suas crenças fundamentais por um curto período de tempo.
- **Em D12**, você pode possuir completamente o alvo, criar universos ficcionais inteiros dentro da mente e alterar permanentemente as crenças e percepções dele.

### DURABILIDADE

- **Durabilidade Aprimorada D8** confere músculo e pele enrijecidos, assim como a capacidade de suportar a maioria de traumatismos menores ou dor e baixo nível de tolerância a extremo calor ou frio.
- **Durabilidade Intermediária D10** indica uma pele à prova de balas e resistência a temperaturas extremas ou a perigos.
- **Durabilidade Absoluta D12**, indica a invulnerabilidade a quase todas as formas convencionais de lesão e efeitos nocivos.



**FORÇA**

- **Força Aprimorada D8** permite que você levante carros, rompa barreiras sólidas e dobre barras de ferro comuns.
- **Força Intermediária D10** permite que você levante e jogue veículos, esmague pedra e metal e transponha a maioria das barreiras.
- **Força Absoluta D12** confere o poder de lançar objetos em órbita, empurrar edifícios altos e demolir a maioria das estruturas.

**INFLUÊNCIA ELEMENTAL**

- **Influência Elemental D6** fornece controle menor ou básico: extinguir todas as velas em chamas em um quarto, refrigerar o ar em um quarto, induzir curto-circuito em eletrodoméstico.
- **Influência Elemental D8** fornece um controle local significativo: extinção de incêndio em um quarto, congelamento do ar em um quarto, indução de curto-circuito no sistema elétrico de um edifício.
- **Influência Elemental D10** fornece o controle de toda a cidade escolhida: extinção das chamas de um arranha-céu ardente, congelamento das ruas, derrubamento da rede elétrica.
- **Influência Elemental D12** fornece controle regional: extinção de incêndios florestais, congelamento sobre o Lago Michigan, redirecionando da rede elétrica nacional.



## ELEMENTOS MAIS COMUNS

**Ar:** Movimento de massas de ar ao redor, aumentando ou diminuindo a pressão, criando redemoinhos de ar.

**Cósmico:** Canalização e realocação da energia quântica do universo, alterando ou destruindo os laços entre energia/matéria e conexão com o cosmos.

**Força das Trevas:** Convocação e manipulação da energia extradimensional conhecida como Força das Trevas.

**Terra:** movimentação de terra, entulho e pedra, moldando ou alterando a consistência.

**Eletricidade:** Reforço, enfraquecimento, redirecionamento de rede.

**Calor/Fogo:** Aumento rápido das propriedades térmicas do ambiente, adaptação nos moldes das chamas existentes.

**Gravidade:** Intensificação ou diminuição da pressão do campo gravitacional da terra em objetos, deslocando os centros de gravidade.

**Cinética/Telecinética:** Intensificação ou diminuição do armazenamento cinético potencial de objetos, movendo as coisas ao redor ou as mantendo no lugar.

**Luz:** Intensificação ou diminuição da luz ambiente, formação de brilhos, faíscas, hologramas.

**Magnética:** Reforço, enfraquecimento, redirecionamento e manipulação de campos magnéticos, afetando metais em geral.

**Sônica:** Intensificação ou redução do som ambiente, alteração das ondas sonoras, imitação de ruídos.

**Tecnologia:** Ativação, desligamento, manipulação de tecnologia ou máquinas à distância, fusão de máquinas existentes ou criação de tecnologia híbrida.

**Climática:** Antecipação, direcionamento e manipulação de padrões climáticos locais e regionais a fim de criar efeitos meteorológicos como chuva e neve, vento e seca.

**Água:** Movimento de massas aquosas ao redor, aumentando ou diminuindo o volume de água e a pressão, desidratando um alvo vivo.

### INFLUÊNCIA MÍSTICA

- **Em Efetiva D6**, você consegue o equivalente a truques de salão, prestidigitação e evocações sem precisar de equipamentos mágicos. Nada mais do que puxar longos cachecóis, acender uma vela com um estalar de dedos ou ocultar pombas em uma cartola.
- **Em Aprimorado D8**, você tem poderes genuínos de convocar e controlar as forças místicas – geralmente para criar construções e ilusões, comungar com outras dimensões e invocar as mudanças nas leis da física.
- **Em Intermediária D10**, você tem grandes poderes místicos, canalizando energia para ser mais duradoura em construções ou objetos, dobrando as leis da física e dissipando as obras mágicas dos outros.
- **Em Absoluta D12**, você pode evocar efeitos místicos capazes de abalar o mundo, efetuar mudanças de longo alcance, trazer coisas de/ou para outras dimensões e capacitar objetos ou criaturas místicas de força assustadora.

### INTANGIBILIDADE

- **Em D6**, o poder lhe permite dispersar suas moléculas levemente, reduzindo o impacto de alguns ataques físicos e permitindo que você se mova lentamente através de obstáculos altamente porosos e permeáveis, tais como grades de arame ou portões barrados.
- **Em D8**, o poder representa substancial fluidez ou dispersão, permitindo escoar através de pequenos buracos e obstáculos. Reduz impacto dos ataques físicos mais pesados.
- **Em D10**, o poder faz com que você pareça um fantasma em sua forma etérea. Você pode percorrer quase quaisquer obstáculos físicos que não sejam substâncias de altíssima densidade e se movimentar com pouco barulho. Ataques físicos raramente afetam você.
- **Em D12**, faz com que fique completamente fora de alcance por meios comuns. Essencialmente você nem está lá.

### INVISIBILIDADE

- **Em D6**, o poder desfoca ou obscurece sua imagem visual, muitas vezes limitando-se a obscurecer a imagem em espelhos ou através de vigilância eletrônica, ou ainda em situações onde a visão já é prejudicada, como à noite. Ele também pode ser um campo psíquico que faz com que os outros deem menos atenção a você, mesmo que você ainda esteja visível.
- **Em D8**, você se camufla em maior grau, a exemplo de ficar transparente como fantasmas ou causar desorientação psíquica. Enquanto visível para aqueles que tentam detectá-lo ativamente, para os outros você tem o equivalente a um campo de invisibilidade.
- **Em D10**, o poder o torna completamente invisível aos meios visuais comuns. Você pode se movimentar sem ser notado e não deixar nenhuma sombra ou outros sinais de estar presente. Alguns detectores de

espectros visuais, como localizadores infravermelhos ou dimensionais, podem identificá-lo.

- **Em D12**, você fica indetectável com algum sentido de base visual, não aparecendo em quaisquer dispositivos e provavelmente nem sequer emitindo assinaturas de Vigor de qualquer tipo.

### **METAMORFOSE**

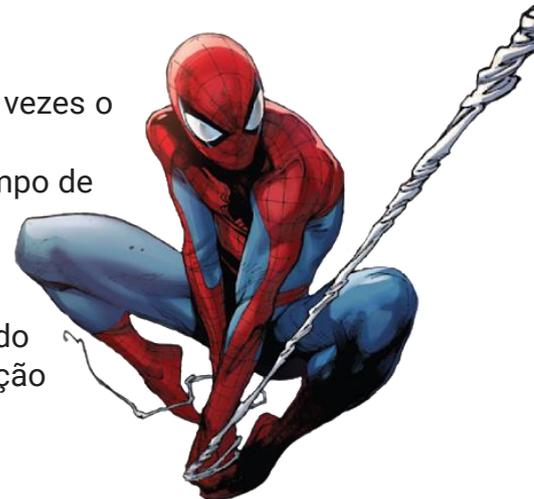
- **Em D6**, permite realizar pequenas alterações em características faciais e aspectos de sua aparência, mas não o suficiente para imitar alguém em particular.
- **Em D8**, você pode assumir a forma aparente de outra pessoa, enganando a maioria dos espectadores e se passando pela pessoa que está imitando. Também pode ser capaz de assumir a forma externa de um animal ou de outro ser vivo.
- **Em D10**, permite assumir completamente uma outra forma ou corpo físico vivo, até mesmo em nível molecular, enganando instrumentos científicos, sentidos extraordinários e assim por diante. Formas não vivas ainda serão consideradas como não orgânicas.
- **Em D12**, Você pode se metamorfosear em qualquer coisa – viva ou não viva – enganando mesmo os Sentidos Cósmicos. Você se torna outra coisa.

### **RESISTÊNCIA A "X"** (Elementos, Aflições, Psíquica, Mística, Drenagens & Absorções...)

- **Resistência D6** é leve, porém, maior do que qualquer pessoa normal teria.
- **Resistência D8** é suficiente para relevar ataques padrão desse tipo.
- **Resistência D10** confere uma defesa substancial contra a maioria dos ataques desse tipo.
- **Resistência D12** representa algo perto de invulnerabilidade aos ataques desse tipo.

### **REFLEXOS**

- **Reflexos Aprimorados D8** representam duas a três vezes o tempo de resposta e coordenação humana normal.
- **Reflexos Intermediários D10** indica dez vezes o tempo de resposta e coordenação de um ser humano comum.
- **Reflexos Absolutos D12** é a capacidade de reagir como se o mundo ao redor tivesse o tempo reduzido e estivesse se rastejando, concede-lhe coordenação ultrarrápida ao olhar humano.



## SENTIDOS

- **Sentidos D6** geralmente são percepções adicionais como Sentidos Cibernéticos ou Sentidos Místicos. O objetivo é lhe dar alguma maneira de obter informações acerca dessa fonte.
- **Sentidos Aprimorados D8** representam níveis extraordinários de consciência, mais próximos dos animais predadores.
- **Sentidos Intermediários D10** leva-o a transpassar a natureza, oferecendo-lhe incríveis níveis de consciência sensorial.
- **Sentidos Divinos D12** proporciona percepção em alcance cósmico.

## TELEPATIA

- **Em D6**, permite que se conecte a outra mente com algum esforço, usando um link para falar ou compartilhar pensamentos.
- **Em D8**, você pode ler pensamentos, emoções superficiais e compartilhar um ou dois sentidos (como visão e audição), bem
- como interligar um conjunto razoável de mentes com o propósito de comunicação recíproca.
- **Em D10**, permite que sonde mentes buscando memórias, pensamentos e instintos, crie links mentais persistentes entre grandes grupos de pessoas através de grandes distâncias, e até mesmo bloqueie ou influencie as memórias de um alvo específico.
- **Em D12**, você pode permanecer em constante comunicação com grande número de pessoas, olhar vagamente os pensamentos superficiais de todos no planeta e implantar completamente novas histórias de vida dentro de mentes específicas.

## TELEPORTE

- **Em D6**, concede-lhe acesso ao interior de um local próximo ou ainda lugares altos. É o equivalente a ter o dobro ou triplo do habitual alcance com braços ou pernas.
- **Em D8**, você pode se teleportar através de várias milhas, como de um lugar para outro em uma área metropolitana, ou saltar de uma cidade para outra.
- **Em D10**, permite-lhe viajar ao redor do mundo em saltos simples ou múltiplos, e talvez mais longe, até mesmo à lua.
- **Em D12**, você pode viajar através de vastas distâncias, inclusive para outros planetas ou galáxias.

## TRANSMUTAÇÃO

- **Em D6**, você pode afetar a integridade ou a coesão de um alvo, fazendo-a amolecer ou endurecer, talvez degradar ou assumir outras qualidades, mas não realmente transformá-la em outra substância.

- **Em D8**, permite-lhe alterar as propriedades de um alvo não vivo para torná-lo sólido, líquido ou gasoso, ou mudá-lo de um tipo de sólido, líquido ou gás para outro.
- **Em D10**, você pode operar no nível elementar ou químico e pode mudar uma substância, estando viva ou não, para outra. Pedra pode ser tornar carne, a água pode ser transmutada em óleo e assim por diante.
- **Em D12**, permite-lhe alterar qualquer objeto ou item em outro, independentemente de suas qualidades originais.

**VELOCIDADE (Poderes de Movimento)** (Agir / Correr / Deslizar / Voar / Nadar / Andar no Ar / Escavar / Pular / Balançar)

- **Em Velocidade D6**, você pode correr tão rápido quanto o ser humano mais rápido do mundo. Voo D6 é a velocidade de um falcão ou de um helicóptero.
- **Em Velocidade Aprimorada D8**, você é veloz como um cavalo. Voo Subsônico em D8 concede-lhe velocidade tão rápida quanto a de um míssil ou de um avião comercial. Natação Aprimorada D8 proporciona um suprimento de ar ou a capacidade de respirar debaixo d'água, assim como imunidades referentes ao Voo Espacial.
- **Em Velocidade Intermediária D10**, você é mais veloz que um trem-bala. Em Voo Supersônico D10, você é mais ágil que um caça a jato.
- **Em Velocidade Divina D12**, você pode viajar ao redor do mundo em segundos. Vôo Espacial D12 permite rápidas viagens interplanetárias.



## VIGOR

- **Vigor Aprimorado D8** permite recuperação de danos mais eficiente, resistência a doenças menores e o poder de executar esforço extremo por uma hora ou mais.
- **Vigor Intermediário D10** permite a rápida recuperação de lesões, resistência à maioria das doenças terrestres ou toxinas e a capacidade de trabalhar em esforço máximo durante várias horas.
- **Vigor Absoluto D12** oferece recuperação extremamente rápida, mesmo de ferimentos quase fatais ou traumas, resistência a doenças até mesmo extraterrestres e capacidade quase ilimitada para trabalhar em esforço máximo.

## SOBRE ABSORÇÃO DE ATAQUES

O dado desse tipo de Capacidade colabora tanto com a pilha de dados durante uma Tentativa, quanto representa o máximo de energia que pode ser absorvida e redirecionada. Logo, se um ataque cujo dado de efeito é o D12, for absorvido por um alvo com Absorção D8, o excedente será dissipado e somente o D8 poderá ser reutilizado.

## SOBRE NÃO PRECISAR DO DADO DE EFEITO

Alguns poderes não necessitam do Dado de Efeito para mensurar sua extensão. Isso acontece porque a mesma já se encontra esclarecida em sua descrição. Controle Mental é um ótimo exemplo, bastando uma rolagem bem sucedida para que sua execução tenha efeito. Caso um personagem queira interferir na duração de qualquer tipo de controle, poderá gastar PR's e evocar uma interrupção (Ver RET-CON em Vantagens de Roteiro). Dano causado, auxílio e complicação sempre irão requerer o uso do Dado de Efeito.



## SITUAÇÕES ESTENDIDAS (SE's)

Diferente das Situações apresentadas até agora (Ver Rolagens Opostas), que podem ser resolvidas após uma única rolagem com sucesso, Situações Estendidas são oposições cujos dados representam tanto a pilha de Tentativa quanto a Coluna de Persistência (Ver Pilha de Ameaça).

Cada dado funciona como uma coluna individual, assim como na Pilha de Ameaça. Para eliminar o dado, é necessário obter o mesmo (ou algum dado maior) como dado de efeito. Somente após todos os Marcadores de Persistência terem sido perdidos (Complicações também poderão eliminar MdP's neste caso), este tipo de Situação poderá ser eliminada/resolvida.

Cada dado de uma Situação Estendida deve ser pago de acordo com a regra de compensação, na seguinte proporção:

- **D8**= dívida 8PR's entre os oponentes.
- **4D10**= dívida 40PR's entre os oponentes...

SE's podem conter até 4D12 (Oponentes recebem 48PR's para dividirem entre si). SE's possuem Fonte de Poder, Capacidades e podem utilizar o dado de efeito em reações sempre que atacada.

Exércitos, personagens poderosos genéricos, fortalezas, e até mesmo uma armada galáctica (!!!), são bons exemplos de SE's.



## DESCRIÇÃO ANTECIPADA DE CAPACIDADES

Caso os jogadores prefiram descrever todas as Capacidades dos personagens antes da aventura, não há problema.

Cite cada um dos poderes do personagem, mas não atribua dados. Faça isso somente quando for necessário utilizar o poder durante uma Tentativa. Se quiserem descrever mais alguns poderes durante a aventura, faça isso naturalmente.

## OBJETIVOS PESSOAIS

Defina um objetivo individual do personagem em uma frase. Tente se guiar pela fase ou arco no qual o personagem está inserido. Este objetivo deverá desafiar o herói de modo emblemático e significativo.

Quando este for cumprido, o personagem poderá criar uma Situação Estendida, de acordo com as possibilidades apresentadas pela aventura. O apoio de uma organização; de um povo ou de um grupo de heróis, são bons exemplos do apoio que pode ser obtido.



NOME

CODINOME

JOGADOR



**VIRTUDES**

FORTALEZA  
JUSTIÇA  
MODERAÇÃO  
PRUDÊNCIA


**VALORES**

--

**LIMITAÇÕES**

--

**FONTE DE PODER**


**FONTE DE PODER**


**FONTE DE PODER**


**CONHECIMENTOS**




**PERSISTÊNCIA FÍSICA**

D6 ( ) D8 ( ) D10 ( ) D12 ( ) D12+ ( )

**PERSISTÊNCIA MENTAL**

D6 ( ) D8 ( ) D10 ( ) D12 ( ) D12+ ( )

**RECURSOS**

+1D8 OU +1 Escala acima

**PILHA DE AMEAÇA**

D8+D10 Continental D10+D12 Planetário 3D12 Universal

**PONTOS DE ROTTEIRO**

ATUAL

UTILIZADO

--

--

--



**VALORES  
& VIRTUDES**

- DENNYS LYRA -

**EM MEMÓRIA DE CHADWICK BOSEMAN:  
AS VIRTUDES DE UM REI SÃO COMPROVADAS  
POR SEUS ATOS, SEU VALOR E SUA LUTA  
NÃO SERÃO ESQUECIDAS JAMAIS...**