

Heróis por Números

A edição Assembled de ICONS apresenta um sistema rápido e sujo de gastar pontos para construir heróis para jogadores que são totalmente avessos ao sistema padrão do jogo de criar heróis através de jogadas aleatórias (ou um sistema equivalente de geração aleatória como o software Icons Assembler).

Este capítulo oferece uma versão mais detalhada e refinada do sistema de design de herói baseado em pontos da Edição Assembled para jogadores que preferem uma abordagem de design mais equilibrada numericamente.

Note que este sistema permanece opcional e cabe ao Mestre de Jogo, em consulta com o grupo como um todo, decidir qual método de criação de herói ou métodos usar para o jogo. Há pouca razão pela qual o sistema de geração aleatória e o apresentado aqui não possam coexistir com arquétipos e até modelagem de personagens, desde que os jogadores entendam que os heróis criados entre eles não serão necessariamente cem por cento “balanceados” em relação a cada um deles, como é frequentemente o caso nos próprios quadrinhos.

Passo 1: Total de Pontos

Os jogadores na abordagem Heróis por Números gastam de um orçamento de Pontos de Criação (PC) para construir seus heróis.

Portanto, a primeira coisa a determinar é quantos pontos os jogadores devem gastar. **O padrão é 45 PC para um herói inicial**, que tende a criar heróis com a pontuação aproximada aos rolagens aleatoriamente usando as regras de ICONS padrão, mas o Mestre deve se sentir à vontade para modificar o orçamento dos Pontos de Criação para uma série com heróis mais ou menos poderosos, ou colocar restrições diferentes sobre como e onde esses pontos podem ser gastos, como não mais que 20 ou 30 PCs gastos em atributos, por exemplo. Personagens **Adolescentes tem 35 PC**. Personagens **Cósmicos tem 60 PC**.

Origens

Heróis criados com a abordagem de Heróis por Números, **não usam o sistema de Origens do ICONS**. Os jogadores são livres para explicar como ganharam seus poderes, porém sem nenhum bônus pela Origem do personagem, esse bônus é irrelevante para essa abordagem.

Habilidade	Custo em Pontos de Criação (PC)
Atributo	1 PC por Nível
Poder	1 PC por Nível
Poder Extra	1 PC por Nível do Poder Base
Limite	OPC (Ver Descrição)
Especialização	1 PC por Nível (max +3)
Qualidade	0 Custa 1 de Determinação cada

Passo 2: Atributos

Atribua Pontos de Criação a cada um dos seis atributos - Proeza, Coordenação, Vigor, Intelecto, Atenção e Vontade - com cada ponto dando a habilidade 1 nível. Um mínimo de 1 ponto deve ser atribuído a cada atributo (ou seja, cada um deve ter um nível de pelo menos Fraco) e apenas uma habilidade (atributo ou nível de poder) pode ser maior que 8 durante a criação do herói, a menos que o Mestre escolha modificar este limite. Personagens Adolescentes tem apenas uma habilidade maior que 7. Personagens Cósmicos tem apenas uma habilidade maior que 10.

Passo 3: Poderes

Atribua Pontos de Criação a níveis em qualquer poder que você quer que o herói tenha. Os heróis não são obrigados a ter qualquer poder, embora até os tipos de heróis que dependem principalmente de seus atributos e especialidades frequentemente tenham pelo menos um ou dois dispositivos.

Dispositivos

Alguns dos poderes de um herói podem residir em objetos em vez de serem inerentes.

Veja Dispositivos no capítulo Poderes dos ICONS para detalhes. Escolha se os poderes de um herói vêm ou não de dispositivos ou use o método aleatório de rolar 2d6: em um 4 ou menos, o poder vem de um dispositivo em vez de ser inato.

Extras e limites

Aplicar um extra a um poder custa PC igual ao nível do poder. A adição de um limite a um poder tem um dos benefícios usuais fornecidos na seção Limites do capítulo Poderes do ICONS, porém, se um Limite for utilizado para adicionar um Extra a um Poder, O limite cancela tanto o PC adicional quanto o custo de determinação do extra.

Opcional: Poderes Secundários

Já que há um pouco benefício em ter Poderes do mesmo tipo, o Mestre pode desejar usar essa Opção.

Adicionar um Poder Secundário do mesmo tipo (Movimento, Ofensivo, etc.) a um Poder que já exista como um Extra, custa apenas 1 PC mas garantindo o Poder como se tivesse o mesmo nível do Poder base. Isso fica a cargo do Mestre e pode ser anulado se os dois poderes forem benéficos para o Herói ao mesmo tempo. A opção de Poderes Secundários tende a permitir Heróis mais flexíveis com diferentes capacidades (múltiplos ataques por exemplo) sem um aumento significativo no custo.

Regra da Casa: Eu deixo o Poder Secundário ser comprado por apenas 1 PC, porem o personagem só pode usar um Poder de cada vez.

Passo 4: Especializações

Atribua Pontos de Criação aos níveis em Especializações, se o herói tiver alguma. Geralmente, a maioria dos heróis tem pelo menos uma Especialização básica que reflete a profissão do herói ou a experiência passada, enquanto alguns heróis dependem muito de Especializações.

Note que as Especializações não são limitadas em termos de quantos heróis podem ter ou em quais níveis (a menos que a Mestre diga o contrário), nem as Especializações contam para níveis de habilidade ao calcular o nível de Determinação (veja o Passo 7), então enquanto um atributo de Incrível (7) ou superior reduz o nível de Determinação em 1, um herói com um atributo Ótimo (6) e uma Especialização de nível mestre (um nível efetivo de 9) não reduz a Determinação.

Especializações de nível mestre também qualificam heróis para realizar façanhas envolvendo essa Especialização. Veja Façanhas no capítulo Básico de ICONS para detalhes.

Passo 5: Qualidades

Opcional. Os jogadores podem reduzir o nível de Determinação de seus heróis para adquirirem Qualidades em uma base de 1 para 1, um nível de Determinação por Qualidade. O Mestre também pode atribuir um número de Qualidades livres a cada personagem, o que não reduz o nível de Determinação, ou institui algumas habilidades como regras de gênero, se desejado.

Passo 6: Descrição

Essencialmente o mesmo que a Fase 5 de ICONS: Faça uma descrição de seu herói incluindo coisas como lugar de origem, histórico, herança e assim por diante.

Como o herói adquiriu poderes e quais elementos do plano de fundo do herói oferecem motivações, qualidades e desafios para o herói no presente?

Considere também a aparência do herói: físico, constituição, cor dos cabelos e dos olhos, penteado, figurino, maneirismos e assim por diante, e procure recursos visuais que descrevam seu herói e possam ajudar outros jogadores a visualizar sua aparência.

Passo 7: Condições

Escolha três Condições para o seu herói. Você pode usar o esboço da Fase 6 no capítulo Criação de Herói do ICONS como uma diretriz, juntamente com os detalhes do capítulo Condições no Básico.

Conclua essa etapa calculando a Determinação e a Resistência do seu herói usando as diretrizes fornecidas na Fase 6 do capítulo Criação de Herói do ICONS.

Passo 8: Revisão e Aprovação

Finalmente, entregue seu herói completo ao Mestre para revisão e aprovação. O Mestre deve verificar novamente seus cálculos do Ponto de criação para garantir que estejam corretos, além das várias outras considerações na seção Aprovação do mestre de jogos do capítulo Criação de heróis do ICONS.

Exemplos: Todos os seguintes Heróis foram criados usando as regras citadas nesse PDF, e com 1 qualidade Grátis.

Nome: Rick Tesla (Corisco) (35 Pontos)

Sexo: Masculino

Idade: 13 anos

Altura: 1,70m

Peso: 45k

Cabelo: Prateados

Olhos: Amarelos

Origem: Transformado

Determinação: 3

Energia: 5

Atributos: (22)

Proeza: 4, Coordenação: 8, Vigor: 2

Intelecto: 3, Atenção: 2, Vontade: 3

Especializações: (1)

Tecnologia +1

Poderes: (12)

Pernas Cyborg:

Super Velocidade x7

Extra: Golpe (Contusivo) x7

Limite: Cyborg (Ataques Elétricos podem Desligar as Pernas)

Ataque Rápido x5

Condições:

Vim do Futuro para Impedir uma Guerra

Amnesia

Pernas Ciborgue

Qualidades:

Ataque em Movimento: Você pode atacar corpo a corpo, e depois se afastar do seu alvo em uma mesma ação. Se o seu alvo tem o valor de Atenção maior do que a sua coordenação e seu nível de poder de movimento (se houver), ele pode atacar você no seu quadro antes que saia de perto.

Nome: Jason Chelios (Coronel Etna) (45 Pontos)

Sexo: Masculino

Idade: 39 anos

Altura: 1,90m

Peso: 110k

Cabelo: Preto (Careca)

Olhos: Vermelhos

Origem: Transformado

Determinação: 1

Energia: 13

Atributos: (26)

Proeza: 4, Coordenação: 3, Vigor: 9

Intelecto: 3, Atenção: 3, Vontade: 4

Especializações: (1)

Militarismo +1

Poderes: (18)

Poder Vulcânico:

Resistencia a Dano x5

PS: Suporte Vital x5

(Frio, Calor, Pressão, Vácuo e Radiação)

PS: Absorção (Fogo)(Cura)

Vôo x5

OS: Cavar x5

Rajada (Fogo)(Disparo) x5

Condições:

Ninguém Morre no Meu Turno

Soldado do Governo

Flashbacks Atormentadores

Qualidades:

Grande Resistência: Por causa de sua grande resistência, você recebe um bônus de +2 para Testes de Vigor para resistir à dor, à fadiga e continuar firme diante de dificuldades físicas.

Nome: Montana (Gaia) (60 Pontos)

Sexo: Feminino

Idade: 1000 anos

Altura: 1,80m

Peso: 90k

Cabelo: Marrom

Olhos: Ambar

Origem: Nascido

Determinação: 4

Energia: 13

Atributos: (44)

Proeza: 5, Coordenação: 5, Vigor: 5

Intelecto: 19, Atenção: 5, Vontade: 15

Especializações: (1)

Militarismo +1

Poderes: (15)

Poder da Terra:

Controle da Terra x12

PS: Cura x12

PS: Servo x12

Servos de 48 pontos

PS: Controle de Plantas x12

Condições:

Eliminar a Escoria Humana

Vingar a Morte de seu Esposo

Mestra das Plantas e da Terra

Qualidades:

Longevidade: Você tem uma vida longa, pode até parecer ter uma certa idade, mas o personagem não é afetado por nenhum malefício envolvendo o envelhecimento.

